

SUSUNAN REDAKSI

Ketua Redaksi:

Tety Nur Cholifah, S.Pd., M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Wakil Ketua Redaksi:

Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Editor:

Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Dr. Hendra Rustantono, M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Andi Wibowo, M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Diana Kusumaningrum, M.Pd : Universitas Islam Raden Rahmat

Tim Reviewer:

Dr. Astuti Muh. Amin, S.Pd., M.Pd : IAIN Ternate

Dr. Hety Mustika Ani, M.Pd : Universitas Jember

Dr. Ibnu Hurri, M.Pd : Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Dr. Meyko Panigoro, S.Pd., M.Pd : Universitas Negeri Gorontalo

Dr. Novy Karmelita Indrawati, SE., MM : STIE Indocakti Malang

Dr. Romi Adiansyah, M.Pd : Universitas Muhammadiyah Bone

PENGANTAR KETUA REDAKSI

KETUA REDAKSI

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, ungkapan puji dan syukur kami sampaikan atas terbitnya *Jurnal Primary Education Journal* (PRIMED) Vol. 4 No. 2 Juli 2024, berkat usaha yang tidak pernah lelah dari segenap tim redaksi dan atas bantuan banyak pihak. Akhirnya Jurnal ini dapat diterbitkan tepat waktu dan memberikan kontribusi dalam bidang ke SD an.

Sesuai dengan visi dan misi dari Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk membentuk generasi *Khayra Ummah* yang menjunjung tinggi prinsip *Ahlusunnah Waljamaah*, PRIMED hadir untuk memperkaya keilmuan Pendidikan dengan diskusi, interaksi dan keberlanjutan penelitian dalam bidang ilmu Pendidikan dasar di Indonesia. Topik yang diangkat di dalam PRIMED adalah penelitian yang berkaitan dengan Pendidikan dasar meliputi media, metode, dan inovasi pendidikan dalam pembelajaran.

Besar harapan dari kami, Program Studi PGSD, UNIRA Malang agar PRIMED dapat hadir dan memberikan kontribusi nyata kepada bidang ilmu Pendidikan, baik secara teoritis dan praktis. Redaktur PRIMED juga sangat mengharapkan kontribusi penulisan untuk diterbitkan pada edisi berikutnya, yaitu pada bulan November. Tulisan dapat dikirimkan melalui e-mail resmi jurnalprimed@uniramalang.ac.id. Tim redaktur sangat menantikan kontribusi dari akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum, yang memiliki ketertarikan dalam penelitian Pendidikan.

Wallahul Muwaffieq Ilaa Aqwamith Tharieq

Wassalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Ketua Redaksi,

Tety Nur Cholifah, M.Pd

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Susunan Redaksi	ii
Pengantar Ketua Redaksi	iii
Daftar Isi	iv
PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN <i>PROJECT-BASED PRACTICE</i> BERLUARAN INFOGRAFIS PADA PERKULIAHAN EMBRIOLOGI TUMBUHAN Paramitha Cahyani, Dian Putri Utami, Berlian Achya Putri Sabdina, Alvia Dewi Sinta, Balgis Siva Qurratu'ain, Nur An Nisaa	123-128
PENGARUH PENERAPAN STRATEGI <i>DIRECTED READING THINKING ACTIVITY</i> (<i>DRTA</i>) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA Iis Darvia, Sukmawaty, Baderiah	129-138
PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI FLIP PDF PROFESIONAL SUBTEMA 3 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI Astri Ivanali Fajrin, Lilis Suryani, Rosdiana.	139-147
PENGEMBANGAN <i>E-BOOKLET</i> BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP BERBASIS <i>RECIPROCAL LEARNING</i> PADA MATERI MENELAAH UNSUR KEBAHASAAN DALAM TEKS BERITA EKSPLANASI Mira Sefriyani Laoli, Mastawati Ndruru, Imansudi Zega, Arozatulo Bawamenewi.....	148-153
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS DI KELAS VII SMP Sadarman Bawamenewi, Mastawati Ndruru, Lestari Waruwu, Yanida Bu'ulolo	154-160
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBASIS <i>LESSON STUDY</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES MAHASISWA S1 BIOLOGI FMIPA UNIVERSITAS NEGERI MALANG Indri Pratiwi	161-169

DAMPAK KELUARGA BROKEN HOME TERHADAP PRILAKU SOSIAL ANAK Husrin Konadi, Miga Burbana, Ate Dara Sonia	170-174
EFEKTIVITAS MODEL OSBORN PARNE BERBASIS <i>BLENDED LEARNING</i> TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA Rizka Novi Irmaningrum, Oriza Zativalen, Ari Susandi, Viviana Nisful Laili.....	175-182
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>THINK PAIR SHARE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA KELAS VII SMP NEGERI 14 KOTA BIMA Nurfathurrahmah, Anita Rahmawati, Erni Suryani.....	183-187
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MATERI SISTEM PERNAFASAN MANUSIA KELAS XI SMA Sela Marselina Waruwu, Listen Arahan Zega, Natalia Kristiani Lase	188-194
HUBUNGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH PADA USIA 3 – 6 TAHUN Febrina Dwi Nurcahyanti.....	195-202
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>TAKE AND GIVE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV SDN 108 INPRES TONASA KABUPATEN TAKALAR Nur Cahya, Yumriani, Syamsuriyanti.....	203-211
ENGLISHPRENEURSHIP: A SHORTCUT FOR INTRODUCING EARLY FINANCIAL LITERACY TO YOUNG LEARNERS Tri Kristianti, Wirawan Aryanto Balol	212-222
ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR REFLEKTIF MATEMATIS SISWA DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER Hefi Runita Dewi, Lala Indra Suwari, Mety Liesdiani	223-228

PENGEMBANGAN MEDIA UTARI KALA DATANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Tety Nur Cholifah, Zuhrotul Akhirah.....	229-236
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS CERITA PAHLAWAN DAERAH SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS Novianti Chatarina, Anselmus Mema.....	237-242
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN <i>EVERYONE IS A TEACHER HERE</i> SISWA KELAS V SD Feliks Welu	243-251
MENGEMBANGKAN POLA PIKIR POSITIF SISWA DALAM BELAJAR SEJARAH DENGAN METODE <i>LEGDE QUESTION</i> Damianus Rikardo Sumbi Wasa	252-260
MAKNA <i>WAWI API ARA PLANGAN</i> DALAM PERKAWINAN ADAT DI DESA NEN BURA KECAMATAN DORENG KABUPATEN SIKKA Nong Hoban, Veronika Nean, Laurensius Moa Laba.....	261-268
PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD Adi Neneng Abdullah, Maria Kristina Lelu.....	269-274
PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA KELAS VB MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE <i>CARD SORT</i> PADA SISWA SDI ONEKORE 3 Berty Sadipun.....	275-281
PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS V SDN WOLOARA Yohana Nono BS	282-286

**IMPLEMENTASI KARAKTER CINTA DAMAI MELALUI PROGRAM ANTI
BULLYING SISWA KELAS V DI SDIT USHULUDDIN**

Jumainah, Dodiet Enggar Wibowo, Yudha Adrian 287-295

**STRATEGI GURU PAI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI
SDN KARANGNONGKO 2 KEBONAGUNG PACITAN**

Triyanto, Efi Tri Astuti 296-302

**ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER DI DALAM KELAS UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SDN PEPELEGI II WARU**

Delfita Nur Aprilutfi, Putri Rachmadyanti, Umi Alfiyah 303-314

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN *PROJECT-BASED PRACTICE* BERLUARAN INFOGRAFIS PADA PERKULIAHAN EMBRIOLOGI TUMBUHAN

Paramitha Cahyani¹, Dian Putri Utami², Berlian Achya Putri Sabdina³, Alvia Dewi Sinta⁴, Balgis Siva Qurratu'ain⁵, Nur An Nisaa⁶

Jurusan Pendidikan Biologi, Program Studi Pendidikan Biologi

Universitas Muhammadiyah Surakarta¹²³⁴⁵⁶

Email: pc467@ums.ac.id

Corresponding author:

Paramitha Cahyani

Universitas Muhammadiyah Surakarta

C467@ums.ac.id

Abstrak: Embriologi tumbuhan merupakan salah satu mata kuliah yang kompleks dan termasuk mata kuliah dasar yang perlu dikuasai oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). Kompleksitas tersebut turut menuntut inovasi dalam pelaksanaan perkuliahan. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah menerapkan model *Project-Based Practice* (PBP), yang memungkinkan mahasiswa terlibat dalam pembelajaran dan praktikum berbasis proyek. Penelitian ini berfokus pada penerapan PBP berluaran infografis pada perkuliahan Embriologi Tumbuhan. Penelitian dilaksanakan kepada 60 mahasiswa UMS yang menempuh kelas Embriologi Tumbuhan. Hasil penelitian T1 menunjukkan bahwa penerapan PBP berluaran infografis merangsang persepsi positif mahasiswa sebesar 3,744. Untuk T2 Pada aspek dukungan PBP terhadap pemahaman materi Embriologi Tumbuhan, rata-rata skor yang didapatkan sebesar 3.744. Sedangkan untuk T3 yaitu tingkat kesulitan dan tantangan pada implementasi PBP berluaran infografis mendapatkan skor sebesar 3.698. Untuk T4 PBP berluaran infografis menuntut mahasiswa untuk terus aktif berkolaborasi dalam seluruh rangkaian proyek. Hal ini turut ditunjukkan dari hasil kuesioner yang mencapai skor 3.884 dan T5 yaitu keeluasaan dalam mengembangkan hasil belajar melalui PBP berluaran infografis, rerata skor yang didapat sebesar 4.000. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penelitian menunjukkan bahwa PBP berluaran infografis memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Embriologi Tumbuhan, terutama dari aspek kebaruan, peningkatan aktivitas kolaborasi serta kesempatan mengembangkan kreativitas. Perbaikan dalam beberapa aspek seperti penyesuaian terhadap kondisi mahasiswa masih perlu dilakukan untuk mencapai penyelenggaraan pembelajaran PBP yang lebih efektif lagi di masa mendatang.

Kata kunci: Pendidikan Biologi, Project Based Practice, Embriologi Tumbuhan, Inovasi Pembelajaran

Abstract: *Student Perceptions of Applying Project-Based Practice with Infographics Outcome in Plant Embryology Courses.* Plant embryology is one of the complex courses and includes introductory courses that need to be mastered by students of the University of Muhammadiyah Surakarta (UMS). This complexity also demands innovation in the implementation of courses. One innovation is applying the Project-Based Practice (PBP) model, which allows students to engage in project-based learning and practicum. This research focuses on applying PBP with infographic outcomes in the Plant Embryology course. This research uses a qualitative approach with 60 students taking the Plant Embryology course. The results of the T1 research showed that the implementation of PBP with infographics stimulated students' positive perceptions by 3,744. For T2, in the aspect of PBP support for understanding Plant Embryology material, the average score obtained was 3,744. Meanwhile, T3, namely the level of difficulty and challenges in implementing PBP with infographics, received a score of 3,698. For T4 PBP, the infographic output requires students to continue to actively collaborate in the entire series of projects. This is also shown by the results of the questionnaire which reached a score of 3,884 and T5, namely freedom in developing learning outcomes through PBP with infographics, the average score obtained was 4,000. The conclusion of this research is that research shows that PBP with infographics has a positive impact on students' learning experiences in the Plant Embryology course, especially from the aspect of novelty, increasing collaborative activities and opportunities to develop creativity. Improvements in several aspects, such as adjustments to student conditions, still need to be made to achieve more effective implementation of PBP learning in the future.

Keywords: Biology Education, Project Based Practice, Plant Embryology, Learning Innovation

PENDAHULUAN

Embriologi Tumbuhan merupakan merupakan salah satu mata kuliah wajib tempuh yang terdapat pada Prodi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Fokus utama mata kuliah ini adalah memahami proses perkembangan embrio pada tumbuhan, dari pembuahan hingga

pembentukan struktur awal yang membentuk tanaman. Mata kuliah ini memberikan wawasan mendalam tentang tahap-tahap kritis dalam siklus hidup tumbuhan, memperkenalkan konsep-konsep kunci dalam embriologi tumbuhan, dan menggali berbagai metode penelitian yang digunakan dalam memahami proses-proses tersebut. Hal ini menjadikan perkuliahan Embriologi Tumbuhan sebagai salah satu mata kuliah dasar yang perlu dikuasai untuk beranjak pada diseminasi keterlibatan yang lebih luas: regulasi molekuler sepanjang proses perkembangan embrio; serta penerapan konsep embriologi pada aplikasi dalam pemuliaan tanaman, pertanian, dan konservasi tanaman. Kepentingan penyelenggaraan perkuliahan ini nyatanya belum didukung dengan penerimaan yang baik bagi mahasiswa. Pada prakteknya, mata kuliah ini memiliki kompleksitas materi yang sering kali sulit dipahami oleh mahasiswa. Penyampaian materi dengan cara diskusi dan persentasi dinilai belum memberikan hasil maksimal, sehingga diperlukan suatu alternatif penggunaan model tertentu yang dinilai dapat meningkatkan hasil belajar maupun antusiasme mahasiswa.

Penyelenggaraan Pendidikan di abad 21 menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Beragam model dikembangkan untuk mendukung ketercapaian tersebut. *Project Based Practice* (PBP) merupakan pengembangan dari model *Project Based Learning* (PjBL) yang telah teruji mampu meningkatkan beragam keterampilan berpikir tingkat tinggi, meliputi keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi serta kreativitas atau *4Cs Skills* (Cahyani et al., 2021). Keunggulan PBP adalah memiliki alternatif luaran berupa artikel ilmiah atau penelitian, dimana perbaruan ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis. Pada dasarnya penggunaan PBP adalah untuk penyelenggaraan praktikum, namun PBP juga fleksibel dipadukan dengan model pembelajaran maupun bentuk luaran lain. Potensi yang dimiliki PBP dinilai layak untuk diterapkan untuk menunjang perkuliahan Embriologi Tumbuhan.

Sementara itu infografis merupakan alat komunikasi visual yang memadukan teks, gambar, dan grafik untuk menyajikan informasi secara ringkas dan mudah dipahami (Martini & Sueca, 2023). Citra visual seringkali lebih mudah untuk diingat dibandingkan dengan bacaan naratif. Materi Embriologi Tumbuhan sendiri sangat terkait dengan banyaknya informasi visual, sehingga keberadaan infografis memungkinkan penyajian informasi secara visual yang dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Penerapan infografis dinilai cukup tepat untuk diselenggarakan dalam rangka menunjang perbaikan perkuliahan Embriologi Tumbuhan. Penyelenggaraan luaran hasil perkuliahan dalam bentuk infografis juga melibatkan pertimbangan terhadap karakter mahasiswa saat ini (Dolot, 2018). Karakteristik mahasiswa pada generasi saat ini yang luwes dalam menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi dianggap sesuai dengan karakter dan minat mahasiswa, sehingga diharapkan inovasi pelaksanaan kuliah dengan PBP berluaran infografis juga dapat meningkatkan minat belajar sehingga diharapkan berdampak lebih baik dalam perkuliahan Embriologi Tumbuhan.

METODE

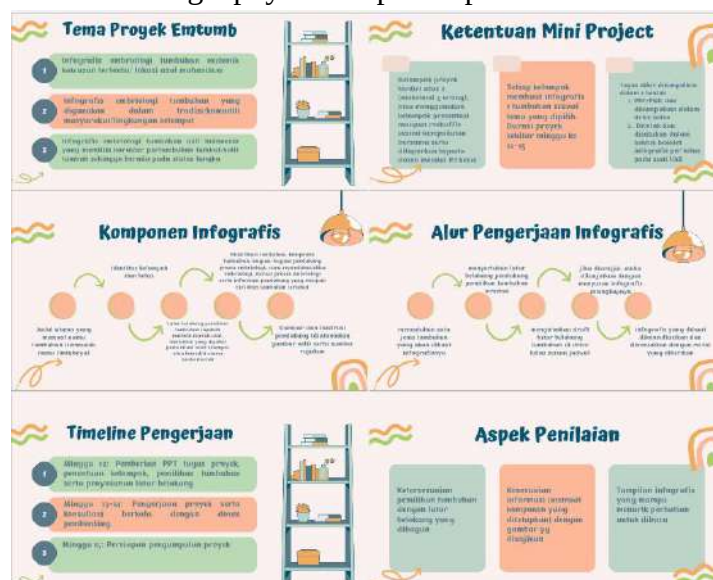
Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, penentuan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* untuk memastikan bahwa subjek sesuai dengan kriteria penelitian. Penelitian dilaksanakan kepada 60 mahasiswa yang menempuh perkuliahan Embriologi Tumbuhan pada prodi Pendidikan biologi UMS. Pengambilan data melibatkan dua komponen utama yaitu wawancara semi terstruktur serta kuesioner. Penentuan metode wawancara mengacu pada Pollock (2019) yang

menyatakan dua jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur serta semi terstruktur. Perbedaan mendasar dari kedua jenis wawancara tersebut adalah fleksibilitas yang diberikan, dimana wawancara semi-terstruktur bersifat lebih luwes dibandingkan wawancara terstruktur yang lebih ketat dan konsisten ditanyakan kepada setiap responden (Kallio et al., 2016; Mueller & Segal, 2015).

Penerapan wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh jawaban responden yang diharapkan lebih mampu memberikan gambaran yang lebih luas terhadap pelaksanaan PBP berluaran infografis. Wawancara dilakukan selama 10-15 menit terhadap 10 mahasiswa yang dipandang representatif. Tema-tema yang muncul kemudian dikodekan untuk menemukan pola serta perbedaan yang muncul dari pendapat mahasiswa sebagai dampak dari penerapan PBP berluaran infografis. Sementara itu pengembangan kuesioner menggunakan rancangan kuesioner *Approaches and Study Skills Inventory for Students (ASSIST)*. Rncanagn kuesioner menggunakan 5 tema besar untuk memetakan persepsi mahasiswa keseluruhan sebagai dampak penerapan PBP berluaran infografis. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil kuesioner untuk membangun secara utuh persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan Embriologi Tumbuhan dengan model PBP berluaran infografis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi mahasiswa jurusan Pendidikan Biologi FKIP UMS terhadap penerapan PBP berluaran infografis pada mata kuliah Embriologi Tumbuhan. Perkuliahan dikonstruksi sesuai sintaks PBP berupa proyek akhir berluaran infografis embriologi tumbuhan endemik Indonesia dengan durasi proyek selama 8 minggu. Hasil penelitian mengungkap Model PBP merupakan model yang pertama kali dilaksanakan pada perkuliahan Embriologi Tumbuhan maupun mata kuliah lain di prodi Pendidikan Biologi UMS. Skema PBP berluaran Infografis Embriologi Tumbuhan selengkapnya ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Proyek Embriologi Tumbuhan

Mahasiswa dibentuk menjadi kelompok kecil beranggotakan 2 orang, dimana pengerjaan proyek sepenuhnya ditentukan oleh mahasiswa dengan dosen berperan sebagai pembimbing sesuai dengan sintaks PBP (). Proyek difokuskan pada tanaman endemik di berbagai daerah di Indonesia.

Hal ini turut terkait dengan karakteristik khusus yang dimiliki oleh tumbuhan tersebut sehingga menjadi endemic, dimana dimungkinkan ditemukan pola-pola embriologi yang lebih khusus. Hasil akhir proyek berupa infografis embriologi tumbuhan endemic di Indonesia seperti pada Gambar 2.



Gambar 1. Hasil PBP berluaran Infografis Embriologi Tumbuhan

Pada akhir kegiatan proyek dilakukan sesi FGD serta menjawab kuesioner untuk menggali persepsi mahasiswa selama mengikuti perkuliahan dengan menggunakan model PBP berluaran infografis. Hasil kuesioner ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan PBP berluaran Infografis

	Item	Rata-rata	Keterangan
T1	PBP berluaran infografis merupakan pengalaman baru	4.047	Quite close
T2	PBP berluaran infografis mendukung perbaikan pemahaman MK Embriologi Tumbuhan	3.744	Quite close
T3	PBP berluaran infografis cukup menantang dan menyulitkan	3.698	Quite close
T4	PBP berluaran infografis mengharuskan untuk aktif berkolaborasi dengan rekan sejawat	3.884	Quite close
T5	PBP berluaran infografis memberikan keleluasaan untuk mengembangkan hasil belajar dalam produk proyek	4.000	Quite close
	Rerata persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan PBP berluaran infografis	3.874	Quite close

Terdapat 5 tema utama (T1-T5) yang diangkat dalam kuesioner yang dibangun untuk memberikan gambaran persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan PBP berluaran infografis. Mayoritas mahasiswa menganggap PBP berluaran infografis sebagai sebuah pengalaman baru. Hasil kuesioner menunjukkan nilai sebesar 4.047 yang berada pada kriteria *quite close*. Penerapan PBP merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang diselenggarakan, dimana hal ini dapat memunculkan dampak positif karena pengalaman baru turut berpotensi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa pada kegiatan belajar (Ramirez Butavand et al., 2020). Pada aspek dukungan PBP terhadap pemahaman materi Embriologi Tumbuhan, rata-rata skor yang didapatkan sebesar 3.744. pada kriteria kuesioner, hasil ini masih tergolong pada kategori *quite close* atau cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa dukungan PBP berluaran infografis

cukup signifikan dalam mendukung perbaikan pemahaman materi Embriologi tumbuhan, hanya saja perlu adanya perbaikan maupun inovasi lebih lanjut dalam penerapannya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ekornes (2015) yang menyebut bahwa setidaknya diperlukan 6 aspek untuk mencapai kesesuaian persepsi mahasiswa ketika diberikan sebuah inovasi pembelajaran antara lain dukungan komunikasi dan kolaborasi yang baik. PBP berluaran infografis sejauh ini telah memberikan dukungan terhadap pemahaman mahasiswa sehingga di masa mendatang model ini layak untuk digunakan dengan beragam perbaikan yang dibutuhkan.

Hasil kuesioner pada T3 yaitu tingkat kesulitan dan tantangan pada implementasi PBP berluaran infografis mendapatkan skor sebesar 3.698. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa PBP ini cukup menantang. Pemberian bentuk model pembelajaran atau penugasan yang tidak terukur dengan baik seringkali akan menyulitkan mahasiswa. PBP berluaran infografis telah disesuaikan dengan karakter mahasiswa Pendidikan Biologi UMS dimana tema proyek serta rubrik penilaian disesuaikan dengan RPS serta memuat isu terkini dan luaran yang telah cukup baik dikenal oleh mahasiswa. Tingkat kesulitan yang sesuai justru dapat memotivasi mahasiswa untuk berusaha lebih keras dan mengembangkan beragam keterampilan berpikir (Lynch et al., 2018). Berdasarkan hasil kuesioner, dapat dikatakan bahwa PBP berluaran infografis berpotensi dalam memberikan tantangan bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan berpikirnya.

Salah satu tuntutan abad 21 adalah penyelenggaraan pendidikan dengan mengedepankan pengembangan *4Cs Skills*, salah satunya adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan ini, bersama dengan keterampilan berpikir lainnya, dipercaya mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik (E. Lai et al., 2017; E. R. Lai, 2011). PBP berluaran infografis menuntut mahasiswa untuk terus aktif berkolaborasi dalam seluruh rangkaian proyek. Hal ini turut ditunjukkan dari hasil kuesioner yang mencapai skor 3.884, yang berada pada kategori *quite close*. Kolaborasi dalam pembelajaran itu sendiri dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, dan kemampuan bekerja dalam tim, sehingga dapat dinyatakan bahwa PBP berluaran infografis berkontribusi positif pada aspek tersebut.

Pada item T5 yaitu keleluasaan dalam mengembangkan hasil belajar melalui PBP berluaran infografis, rerata skor yang didapat sebesar 4.000, yang menunjukkan bahwa mahasiswa merasa bahwa PBP berluaran infografis memberikan keleluasaan untuk mengembangkan hasil belajar dalam produk proyek. Terdapat beberapa keunggulan yang bisa didapatkan dengan memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk mengembangkan sendiri pembelajarannya, salah satunya adalah merangsang kreativitas mahasiswa (Astutik & Prahani, 2018; Mack & Landau, 2015). Penugasan bentuk baku seperti diskusi presentasi secara konvensional seringkali menghasilkan bentuk presentasi yang monoton, sebaliknya penugasan proyek yang menempatkan mahasiswa hampir mandiri sepenuhnya memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan pemahaman mereka secara lebih bebas. Pada akhirnya akan muncul ragam baru baik tampilan maupun konten infografis yang sesuai dengan kreativitas yang dibangun. Hal ini tentu membawa dampak positif bagi penyelenggaraan perkuliahan di masa mendatang. Rerata hasil kuesioner terhadap penerapan PBP berluaran infografis berada di skor 3.874 dalam rentangan *quite close*, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, mahasiswa merasa bahwa PBP ini berjalan dengan baik dan memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PBP berluaran infografis memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Embriologi Tumbuhan, terutama dari aspek kebaruan, peningkatan aktivitas kolaborasi serta kesempatan mengembangkan kreativitas. Perbaikan dalam beberapa aspek seperti penyesuaian terhadap kondisi mahasiswa masih perlu dilakukan untuk mencapai penyelenggaraan pemebelajaran PBP yang lebih efektif lagi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S., & Prahani, B. K. (2018). The Practicality and Effectiveness of Collaborative Creativity Learning (CCL) Model by Using PhET Simulation to Increase Students' Scientific Creativity. *International Journal of Instruction*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1191705>
- Cahyani, P., Corebima, A. D., Zubaidah, S., & Mahanal, S. (2021). THE STUDY OF BIOLOGY PRACTICUM MODEL IN INSTITUTE OF TEACHER EDUCATION (ITE). *Cakrawala Pendidikan*, 40(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.30379>
- Dolot, A. (2018). The characteristics of Generation Z. *E-Mentor*, 74, 44–50. <https://doi.org/10.15219/em74.1351>
- Lai, E., DiCerbo, K., & Foltz, P. (2017). Skills for Today: Collaboration. *Executive Development*, 3(4), 6–12.
- Lai, E. R. (2011). Collaboration : A Literature Review Research Report. *Research Reports*, April, 41. <http://www.datec.org.uk/CHAT/chatmeta1.htm>
- Lynch, R., Hurley, A., Cumiskey, O., Nolan, B., & McGlynn, B. (2018). Exploring the relationship between homework task difficulty, student engagement and performance. *Irish Educational Studies*, 38, 1–15. <https://doi.org/10.1080/03323315.2018.1512889>
- Mack, T., & Landau, C. (2015). Winners, losers, and deniers: Self-selection in crowd innovation contests and the roles of motivation, creativity, and skills. *Journal of Engineering and Technology Management - JET-M*, 37, 52–64. <https://doi.org/10.1016/j.jengtecman.2015.08.003>
- Martini, N. N., & Sueca, N. (2023). PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMANTEKS KELAS X AKL 1 SMKN 1 BANGLI. 5(1).
- Ramirez Butavand, D., Hirsch, I., Tomaiuolo, M., Moncada, D., Viola, H., & Ballarini, F. (2020). Novelty Improves the Formation and Persistence of Memory in a Naturalistic School Scenario. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00048>.

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *DIRECTED READING THINKING ACTIVITY* (DRTA) TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Iis Darvia¹, Sukmawaty², Baderiah³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah^{1, 2, 3}

Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1, 2, 3}

Email: sukmawaty@iainpalopo.ac.id

Corresponding author:

Iis Darvia

Institut Agama Islam Negeri Palopo

sukmawaty@iainpalopo.ac.id

Abstrak: Pengaruh Penerapan Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) berpengaruh terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah kuantitatif, pendekatan *Quasi-Experiment*, dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi yang diambil adalah 50 peserta didik kelas V SD. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) serta dokumentasi. Analisis data penelitian dilaksanakan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan *t-test*, dan uji effect size menggunakan rumus *d Cohens*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa uji *t-test* (*paired samples test*) pada kelas eksperimen (*pre-test* dan *post-test*) menghasilkan nilai *sig*, (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Melalui uji *t-test* (*independent samples t-test*) pada *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai *sig*, (*2-tailed*) sebesar $0,0007 < 0,05$, dengan nilai *t* hitung sebesar $2,803 \geq t$ tabel sebesar 1,677. Hal ini menunjukkan penolakan terhadap *H₀* dan penerimaan terhadap *H_a*. Uji *effect size Cohen's* menunjukkan nilai *d* sebesar 0,8 (kategori *large*). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah kontribusinya pada dunia pendidikan melalui konsep dan strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca melalui penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA).

Kata kunci: Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA), Keterampilan Membaca, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: The Effect of Implementing the *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) Strategy on Reading Skills in Indonesian Language Subjects in Class V of Elementary School. This research aims to determine whether the implementation of the *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) strategy significantly influences reading skills in the Indonesian language subject. The research conducted is quantitative with a quasi-experimental design of *Non-Equivalent Control Group Design*. The population taken consists of 50 students in class V of elementary school. Data collection techniques were performed through tests (*pre-test* and *post-test*) as well as documentation. Data analysis was carried out using prerequisite tests such as normality and homogeneity tests, hypothesis testing using *t-tests*, and effect size testing using *Cohen's d* formula. The results of data analysis indicate that the *t-test* (*paired samples test*) in the experimental class (*pre-test* and *post-test*) yielded a significance value (*2-tailed*) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the *pre-test* and *post-test*. Through the *t-test* (*independent samples t-test*) on the *post-test* between the experimental and control classes, a significance value (*2-tailed*) of $0.0007 < 0.05$ was obtained, with a calculated *t* value of $2.803 \geq$ the critical *t* value of 1.677. This indicates rejection of the null hypothesis (*H₀*) and acceptance of the alternative hypothesis (*H_a*). *Cohen's* effect size test showed a value of $d = 0.8$ (large category), confirming that the implementation of the *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) strategy has a significant impact on reading skills in the Indonesian language subject for Grade V elementary school students. Theoretical implications of this research contribute to the field of education through concepts and learning strategies to improve student learning outcomes. Practical implications of this research provide ease for students in enhancing reading skills through the implementation of the *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) strategy.

Keywords: *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) Strategy, Reading Skills, Students in Elementary School.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan individu untuk saling mengenal dan terhubung, berbagi pengalaman, serta meningkatkan pemahaman intelektual mereka satu sama lain (Mirasanthi et al., 2016). Oleh karena itu, selain berfungsi sebagai sarana komunikasi bahasa juga dapat mengungkapkan pemikiran, emosi, ide, informasi, dan pengalaman individu kepada orang lain, baik secara langsung ataupun tidak langsung (Sukmawaty & Firman, 2023). Di Indonesia, yang merupakan bahasa resmi serta berperan sebagai bahasa pengantar dan bahasa nasional adalah bahasa Indonesia (Sumardi, 2000). Sehingga bahasa Indonesia menjadi subjek yang sangat vital guna diajarkan di sekolah.

Terapat empat aspek keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu kemampuan mendengarkan, keterampilan berbicara, kemampuan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satu dari keempat aspek keterampilan tersebut yang perlu banyak ditekankan dalam pengembangan peserta didik adalah kemampuan membaca. Hal tersebut karena salah satu metode pembelajaran paling efektif adalah melalui aktivitas membaca (Suparlan, 2021). Membaca pada hakikatnya kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna tulisan (Rodin, 2020). Aktivitas membaca yang dimaksudkan di sini adalah pembaca secara kritis dan kreatif serta memproses teks yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai isi bacaan tersebut. Proses pemahaman suatu bacaan melibatkan tiga tahap yaitu tahap prabaca, saat baca, dan pascabaca (Rahim, 2018). Oleh karena itu, membaca tidak hanya sebatas mengenali kata-kata secara visual, tetapi juga mencapai pemahaman terhadap makna dari teks yang dibaca.

Meskipun menjadi metode pembelajaran paling efektif, membaca tidak serta merta menjadi kegiatan yang banyak dilaksanakan peserta didik maupun masyarakat. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), indeks kegiatan membaca masyarakat Indonesia masih belum mencapai tingkat yang optimal, dengan skor 59,52 pada tahun 2021 (Karnadi, 2022). Menurut data dari UNESCO pada tahun 2022, minat masyarakat Indonesia dalam membaca masih tergolong rendah yang hanya sebesar 0,001% atau 1 dari setiap 1000 orang (Utari, 2022). Dari informasi tersebut, terlihat bahwa membaca belum dianggap sebagai kebutuhan dan bagian dari budaya masyarakat Indonesia. Hal ini menimbulkan tanggung jawab dan perhatian bagi para pendidik untuk mengubah membaca menjadi aktivitas yang menyenangkan hingga mengakar menjadi bagian dari kebutuhan dan budaya bagi generasi bangsa.

Keterampilan membaca adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan literasi bahasa yang merupakan pondasi utama dalam pendidikan (Sari et al., 2024). Pada tingkat sekolah dasar (SD), pengembangan keterampilan membaca menjadi prioritas utama dalam upaya menciptakan generasi yang mampu memahami informasi dengan baik (Arianto et al., 2024). Namun, tantangan dalam mengajar keterampilan membaca di SD sering kali muncul karena perbedaan tingkat pemahaman dan minat siswa. Berdasarkan observasi di SD Negeri 4 Lasusua peserta didik menganggap bahwa kegiatan membaca sebagai pembelajaran yang monoton sehingga cenderung membuat mereka malas untuk memahami konten bacaan. Keaktifan peserta didik dalam belajar cenderung rendah sehingga menyebabkan terjadinya aktivitas lain yang mengganggu di dalam kelas. Kesulitan dalam memahami isi bacaan juga terjadi karena peserta didik cenderung hanya membaca dengan sekilas tanpa memahami isi bacaan secara mendalam. Akibat dari tidak akrabnya kegiatan membaca bagi peserta didik berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang rendah dikarenakan ketidakmampuan memperoleh pengetahuan dan informasi yang berasal dari aktivitas membaca. Hasil belajar merujuk

pada kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti proses belajar yang mampu mengubah perilaku mereka, termasuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga meningkatkan kualitas diri secara keseluruhan (Purwanto, 2022).

Salah satu upaya yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca adalah penerapan *Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA)*. Strategi pembelajaran adalah tindakan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Darmadi, 2018). Sedangkan, strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* merupakan pendekatan yang mendorong dan mengajak peserta didik merumuskan pertanyaan serta hipotesis, mengolah informasi, dan mengevaluasi solusi sementara dari hipotesis yang telah mereka buat (Rahim, 2018). *DRTA* adalah metode yang menggabungkan pembacaan terarah dengan pemikiran kritis. Metode ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pemahaman teks dan mengembangkan kemampuan analitis mereka seiring dengan meningkatkan pemahaman konten bacaan. Singkatnya strategi ini mengajarkan peserta didik untuk melakukan prediksi, membaca, dan menguji kebenaran dari apa yang mereka baca.

METODE

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas, yang juga dikenal sebagai *independent variable*, adalah strategi *DRTA*. Dalam konteks penelitian ini, strategi *DRTA* difokuskan pada melibatkan peserta didik secara aktif dengan teks bacaan. Prosesnya terdiri dari tahap prediksi, membaca, dan membuktikan apa yang telah dibaca. Di sisi lain, variabel terikat, atau *dependent variable*, adalah kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan ini mencakup pemahaman makna sederhana, interpretasi signifikansi, evaluasi, dan fleksibilitas dalam kecepatan membaca. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan antara penerapan strategi *DRTA* dan peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Lasusua, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara, dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dan desain penelitian *quasi-experiment*. Tujuan dari desain penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efek dari penerapan strategi pembelajaran, dengan memperlakukan kelas eksperimen menggunakan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)*, dan membandingkannya dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan strategi konvensional. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design* dengan pola yang telah ditetapkan, mengikuti pedoman dari Sugiyono (2017). Dengan menggunakan desain ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas strategi *DRTA* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di lingkungan sekolah tersebut.

Tabel 1. Desain Penelitian *Quasi-Experiment Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A	O1	X	O2
B	O3	-	O4

Keterangan :

- A : Kelompok kelas eksperimen
- B : Kelompok kelas kontrol
- O1 : *Pre-test* kelompok kelas eksperimen

O2	: <i>Post-test</i> kelompok kelas eksperimen
O3	: <i>Pre-test</i> kelompok kelas kontrol
O4	: <i>Post-test</i> kelompok kelas kontrol
X	: Perlakuan

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yang berarti seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Oleh karena itu, populasi yang menjadi sampel penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Lasusua, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V.A dengan 25 peserta didik dan kelas V.B dengan 25 peserta didik. Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan tes. Instrumen utama yang digunakan adalah tes, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, untuk mengevaluasi kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman peserta didik sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan kombinasi metode dokumentasi dan tes, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak dari penerapan strategi pembelajaran DRTA terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Tahap pertama adalah analisis deskriptif, yaitu informasi tentang jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata, dan parameter lain yang relevan dengan penelitian akan diperoleh. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang telah dikumpulkan. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji ini penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi normal. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* atau nilai *p*. Jika nilai *p* lebih dari tingkat signifikansi yang ditentukan (biasanya 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.

Setelah itu, dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *t-test* dengan statistik uji *test of variance*. Uji homogenitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa varians dari dua kelompok atau lebih (dalam hal ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol) tidak berbeda secara signifikan. Hal ini penting karena jika varians antar kelompok berbeda secara signifikan, maka akan mempengaruhi hasil analisis statistik yang dilakukan. Dengan melalui tahapan-tahapan tersebut, penelitian ini dapat memastikan bahwa analisis data dilakukan dengan cermat dan valid, sehingga hasil yang diperoleh dapat diandalkan untuk membuat kesimpulan dan interpretasi yang tepat. Uji hipotesis dilakukan dengan pengujian uji-t dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut (Sahir, 2021).

- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Sedangkan untuk menghitung berapa besar (*effect size*) pengaruh strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) dihitung menggunakan rumus *d' Cohen's* berikut (Hosaini & Kamiluddin, 2021).

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan :
 d : nilai *effect size*
 $\bar{X}_t$: nilai rata-rata kelas eksperimen
 $\bar{X}_c$: nilai rata-rata kelas kontrol

S pooled : standar deviasi gabungan

Untuk mencari nilai *S pooled*, digunakan rumus:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t - 1)s_t^2 + (n_c - 1)s_c^2}{n_t + n_c}}$$

Keterangan :

n_t : nilai *effect size*

n_c : nilai rata-rata kelas eksperimen

s_t : nilai rata-rata kelas kontrol

s_c : standar deviasi gabungan

Berdasarkan hasil yang ditemukan dari rumus tersebut ditentukan kriteria untuk ukuran *effect size* seperti yang tercantum dalam Tabel 2. (Widyastuti & Airlanda, 2021).

Tabel 2. Kriteria *Effect Size d Cohen's*

Size Kekuatan d	Keterangan
$d < 0,2$	Kecil (<i>small</i>)
$0,2 < d < 0,8$	Menengah (<i>medium</i>)
$d > 0,8$	Besar (<i>Large</i>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini yaitu data tentang keterampilan membaca peserta didik yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut dideskripsikan guna menggambarkan data pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Deskripsi data mencakup informasi seperti jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, dan parameter lainnya. Hasil dari deskripsi data disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Keterampilan Membaca

Data	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	25	25	25	25
Maximum	83	83	100	95
Minimum	40	45	65	50
Mean	67,36	66,56	81,32	72,12
Median	70	70	80	79
Mode	70	70	70	75
Std. Deviation	12,922	10,01	10,47	12,627

Berdasarkan Tabel 3, terdapat perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok yang berbeda, yaitu kelas eksperimen (V.A) dan kelas kontrol (V.B). Data yang diperoleh menunjukkan variasi dalam nilai *pre-test* dan *post-test* di antara kedua kelompok tersebut. Untuk kelas eksperimen (V.A), nilai *pre-test* berkisar antara 40 hingga 83, sedangkan nilai *post-test* berkisar antara 65 hingga 100. Di sisi lain, kelas kontrol (V.B) memiliki rentang nilai *pre-test* dari 45 hingga 83, dan rentang nilai *post-test* dari 50 hingga 95. Dari data ini, terlihat bahwa ada peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Rata-rata nilai keterampilan membaca di kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,36 dan

meningkat menjadi 81,32 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan sebesar 13,96. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pre-test* adalah 66,56 dan meningkat menjadi 72,12 pada *post-test*, menunjukkan peningkatan sebesar 5,56. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 8,4. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dibandingkan dengan kelas kontrol, mengingat peningkatan yang lebih besar dalam rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test*. Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen.

Uji Normalitas

Uji Normalitas Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji normalitas data *pre-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan perangkat lunak SPSS disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil keterampilan membaca siswa	Pre-test eksperimen	.148	25	.168	.912	25	.035
	Pre-test kontrol	.158	25	.108	.947	25	.212

Berdasarkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,168 dan *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,108, keduanya menunjukkan nilai yang lebih besar dari probabilitas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil uji normalitas data *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan perangkat lunak SPSS dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-test kelas eksperimen	.156	25	.117	.934	2	.
Post-test kelas kontrol					5	.105
	.130	25	.200*	.95	2	.
				5	5	.324

Berdasarkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,117 dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,200, keduanya menunjukkan nilai yang lebih besar dari probabilitas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianggap berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan atau intervensi, data *post-test* dari kedua kelompok cenderung memiliki distribusi yang mendekati normal.

Uji Homogenitas

Setelah menguji normalitas, langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas data. Dalam konteks ini, data yang diuji adalah hasil dari nilai tes (baik *pre-test* maupun *post-test*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari uji homogenitas diperoleh melalui perangkat lunak SPSS, yang menunjukkan hasil berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil keterampilan membaca siswa	Based on Mean	1.314	1	48	.257
	Based on Median	1.036	1	48	.314
	Based on Median and with adjusted df	1.036	1	46.874	.314
	Based on trimmed mean	1.240	1	48	.271

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil keterampilan membaca siswa	Based on Mean	.216	1	48	.644
	Based on Median	.274	1	48	.603
	Based on Median and with adjusted df	.274	1	43.300	.604
	Based on trimmed mean	.222	1	48	.640

Hasil analisis uji homogenitas menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini. Nilai-nilai *Asymp. Sig* untuk uji homogenitas antara *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta kelas kontrol secara berturut-turut adalah 0,257 dan 0,644. Dengan nilai-nilai yang lebih besar dari nilai probabilitas yang ditetapkan (0,05), kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa varian antara kedua kelompok tersebut dapat dianggap serupa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini menunjukkan homogenitas varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun setelah intervensi dilakukan.

Uji *T-Test*

Uji Paired Sample *T-Test Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji *Paired T-test* diterapkan untuk menentukan apakah ada pengaruh dari penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* terhadap kemampuan membaca teks eksplanasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Lasusua. Berikut adalah hasil analisis dari *Uji Paired T-test* tersebut.

Tabel 8. Hasil Uji *Paired Samples T-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Mean	Std. Deviation	Paired Difference Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	f	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
air 1	Pretest eksperimen- posttest eksperimen	-13.96000	7.27141	1.45428	-16.96149	-10.95851	-9.599	4	.000
	Pretest kontrol posttest kontrol	-5.56000	9.14731	1.82946	-9.33583	-1.78417	-3.039	4	.006

Hasil dari uji *paired t-test* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan sebelum dan setelah penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan diterima. Ini terbukti dari nilai signifikansi (*Sig.*) (*2-tailed*) yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan DRTA tidak terjadi secara kebetulan. Nilai *Sig.* yang sangat kecil (0,000 dan 0,006) menunjukkan bahwa pengaruh DRTA terhadap keterampilan membaca teks eksplanasi sangat signifikan. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa *strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca teks eksplanasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Negeri 4 Lasusua. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hidayana, Pateda, dan Pautina yang juga menegaskan bahwa *strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 11 Limboto (Hidayana et al., 2021).

Uji *Independent Sample T-test Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji *independent sampel t-test* dilakukan untuk menilai apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan data dari kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan strategi konvensional atau ceramah. Perhitungan uji *independent sampel t-test* terhadap nilai *post-test* dari kedua kelas tersebut telah dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Berikut adalah hasil perhitungan dari uji *independent sampel t-test* tersebut.

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Samples T-test Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Lave's Test fot Equality of Variances		t-test for Equality Means						
		ig.	t	f	ig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std . Error Differenc e	95% Convidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil keteram- pilan membaca siswa	<i>Equal variances assumes</i>	216	644	2.803	48	007	9.20000	3.28179	2.60152	15.79848
	<i>Equal variances not assumes</i>			2.803	46.42 3	(07	9.2 000	3/28179	2.59573	15.80427

Hasil dari uji *independent sampel t-test* pada Tabel 9. menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,007, yang lebih kecil dari nilai probabilitas yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,05 ($0,007 < 0,05$). Selain itu, nilai *t* hitung sebesar 2,803 juga lebih besar dari *t* tabel yang bernilai 1,677. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai *post-test* antara kelas eksperimen (V.A) yang menerima perlakuan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* dan kelas kontrol yang menerima strategi konvensional atau ceramah.

Uji Besar Pengaruh (*Effect Size*)

Untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen (V.A) di SD Negeri 4 Lasusua, dilakukan penggunaan rumus *Cohen's*. Berikut adalah hasil perhitungan menggunakan rumus *Cohen's*.

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \\
 d &= \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{(n_t-1)s_t^2 + (n_c-1)s_c^2}{n_t + n_c}}} \\
 d &= \frac{81,32 - 71,12}{\sqrt{\frac{(25-1)10,47^2 + (25-1)12,62^2}{25+25}}} \\
 d &= \frac{9,2}{\sqrt{\frac{(24 \times 109,62) + (24 \times 159,26)}{50}}} \\
 d &= \frac{9,2}{\sqrt{\frac{2.630,88 + 3.822,24}{50}}} \\
 d &= \frac{9,2}{\sqrt{\frac{6.453,12}{50}}} \\
 d &= \frac{9,2}{\sqrt{129,06}} \\
 d &= \frac{9,2}{11,36} \\
 d &= 0,8
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan menggunakan rumus *Cohen's*, diperoleh nilai sebesar 0,8. Karena nilai *d* sama dengan 0,8 ($0,8 = 0,8$), maka dapat disimpulkan bahwa *Effect Size* dari strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) terhadap keterampilan membaca adalah besar (*Large*). Penggunaan strategi DRTA ini dianggap mampu meningkatkan keterampilan membaca karena strategi tersebut dapat menarik minat peserta didik terutama dalam membaca cerita atau teks, seperti yang disampaikan oleh Istika (Istika, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai "Pengaruh Strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD N 4 Lasusua", dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) secara signifikan meningkatkan hasil keterampilan membaca teks eksplanasi. Rata-rata nilai peserta didik yang mendapatkan perlakuan strategi DRTA pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi daripada rata-rata nilai peserta didik pada kelas kontrol. Bahkan, efek dari penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) terhadap keterampilan membaca mencapai 0,8, menunjukkan pengaruh yang besar (*Large*). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca teks eksplanasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 4 Lasusua. Sebagai saran, disarankan untuk terus menerapkan strategi *Directed Reading Thinking Activity* (DRTA) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 4 Lasusua, serta untuk mengintegrasikan strategi ini ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, penting juga untuk memberikan pelatihan kepada guru mengenai implementasi yang efektif dari strategi DRTA agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23-31.
- Darmadi. 2018. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor: Guepedia Publisher.
- Sari, C. U., Nursyamsi, N., & Sukmawaty, S. 2024. Transformasi Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Kemah Literasi di Kelas IV SDN 245 Tole-Tole Luwu Timur. *Jurnal*

Pendidikan Refleksi, 12(4), 255-274.

- Hidayana, S., Pateda, L., & Pautina, A. R. 2021. Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2 (1), 58–81. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152>
- Hosaini, & Kamiluddin, M. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Means-Ends Analysis (MEA) dalam meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal dan Pemecahan Masalah pada mata pelajaran Fikih. *Edukais: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 5(1), 43–53. <https://doi.org/10.36835/edukais.2021.5.1.43-53>
- Istika. 2017. *Strategi DRTA (Directed Reading Thinking Activity)*. Surabaya: digilib.uinsby.ac.id.
- Karnadi, A. 2022. Minat Baca Masyarakat Yogyakarta Paling Tinggi pada 2021. Retrieved January 13, 2024, from DataIndonesia.id website: <https://dataindonesia.id/pendidikan/detail/minat-baca-masyarakat-yogyakarta-paling-tinggi-pada-2021>
- Mirasanthi, K. G., Suarjana, I. M., & Garminah, N. N. 2016. Analisis Kemampuan Siswa dalam Membaca Pemahaman pada Wacana Narasi Kelas V SD Negeri 1 Panarukan. *Jurnal Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.7457>
- Purwanto, M. N. 2022. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahim, F. 2018. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rodin, Rhoni. 2020. *Informasi dalam Konteks Sosial Budaya*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian (KBM Indone)*. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. 2000. *Penggunaan dan Penyusunan Buku Pelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Grasindo.
- Sukmawaty, S., & Firman, F. 2023. Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia pada Ruang Publik di Kota Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 312-317.
- Suparlan. 2021. Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12.
- Utari, K. 2022. *Upaya Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dalam Memperkuat Literasi Membaca Masyarakat untuk Mewujudkan Kota Literasi Versi UNESCO di Kota Padang Panjang*. Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. 2021. Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1120–1129.

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI FLIP PDF PROFESIONAL SUBTEMA 3 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Astri Ivanali Fajrin¹, Lilis Suryani², Rosdiana³
Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3}
Email: astriivanalifajrin@gmail.com

Corresponding author:

Atri Ivanali Fajrin
Institut Agama Islam Negeri Palopo
astriivanalifajrin@gmail.com

Abstrak: Kesulitan dalam pembelajaran seperti minat belajar yang kurang, kurangnya fokus peserta didik, serta kurang aktifnya peserta didik dikelas menjadi masalah urgen dalam pembelajaran. Salah satu cara mengatasi hal tersebut adalah menyediakan bahan ajar yang menarik berbentuk *e-modul*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan berbasis aplikasi flip pdf, untuk merancang bahan ajar *e-modul* berbasis aplikasi flip pdf, untuk mengetahui validitas dan praktikalitas *e-modul* berbasis aplikasi flip pdf. Jenis penelitian ini merupakan *e-modul* penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang disandingkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah bahan ajar yang berwarna, bergambar, menarik, dan bahasanya mudah dipahami. Bahan ajar lalu dirancang dengan membuat flowchart sehingga menghasilkan *e-modul* yang memenuhi kriteria validitas produk berdasarkan hasil penilaian ahli materi senilai 84%, ahli bahasa senilai 81%, dan ahli desain senilai 81%. Selain itu, bahan ajar yang dihasilkan memenuhi kriteria praktikalitas dengan hasil 95% (sangat praktis).

Kata Kunci: *E-Modul, Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*

Abstract: *Development of E-module Based on professional Flip PDF Application Subtheme 3 Development of Communication Technology.* Difficulties in learning such as lack of interest in learning, low student focus, and lack of student activity in class are urgent problems in learning. One way to overcome this is to provide interesting teaching materials in the form of *e-modules*. This research aims to determine the needs analysis for developing *e-modules* based on the flip PDF application, to design *e-module* teaching materials based on the flip PDF application, to determine the validity of developing *e-modules* based on the flip PDF application, and assessing the practicality and practicality of *e-modules* based on the flip PDF application. This type of research is development research (*Research and Development/R&D*) which is coupled with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The results and conclusions of this research show that there is a need for teaching materials that are colorful, illustrated, interesting, and whose language is easy to understand. The teaching materials were then designed by making a flowchart to produce an *e-module* that met the product validity criteria based on the assessment results of material experts worth 84%, language experts worth 81%, and design experts worth 81%. Apart from that, the resulting teaching materials meet the practicality criteria with a result of 95% (very practical).

Keywords: *E-module, Development of Technology and Communication*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan juga berkembang. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang hingga saat ini (Rosdiana, 2018). Materi pembelajaran yang disediakan terbatas pada bahan cetak seperti buku, modul, dan materi lainnya yang tercetak berubah menjadi berbagai bentuk digital dan dapat diakses melalui media elektronik seperti laptop, komputer, atau perangkat seluler.

Penggunaan media elektronik dalam proses pembelajaran dapat menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan luas, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkaya keterampilan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi (Suarsana and Mahayukti, 2013). Namun, hal itu tidak berarti menyurutkan peranan guru sebagai pengajar sekaligus pendidik (Marwiyah et al. 2018). Sebaliknya, guru dapat menggunakan sumber-sumber pembelajaran yang terkait dengan teknologi

yang dapat memudahkan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang berhubungan dengan materi teknologi komunikasi agar pembelajaran dapat bersifat kontekstual. Pembelajaran yang didesain secara kontekstual dapat lebih membuat peserta didik menunjukkan kemampuan representasi yang lebih unggul, lebih baiknya kemampuan analisis, menemukan dugaan dan membuat kesimpulan daripada peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran konvensional (Hutagaol, 2013)

Salah satu sumber belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadikan materi teknologi komunikasi lebih kontekstual adalah e-modul non cetak. E-modul adalah sebuah cara penyampaian materi belajar yang dirancang secara sistematis dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Modul ini dapat disajikan dengan animasi, audio, dan navigasi yang meningkatkan interaktivitas pengguna dengan program tersebut (Larasati et al. 2020). E-modul dapat dikembangkan dengan bantuan sebuah laman atau aplikasi flip pdf profesional, ini merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengubah publikasi pdf menjadi halaman flipping digital (Khairinal, Suratno and Aftiani 2021). Aplikasi ini memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang interaktif dengan beragam fitur yang mendukung proses tersebut.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada Agustus 2021 di SDN 111 Batusitanduk, bahwa peserta didik kelas III kurang memiliki minat belajar yang mengakibatkan kurangnya fokus dan aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini menjadi perhatian penting karena kurikulum 2013 menekankan agar peserta didik dapat lebih aktif dan terampil dalam proses pembelajaran daripada guru (Waseso, 2018). Guru juga mencatat bahwa peserta didik cenderung merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, karena kurangnya bahan ajar yang menarik perhatian mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, Karma dan Nurwahidah (2024) berjudul Pengembangan E-modul Pembelajaran berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN 39 Mataram mengungkapkan bahwa e-modul mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik maupun pendidik sebab menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan. Hal tersebut diperkuat oleh teori bahwa e-modul dapat menjadi sumber belajar efektif dan membantu peserta didik dalam belajar (Dwiyanti, Supriatna, and Marini 2021). Begitu pula dengan teori lain yang setuju dengan hal tersebut dan menyatakan bahwa bahan ajar e-modul dapat memberikan serangkaian pengalaman belajar yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nanthi and Mutaqin, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menyediakan sebuah bahan ajar e-modul berbasis aplikasi flip pdf profesional yang memuat materi subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi untuk mengatasi secara langsung masalah yang ditemukan pada kelas III SDN 111 Batusitanduk. Penyediaan bahan ajar ini bermanfaat secara langsung bagi pemberian pemahaman kepada peserta didik dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE yang terbagi atas lima langkah yaitu analyze atau analisis, design atau perancangan, development atau pengembangan, implementation atau implementasi, dan evaluation atau evaluasi. Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas III SDN 111 Batusitanduk dengan jumlah 23 peserta didik dan objeknya e-modul berbasis aplikasi flip pdf profesional yang dikembangkan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, lalu dianalisis secara bertahap sesuai jenis data. Data kualitatif dianalisis dengan analisis deskripsi sedang data kuantitatif dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut (Sari, Amin and Lukiati 2017).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai klasifikasi validitas dan praktikalitas berikut (Sholihah, Farida and Rahmawati 2021).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase (%)	Klasifikasi
81-100	Sangat valid/praktis
61-80	Valid/praktis
41-60	Cukup valid/praktis
21-40	Kurang valid/praktis
0-20	Tidak valid/praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze (analisis) kebutuhan e-modul berbasis aplikasi flip PDF professional. Analisis merupakan tahap pertama dalam penelitian ini. Tahap ini berisi kegiatan pengumpulan data yang akan digunakan sebagai tolak ukur pengembangan produk nantinya. Analisis kebutuhan dibagi menjadi empat bagian yaitu analisis guru, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran (Magdalena et al. 2020).

Pada analisis guru diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran hanya satu jenis saja yaitu bahan ajar cetak sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak dapat menarik perhatian peserta didik. Guru Kelas III, Irmayani A.Ma. Pd. SD menyatakan dalam wawancara: “Buku cetak yang digunakan dikelas kurang dapat menarik minat peserta didik, sehingga dibutuhkan bahan ajar lain dengan jenis berbeda yang mampu menarik perhatian peserta didik. Pada pembelajaran peserta didik cenderung bosan dengan buku cetak yang tidak terganti dan terus digunakan setiap hari.” Kebosanan ini dapat diatasi dengan pengembangan bahan ajar inovatif dengan penggunaan teknologi yang penting dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 (Sari et al 2019).

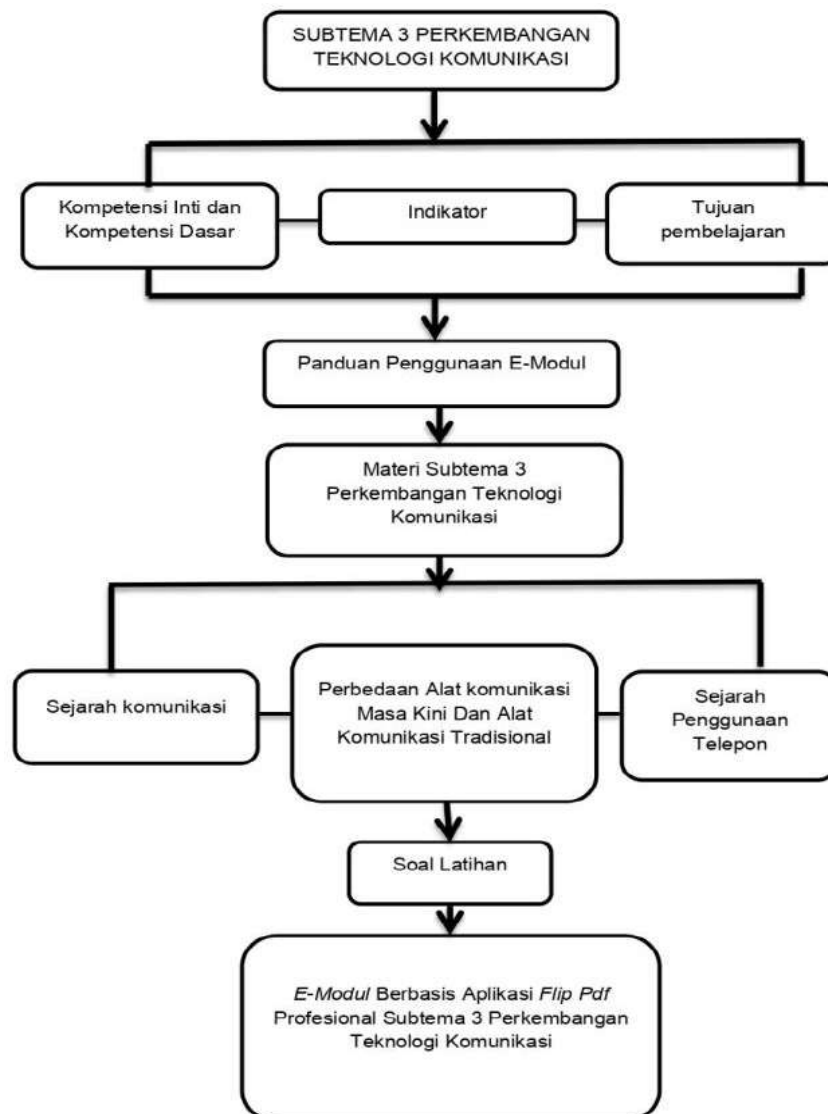
Analisis peserta didik memperoleh data bahwa peserta didik menyukai bahan ajar dengan gambar kartun dan perpaduan warna yang menarik. Peserta didik juga membutuhkan sebuah bahan ajar yang dapat membantunya belajar secara mandiri. Bahan ajar bergambar dan berwarna memang lebih disukai peserta didik usia SD/MI, hal ini tidak terlepas dari golongan usia juga kemampuan nalar mereka yang masih bersifat imajinatif (Salawati and Indrawati 2015).

Analisis materi memperoleh informasi tentang Kompetensi Dasar (KD) yang akan dijadikan dasar pengembangan produk yaitu Kompetensi Dasar (KD) 3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dilingkungan setempat dan Kompetensi Dasar (KD) 4.6 Meringkas tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif. Hasil analisis materi tersebut disusun berdasarkan data observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru di kelas.

Terakhir, dari Kompetensi Dasar (KD) tersebut lalu dilaksanakan analisis tujuan pembelajaran yang memperoleh empat tujuan pembelajaran yaitu 1) Siswa mampu menjawab pertanyaan yang terdapat pada teks perkembangan teknologi komunikasi, 2) Siswa mampu menceritakan kembali isi

dari teks perbedaan alat komunikasi modern dan alat komunikasi tradisional, 3) Siswa mampu memahami sejarah penggunaan telepon, 4) Siswa mampu menyimpulkan alat komunikasi masa kini.

Design (Perancangan) e-modul berbasis aplikasi flip PDF professional. Perolehan data yang dikumpulkan dari tahap analisis kebutuhan selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam perancangan produk. Perancangan produk disusun mulai dari sampul depan, kata pengantar, panduan penggunaan, daftar isi, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan/kegiatan pembelajaran, kesimpulan, refleksi, kunci jawaban, daftar pustaka, biografi penulis, dan ditutup dengan sampul belakang. Sistematika rancangan produk ini disusun dalam bentuk bagan untuk memudahkan penyusunan produk menjadi lebih terarah, deskripsi sebuah proses produksi ini disusun sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan divisualisasikan berdasarkan urutan langkah dari satu proses ke proses berikutnya (Malabay 2016).



Gambar 1. Bagan desain produksi e-modul

Hasil perancangan yang menjadi patokan pengembangan selanjutnya diimplementasikan menjadi produk jadi yang siap uji. E-Modul dikembangkan dengan bantuan web editor Canva (untuk mengedit gambar dan tata letak e-modul) yang dipadukan dengan Microsoft Word (untuk menambahkan teks atau tulisan pada e-modul). Modul pembelajaran lalu diunggah pada laman

flipbuilder.com untuk mengubahnya menjadi flipbook. Sebab merujuk pada pengertiannya, e-modul merupakan suatu jenis materi tertulis dalam bentuk elektronik yang dirancang untuk keperluan pembelajaran serta memiliki manfaat yang signifikan (Rama et al. 2022). Oleh karenanya, bentuk produk ini tidak melalui proses pencetakan namun diunggah pada laman pengubah flipbook.

Development (Pengembangan) e-modul berbasis aplikasi flip PDF profesional. Produk yang telah selesai lalu memasuki tahap uji kelayakan yang divalidasi oleh tiga validator ahli yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli desain menilai kesesuaian dan kemenarikan tampilan produk yang dikembangkan. uji kevalidan ini merupakan syarat dari Depdiknas (2008) agar dilaksanakan pengujian kevalidan isi, penyajian, dan kebahasaan oleh para ahli sebelum bahan ajar yang dikembangkan digunakan. Berikut hasil rekapitulasi penilaian produk oleh ahli desain.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas oleh Validator Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Jenis dan ukuran huruf			✓	
2	Kejelasan materi			✓	
3	Penomoran yang menarik			✓	
4	Kesesuaian gambar dan materi dalam <i>e-modul</i>				✓
5	Tata letak sampul <i>e-modul</i>			✓	
6	Perpaduan warna yang tepat			✓	
7	Desain modul yang ditampilkan menarik				✓
8	Gambar <i>e-modul</i> cukup jelas tidak kabur				✓
9	Urutan setiap halaman atau posisi nama gambar dan materi tepat			✓	
10	Gambar yang dipaparkan jelas dan mudah dipahami			✓	
11	Ilustrasi gambar yang menarik pada <i>e-modul</i> pembelajaran			✓	
12	Sampul yang ditampilkan pada <i>e-modul</i> menarik dan interaktif			✓	
Total Skor		$\frac{39}{48} \times 100\%$			
Persentase Skor		81%			
Kategori		Sangat Valid			

Uji kelayakan selanjutnya dinilai oleh validator ahli materi. Validator ahli materi menilai kelayakan isi materi modul dan kesesuaian konsep, kurikulum, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran dengan data hasil analisis kebutuhan. Berikut hasil rekapitulasi penilaian produk oleh ahli desain.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kebenaran konsep dan materi			✓	
2	Sesuai dengan kurikulum 2013				✓
3	Susunan isi <i>e-modul</i> jelas			✓	
4	Tujuan pembelajaran dijabarkan dengan jelas			✓	
5	Uraian <i>e-modul</i> jelas dan sistematis			✓	
6	Materi yang dipaparkan sesuai dengan Kompetensi Dasar			✓	
7	Materi yang dipaparkan sesuai dengan Indikator			✓	
8	Kesesuaian antara gambar dan materis				✓
9	Ketepatan pemilihan materi dan gambar			✓	
10	Isi rangkuman materi jelas dan ringkas				✓
11	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
Total Skor		$\frac{37}{44} \times 100\%$			
Persentase Skor		84%			
Kategori		Sangat Valid			

Pengujian terakhir dilaksanakan oleh validator ahli bahasa. Validator ahli bahasa menilai ketatabahasaan dalam produk yang dikembangkan. Berikut hasil rekapitulasi penilaian produk oleh ahli bahasa.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas oleh Validator Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman peserta didik			✓	
2	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
3	Penggunaan Bahasa Indonesia yang jelas			✓	
4	Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)			✓	
5	Penjelasan yang dipaparkan tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
6	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
7	Kejelasan bahasa yang digunakan		✓		
8	Kemudahan dalam mempelajari bahasa yang digunakan				✓
Total Skor		$\frac{26}{32} \times 100\%$			
Persentase Skor		81%			
Kategori		Sangat Valid			

Hasil dari ketiga penilaian oleh tiga validator yang berbeda memperlihatkan bahwa produk *e-modul* yang dikembangkan berhasil memperoleh kategori sangat valid. Sehingga produk telah layak diimplementasikan pada pembelajaran sesuai dengan langkah selanjutnya.

Implementation (Implementasi) *e-modul* berbasis aplikasi flip PDF profesional

Implementasi adalah langkah penggunaan produk jika telah selesai dikembangkan. Implementasi pada penelitian ini dilaksanakan langsung pada kelas dan sekolah lokasi penelitian sehingga menyasar secara tepat subjek penelitian. Produk yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran untuk sekaligus diuji kepraktisannya oleh praktisi/guru. Sebuah produk pengembangan dianggap praktis apabila mudah digunakan oleh peserta didik atau pendidik dan memiliki konten yang lebih kaya daripada buku pelajaran (Riefani 2019) Berikut hasil uji kepraktisan setelah e-modul digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan

Komponen	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi				✓
Tampilan produk	Desain tampilan				✓
	Kualitas gambar				✓
	Daya tarik				✓
Penggunaan produk	Kemudahan dalam menggunakan produk		✓		
Total Skor		$\frac{19}{20} \times 100\%$			
Persentase Skor		95%			
Kategori		Sangat Praktis			

Hasil uji kepraktisan oleh guru tersebut mengungkapkan dengan jelas bahwa produk e-modul yang dikembangkan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan nilai hasil kepraktisan peserta didik ketahui rata-rata perolehan nilai dari total 23 peserta didik mencapai 85. Hal ini menjadi bukti bahwa e-modul membawa dampak yang signifikan terhadap efektifitas belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015) bahwa nilai kepraktisan bahan ajar dapat memberikan dampak yang bervariasi serta membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi) e-modul berbasis aplikasi flip PDF profesional. Evaluasi ini merupakan kegiatan memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan yaitu e-modul sesuai arahan tiga validator serta praktisi yang telah menilai produk dalam rangkaian uji validasi dan praktikalitas. Evaluasi ini bertujuan sebagai peninjauan guna memahami, mengidentifikasi, dan memperbaiki dengan tujuan menutupi kekurangan-kekurangan yang ditemukan (Mahmudi 2011). Oleh karenanya, proses ini menjadi sangat penting untuk mewujudkan produk yang efektif dan berkualitas. Berdasarkan kritik, saran dan komentar dilakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan seperti memperbaharui desain sampul dan menambahkan logo, memperbaiki tata letak materi dan background pada bagian isi, menambahkan gambar yang lebih menarik, memperkaya materi, menyempurnakan bentuk soal latihan, serta memperbaiki sampul belakang dan memperhatikan susunan kalimat e-modul.

Produk e-modul yang telah lulus uji validitas, praktikalitas, serta evaluasi selanjutnya telah dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran sebab telah dijamin kelayakan juga kepraktisannya. Pengembangan bahan ajar berkualitas dan telah lulus serangkaian uji ini dapat menjadi terobosan baru sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran (Suryani, Misnahwati, and Nurdin 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian juga pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu pertama, hasil analisis kebutuhan yakni analisis guru menunjukkan jika diperlukannya sebuah bahan ajar selain bentuk cetak di kelas untuk menarik minat peserta didik, analisis peserta didik menunjukkan jika e-modul dengan warna, gambar, dan gaya bahasa yang menarik dapat memberikan rangsangan minat pada peserta didik, analisis materi menunjukkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan yaitu 3.6 dan 4.6, analisis tujuan pembelajaran menghasilkan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan e-modul.

Kedua, pada tahap rancangan, bahan ajar berbentuk e-modul dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE dengan bantuan web editor Canva, Microsoft Word, dan flipbuilder.com.

Ketiga dan keempat yaitu berdasarkan hasil uji validasi pada tahap pengembangan, validator ahli desain memberikan nilai 81% (sangat valid) pada e-modul yang dikembangkan, validator ahli materi memberikan nilai 84% (sangat valid), serta validator ahli bahasa juga memberikan nilai 81% (sangat valid). Sedangkan, berdasarkan uji praktikalitas yang dilaksanakan pada tahap implementasi diperoleh nilai persentase 95% (sangat praktis) oleh praktisi/guru yang menggunakan. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar kelayakan dan kepraktisan produk e-modul yang dikembangkan untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan agar pengembangan e-modul terus dilakukan dengan memperhatikan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang berkembang. Selain itu, disarankan juga untuk melibatkan stakeholder pendidikan lainnya seperti guru dan siswa dalam proses pengembangan agar e-modul yang dihasilkan benar-benar relevan dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas
- Fadilah, Rasta Cahyani., Karma, I Nyoman & Nurwahidah. (2024). Pengembangan E-modul Pembelajaran berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN 39 Mataram. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 232-246
- Hutagaol, Kartini. (2013). Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, 2(1), 85-99.
- Khairinal., Suratno & Aftiani, Resi Yulia (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-book berbasis flip pdf professional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2(1), 58-70.
- Larasati, Anggia Dwi., Lepiyanto, Agil., Susanto, Agus & Asih, Triana (2020). Pengembangan E-Modul terintegrasi Nilai-nilai Islam pada Materi Sistem Respirasi. Didadikta Biologi, 4(1), 1-9.
- Magdalena, Ina., Prabandani, Riana Okta., Rini, Emilia Septia., Fitriani, Maulidia Ayu., & Putri, Amelia Agdira. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2(2), 170-187.

- Mahmudi, Ihwan. (2011). CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan. *Jurnal At-Ta'dib*, 6(1), 111-125.
- Malabay. (2016). Pengembangan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21-26.
- Marwiyah., Alauddin., & Ummah, Muh. Khaerul (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish
- Nanthi, Babyola Dara & Mutaqin, Anwar. (2023). Pengembangan E-Modul dengan Berbantuan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6706-6717
- Rama, Alzet., Putra, Rusnardi Rahmat., Huda, Yasnidul & Lapisa, Remon. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 71(1), 42-47.
- Riefani, Maulana Khalid. (2019). Validitas dan Kepraktisan Panduan Lapangan “Keragaman Burung” di Kawasan Pantai Desa Sungai Bakau. *Jurnal Vidya Karya*, 34(2), 193-204.
- Rosdiana (2018). Teknologi Pembelajaran berbasis ICT (Penerapan Computer Based Test). *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 31-38.
- Sari, Alvina Putri Purnama., Amin, Mohamad & Lukiati, Betty. (2017). Buku Ajar Bioteknologi berbasis Bioinformatika dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan*, 2(6), 68-72.
- Sari, Indah Puspita., Samiha, Yulia Tri., Habisukan, Umami Hiras., Wigati, Indah & Hapida, Yustina. (2019). Review: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Menggunakan Model ADDIE. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 68-75.
- Sholihah, Sitti Mar'atus., Farida, Nurul & Rahmawati, Dwi (2021). Pengembangan E-Modul Matematika berbasis Kontekstual disertai Nilai-nilai Islam pada Materi Barisan dan Deret. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 168-180.
- Suarsana, I.M & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 264-275.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Lilis., Misnahwati, Musdalifah., & Nurdin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3314-3324
- Trixie, Salawati & Indrawati, Nuke Devi. (2015). Tahap Analisis untuk Pengembangan “Asetaro” Komik Pendidikan Kesehatan untuk Anak tentang Bahaya Merokok. *Jurnal Vidya Karya*, 34(2), 193-204.
- Waseso, Henri Purbo. (2018). Kurikulum 2013 dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *The 2nd University Research Coloqium*, 170-176.

**PENGEMBANGAN E-BOOKLET BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP BERBASIS
RECIPROCAL LEARNING PADA MATERI MENELAAH UNSUR KEBAHASAAN
DALAM TEKS BERITA EKSPLANASI**

Mira Sefriyani Laoli¹, Mastawati Ndruru², Imansudi Zega³, Arozatulo
Bawamenewi⁴

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2,3,4}
Universitas Nias^{1,2,3,4}

Email: miralaoli123@gmail.com

Corresponding author:

Mira Sefriyani Laoli
Universitas Nias
miralaoli123@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi menuntut proses pendidikan yang lebih maju dan juga canggih sehingga mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran *e-learning*. Namun kenyataannya siswa SMP Negeri 4 Gunungsitoli masih memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang monoton secara khusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi di kelas VII SMP yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Borg And Gall* yang terdiri dari sepuluh tahap yaitu *Research and Information Collecting* (Analisis Kebutuhan), *Planning* (Perencanaan), *Development Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal), *Preliminary Field Testing* (Pengujian Terbatas), *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Produk), *Main Field Testing* (Uji Produk Utama), *Operational Product Revision* (Revisi Produk), *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas), *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir), dan *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Penggunaan). *E-booklet* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan melalui tahap uji validitas oleh tiga validator (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain), uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media *E-Booklet* telah teruji valid dan layak oleh validator ahli materi 100%, validator ahli bahasa 100%, dan validator ahli desain 92,3%. Kepraktisan media *E-Booklet* pada uji perseorangan sebesar 96,6%, uji kelompok kecil sebesar 96,6%, dan uji lapangan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media pembelajaran juga telah teruji sangat efektif dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 90%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media *E-Booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam materi teks berita eksplanasi di kelas VII SMP yang telah dikembangkan dengan model *Borg and Gall* telah memenuhi harapan dan tujuan penelitian.

Kata kunci : *Media E-Booklet, Borg and Gall, Valid, Praktis, Efektif*

Abstract: *Development of Indonesian Language E-Booklet for Class VII SMP Based on Reciprocal Learning on The Material Of Studying Language Elements in Explanatory News Texts .* Technological developments demand a more advanced and sophisticated educational process so that it can increase students' interest in learning, thus encouraging teachers to create e-learning learning media. However, in reality, students at SMP Negeri 4 Gunungsitoli still have low interest in learning due to monotonous learning media, especially in learning Indonesian. The aim of this research is to develop learning media in the form of an E-Booklet on material examining linguistic elements in explanatory news texts in class VII SMP that is valid, practical and effective. This type of research is research and development. The development model used is the Borg and Gall model which consists of ten stages, namely Research and Information Collecting (Needs Analysis), Planning, Development Preliminary Form of Product (Initial Product Development), Preliminary Field Testing (Limited Testing), Main Product Revision (Revision of Product Test Results), Main Field Testing (Main Product Test), Operational Product Revision (Product Revision), Operational Field Testing (Wide Scale Field Trial), Final Product Revision (Final Product Revision), and Dissemination and Implementation (Dissemination and Use). E-booklet as a learning media was developed through a validity test stage by three validators (material expert, linguist, and design expert), individual test, small group test, and field test carried out in class VII UPTD of SMP Negeri 4 Gunungsitoli. Based on the results of research that has been carried out, the E-Booklet media has been tested as valid and appropriate by 100% material expert validators, 100% language expert validators, and 92.3% design expert validators. The practicality of E-Booklet media in individual tests was 96.6%, small group tests were 96.6%, and field tests were 99% in the very practical category. The effectiveness of learning media has also been proven to be very effective with a classical completion percentage reaching 90%. Based on the research results above, the E-Booklet media in the material examining linguistic elements in explanatory news text material in class VII SMP which has been developed using the Borg and Gall model has met the expectations and objectives of the research.

Keywords: *E-Booklet Media, Borg and Gall, Valid, Practical, Effective*

PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran di dalam proses pendidikan merupakan segala bentuk aktivitas atau kegiatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan kontribusi dan juga pengalaman baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dalam pembelajaran memberikan makna yang lebih dalam proses kegiatan pembelajaran siswa. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Tuntutan perkembangan teknologi ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi, maka proses pendidikan juga mengalami kemajuan. Media pembelajaran juga telah mengalami transformasi kearah yang lebih maju dan canggih sehingga mampu mendorong terciptanya konsep media pembelajaran dalam bentuk *e-learning*. Sanaky (Suryani,dkk, 2018) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan peran lingkungan yang telah disiapkan oleh guru, Suryani, dkk (Suryani & Agung, 2018). Imtihana, dkk (Puspita, 2017) menyatakan bahwa *E-booklet* merupakan suatu sumber belajar yang dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena bentuknya yang sederhana dan banyaknya warna serta ilustrasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran. Peranan *E-booklet* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif yang dikembangkan guna menambah dan mengembangkan referensi yang sudah ada. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dianggap mampu meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran *E-booklet* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas. Darmoko (Ratnadewi, 2016) menjelaskan bahwa *booklet* merupakan buku yang memiliki ukuran yang kecil dan memiliki halaman yang sedikit.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi di kelas VII SMP yang valid, praktis dan efektif. *E-Booklet* mampu memberikan rasa semangat dan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar dapat menunjukkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran maka akan memberikan peningkatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran di dalam ruang kelas karena memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan sehingga mampu menimbulkan peningkatan dalam proses dan hasil belajar siswa. Adanya keaktifan dan keterlibatan siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran mampu memberikan respon timbal balik kepada guru sebagai pengajar di dalam kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) melalui model pengembangan *Borg and Gall*. Proses pengembangannya meliputi sepuluh tahapan: *Research and Information Collecting* (Analisis Kebutuhan), *Planning* (Perencanaan), *Development Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal), *Preliminary Field Testing* (Pengujian Terbatas), *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Produk), *Main Field Testing* (Uji Produk Utama), *Operational Product Revision* (Revisi Produk), *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas), *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir), dan *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Penggunaan). Teknik analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, efektivitas, serta respons guru dan siswa terhadap media *E-Booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi. Hasil analisis data ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa bahan pengajaran telah melibatkan data uji coba dari siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli. Produk tersebut telah melewati proses validasi oleh tiga ahli, diuji coba, dan terbukti cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Gunungstoli, Kecamatan Gunungsitoli. Media pembelajaran yang dibuat berupa *E-Booklet* Bahasa Indonesia untuk materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi di kelas VII.

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang kajiannya untuk menilai media *E-Booklet* bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media. Pada materi Menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi.

Peneliti melakukan validasi materi/isi untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam merevisi materi dan meningkatkan kualitas media *E-Booklet* yang telah dikembangkan. Validasi materi/isi dilakukan oleh satu validator, dengan menggunakan lembar angket penilaian yang mencakup 5 aspek: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Instrumen penilaian kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator dengan melakukan validasi kepada validator materi sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian 75%, masuk dalam kategori praktis. Kemudian, penelitian melanjutkan kegiatan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis dengan menerapkan perbaikan dan kritik dari dosen validator materi, termasuk penerapan persepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas yang sesuai.

Spesialis bahasa mengevaluasi penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) pada materi analisis struktur dan kebahasaan. Proses validasi telah dilakukan oleh dua validator yang diberi angket berisi indikator penilaian yang mencakup beberapa aspek. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat 75%, termasuk dalam kategori praktis. Selanjutnya, peneliti melanjutkan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis, dengan memperbaiki saran dan kritik dari dosen validator spesialis bahasa, termasuk penyesuaian penulisan teks dengan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *E-Booklet*.

Ahli desain media *E-Booklet* bahasa indonesia menilai cara mendesain media *E-Booklet* bahasa indonesia. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 61,5%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 92,3% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu pemilihan animasi yang lebih tepat dan sesuai dengan materi yang disajikan.

Kepraktisan media *E-Booklet* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, *E-Booklet* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual, diperoleh hasil penilaian yang dapat dijelaskan dalam pembahasan berikut:

Hasil data dari siswa terhadap tahap uji coba dalam perorangan telah dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel sebanyak 3 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui *E-Booklet* bahasa indonesia telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 96,6%, masuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil dari siswa pada tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel sebanyak 6 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui *E-Booklet* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 96,6%, masuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil dari siswa pada tahap uji coba lapangan telah dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli, pada kelas VII SMP dengan melibatkan 32 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dari hasil respons siswa pada uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui *E-Booklet* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi, dengan rata-rata skor perolehan sebesar 99% masuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media *E-Booklet* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia diukur menggunakan tes hasil belajar siswa berupa dua soal esai. Uji efektivitas dilakukan setelah implementasi media *E-Booklet* di satu kelas selesai. Peneliti kemudian membagikan tes hasil belajar, yang dianggap tuntas jika nilai lembar kerja peserta didik ≥ 65 (sesuai dengan KKM). Dari 32 lembar kerja, 29 peserta didik mencapai nilai KKM. Pada uji coba esai, efektivitas media *E-Booklet* menunjukkan hasil yang sangat baik: uji coba perorangan menghasilkan skor rata-rata 100%; uji coba kelompok kecil mencapai rata-rata skor 100%; dan uji coba lapangan mencapai rata-rata skor 90%. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media *E-Booklet* Bahasa Indonesia untuk pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti tentang "Pengembangan *E-Booklet* Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Berbasis *Reciprocal Learning* Pada Materi Menelaah Unsur Kebahasaan dalam Teks Berita Eksplanasi". Peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan *E-booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli menggunakan model *Borg and Gall* yang telah diuji dengan

hasil sangat valid, sangat praktis, sangat efektif, serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media *E-booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli telah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan karena memiliki hasil skor dengan rata-rata validitas materi sebesar 100%, validitas bahasa sebesar 100%, dan validitas desain sebesar 92,3%. Media *E-booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan sebesar 96,6 %, uji coba kelompok kecil sebesar 96,6%, dan uji coba lapangan sebesar 99%. Media *E-booklet* pada materi menelaah unsur kebahasaan dalam teks berita eksplanasi kelas VII UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran berikut: Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media *E-booklet* pada konsep materi yang lain. Apabila peneliti selanjutnya menggunakan media *E-booklet* maka diharapkan media *E-booklet* dikembangkan lebih menarik lagi seiring dengan perkembangan penelitian ini. Selain itu, disarankan kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah mampu mendorong minat diharapkan mempergunakan *E-booklet* pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di dalam maupun diluar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya
- Amelia Prananda, Imam Mahadi, & Fitra Suzanti. (2022). Pengembangan *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik (*Discovery Learning-Based E-Booklet Development For Increase Students Interest Learning*). *BIO-Lecture: Jurnal Pendidikan Biologi*.09/2022.(2),277-286.
- Ananda, R. A, dkk. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Segi Banyak. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254–264. <https://doi.org/10.30998/xxxxx>
- Aprilia, G. dkk. (2021). Pengembangan Buku Saku Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Pengayaan Mortalitas Larva *Aedes Aegypti*. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 73–87. [Jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA)
- Asinta, D. Prasetyaningtyas, F.D. (2021). Pengembangan *E-booklet* Berbasis Web Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Ips Kelas V. *Jurnal Magistra*, 12(2), 107–119.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurjannah, & Sakdiah, Khairani (2019). Pengembangan Buku Saku Ekonomi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional & Expo II Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1767-1777.
- Prananda, A. dkk. (2022). Pengembangan *E-booklet* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik (*Discovery Learning Based E-booklet Development For Increase Students Interest Learning*) *BIO-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 277-286.

- Puspita, A. dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 64-73.
- Salamiah, P. N. (2019). *Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Kelas X SMK BM PAB 03 Medan Estate Tahun Ajaran 2019/2020* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
- Setianingsih, Desi. 2018. *Smart Pocket Bahasa Indonesia SMP/MTS*. Yogyakarta: Charissa Publisher.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Telaumbanua, A., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.56207/ta'ehao.v1i1.xx>
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal SIKOLA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATERI MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS DI KELAS VII SMP

Sadarman Bawamenewi¹, Mastawati Ndruru², Lestari Waruwu³, Yanida Bu'ulolo⁴
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia^{1,2,3,4}

Universitas Nias^{1,2,3,4}

Email: sadarmanbawamenewi@gmail.com¹, mastawatindruru@gmail.com²,
lestariwaruwu56@gmail.com³, yanidar85@gmail.com⁴

Corresponding author:

Sadarman Bawamenewi

Universitas Nias

sadarmanbawamenewi@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai, mudah digunakan, dan efektif melalui Aplikasi *Canva*. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan menerapkan model *R&D* yang melibatkan tahapan definisi (*define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Desseminate*). Proses pengembangan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dilakukan di kelas VII-D SMP Negeri 2 Gido. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis bahan pengajaran pada materi menelaah struktur bahasa surat pribadi dan surat dinas. Penilaian ahli materi pada revisi mencapai 96,25% dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli bahasa pada revisi I mencapai 78,6% pada revisi II mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain I 40% pada revisi II mencapai 96,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian respon peserta didik uji perorangan memperoleh skor 95,5% kategori sangat praktis. Pada uji kelompok memperoleh skor 94,7% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 92,2% kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh skor presentase ketuntasan klasikal pada uji perorangan 95,0%. Uji kelompok kecil 94,2% dan uji lapangan 92,4% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* sangat sesuai, mudah digunakan, dan efektif, sehingga mencapai tujuan penelitian. Sebagai saran, peneliti merekomendasikan agar penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi peneliti lain untuk mengadopsi penggunaan media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* dalam pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Menulis Surat.*

Abstract: *Learning Media Development Through Canva Application on The Material of Writing Personal Letters and Official Letters in Grade VII of SMP.* This research aims to create appropriate, easy to use and effective learning media through the Canva Application. The research method used is development by applying an R&D model which involves the stages of definition, planning, development and dissemination. The process of developing learning media through the Canva application was carried out in class VII-D of SMP Negeri 2 Gido. The results of this research are learning media products based on teaching materials that examine the language structure of personal letters and official letters. The material expert assessment of the revision reached 96.25% with very appropriate criteria. The linguist's assessment in revision I reached 78.6%, in revision II it reached 100% with very appropriate criteria. Design expert assessment I was 40% in revision II reaching 96.7% with very feasible criteria. The results of the assessment of individual test student responses obtained a score of 95.5% in the very practical category. In the group test, they obtained a score of 94.7% in the very practical category. In the field test, they obtained a score of 92.2% in the very practical category. The assessment of the student learning outcomes test obtained a classical completeness percentage score in the individual test of 95.0%. The small group test was 94.2% and the field test was 92.4% with very effective criteria. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of learning media through the Canva application is very suitable, easy to use and effective, thereby achieving the research objectives. As a suggestion, the researcher recommends that this research can be an encouragement for other researchers to adopt the use of learning media via the Canva application in interactive learning of Indonesian language subjects.

Keywords: *Canva, Learning Media, Writing Letters*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, (Dewi, 2023), (Bawamenewi dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih

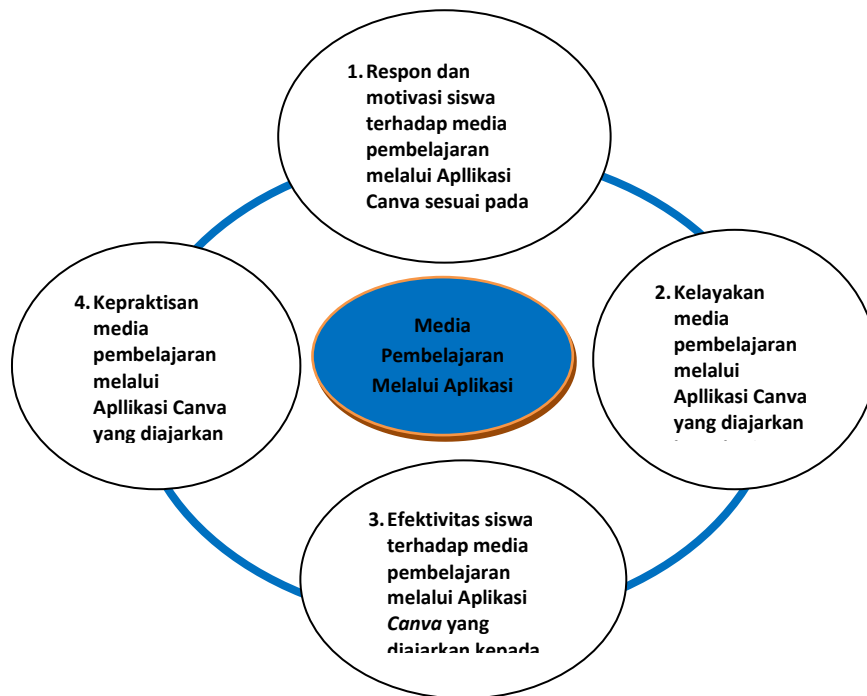
mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi pelajaran yang sering diajarkan di sekolah adalah menulis surat pribadi dan surat dinas, (Simanjuntak dkk., 2021). Menulis surat merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa, namun seringkali dianggap membosankan dan sulit oleh siswa, (Amalia, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat materi menulis surat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi Canva merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi menulis surat. Canva menyediakan berbagai template dan desain yang menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami struktur dan format penulisan surat. Selain itu, Canva juga memiliki fitur-fitur yang dapat mendukung pembelajaran, seperti penambahan gambar, grafik, dan elemen-elemen visual lainnya, (A.A.S. Darmawanti, 2022).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu disiplin waktu yang harus dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, bidang bahasa Indonesia sangat terkait dengan kehidupan manusia dan sangat penting di antara bidang lain, (Arrosyad & Hevitria, 2023). Kegiatan menulis memiliki kemampuan untuk secara bebas mengungkapkan perasaan, keinginan, dan tujuan seseorang dengan menggunakan kumpulan kata-kata yang bermakna untuk menyampaikan informasi. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memberikan pendidikan dan teladan yang baik, (Ardini dkk., 2020). Dengan menanamkan karakter pada diri siswa diharapkan siswa dapat dan mampu menjadi generasi penerus bangsa Indonesia yang memiliki moral seperti pahlawan yang berjuang untuk kemerdekaan negara ini ketika mereka dewasa. Sebagai bangsa Indonesia tidak boleh melupakan sejarahnya sehingga sampai saat ini. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sejarah diajarkan di semua sekolah agar semua orang dapat mengetahui asal-usul dan sifat sebenarnya dari bangsa Indonesia, (Putra dkk., 2022). Berdasarkan hal-hal di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki kemampuan untuk mendorong setiap orang untuk mengubah sikap dan pikiran mereka. Pendidikan memberikan pengetahuan kepada setiap orang untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan meningkatkan kualitas hidup setiap orang. Pendidikan memberi Anda lebih banyak pengetahuan, yang merupakan salah satu manfaatnya, (Wahyudi dkk., 2023).

Media berperan penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai media perantara, (Wahyuni dkk., 2022). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar" dan "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar". Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong hubungan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Aplikasi *Canva*, yang merupakan Aplikasi desain online, merupakan salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini. Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah untuk membuat desain yang ada menjadi media pembelajaran yang menarik. Siswa menghasilkan karya kreatif yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi *Canva* sebagai media pembelajaran dalam membantu belajar siswa pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas Aplikasi desain *online Canva* adalah salah satu kemajuan teknologi sebagai media pembelajaran, (Gea dkk., 2023). Aplikasi ini menawarkan berbagai desain untuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video sampul buku, dan lainnya, serta kemampuan untuk berkoneksi dengan media sosial. Selain itu, manfaatnya adalah membuat desain yang sudah ada menjadi media pembelajaran yang menarik.

Siswa membuat karya kreatif yang menarik, yang dapat digunakan sebagai media untuk mengajar di kelas, (Harefa dkk., 2023). Dengan mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi Canva pada materi menulis surat pribadi dan surat dinas, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan keterampilan mereka dalam menulis surat. Untuk mengetahui bagaimana menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, mengajarkan siswa tentang cara menulis surat pribadi dan surat dinas, maka penelitian ini difokuskan sebagaimana bagan di bawah ini, (Arrosyad & Hevitria, 2023).



Dengan fokus penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis surat siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) melalui Proses penelitian dan pengembangan meliputi empat tahapan, yang dikenal sebagai 4D: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran, (Habibi dkk., 2022). Tahap definisi mencakup penetapan produk dan spesifikasinya, serta melibatkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan tinjauan literatur. Tahap desain melibatkan lima langkah kunci, yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Penilaian oleh para ahli dan uji coba dilakukan selama proses pengembangan, (Yustanti, 2019). Pada tahap akhir, produk disebarkan agar dapat dipahami dan digunakan oleh orang lain di lingkungan kelas, (Adawi, t.t.). Metode modifikasi 4D untuk pengembangan perangkat pembelajaran dibagi empat tahap yakni: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran dengan instrumen penilaian terhadap tingkat kesesuaian, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dihasilkan melalui penyebaran Angket yang diperlukan bertujuan untuk menghimpun pandangan siswa mengenai media pembelajaran yang dibagikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Teknik analisis data di yang digunakan

untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, efektivitas, serta respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran menulis surat pribadi dan surat dinas berbasis aplikasi Canva. Hasil analisis data ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan, (Bawamenewi dkk., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan, berupa bahan pengajaran, telah melibatkan data uji coba dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gido. Produk tersebut telah melewati proses validasi oleh ahli, diuji coba, dan terbukti cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, Kecamatan Gido, Kabupaten Nias. Media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva* untuk materi menulis surat pribadi dan dinas di kelas VII. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dibuat melalui Aplikasi *Canva* dan disajikan dalam bentuk tautan yang dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, laptop, dan komputer. Aplikasi *Canva* digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan. Media pembelajaran tersebut disebarkan melalui tautan yang dikirimkan melalui *platform* seperti *WhatsApp*, dan sebagainya. Proses pengembangan dalam media komik ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yang meliputi empat langkah utama: tahap utama, yaitu *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau merupakan tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran. Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media bahan pengajaran.

Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan praktis jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat praktis” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing, (Bawamenewi dkk., 2023). Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media melalui Aplikasi *Canva* bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media melalui Aplikasi *Canva*. Pada materi Menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas. Peneliti melakukan validasi materi/isi untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam merevisi materi dan meningkatkan kualitas media melalui Aplikasi *Canva*. Validasi materi/isi dilakukan oleh satu validator, dengan menggunakan lembar angket penilaian yang mencakup 5 aspek: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, sistematika sajian, dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Instrumen penilaian kelayakan materi dan isi memiliki beberapa indikator, dengan total 16 pertanyaan. Validasi dilakukan oleh dosen sebagai validator materi sebanyak 2 kali proses revisi. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat pencapaian 52,5%, masuk dalam kategori praktis. Kemudian, penelitian melanjutkan kegiatan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 92,5%, masuk dalam kategori sangat praktis dengan menerapkan perbaikan dan kritik dari dosen validator materi, termasuk penerapan apersepsi atau pendekatan materi sebelumnya dengan jelas dan pemberian tugas yang sesuai. Spesialis bahasa mengevaluasi penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) pada materi analisis struktur dan kebahasaan. Proses validasi telah dilakukan oleh dua validator yang diberi angket berisi indikator penilaian yang mencakup beberapa aspek. Hasil dari revisi pertama mencapai tingkat 67%, termasuk dalam kategori praktis. Selanjutnya, peneliti melanjutkan revisi kedua dan berhasil mencapai skor rata-rata 100%, masuk dalam kategori sangat praktis, dengan memperbaiki saran dan kritik dari dosen validator spesialis bahasa, termasuk penyesuaian penulisan teks dengan materi yang disampaikan

dalam media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva*. Ahli desain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia menilai cara mendesain media Aplikasi *Canva* bahasa indonesia. Pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 40%. Kemudian peneliti melanjutkan revisi II dan mencapai rata-rata skor 96,7% kategori sangat praktis dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen validasi ahli desain yaitu menambah *opening* dan tampilan awal pada media Aplikasi *Canva*, mengganti latar *background* agar sesuai dengan nuansa materi surat pribadi dan dinas, memperbaiki pengenalan identitas, sesuai posisi huruf dengan baik dan rapi.

Kepraktisan media aplikasi *Canva* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, *Canva* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan aspek pembelajaran, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual, diperoleh hasil penilaian yang dapat dijelaskan dalam pembahasan berikut:

Hasil dari siswa terhadap tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 3 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 95,5%, masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil dari siswa pada tahap uji coba dalam kelompok kecil telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan mengambil sampel dari 6 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Hasil dari respons siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah berhasil digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 94,7%, masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil dari siswa pada tahap uji coba lapangan telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gido, pada kelas VII SMP dengan melibatkan 19 siswa. Respons siswa mencakup aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dari hasil respons siswa pada uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui Aplikasi *Canva* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menelaah struktur dan bahasa surat pribadi dan surat dinas, dengan rata-rata skor perolehan sebesar 92,2, masuk dalam kategori sangat praktis.

Keefektifan media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia diukur menggunakan tes hasil belajar siswa berupa dua soal esai. Uji efektivitas dilakukan setelah implementasi media Aplikasi *Canva* di satu kelas selesai. Peneliti kemudian membagikan tes hasil belajar, yang dianggap tuntas jika nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 (sesuai dengan KKM). Dari 30 lembar kerja, seluruh 30 peserta didik mencapai nilai KKM. Pada uji coba esai, efektivitas media Aplikasi *Canva* menunjukkan hasil yang sangat baik: uji coba perorangan pada tiga siswa SMP Negeri 2 di kelas VII-D menghasilkan skor rata-rata 95,0%; uji coba kelompok kecil pada enam siswa mencapai rata-rata skor 94,2%; dan uji coba lapangan pada satu kelas VII-D mencapai rata-rata skor 92,4%. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Canva* pada Materi Menulis Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII SMP Negeri 2 Gido," peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis surat pribadi dan surat dinas serta memotivasi siswa SMP dilakukan dengan pendekatan 4D, yang mencakup tahap pendefinisian (*Define*), pengembangan (*Development*), penyebaran (*Disseminate*). Media ini terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, serta layak digunakan. Media pembelajaran ini telah diuji dan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata skor validasi ahli materi (isi) sebesar 92,5%, validasi bahasa sebesar 100%, dan validasi desain sebesar 96,7%. Media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* dinyatakan layak digunakan berdasarkan angket respons peserta didik dengan hasil uji coba perorangan mencapai 95,5%, uji kelompok kecil mencapai 95,5%, dan uji coba lapangan 92,2%. Media Aplikasi *Canva* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%, masuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran berikut: Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis bahan ajar menggunakan Aplikasi *Canva*. Disarankan juga agar peneliti berikutnya mengembangkan media berbasis bahan ajar untuk konsep materi lainnya dalam Bahasa Indonesia. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis bahan ajar ini di sekolah tempat mereka melakukan penelitian. Selain itu, disarankan kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan pengeditan media pembelajaran berbasis bahan ajar pada materi Bahasa Indonesia lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.S. Darmawanti. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201–209. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i2.773
- Adawi, R. (t.t.). *Pembelajaran Berbasis E-Learning*.
- Amalia, A. D. (2021). Kesalahan Berbahasa Dalam Bidang Sintaksis Pada Siswa Narathiwat, Thailand. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.26099>
- Ardini, L., Iswara, U. S., & Retnani, E. D. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19 *The Effectiveness of Using E-Learning as Learning Media During the Covid Pandemic 19*. 7.
- Arrosyad, M. I., & Hevitria, H. (2023). Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru di Sekolah Dasar Negeri 4 Terap. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 13(1). <https://doi.org/10.30999/jpkkm.v13i1.2471>
- Bawamenewi, A., Nathanael Sitanggang, & Nasrun. (2022). Higher Education Management in Academic Service to FKIP Student Satisfaction. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(3), 624–630. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i3.56102>
- Bawamenewi, A., Zalukhu, M., Waruwu, N., & Daeli, K. (2023). *Development of Powerpoint-Based Interactive Learning Media*. 02(02).
- Dewi, P. A. C. (2023). *WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF MELALUI MEDIA CANVA*. 3. <https://doi.org/10.46368/dpkkm.v3i2.1230>
- Gea, A. L. A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX*. 06(01).

- Habibi, A., Riady, Y., Alqahtani, T. M., Rifki, A., Albelbisi, N. A., Fauzan, M., & Habizar, H. (2022). Online project-based learning for ESP: Determinants of learning outcomes during Covid-19. *Studies in English Language and Education*, 9(3), 985–1001. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i3.24928>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE*. 06(01).
- Putra, H., Fitriani, Y., & Utami, P. I. (2022). Aplikasi Model Pembelajaran Explicit Instruction dalam Pengembangan Modul Menulis Cerpen. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 188–202. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1538>
- Simanjuntak, M. T. M., Arono, A., & Noermanzah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Pelita Kasih Kota Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 4(2), 213–230. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i2.1325>
- Wahyudi, A., Ermianti, E., & Sujianto, S. (2023). Analysis of sustainability ranking of vanilla cultivation systems in West Java, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1133(1), 012062. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1133/1/012062>
- Wahyuni, J. S., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 22–32. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>
- Yustanti, I. (2019). *Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0*.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBASIS *LESSON STUDY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES MAHASISWA S1 BIOLOGI FMIPA UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Indri Pratiwi
Program Studi Tadris IPA
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
Email: indri_pratiwi@uindatokarama.ac.id

Corresponding author:

Indri Pratiwi
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
indri_pratiwi@uindatokarama.ac.id

Abstrak: Matakuliah metode penelitian diberikan agar mahasiswa mampu menguasai konsep, prinsip, dan prosedur dalam kajian penelitian Biologi dan menguasai metode atau cara-cara melakukan penelitian yang benar. Keterampilan melakukan penelitian adalah bekal keberhasilan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah maupun tugas akhir skripsi. Hasil observasi awal di kelas menunjukkan bahwa tidak seluruh mahasiswa aktif dan terampil dalam mengemukakan pendapatnya tentang cara melakukan penelitian yang benar. Sementara partisipasi dalam mengajukan pertanyaan dari mahasiswa juga cenderung pasif. Kualitas pertanyaan yang diajukan masih bersifat sederhana seputar konsep dan prosedur metode penelitian. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses mahasiswa sebagai dampak penerapan tindakan pembelajaran model inkuiri terbimbing berbasis Lesson Study pada mata kuliah Metodologi Penelitian pada aspek keaktifan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan tahapan perencanaan (plan), pelaksanaan (do), dan refleksi (see) sesuai dengan prinsip PTK berbasis lesson study. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keaktifan. Hasil yang didapatkan bahwa melalui pembelajaran model inkuiri terbimbing berbasis lesson study dapat meningkatkan keterampilan proses mahasiswa. Hal tersebut terefleksi dari peningkatan kepercayaan diri mahasiswa untuk bertanya, memberikan jawaban dan mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Inkuiri Terbimbing, Keterampilan Proses, Lesson Study, Metode Penelitian*

Abstract: *Application of Guided Inquiry Learning Model Based on Lesson Study to Improve The Process Skills of Biology S1 Students, FMIPA, State University Of Malang.* Subjects of research methods are given so that students are able to master the concepts, principles, and procedures in the study of Biological research and master the methods or ways of doing the right research. Skills doing research is a provision of success for students in completing the tasks of college and final thesis. Initial observation results in the class indicate that not all students are active and skilled in expressing their opinions on how to do the correct research. While participation in asking questions from students also tend to be passive. The quality of questions asked is still simple about the concepts and procedures of research methods. The research aims to improve students' process skill as the impact of applying learning inquiry model based on Lesson Study in Research Methodology course on activity aspect. The study was conducted during two cycles with the plan, do and see phases in accordance with the principles of classroom action research based on lesson study. Each cycle consists of three learning meetings. Data collection is done through activation observation sheet. The results obtained that through learning guided inquiry model based on lesson study can improve students' process skill. This is reflected in the increase of students' self confidence to ask questions, give answers and express opinions in the learning process.

Keywords: *Research Methods, Guided Inquiry, Lesson Study, Process Skill*

PENDAHULUAN

Berbagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dan mutu pembelajaran terus dilakukan guna mewujudkan sumber daya manusia yang sesuai dengan perkembangan dunia. Perkembangan dunia Abad 21 menuntut generasi Abad 21 untuk memiliki kompetensi kecakapan Abad 21. Greenstein (2012) menyatakan bahwa kecakapan Abad 21 dikelompokkan menjadi kecakapan berpikir (kritis dan tingkat tinggi, *problem solving*, kreatif dan metakognitif), kecakapan bertindak (berkomunikasi dan berkolaborasi, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, fleksibel, dan berinisiatif), dan kecakapan menjalani kehidupan (memiliki pemahaman global, menjadi warga negara yang baik, memiliki kepemimpinan dan tanggung jawab, serta siap mengembangkan profesi

berkelanjutan). Untuk itu, perlu adanya pendidikan dan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kecakapan Abad 21.

Mata kuliah Metodologi Penelitian merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang (UM) yang sedang ditempuh oleh mahasiswa semester III (tiga) angkatan 2016. Tujuan matakuliah ini agar mahasiswa mampu menguasai konsep, prinsip, dan prosedur dalam kajian penelitian Biologi dan menguasai metode atau cara-cara melakukan penelitian yang benar. Keterampilan melakukan penelitian adalah bekal keberhasilan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah maupun tugas akhir skripsi.

Ketercapaian tujuan mata kuliah Metodologi Penelitian segera terwujud jika kegiatan perkuliahannya dilaksanakan dengan optimal, artinya kegiatan perkuliahan yang melibatkan dosen dan mahasiswa harus dilaksanakan seideal mungkin. Dosen dan mahasiswa harus aktif dalam kegiatan perkuliahan tersebut. Sarana dan prasarana perkuliahan haruslah tersedia dengan baik dan media perkuliahan memadai sesuai silabus mata kuliah Metodologi Penelitian. Disamping itu yang paling penting ialah bahwa kegiatan perkuliahan haruslah terpusat pada mahasiswa (*student centered*). Mahasiswa harus aktif dalam kegiatan perkuliahan untuk dapat mengkonstruksi dan menemukan konsep-konsep ilmu tentang metode penelitian. Selain itu, pembelajaran hendaknya mengoptimalkan pengembangan potensi-potensi mahasiswa dan kecakapan-kecakapan Abad 21 yang harus dimiliki baik secara individual maupun secara klasikal.

Observasi awal dilakukan pada tanggal 7 dan 8 September 2017 di kelas Metpen offering G Universitas Negeri Malang. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan mahasiswa dan dosen kelas hingga kuliah usai. Hasil yang diperoleh dari observasi langsung di kelas metpen offering G yaitu 1) sebagian besar mahasiswa telah berupaya mempelajari topik pembelajaran dengan berusaha memperhatikan pemakalah di depan 2) keadaan kelas cukup aktif, beberapa bertanya kepada pemakalah dan juga memberikan tanggapan 3) sementara lainnya mendengarkan dengan seksama, beberapa mahasiswa terlihat bercerita dan bercanda satu sama lain serta tertawa 4) beberapa Mahasiswa yang duduk di belakang terlihat melamun 5) presentasi yang dibawa oleh pemakalah kurang menarik, masih kurang komprehensif sehingga teman-teman lainnya cenderung tidak memperhatikan 6) pemakalah masih terlihat kurang percaya diri dengan materi yang dipresentasikan, ditandai dengan banyaknya kata “mungkin” yang diucapkan 7) mahasiswa menanyakan materi presentasi yang belum dimengeri, sebagian besarnya berupa penjelasan lebih rinci dari materi yang telah dipresentasikan 8) sebagian besar mahasiswa menanyakan hal-hal mendasar tentang hakikat ilmu dan penelitian karena materi tersebut termasuk baru bagi mereka 9) pemakalah tampak kesulitan menjawab karena belum siap sepenuhnya 10) dosen memberikan penguatan di akhir pembelajaran 11) mahasiswa tampak kelelahan dan terlihat bosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut seharusnya kegiatan pembelajaran untuk mahasiswa Biologi khususnya pada matakuliah Metodologi Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Salah satu factor penyebab keterampilan proses sains rendah yaitu pembelajaran cenderung berpusat pada guru/dosen, sehingga keaktifan dan kemandirian belajar rendah sehingga menyebabkan kemampuan diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang diberikan masih rendah (Dakhi, 2020; Lase & Ndruru, 2022; Zagoto, 2022)

Sistem pembelajaran dengan pendekatan yang terpusat pada mahasiswa, rencana pembelajaran hendaknya difokuskan pada ‘panduan mahasiswa belajar’ dan proses pembelajaran

menjadi satu dengan penilaian hasil belajar dengan mengembangkan sistem asesmen dalam kegiatan ‘pembelajaran’, proses belajar (*learning process*) bukan proses mengajar (*teaching process*). Hal ini juga sesuai dengan pembelajaran menurut UU Sisdiknas no 2 tahun 2003 dan UU Pendidikan Tinggi no 12 tahun 2012, bahwa “pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar, di dalam lingkungan belajar tertentu”.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing. Pendekatan inkuiri terbimbing adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis, dan analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penuh dengan rasa percaya diri (Jandu, Tuwa & Seliman, 2020). Llewellyn (2013) menyatakan bahwa inkuiri dapat dilihat dari dua hasil yang berbeda dari mahasiswa yaitu kemampuan untuk melakukan proses sains dan pengetahuan tentang proses tersebut. Pembelajaran ini mengajarkan mahasiswa melakukan tahap demi tahap prosedur dalam menemukan solusi yang tepat untuk penyelesaian terhadap masalah yang ditemukan. Hal ini juga mengajarkan mahasiswa untuk manajemen waktu dan menerapkan sikap-sikap ilmiah. dan diharapkan memberikan kesan dan makna yang membekas di dalam memori mahasiswa. Purwati, Sunarno & Utomo (2018) juga mengungkapkan bahwa penerapan inkuiri terbimbing pada pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa.

Bruner dalam Trianto (2009) menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran inkuiri di antaranya mahasiswa dapat memahami konsep-konsep dasar, dapat menggunakan ingatan untuk ditransfer pada situasi belajar yang baru, mendorong mahasiswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, mendorong mahasiswa berpikir intuitif dan merumuskan hipotesis, serta mampu menemukan solusi yang tepat terhadap hipotesis yang telah dibuat sehingga merangsang mahasiswa untuk terus belajar. Melalui pembelajaran inkuiri, siswa diberikan kesempatan untuk memiliki pengalaman belajar yang nyata dan aktif, siswa dilatih untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan terhadap masalah yang dihadapinya. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suyono (2019) bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan proses sains siswa ditandai dengan ketuntasan secara klasikal. Hal yang sama juga terungkap pada hasil penelitian Rahmanto (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan proses sains dengan perolehan gain rata-rata 0,65 (kategori sedang).

Berdasarkan paparan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada temuan observasi awal, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi di kelas metopen offering G S1 Biologi Universitas Negeri Malang antara lain keterampilan proses dalam mempelajari materi dan akibatnya prestasi belajar mahasiswa juga akan rendah. Untuk meningkatkan keterampilan proses maka dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif yang dapat mewujudkan kolaborasi dinamis antara mahasiswa dengan pertanyaan yang diselidikinya sendiri (proses inkuiri).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis *lesson study* selama dua siklus (satu siklus terdiri atas tiga pertemuan) yang dilakukan melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. Penelitian dilaksanakan pada salah satu kelas metode penelitian (offering G) Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) Universitas Negeri Malang dari

tanggal 7 September sampai 16 November 2017. Subjek penelitian terdiri dari 32 orang mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan mahasiswa.

Pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan per pekan, yakni pada hari Kamis dan Jumat. Pertemuan dilakukan berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun oleh dosen model. Pembelajaran pada setiap pertemuan dilakukan melalui prinsip *lesson study* dengan tiga tahap yakni perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), dan refleksi (*see*). Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keaktifan mahasiswa yang diberikan kepada *observer*. Data dianalisis dari enam kali pertemuan berdasarkan skor observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Keterlaksanaan *Lesson Study* (*plan, do, see*)

-Siklus I

Keterlaksanaan *Lesson Study* diperoleh dari lembar monitoring keterlaksanaan *Lesson Study* yang diisi oleh *observer*. Analisis dilakukan dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%. Hasil monitoring keterlaksanaan *Lesson Study* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Monitoring Keterlaksanaan *Lesson Study* Siklus I

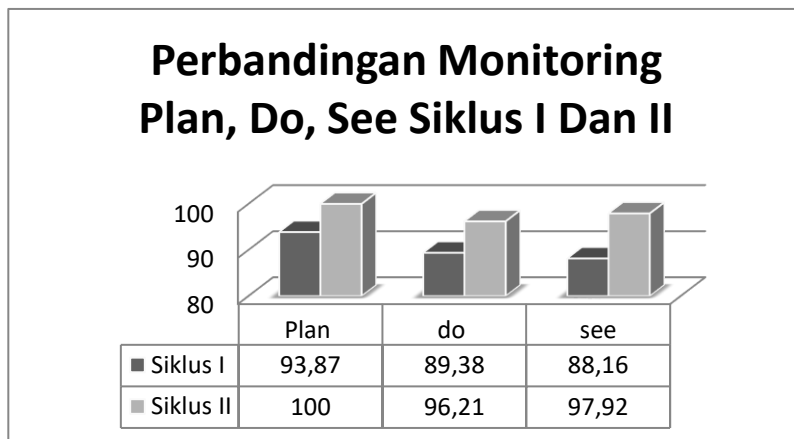
<i>Lesson Study</i>	Score Performance Lesson study					
	<i>Plan</i> (%)	Criteria	<i>Do</i> (%)	Criteria	<i>See</i> (%)	Criteria
1	91	Sangat terlaksana	88,6	Sangat terlaksana	78,1	terlaksana
2	100	Sangat terlaksana	93,18	Sangat terlaksana	90,62	Sangat terlaksana
3	90,62	Sangat Terlaksana	86,36	Sangat terlaksana	87,5	Sangat terlaksana
Rata-rata	93,78	Sangat terlaksana	89,38	Sangat terlaksana	85,40	Sangat terlaksana

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa semua tahapan *Lesson Study* sudah terlaksana dengan baik. Rata-rata keterlaksanaan tahap *plan* adalah 93,78 % yang termasuk ke dalam kriteria sangat terlaksana. Rata-rata keterlaksanaan tahap *do* adalah 89,38% yang termasuk ke dalam kriteria sangat terlaksana. Rata-rata keterlaksanaan tahap *see* adalah 85,40% yang termasuk ke dalam kriteria sangat terlaksana. Pada tahap *plan, do, dan see* terjadi penurunan pada pertemuan ke dua dan pertemuan ketiga terjadi peningkatan kembali. Pertemuan pertama keterlaksanaan tahap *plan* sebesar 91 %, pertemuan kedua sebesar 100%, dan pertemuan ketiga sebesar 90.62%. Tahap *plan* pada pertemuan ke tiga terjadi penurunan karena ada beberapa kegiatan *plan* yang tidak terlaksana yaitu pembagian alokasi waktu dan langkah-langkah pembelajaran. Kegiatan *do* pada pertemuan pertama sebesar 88.6%, pertemuan kedua sebesar 93.18%, dan pertemuan ketiga sebesar 86.36%. Tahap *do* pada pertemuan ketiga terjadi penurunan karena ada beberapa kegiatan yang tidak terlaksana pada pertemuan ketiga. Kegiatan *see* pada pertemuan pertama sebesar 90,62%, pertemuan kedua sebesar 86,36%, dan pada pertemuan ketiga sebesar 87,5%. Tahap *see* mengalami penurunan pada pertemuan ke dua dan pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan kembali.

-Siklus II**Tabel 2 Hasil Monitoring Keterlaksanaan Lesson Study Siklus II**

<i>Lesson Study ke-</i>	Skor Keterlaksanaan Tahap Lesson study					
	<i>Plan (%)</i>	Kriteria	<i>Do (%)</i>	Kriteria	<i>See (%)</i>	Kriteria
4	100	Sangat terlaksana	90,9	Sangat terlaksana	100	Terlaksana
5	100	Sangat terlaksana	97,73	Sangat terlaksana	100	Sangat terlaksana
6	100	Sangat Terlaksana	96	Sangat terlaksana	93,75	Sangat terlaksana
Rata-rata	100	Sangat terlaksana	96,21	Sangat terlaksana	97,92	Sangat terlaksana

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa semua tahapan *Lesson Study* sudah terlaksana dengan baik. Rata-rata keterlaksanaan tahap *plan* adalah 100% dengan kriteria sangat terlaksana. Rata-rata keterlaksanaan tahap *do* adalah 96,21% dengan kriteria sangat terlaksana. Rata-rata keterlaksanaan tahap *see* adalah 97,92% dengan kriteria sangat terlaksana. Perbandingan hasil monitoring *Lesson Study* pada tahap *plan*, *do*, dan *see* dapat dilihat pada Gambar 1.

**Gambar 1 Perbandingan Hasil Lesson Study Siklus I dan Siklus II****b) Keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing****-Siklus I**

Keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing diperoleh dari lembar keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing yang diisi oleh *observer*. Analisis dilakukan dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%. Hasil monitoring keterlaksanaan *Lesson Study* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Monitoring Keterlaksanaan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siklus I

Pertemuan	Keterlaksanaan Pembelajaran	
	Persentase (%)	Kriteria
I	100	Sangat terlaksana
II	97,5	Sangat terlaksana
III	97,5	Sangat terlaksana
Rata-rata	98,33	Sangat terlaksana

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing terlaksana dengan baik. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing sebesar 98,33% dengan kriteria sangat terlaksana. Keterlaksanaan pembelajaran inkuiri pada pertemuan pertama sebesar 100%, pertemuan kedua dan ketiga sebesar 97,5%. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa keterlaksanaan

pembelajaran inkuiri terbimbing mengalami penurunan pada pertemuan kedua dan pada pertemuan ketiga tetap. Penurunan keterlaksanaan pembelajaran ini terjadi karena ada beberapa kegiatan yang tidak terlaksana pada saat melakukan pembelajaran dengan inkuiri terbimbing.

-Siklus II

Tabel 4 Hasil Monitoring Keterlaksanaan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siklus II

Pertemuan ke-	Keterlaksanaan Terbimbing (%)	Inkuiri Kriteria
4	100	Sangat Terlaksana
5	100	Sangat Terlaksana
6	100	Sangat Terlaksana
Rerata	100	Sangat Terlaksana

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing terlaksana dengan baik pada setiap pertemuan di siklus II. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing sebesar 100% dengan kriteria sangat terlaksana. Perbandingan hasil keterlaksanaan pembelajaran inkuiri terbimbing dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Keterlaksanaan Inkuiri Terbimbing Siklus I dan II

c) Keterampilan Proses

-Siklus I

Keterampilan proses diperoleh dari lembar observasi aktivitas mahasiswa yang diisi satu orang observer tiap pertemuan. Analisis dilakukan dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100%. Hasil keterampilan proses dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5 keterampilan proses Siklus I

Pertemuan	Keterlaksanaan Pembelajaran	
	Persentase (%)	Kriteria
I	58,16	Cukup aktif
II	59,20	Cukup aktif
III	73,95	Aktif
Rata-rata	63,77	Aktif

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa mahasiswa memiliki keterampilan proses dalam aspek keaktifan yaitu aktif. Rata-rata keterlaksanaan keterampilan proses sebesar 63,77 % dengan kriteria aktif. Keterampilan proses mahasiswa pada pertemuan pertama masih tergolong rendah dengan nilai sebesar 58,16 % (cukup aktif), pertemuan kedua sebesar 59,2% (cukup aktif), dan pertemuan ketiga sebesar 73,95% (aktif). Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa keterampilan proses mahasiswa pada aspek keaktifan pada tiap pertemuan mengalami peningkatan.

-Siklus II**Tabel 6 Keterampilan Proses Siklus II**

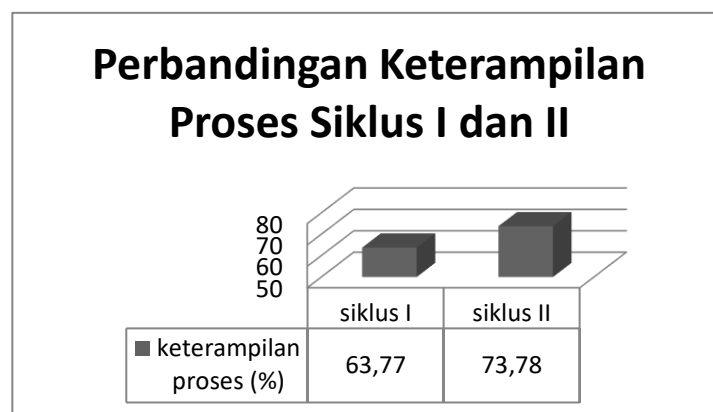
Pertemuan ke-	Keterampilan Proses (%)	Kriteria
4	74,65	Aktif
5	73,78	Aktif
6	72,91	Aktif
Rerata	73,78	Aktif

Berdasarkan Tabel 6 rata-rata keterlaksanaan keterampilan proses sebesar 73,78% dengan kriteria aktif. Keterampilan proses mahasiswa pada pertemuan pertama dengan nilai sebesar 74,65 % (aktif), pertemuan kedua sebesar 73,78% (aktif), dan pertemuan ketiga sebesar 72,91% (aktif). Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa keterampilan proses mahasiswa pada aspek keaktifan pada tiap pertemuan mengalami penurunan. Hal ini diduga disebabkan oleh tingkat kesulitan materi yang semakin tinggi dari pertemuan 4 (studi pendahuluan), pertemuan 5 (asumsi dasar) dan pertemuan 6 (hipotesis). Namun secara keseluruhan, rata-rata keterampilan proses mahasiswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Untuk memperjelas perbandingan hasil keterlaksanaan keterampilan proses antara siklus I dan II, dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7 Hasil Keterampilan Proses Siklus I dan II

Siklus	Keterampilan Proses (%)	Kriteria
I	63,77	Sangat Baik
II	73,78	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, kemampuan keterampilan proses mahasiswa pada siklus I termasuk dalam kriteria aktif sedangkan pada siklus II termasuk dalam kriteria sangat aktif. Hasil keterampilan proses mahasiswa pada siklus I sebesar 63,77% dan siklus II sebesar 73,78% yang artinya terjadi peningkatan keterampilan proses pada mahasiswa tersebut. Peningkatan keterampilan proses pada mahasiswa sebesar 10,01%. Perbandingan hasil keterampilan proses mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 3 berikut

**Gambar 3. Perbandingan Keterampilan Proses Siklus I dan II****SIMPULAN DAN SARAN**

Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing diterapkan dalam pembelajaran Metode Penelitian untuk meningkatkan keterampilan proses mahasiswa. Keterampilan proses mahasiswa pada siklus I termasuk dalam kriteria aktif sedangkan pada siklus II termasuk dalam kriteria sangat aktif. Hasil keterampilan proses mahasiswa pada siklus I sebesar 63,77% dan siklus II sebesar 73,78% yang artinya terjadi peningkatan keterampilan proses sebesar 10,01%. Dosen model berhasil

meningkatkan keterampilan proses mahasiswa dengan memberikan kesempatan mahasiswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan ketika proses diskusi berlangsung. Proses pembelajaran juga meningkatkan keaktifan mahasiswa. Perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya antara lain (1) dosen model agar lebih memperhatikan mahasiswa yang masih tampak kesulitan belajar (2) dosen model lebih mengatur waktu dengan baik, (3) dosen model perlu memberikan penguatan yang lebih kontekstual agar mahasiswa lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, berikut beberapa saran yakni mendorong peneliti selanjutnya untuk meningkatkan keterampilan proses mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah lain bahkan di jurusan dan perguruan tinggi lainnya. Peningkatan keterampilan proses juga dapat dilakukan dengan variasi model pembelajaran lain, tidak terbatas hanya dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California. USA: Corwin, A SAGE Company.
- Jandu, R., Tuwa, P.H., & Seliman, R. (2020). Hasil Belajar IPA Siswa SD di Daerah Tertinggal dengan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 103-111. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p.103-111>
- Hanum, A., dan Bertha, Y., 2016, Melatihkan Keterampilan Proses Sains Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Laju Reaksi Kelas Xi Sma Negeri 1 Gresik, *UNESA Journal of Chemical Education*, Vol 5, No 1, Hal 107-114.
- Hilman, 2014, Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Mind Map terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol 2, No 4, Hal 221-229
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Llewellyn, Douglas. 2011. *Inquiry Within Implementing Inquiry-Based Science Standards*. United States of America: Corwin Press, Inc
- Llewellyn, D.J. 2013. *Teaching High School Science through Inquiry and Argumentation*. USA: Corwin.
- Mahmudin. 2010. *Pelaksanaan Penilaian Keterampilan Proses Sains*. Bandung: Rineka Cipta Karya.
- Moedjiono. Dimiyati, M. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muijs, Daniel & David Reynolds. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmanto, K.F., Masykuri, M., & Sunarno, W. (2020). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Tema Keju untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 4(4), 109-120.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja
- Susilo, H. Dkk. 2011. *Lesson Study Berbasis MGMP Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Syamsuri, I dan Ibrohim. 2008. *Lesson Study: Studi Pembelajaran*. Malang: FMIPA UM.

- Suyono, S.(2019). Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Menengah Atas.Jurnal Komunikasi Pendidikan, 3 (2), 86-91
- Purwati, P., Sunarno, W. S., & Utomo, S. B. (2018). Pembelajaran Analisis Kimia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Dan Inkuiri Bebas Termodifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Kreativitas. INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA, 7(2), 182-189
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*
- Wahyudi, L. E., dan Imam, S., 2013, Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Pokok Bahasan Kalor untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains terhadap Hasil Belajar di SMAN 1 Sumenep, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika, Vol 2, No 2, Hal 62-65.
- Wardhani, Igak dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

DAMPAK KELUARGA BROKEN HOME TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK

Husrin Konadi¹, Miga Burbana², Ate Dara Sonia³,
 Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah^{1,2,3}
 IAIN Takengon^{1,2,3}

Email : husrin.konadi92@gmail.com¹, migaburbana405@gmail.com², atedarasonia99@gmail.com³

Corresponding author:

Husrin Konadi
 IAIN Takengon
 husrin.konadi92@gmail.com

Abstrak: Broken home merupakan situasi yang banyak terjadi pada saat ini korban yang paling sering terdampak adalah anak. anak merupakan korban yang paling serius terpapar akibat perceraian orang tua. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa dampak yang paling terasa adalah perilaku sosial anak. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Data yang dikumpulkan dari berbagai jurnal yang bereputasi di antara jurnal yang terindek, Sinta, scopus, sponger, pada publisher terpercaya sekali. Hasil penelitian ditemukan bahwa dampak perilaku sosial anak korban broken home diantaranya berdampak pada lingkungan, perilaku agresif, dan antisosial. Kesimpulan bahwa dampak perilaku sosial anak berpengaruh terhadap perkembangan mental anak dengan lingkungan dan juga terhadap prestasi belajar anak.

Kata kunci: Broken Home, Perilaku Sosial

Abstract: *The Impact of Broken Homes on Children's Social Behavior.* Broken homes are a situation that often occurs nowadays, the victims most often affected are children. Children are the victims most seriously exposed to parental divorce. Several studies state that the most pronounced impact is children's social behavior. The research method used in this article is Systematic Literature Review (SLR). Data collected from various reputable journals including indexed journals, Sinta, Scopus, Sponger, from very trusted publishers. The research results found that the impact of social behavior on children who were victims of broken homes included impacts on the environment, aggressive and antisocial behavior. The conclusion is that the impact of children's social behavior has an influence on children's mental development with the environment and also on children's learning achievement.

Key words: Broken Home, Social Behavior

PENDAHULUAN

Kata *Broken home* berasal dari dua kata yaitu *broken* dan *home*. *Broken* berasal dari kata break yang berarti keretakan, sedangkan *home* mempunyai arti rumah atau rumah tangga. *Broken home* dapat dikatakan sebagai kekacauan dalam sebuah keluarga. (Mistiani, 2020). Kekacauan dalam keluarga merupakan bahan pengujian umum karena semua orang mungkin saja terkena salah satu dari berbagai jenisnya, dan karena pengalaman itu biasanya dramatis, menyangkut pilihan moral dan penyesuaian - penyesuaian pribadi yang dramatis.

Angka broken home di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang luar biasa, tercatat pada tahun 2015, angka perceraian terdapat sekitar 350 ribu pasangan keluarga yang bercerai. Namun pada tahun 2021, perceraian di Indonesia meningkat menjadi sebanyak 580 ribu. Sehingga ada 580 ribu (keluarga) broken home. Mungkin juga ada anak-anak dari keluarga yang akhirnya kurang mendapatkan perhatian karena orang tuanya harus berpisah.

Selanjutnya berdasarkan data angka broken home yang diterbitkan oleh Kantor Pengadilan Agama Provinsi Aceh dapat diketahui bahwa angka perceraian di Provinsi Aceh meningkat dari tahun ke tahun. Dari data tersebut diketahui bahwa angka perceraian di Aceh pada tahun 2008 mencapai 2,362 kasus (keluarga) broken home, pada tahun 2009 angka perceraian menjadi 2,555 kasus (keluarga)

broken home, pada tahun 2010 mencapai 2,884 kasus perceraian, pada tahun 2011 angka perceraian meningkat menjadi 3,412 kasus, sedangkan pada tahun 2012 angka perceraian mengalami penurunan dari tahun 2011 dimana angka perceraian sebanyak 3,279 kasus. Namun secara umum, persentasenya bertambah dari tahun ke tahun. Selanjutnya Angka broken home di aceh tengah pada tahun 2015 kasus perceraian mengalami kenaikan menjadi 413 kasus dari tahun sebelumnya 2013 dengan jumlah 308 kasus, kemudian pada tahun 2016 jumlah kasus perceraian menjadi 404 kasus.

Keluarga adalah tempat pertama dan utama bagi tumbuh kembangnya anak sejak lahir sampai dewasa, oleh karena itu fungsi keluarga menjadi sangat penting untuk diketahui setiap orangtua.(Sukoco et al., 2016). Menurut Atika Meita Sari ,dkk Keluarga adalah kumpulan dua orang atau lebih yang hidup bersama dengan keterikatan aturan dan emosional dan individu mempunyai peran masing-masing yang merupakan bagian-bagian dari keluarga. (Meita Sari et al., 2019). Selanjutnya, keluarga merupakan wadah dan tempat yang dapat membuat anak merasa nyaman dan aman. Selain itu, peran keluarga hakikatnya adalah dapat mendorong pengembangan potensi, minat, dan bakat anak (Rahman Wahid et al., 2022).

(Mitchil,2014), dalam (Hartanti & Salsabila, 2020) mengatakan bahwa anak-anak yang melihat ketidakharmonisan dalam keluarga akan merasakan adanya suasana negatif dan tidak aman saat berada di rumah. Konflik yang terjadi dalam rumah tangga menyebabkan berkurangnya kebersamaan dan kasih sayang yang diterimanya dalam keluarga sehingga anak akan mengalami gangguan emosional dan psikologis pasca peristiwa perceraian tersebut.(Hartanti & Salsabila, 2020)

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa Keluarga broken home sangat berpengaruh besar pada mental anak, akibat dari broken home dapat merusak jiwa anak. Kedudukan orang tua menjadi elemen penting dalam mengarahkan, memberi dasar pendidikan dan kepribadian bahkan sebagai pemantau perkembangan kualitatif. dan tata perlakuan anak. (Afriadi & Oleo, 2020). Selanjutnya menurut Cholid, Broken home yang terjadi dalam suatu keluarga tidak hanya berdampak pada anak - anak, tetapi juga remaja. Broken home dapat terjadi karena disebabkan oleh berbagai macam perdebatan, perselisihan hingga berakhir pertengkaran besar bahkan bisa kepada perpisahan. (Cholid, 2021)

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik salah satunya yang di teliti tentang dampak keluarga broken home terhadap perilaku sosial anak. Dengan penggunaan Metode SLR dapat dilakukan review dan identifikasi jurnal secara sistematis, yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah atau protokol yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penelitian SLR atau Systematic Literature Review ini adalah untuk menemukan strategi yang akan membantu mengatasi masalah yang dihadapi serta mengidentifikasi prespektif yang berbeda terkait dengan masalah yang sedang diteliti dan mengungkap teori-teori yang relevan dengan kasus dalam penelitian ini yang mengkaji tentang dampak keluarga broken home terhadap perilaku sosial anak.

Dalam penelitian ini penulis menemukan dan membaca 50 Jurnal penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan judul penelitian ini tetapi dalam jurnal tersebut hanya terdapat 17 jurnal yang membahas dampak broken home terhadap perilaku sosial anak. Hal tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini :

No	Tema	Sumber artikel	Jumlah
1	Dampak broken home terhadap perilaku sosial anak	Sinta, scopus, sponger	17

Adapun deskripsi dari jurnal yang membahas tentang dampak keluarga broken home terhadap perilaku sosial anak sebagai berikut.

No	Penulis artikel	Hasil
1	(Massa et al., 2020). Dan . (Febrianti, 2021)	Pengaruh buruk dari lingkungan
2	(Ashidiq, 2019), (Sukoco et al., 2016). Dan (Imron & Bagus, 2019)	Prilaku Agresif
3	(Sari et al., 2022). Dan (Sigoro et al., 2022)	Anti sosial

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Pengaruh Buruk Lingkungan. Menurut Massa, pengaruh buruk di lingkungan akan berpengaruh terhadap perilaku anak tergantung dari lingkungan anak tersebut. Jika lingkungan pertemanannya kurang baik, maka tentu saja anak akan sangat mudah terpengaruh untuk melakukan perilaku menyimpang sebagai pelarian untuk mendapatkan kebahagiaan (Massa et al., 2020). Pengaruh buruk lingkungan ini akan mengubah perilaku anak, Sedangkan menurut Febrianti, perubahan perilaku yang terjadi pada siswa broke home cenderung pada perilaku negatif yaitu depresi, berperilaku kasar, sulit fokus, dan memilih jalan yang salah. (Febrianti, 2021)

(2) Perilaku Agresif. Perilaku agresif merupakan respon dari keadaan frustrasi, marah, takut dengan cara mencoba menyakiti orang lain. (Ashidiq, 2019). Menurut sukoco, Terdapat pengaruh broken home terhadap perilaku agresif anak, bentuk perilaku agresif dari pengaruh keluarga broken home yaitu tidak peduli pada lingkungan sekitar, peserta didik yang berperilaku agresif tidak memiliki motivasi belajar, tidak saling bertegur sapa dengan teman maupun guru. (Sukoco et al., 2016). Sedangkan menurut Imron dan Bagus perilaku agresif bisa berbentuk kekerasan secara verbal maupun non-verbal yang disebabkan oleh adanya kecemasan anak dan kesepian. (Imron & Bagus, 2019). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Pratama, di sma negeri 11 padang, menurut Pratama, perilaku agresif anak dari keluarga broken home sebagian besar berada pada kategori sedang. Seperti menyerang orang secara fisik, menyerang orang secara verbal dan merusak dan menghancurkan harta benda dan kekayaan orang lain. (Pratama et al., 2016)

(3) Anti Sosial. Menurut Sari, menunjukkan bahwa perilaku antisosial yang dominan muncul pada peserta didik adalah melanggar peraturan di sekolah, melakukan penyerangan fisik terhadap teman, melakukan pengrusakan fasilitas sekolah maupun barang orang lain, melakukan tindakan menarik diri dari lingkungan. (Sari et al., 2022). Selanjutnya menurut Sigoro, Anak dari keluarga

broken home bisa menjadi seseorang yang anti sosial seperti takut untuk berkeluarga, menjadi tertutup dan pendiam.(Sigoro et al., 2022)

Untuk membantu anak yang anti sosial di perlukan dukungan sosial, menurut (Alyaa Prameswari & Muhid, dukungan sosial dapat diberikan oleh lingkungan sekitar individu, teman- teman, maupun keluarga agar dapat membantu anak broken home dalam meningkatkan *psychological well being*, dukungan sosial dapat memberikan dampak yang positif.(Alyaa Prameswari & Muhid, 2022). Apabila tidak dilakukan dukungan sosial maka menurut Mahendra, Anak-anak korban broken home cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya karena merasa malu dengan konsidi keluarganya sekaligus juga ia merasa iri dengan teman-temannya yang selalu mendapat perhatian penuh dari orang tuanya.(Mahendra et al., 2022). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rima Trianingsih, Isna Nurul Inayati, di SD N 1 Sumber baru Banyuwangi siswa kelas v bahwa perilaku yang akan menghambat perkembangan sosialnya seperti tidak semangat mempelajari pengalaman baru, anak tidak percaya diri, dan sering membandingkan dirinya dengan teman.(Rima Trianingsih, Isna Nurul Inayati, 2019)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan metode Systematic Literature Review (SLR), dapat disimpulkan bahwa keluarga broken home memiliki dampak negatif terhadap perilaku sosial anak. Beberapa dampak yang teridentifikasi adalah mudah mendapat pengaruh buruk dari lingkungan, perilaku agresif, dan perilaku anti sosial dan dampak perilaku sosial anak berpengaruh terhadap perkembangan mental anak dengan lingkungan dan juga terhadap prestasi belajar anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih Saya ucapkan kepada para dosen program studi bimbingan konseling yang telah memberikan masukan dan saya juga ucapkan terima kasih kepada teman-teman saya yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriadi, A. I., & Oleo, U. H. (2020). Catatan Keluarga Broken Home Dan Dampaknya Terhadap Mental Anak. *Well-Being: Journal of Social Welfare*, 1(1), 31–41.
- Alyaa Prameswari, S., & Muhid, A. (2022). Dukungan Sosial Untuk Meningkatkan Psychological Well Being Anak Broken Home: Literature Riview. *Jurnal Psimawa*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.36761/jp.v5i1.1600>
- Ashidiq, K. (2019). Perilaku Agresif Siswa SMP: Studi Kasus Pada 2 Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 14(1), 135–153. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2019.pp135-153>
- Cholid, N. (2021). *Pengaruh Broken Home terhadap Anak*. 6(1). <https://doi.org/10.32923/stu.v6i1.1968>
- Febrianti, F. (2021). DAMPAK KELUARGA BROKEN HOME PADA PERILAKU SOSIAL SISWA DI KAMPUNG PESISIR KELURAHAN PANJUNAN KECAMATAN LEMAHWUNGKUK

- SKRIPSI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076>
- Hartanti, S. S., & Salsabila, V. (2020). Analisis Kondisi Fisik Dan Psikis Terhadap Anak Broken Home. *Seminar Nasional Edusaintek Fmipa Nasional UNIMUS*, 1(1), 563–570.
- Imron, M., & Bagus, S. (2019). Analisis Faktor Penyebab dan Dampak Keluarga Boken Home. *Raheema : Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 2(6), 245–256.
- Mahendra, J. P., Rahayu, F., & Ningsih, B. S. (2022). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus Di Tk Sedesa Tegal Maja Lombok Utara). *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 562–566. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3824>
- Massa, N., Rahman, M., & Napu, Y. (2020). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jambura Journal Community Empowerment*, 1–10. <https://doi.org/10.37411/jjce.v1i1.92>
- Meita Sari, A., Sovianti, F., & Dwi Widyastuti, R. (2019). Perubahan Perilaku Anak Akibat Kasus Broken Home Orang Tua Di Kecamatan Subah Kabupaten Batang. *RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 3(2), 72–80. <https://doi.org/10.55686/ristek.v3i2.58>
- Mistiani, W. (2020). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Psikologis Anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 322–354. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.528>
- Pratama, R., Syahniar, S., & Karneli, Y. (2016). Perilaku Agresif Siswa dari Keluarga Broken Home. *Konselor*, 5(4), 238. <https://doi.org/10.24036/02016546557-0-00>
- Rahman Wahid, Yusuf Tri Herlambang, Ani Hendrayani, & Sigit Vebrianto Susilo. (2022). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Perubahan Kepribadian Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1626–1633. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2397>
- Rima Trianingsih, Isna Nurul Inayati, R. F. (2019). Pengaruh Keluarga Broken Home terhadap Perkembangan Moral dan Psikososial Siswa Kelas V SDN 1 Sumberbaru Banyuwangi. *JURNAL PENA KARAKTER: Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter*, 02(01), 9–16. <https://ejournal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/4>
- Sari, D. Y., Fadhilah, S. S., & Susilo, A. T. (2022). Perilaku Antisosial: Faktor Penyebab dan Alternatif Pengentasannya. *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jpk.v3i1.28028>
- Sigoro, J. S., Alexamder, F., & Al-Ghifari, M. A. (2022). 132-Article Text-420-3-10-20230301. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial*, 1(2006), 766–775.
- Sukoco, K., Rozano, D., & Utami, T. S. (2016). Pengaruh broken home terhadap perilaku agresif. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 38–42.

EFEKTIVITAS MODEL OSBORN PARNE BERBASIS *BLENDED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA

Rizka Novi Irmaningrum¹, Oriza Zativalen², Ari Susandi³, Viviana Nisful Laili⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ^{1,2,3,4}

Universitas Muhammadiyah Lamongan ^{1,2,3,4}

Email: rizkanoviirmaningrum@gmail.com¹, orizazativalen@gmail.com², pssandi87@gmail.com³, vivianaa0310@gmail.com⁴

Corresponding author:

Rizka Novi Irmaningrum
Universitas Muhammadiyah Lamongan
rizkanoviirmaningrum@gmail.com

Abstrak: Latar belakang Penggunaan model dan media pembelajaran sangat berperan aktif pada proses pembelajaran di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Salah satu model pembelajaran yang cocok yaitu model Osborn Parne berbasis *Blended Learning*. Model pembelajaran tersebut adalah terobosan model baru dengan kombinasi dua model pembelajaran dalam waktu yang berbeda kegiatan perkuliahan. Model Pembelajaran ini mampu mempengaruhi keterampilan kreatif yang mampu memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana dengan membentuk sesuatu yang baru dan unik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Metode penelitian yaitu dengan jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Bentuk desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *nonequivalent control group design*. Tempat penelitian ini yaitu di Program Studi S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Hasil penelitian dapat dilihat pada hasil perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,367 dan t_{tabel} sebesar 2,003, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ dari $db = 58$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa perkuliahan menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian terdapat efektivitas yang signifikan dalam penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital di S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Model *Blended Learning*, Model Osborn Parne

Abstract: *Effectiveness of Osborn Parne Model Based on Blended Learning on Students' Creative Thinking Abilities.* Background The use of learning models and media plays a very active role in the learning process in the Learning Evaluation course in Digital-Based Elementary Schools. One suitable learning model is the Osborn Parne model based on *Blended Learning*. This learning model is a breakthrough new model with a combination of two learning models in different lecture activities. This learning model is able to influence creative skills that are able to solve problems and solutions simply by forming something new and unique. The aim of this research is to determine the effectiveness of Osborn Parne based on *blended learning* on students' creative thinking abilities. The research method is this type of research using experimental research. Form of *quasi-experimental design (quasi experiment)* with *nonequivalent control group design*. The place of this research is at the PGSD Undergraduate Study Program at Muhammadiyah Lamongan University in the Learning Evaluation Course in Digital-Based Elementary Schools. The results of the research can be seen in the calculation of the difference in *pretest* and *posttest* scores for the experimental class and control class which shows that t_{count} is 2.367 and t_{table} is 2.003, so $t_{count} > t_{table}$, namely $2.367 > 2.003$ from $db = 58$ at a significance level of 5%. This can be stated that lectures using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* are better than not using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* or in other words H_0 is rejected and H_a is accepted. The research conclusion is that there is significant effectiveness in using the Osborn Parne model based on *Blended Learning* on the creative thinking abilities of students in the Digital Based Elementary Learning Evaluation course at S1 PGSD Muhammadiyah Lamongan University.

Keywords: Creative Thinking Ability, *Blended Learning Model*, Osborn Parne Model

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan dipengaruhi oleh perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Perguruan tinggi pada kurikulum Merdeka dituntut untuk

dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Hal tersebut untuk meraih capaian pembelajaran yang terdiri aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, 2019). Perubahan kurikulum sebagai acuan untuk memperbaiki pendidikan pada jenjang perguruan tinggi. Penggunaan model dan media pembelajaran sangat berperan aktif pada proses pembelajaran di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Penggunaan model pembelajaran menjadi aktif dan tercapai tujuan pembelajaran (Irmaningrum et al., 2023). Model pembelajaran mampu merupakan salah satu cara untuk mempermudah proses pembelajaran (Halawa & Laoli, 2023). Upaya yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan pemilihan model pembelajaran yang berdiferensiasi yaitu model Osborn Parne.

Model Osborn Parne adalah model pembelajaran dengan mengembangkan pemecahan masalah yang dapat diterapkan untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata (Huda, 2013). Proses pemecahan ini mampu menentukan masalah dan memunculkan gagasan yang ada pada mahasiswa (Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, 2023). Model Osborn Parne lebih menekankan pada kebutuhan untuk menunda *judgement* terhadap gagasan dan solusi yang diperoleh sampai ada keputusan final yang dibuat. Terdapat 6 tahapan model Osborn Parne yaitu penemuan tujuan, penemuan fakta, pemecahan masalah, penemuan gagasan, penemuan solusi, dan penerimaan (Alfianitasari et al., 2018). Tahapan-tahapan tersebut mempresentasikan prosedur sistematis dalam mengidentifikasi tantangan, menciptakan gagasan, dan menerapkan solusi-solusi inovatif. Kegiatan praktik dan penerapan proses secara berkelanjutan, siswa dapat memperkuat teknik-teknik kreatif mahasiswa dan belajar menerapkannya dalam situasi-situasi yang baru (Irmaningrum, R. N., Degeng I Nyoman S., 2017).

Model pembelajaran yang juga cocok dilakukan pada kurikulum Merdeka yaitu *Blended Learning*. Proses pembelajaran ini mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa karena mampu memberikan materi secara *online* melalui jaringan internet selain perkuliahan tatap muka bersama dosen di kelas. Mahasiswa dimudahkan dengan penggunaan internet dimanapun dengan penggunaan jaringan internet dimanapun mereka berada. Model pembelajaran *blended learning* terdapat komposisi 30% kegiatan tatap muka dan 70% kegiatan penayangan materi secara *online* (Prafitasari et al., 2021). Proses perkuliahan mampu mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa sehingga menjadi aktif (Irmaningrum, R. N., MZ, 2022). Model pembelajaran *blended learning* sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar (Alotaibi, 2013). Tahapan dan sintaks model pembelajaran *blended learning* yaitu *live event*, *selfpaced learning*, *support material*, *collaboration* (Marnita et al., 2020).

Model Osborn Parne berbasis *blended learning* merupakan terobosan model baru dengan kombinasi dua model pembelajaran dalam waktu yang berbeda kegiatan perkuliahan. Kombinasi ini bertujuan untuk ketercapaian pemecahan masalah materi yang dilakukan pada tahap muka di dalam kelas dan dilakukan secara *online* melalui internet yang bisa dimanapun. Kebanyakan mahasiswa sesekali ada yang tidak hadir karena ada keperluan sehingga menyebabkan mahasiswa terbatas ke kampus. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan materi dari segala sumber baik *online* maupun *offline*.

Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan untuk memberikan solusi dalam memecahkan suatu masalah, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru atau sesuatu yang berbeda dari yang lain. Berpikir kreatif, mahasiswa mampu memandang dunia dari berbagai sudut

pandang sehingga menimbulkan solusi-solusi baru untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan nyata. Selain itu, berpikir kreatif merupakan suatu aspek kognitif yang berfungsi untuk mengidentifikasi suatu masalah sehingga dapat menemukan suatu solusi dan menghasilkan sebuah keputusan atau pertimbangan yang diolah secara logis dalam memecahkan suatu masalah tersebut (Qomariyah & Subekti, 2021). Maka dari itu, keterampilan berpikir kreatif sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan menyimpan informasi secara efektif.

Kemampuan berpikir kreatif adalah sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikirannya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun hal-hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi. Indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator yaitu (1) *Fluency* (berpikir mulus) ialah kapasitas untuk memanifestasikan penuh gagasan; (2) *flexibilitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan yang berbeda; (3) *Orisinalitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan baru maupun gagasan yang belum ada sebelumnya; (4) *Elaboration* ialah kapasitas menumbuhkan maupun meluaskan gagasan untuk menghasilkan gagasan yang lebih detail atau lebih rinci (Fitriyah & Ramadani, 2021).

Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya yaitu Alfianitasari Suci (2018) adalah model Osborn Parne mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung. Menurut penelitian sebelumnya (Rahmawati et al., 2021) menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model *blended learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada mata kuliah matematika diskrit. Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa model Osborn Parne dan model *Blended learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas model Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas Osborn parne berbasis *blended learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

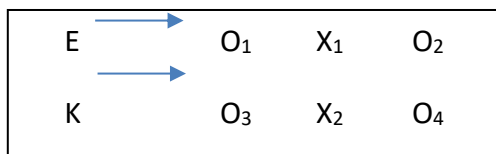
METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui adanya efektifitas dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan suatu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Bentuk desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *non equivalent control group design*. Tempat penelitian ini yaitu di Program Studi S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Mei 2023/2024.

Populasi penelitian ini yaitu mahasiswa semester IV pada program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2023/2024 berjumlah 88 mahasiswa. Penentuan sampel dilakukan dengan uji homogenitas menggunakan t observasi. Apabila $t_0 < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan. Sampel yang

dipakai pada penelitian ini yaitu 2 kelas dengan total mahasiswa 58 orang yang terdiri dari kelas regular A sejumlah 30 mahasiswa sebagai kelas Eksperimen dan kelas regular B sejumlah 28 mahasiswa sebagai kelas Kontrol.

Prosedur pada penelitian ini yaitu diawali dengan terlebih dahulu menentukan kelompok mahasiswa yang terlibat di dalamnya. Kelompok yang digunakan dalam penelitian *Quasi eksperimen* mengacu pada kelas yang sudah ada terbentuk sebelumnya baik sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Bibi & Jati, 2015). Pada penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan Model Osborn parne berbasis *blended learning* (X_1), sedangkan kelompok kontrol diberi perkuliahan menggunakan konvensional (X_2). Semua kelompok sebelumnya diberikan *pretest* untuk membantu menetapkan *ekuivalen control group*.



Keterangan:

O₁: Kemampuan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O₂: Kemampuan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

X₁: Perlakuan dengan pembelajaran model Osborn Parne berbasis *blended learning*

X₂: Perlakuan dengan pembelajaran model Konvensional

O₃: Kemampuan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O₄: Kemampuan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

Mengukur efektivitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* dilaksanakan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian berupa skor kemampuan berpikir kreatif berupa instrument test terdiri dari 30 butir pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Osborn Parne berbasis *blended learning* terhadap pemahaman berpikir kreatif mahasiswa. Pengujian statistik untuk menguji efektivitas yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Menguji signifikansi perbedaan Mean dari dua kelompok yang berlainan akibat penggunaan beberapa perlakuan pada suatu variabel bebas dapat dilakukan dengan uji statistika parametrik menggunakan Uji-T. Sebelum melakukan uji statistik parametrik, data yang diperoleh harus memiliki syarat-syarat dilakukannya pengujian dengan parametrik tes diantaranya adalah berdistribusi normal dan homogen. Apabila data tersebut memenuhi prasyarat dilakukan uji homogenitas dengan parametrik tes. Hipotesis dinyatakan diterima apabila Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji-T menunjukkan nilai yang lebih besar daripada T-tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diawali dengan uji homogenitas terhadap tiga populasi yang akan diteliti yaitu kelas regular A, regular B, kelas karyawan. Uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai *pretest* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital materi Kisi-kisi Soal dan Soal. Perhitungan uji homogenitas pada ketiga ini menggunakan uji t (*t-test*) karena dalam penelitian ini hanya terdapat 2 kelompok variabel. Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelas Reguler A, B, dan Kelas Karyawan

Kelas	Uji Homogenitas
A & B	0,324
A & Karyawan	6,785
B & Karyawan	7,225

Berdasarkan Tabel 1. diatas menunjukkan bahwa kelas reguler A dan reguler B t_{hitung} sebesar 0,324; kelas reguler A dan kelas karyawan t_{hitung} sebesar 6,785; sedangkan kelas reguler B dan kelas karyawan t_{hitung} sebesar 0,7225. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,003$. T_{tabel} ini mengacu pada jumlah mahasiswa ada 88 orang yang terdiri dari 30 mahasiswa kelas reguler A, 28 mahasiswa kelas reguler B, dan 30 mahasiswa kelas karyawan. Dinyatakan homogen apabila $t_o < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil homogen bahwa kelas reguler A dan B hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,324 < 2,003$); kelas reguler A dan karyawan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,785 > 2,003$); kelas reguler B dan karyawan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,7225 > 2,003$). Hasil diatas, menunjukkan kelas yang homogen adalah kelas reguler A dan kelas reguler B, selanjutnya dengan menggunakan acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Apabila sudah menentukan kelas homogen maka dilakukan perlakuan. Untuk kelas reguler A mendapatkan perlakuan proses pembelajaran dengan Model Osborn Parne Berbasis *Blended Learning* termasuk kelas eksperimen. Untuk kelas Reguler B menggunakan model konvensional termasuk kelas kontrol.

Data yang dianalisis berupa beda nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol (kelas reguler A) dan kelas eksperimen (kelas reguler B), selanjutnya dianalisis untuk pengujian hipotesis. Dasar analisis dalam penelitian ini, diajukan perumusan hipotesis statistik sebagai berikut. H_a = ada efektifitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. H_0 = tidak ada efektifitas model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis statistik uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan 2 cara, yaitu menghitung secara manual dan menggunakan SPSS. Berdasarkan perhitungan manual dan menggunakan program SPSS maka diperoleh nilai rata-rata beda *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 34,672, sedangkan nilai rata-rata beda *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol sebesar 25,67. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen diperoleh 3756,587 dan hasil kelas kontrol sebesar 2293,41. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t secara manual maupun menggunakan program SPSS diperoleh $t_{hitung} = 2,367$, hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = 58$, pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh $t_{tabel} = 2,003$.

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$. Hal demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi terdapat efektifitas Model Osborn Parne berbasis *Hybrid Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kelas reguler A dan kelas reguler B menunjukkan homogen/setara yang dibuktikan dengan hasil uji homogenitas yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,324 < 2,003$) dengan jumlah 58 mahasiswa. Dari kedua kelas tersebut dinyatakan homogen maka dilakukan pemilihan kelas kontrol dan eksperimen secara acak. Kelas reguler A merupakan

eksperimen dengan perlakuan penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning*, sedangkan kelas regular B merupakan kelas kontrol dengan perlakuan penggunaan model konvensional. Perlakuan yang telah dilakukan selama 1 bulan dari 2 kelas yang berbeda dilakukan uji observasi dengan beda *pretest* dan *posttest* didapat bahwa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$. Hal demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi terdapat efektifitas Model Osborn Parne berbasis *Hybrid Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Pada saat kegiatan penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas A yang menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* dan kelas B yang menggunakan model konvensional. Proses kegiatan penelitian berjalan dengan lancar. Terutama pada kelas A yang menggunakan model Osborn Parne. Siswa antusias dan aktif menggunakan langkah-langkah model tersebut. Ditambah lagi dengan bantuan model *blended learning* bagi siswa yang tidak bisa hadir maka bisa mengikuti proses perkuliahan secara online. Proses kegiatan *blended learning* dilakukan dengan waktu yang berbeda. Proses pembagian waktu perkuliahan dilakukan secara selang seling. Pada pertemuan 3 dilakukan secara offline, pertemuan ke 4 dilakukan perkuliahan secara online, pertemuan ke 5 dilakukan secara offline, dan pertemuan ke 6 dilakukan secara online. Walaupun masa pandemi (*Covid*) sudah tidak ada, tetapi proses pembelajaran secara online masih tetap diperlukan untuk penambahan materi baik berkaitan dengan penjelasan dari dosen maupun hasil tugas individu maupun kelompok yang sudah terselesaikan dalam pemecahan masalah yang akan dibahas bersama-sama. Proses perkuliahan secara offline mampu melihat secara real hasil pemecahan masalah mahasiswa terutama bagi siswa yang bisa hadir ke kampus.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian berhasil membuktikan bahwa penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu mempengaruhi efektifitas kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan teori Model Osborn Parne bahwa model tersebut mampu melakukan pemecahan masalah mahasiswa pada saat proses perkuliahan, Model Osborn Parne yaitu model dengan mengembangkan pemecahan masalah yang dapat diterapkan mahasiswa untuk menguji problem-problem dan isu-isu nyata di lingkungan sekitar. Proses pemecahan ini mampu menentukan masalah dan memunculkan gagasan yang ada pada mahasiswa di mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital. Hasil penelitian pun juga menunjukkan bahwa *blended learning* sesuai dengan teori yaitu sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar mahasiswa. Tahapan dan sintaks model pembelajaran *blended learning* yaitu *live event*, *selfpaced learning*, *support material*, *collaboration*. Tahapan-tahapan ini mampu meringankan mahasiswa yang tidak bisa hadir ke kampus dengan beberapa alasan yang benar-benar tidak bisa ditinggalkan. Berdasarkan teori dan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terobosan baru ini mampu mengubah dunia pendidikan perguruan tinggi yang tidak mengharuskan mahasiswa hadir tatap muka. Mahasiswa mampu membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dari *blended learning*, tidak hanya datang ke kampus tatap muka antara dosen dan mahasiswa. Mereka juga membuktikan bahwa pemecahan masalah bisa dilakukan secara *online*, dosen pun juga lebih mudah menilai dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian yang menunjukan bahwa adanya efektifitas kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ membuktikan bahwa hasil penelitian lainnya juga sama yang dilakukan oleh Alfianitasari Suci (2018) dengan penggunaan model Osborn

parne mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung. Menurut penelitian sebelumnya (Rahmawati et al., 2021) menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara model *blended learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada mata kuliah matematika diskrit. Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa model Osborn Parne dan model *Blended learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Keterbatasan penelitian ini yaitu sesekali jaringan internet yang ada di baik lokasi kampus maupun di lokasi mahasiswa kurang baik, sehingga membutuhkan waktu untuk melakukan koneksi internet. Pada pertemuan 2 pun terjadi gangguan listrik sehingga mempengaruhi jaringan internetnya. Selebihnya proses penelitian berjalan dengan lancar dan bisa teratasi.

Implikasinya terhadap perkembangan konsep atau keilmuan dari penelitian ini yaitu adanya terobosan model baru dengan penggabungan 2 model menjadi 1. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu dipakai di semua jenjang pendidikan dan jenjang mata Pelajaran. Dosen/guru mampu menggunakan model tersebut sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*. Jarak dan waktu tidak mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Mahasiswa yang berhalangan masuk tidak akan dituntut untuk bisa hadir ke kampus. Mereka bisa tetap berada di rumah dengan suatu alasan tertentu dengan memberikan konfirmasi alasan yang jelas untuk tetap mengikuti proses perkuliahan. Model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas yang signifikan dalam penggunaan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa mata kuliah Evaluasi Pembelajaran di SD Berbasis Digital di S1 PGSD Universitas Muhammadiyah Lamongan. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,367 dan t_{tabel} sebesar 2,003, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,367 > 2,003$ dari $db = 58$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa perkuliahan menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Saran dari penelitian ini yaitu model pembelajaran Osborn Parne berbasis *Blended Learning* mampu digunakan pada mata kuliah lainnya di suatu perguruan tinggi. Implikasi pada penelitian ini yaitu harapan peneliti agar model Osborn Parne berbasis *Blended Learning* selalu digunakan pada proses perkuliahan karena cocok untuk mahasiswa yang mampu memecahkan masalahnya sendiri dengan proses perkuliahan secara *online* dan *offline*. Dosen maupun mahasiswa perlu *upgrade* model pembelajaran yang mampu mencapai tujuan perkuliahan

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianitasari, S., Hidayati, N., & Abadi, A. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Osborn Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 22, 102–111. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>

- Alotaibi, K. N. R. (2013). The Effect of Blended Learning on Developing Critical Thinking Skills. *Education Journal*, 2(4), 176. <https://doi.org/10.11648/j.edu.20130204.21>
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Halawa, S., & Laoli, E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp. *Primary Education Journal*, 3(3), 266–272.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka pelajar.
- Irmaningrum, R. N., Degeng I Nyoman S., D. E. T. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 908–914.
- Irmaningrum, R. N., MZ, A. S. A. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Media Sederhana Kelas Awal. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47–52.
- Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, L. A. I. U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Mata Kuliah Sumber Dan Media Pembelajaran. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 1(1), 48–60. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen., & Khasanah, L. A. I. U. (2023). Analisis Metode Brainstorming Dalam Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Kuliah Landasan Pedagogik Mahasiswa PGSD. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 4, 1–10.
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Ati MZ, A. . S. (2023). the Development of E-Comics Media Based on the Vark Model To Measure the Understanding of Elementary School Students. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 85–96. <https://doi.org/10.17509/eh.v15i1.51780>
- Marnita, Taufiq, M., Iskandar, & Rahmi. (2020). The effect of blended learning problem-based instruction model on students' critical thinking ability in thermodynamic course. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 430–438. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.23144>
- Prafitasari, F., Sukarno, S., & Muzzazinah, M. (2021). Integration of Critical Thinking Skills in Science Learning Using Blended Learning System. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 434. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35788>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rahmawati, N. D., Rodliyah, I., & Saraswati, S. (2021). *Seminar Nasional SAINSTEKNOPAK Ke-5 LPPM UNHAS YEBUIRENG JOMBANG 2021 PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DISKRIT*. 2020, 1–5.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA KELAS VII SMP NEGERI 14 KOTA BIMA

Nurfathurrahmah¹, Anita Rahmawati², Erni Suryani³

Program Studi Pendidikan Biologi^{1,2,3}

Universitas Nggusuwaru^{1,2,3}

Email: anitarahmawati909@gmail.com

Corresponding author:

Nurfathurrahman

Universitas Nggusuwaru

anitarahmawati909@gmail.com

Abstrak: Guru merupakan komponen yang mempengaruhi proses pendidikan yang harus diimbangi dengan kemampuan mengimplementasikan perangkat, media, strategi, metode maupun model pembelajaran. Salah satu model yang diterapkan adalah model pembelajaran *think pair share*. Hal ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang komunikatif antar siswa melalui saling berbagi informasi dalam kelompok. Hal ini didasari dari hasil observasi di kelas VII di SMP Negeri 14 Kota Bima bahwa hasil belajar Biologi siswa terdapat 70% siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa turut berpengaruh terhadap kurangnya keaktifan siswa mendominasi di kelas tersebut. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen. Terdiri dari kelompok kontrol siswa kelas VII A dengan jumlah 33 siswa menerapkan model diskusi dan kelompok eksperimen kelas VII B dengan jumlah 33 siswa menerapkan model *Think pair share*. Instrument untuk mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi sesuai dengan aspek aktivitas. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh ada perbedaan persentase keaktifan siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen, sehingga disimpulkan Model pembelajaran *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Model Pembelajaran; *Think pair share*; Hasil Belajar

Abstract: *The Effect Of The Think Pair Share Learning Model On Affective Learning Outcomes Of Students In Class VII Junior High School 14 Bima City.* Educators are components that influence the educational process which must be balanced with the ability to implement tools, media, strategies, methods and learning models. One of the models applied is the *think pair share* learning model. It aims to build a communicative learning atmosphere between students through sharing information in groups. This is based on the results of observations in class VII at SMP Negeri 14 Kota Bima that the Biology learning outcomes of students are only 70% of students have not reached completeness. This shows that the low student learning outcomes also affect the lack of student activeness dominating in the class. The type of research is quasi experiment. Consists of a control group of VII A class students with 33 students applying the discussion model and an experimental group of VII B class with 33 students applying the *Think pair share* model. Instrument to observe student learning activities using observation sheets in accordance with aspects of activity. Based on the results of data analysis, it was found that there was a significant difference in the percentage of student activity between the control and experimental classes, so it was concluded that the *think pair share* learning model had an effect on the affective learning outcomes of students in class VII of SMP Negeri 14 Kota Bima in the 2022/2023 academic year.

Keywords: Learning model; *Think pair share*; Learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan segala potensi, kecakapan, karakteristik pribadi yang positif baik bagi dirinya maupun lingkungannya yang akan terus berproses pada suatu individu sepanjang hayat. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfathurrahmah (2018) bahwa pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam mewujudkan amanat undang-undang sistem pendidikan, tentunya membutuhkan peranan pendidik. Menurut Irwansyah & Perkasa, (2022) pendidik merupakan komponen yang mempengaruhi proses pendidikan yang harus diimbangi dengan kemampuan mengimplementasikan perangkat, media, strategi, metode maupun model pembelajaran. Guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar diperoleh hasil belajar siswa yang baik (Ayuwanti, 2017). Salah satu model yang diterapkan guru adalah model pembelajaran *think pair share*. Hal ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang komunikatif antar siswa melalui saling berbagi informasi dalam kelompok (Rianingsih, dkk, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII di SMP Negeri 14 Kota Bima bahwa hasil belajar Biologi siswa hanya terdapat 70% siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa turut berpengaruh terhadap kurangnya keaktifan siswa yang mendominasi di kelas tersebut. Selain itu model pembelajaran kurang bervariasi dimana guru dominan menerapkan metode ceramah serta penugasan kepada siswa secara individu tanpa ditindak lanjuti misalnya berdiskusi baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar seperti dipresentasikan sehingga memancing aktifitas lainnya seperti tanya jawab, sehingga keaktifan siswa masih kurang terlihat selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut model pembelajaran *think pair share* dapat diterapkan untuk mengarahkan lebih banyaknya aktivitas belajar siswa. *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membentuk variasi suasana diskusi kelas. Menurut Rivai dan Fitriyanti (2021) model pembelajaran *think pair share* menggunakan model diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *think pair share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi/tujuan pembelajaran. *Think pair share* dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kelompok kecil (Tanzimah, 2020).

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *think pair share* atau berpikir berpasangan ialah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mandiri dalam menyelesaikan tugas ataupun latihan (*Think*) kemudian berpasangan dengan temannya untuk menyelesaikan soal sehingga dapat mempengaruhi pola interaksi siswa (*Pair*) selanjutnya mempresentasikan hasil diskusi tersebut untuk mendapatkan pemahaman lebih banyak lagi dengan teman sekelasnya (*Share*). Maka dari kegiatan *think pair share* dapat mendorong hasil belajar siswa baik secara kognitif (ilmu pengetahuan) maupun hasil belajar afektif (aktifitas siswa).

Menurut Anggita, dkk (2021) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hartono (2013) bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Dalam penelitian ini berpusat pada peningkatan kemampuan afektif dikarenakan aktivitas belajar siswa sebagai bentuk dari hasil belajar afektif dapat menjadi factor utama peningkatan maupun penurunan hasil belajar kognitifnya siswa

serta dapat menentukan baik dan kurangnya sikap (psikomotorik) siswa dalam menjalani proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukanlah penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar Afektif Siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Terdiri dari kelompok kontrol siswa kelas VII A dengan jumlah 33 siswa menerapkan model diskusi dan kelompok eksperimen kelas VII B dengan jumlah 33 siswa menerapkan model *think pair share*. Instrumen untuk mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi sesuai dengan aspek aktivitas yang diamati yang dinilai dengan menggunakan tanda centang (√) sesuai indikator penilaian: 2= lengkap, rapih, ada kerja sama, tepat waktu, berpartisipasi baik. 1= kurang lengkap, kurang rapih, kurang ada kerja sama, kurang tepat waktu, kurang berpartisipasi. 0= tidak lengkap, tidak rapih, tidak ada kerja sama, tidak tepat waktu, tidak berpartisipasi. Kemudian dianalisis menggunakan rumus :

Nilai dicapai = (Jumlah skor yang dicapai)/(Jumlah maksimum skor) x 100

Kriteria nilai:

51 – 66 = A (Sangat Baik), 34– 50 = B (Baik), 17 – 33 = C (Cukup Baik) 0 – 16 = D (Kurang Baik)

Berikut Langkah-langkah dalam menganalisis hasil aktivitas siswa (penilaian afektif):

1. Mengelompokkan langkah-langkah aktivitas siswa kedalam lima indikator (keterampilan bertanya, berkomunikasi, kerja sama, ketelitian dan partisipasi).
2. Memasukan skor kedalam lembar analisis aktivitas mahasiswa untuk ditentukan skor total dan nilai akhirnya.
3. Menentukan presentase menggunakan rumus yang ditentukan.
4. Menentukan kriteria nilai dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian hasil belajar pada aspek afektif dinilai menggunakan lembar observasi aktivitas belajar yang diobservasi oleh observer, selanjutnya dilakukan analisis data lembar observasi aktivitas siswa. Adapun hasil analisis data lembar observasi aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 1: Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Indikator	Jumlah	Presentasi	Kriteria
	Kelas <i>Eksperimen</i>		
Keterampilan Bertanya	19	29 %	Cukup Baik
Berkomunikasi	51	77%	Sangat Baik
Kerja Sama	63	95%	Sangat Baik
Ketelitian	46	69%	Baik
Partisipasi	64	97%	Sagat Baik

Berdasarkan hasil analisis data dilihat dari jumlah akhir 33 siswa yang diobservasi, yaitu pada kelas eksperimen indikator partisipasi (97%) dengan kriteria sangat baik, indikator kerja sama (95%) dengan kriteria sangat baik, indikator berkomunikasi (77%) dengan kriteria sangat baik, indikator ketelitian (69%) dengan kriteria baik, dan indikator keterampilan bertanya (29%) dengan kriteria cukup baik. Sedangkan pada kelas kontrol indikator partisipasi (21%) dengan kriteria cukup baik, indikator kerja sama (29%) dengan kriteria cukup baik, indikator berkomunikasi (45%)

dengan kriteria baik, indikator ketelitian (15%) dengan kriteria kurang baik, dan indikator keterampilan bertanya (15%) dengan kriteria kurang baik. Hasil analisis aktivitas siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2: Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Indikator	Jumlah	Presentasi	Kriteria
	Kelas Eksperimen		
Keterampilan Bertanya	10	15%	Kurang Baik
Berkomunikasi	30	45%	Baik
Kerja Sama	19	29 %	Cukup Baik
Ketelitian	10	15%	Kurang Baik
Partisipasi	14	21%	Cukup Baik

Dari hasil data tersebut maka dapat dilihat bahwa model pembelajaran *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa. Hal ini diperkuat oleh ada perbedaan persentase yang signifikan antara kelas control dan eksperimen. Melalui penggunaan model *think pair share* siswa diupayakan untuk melaksanakan diskusi dengan pasangannya yang kemudian menyebabkan aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran sehingga siswa yang lambat berpikir dapat dibantu dalam memahami materi pelajaran atau menambah ilmu pengetahuan. Pemberian umpan balik dan penghargaan juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Raditya et al., 2015). Sedangkan menurut Hikmawati, (2019) dampak positif kegiatan pembelajaran pada model *think pair share* yaitu memberikan kesempatan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Diperkuat dari hasil penelitian Idayani, N. P. (2021) bahwa dalam Pembelajaran Kooperatif Model TPS (*Think Pair Share*) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dari siklus I ke siklus II. Keberhasilan Model TPS (*Think Pair Share*) lainnya pada penelitian Meilana, dkk (2021) bahwa Model Pembelajaran *Think pair share* (TPS) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis di Sekolah Dasar. Serta hasil penelitian Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020) Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sekalipun kualitas peningkatan berada pada interpretasi sedang dikarenakan tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami materi serta tidak membuat keaktifan pada semua siswa secara menyeluruh dapat ditingkatkan tetapi paling tidak dapat mengakomodasi untuk terlatih bekerjasama.

SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *think pair share* berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa kelas VII SMP Negeri 14 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023. Terlihat dari adanya perbedaan persentase dari 5 indikator yang diobservasi selama proses pembelajaran menerapkan model *think pair share* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan penerapan metode diskusi (tanpa menerapkan langkah-langkah model *think pair share*) pada kelas kontrol. Oleh karena demikian, dapat disampaikan saran kepada guru IPA agar nantinya tetap mengembangkan model pembelajaran *think pair share* tidak hanya untuk mengamati aktivitas belajar siswa tetapi tetap mengupayakan penerapan berbagai model pembelajaran yang bervariasi agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, R., 1, T., Sumarni, W., & Utomo, U. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Hartono, R. 2013. Ragam model mengajar yang mudah diterima murid. *ogyakarta : Diva Press*
- Hikmawati, N. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Cahaya Melalui Metode Kooperatif Model TPS. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 5(3), 346–353.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/19857>
- Idayani, N. P. (2021). Pembelajaran Kooperatif Model TPS (*Think pair share*) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 416-422.
- Irwansyah, M., & Perkasa, M. 2022. Scientific Approach dalam Pembelajaran Abad 21. NEM: Pekalongan Jawa Tengah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003.
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020). *Think pair share* sebagai model pembelajaran kooperatif untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 35-46.
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Think pair share* (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 218-226.
- Nurfathurrahmah, N. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kontekstual Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Oryza: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 21-28.
- Raditya, I. W., Kristiantari, M. R., & Suara, D. I. M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think pair share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2014/2015. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v3i1.5800>.
- Rianingsih, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TPS (*Think pair share*) Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas 3. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 339-346.
- Rivai, S., & Mohamad, F. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Think pair share* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Kelas IV Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 685-712.
- Tanzimah, T. (2020). Keterkaitan Model Pembelajaran *Think pair share* (TPS) dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MATERI SISTEM PERNAFASAN MANUSIA KELAS XI SMA

Sela Marselina Waruwu¹, Listen Arahana Zega², Natalia Kristiani Lase³
 Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2,3}
 Universitas Nias^{1,2,3}

Email: selawaruwu03@gmail.com¹, listenzega114@gmail.com², natalialase16@gmail.com³

Corresponding author:

Sela Marselina Waruwu
 Universitas Nias
 selawaruwu03@gmail.com

Abstrak: Partisipasi yang signifikan dari media pembelajaran dalam proses pendidikan di sekolah adalah hal yang tidak bisa diabaikan. Media pembelajaran memegang peran krusial sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Ini memfasilitasi kelancaran jalannya proses pembelajaran di sekolah. Sebagai ilustrasi, dalam pelajaran tentang anatomi dan fisiologi sistem pernapasan manusia, media pembelajaran menjadi sangat penting karena materi tersebut kompleks untuk dipahami secara langsung. Tujuan dari penelitian ini ialah, menyelidiki dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Audio Visual pada pemahaman materi mengenai sistem pernapasan manusia. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimaksudkan untuk menguraikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang timbul secara alami maupun yang merupakan hasil dari intervensi manusia. Hasil dalam penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar kognitif siswa juga disokong oleh temuan statistik yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual mampu meningkatkan pencapaian belajar kognitif siswa, Tingkat kemajuan dalam hasil belajar dari tiap penelitian beragam, dengan beberapa menunjukkan peningkatan yang berarti sementara yang lain menunjukkan peningkatan yang lebih sedang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sistem Pernafasan, Audio-Visual

Abstract: The significant participation of educational media in the school education process cannot be ignored. Educational media play a crucial role as a bridge between teachers and students in delivering learning materials effectively. It facilitates the smooth progression of the learning process in schools. For instance, in lessons about the anatomy and physiology of the human respiratory system, educational media become highly important because the material is complex to understand directly. The purpose of this research is to investigate the impact of using Audio Visual-based educational media on the understanding of the human respiratory system material. The research employs a qualitative descriptive approach, intended to describe existing phenomena, whether they arise naturally or result from human intervention. The results of the study show an increase in students' cognitive learning achievements, also supported by statistical findings indicating that the use of audio-visual media can enhance students' cognitive learning achievements. The level of progress in learning outcomes varies with each study, with some showing significant improvements while others show more moderate increases.

Keywords: Educational Media, Respiratory System, Audio-Visual

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh orang dewasa atau pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didiknya, dengan tujuan mengubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, serta meningkatkan dari perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik (Telaumbanua dkk., 2022). Proses pembelajaran sebaiknya dirancang agar menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi peserta didik, sambil meningkatkan efisiensi dan efektivitas pencapaian kompetensi. Interaksi antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar harus terjadi dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif (Lestari dkk., 2022).

Guru masih menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, yang mana *powerpoint* berfokus pada teks sehingga membuat siswa merasa bosan selama pembelajaran. Selain itu media pembelajaran menggunakan *powerpoint* kurang inovatif sebab tampilan yang monoton pada teks sehingga berkurangnya motivasi dan fokus siswa dalam pembelajaran (Salmanura & Hendri, 2024). Guru sebagai seorang fasilitator harus mampu mendesain pembelajaran kreatif dengan

mengembangkan teknologi berbasis digital yang tersedia (Pratama & Arsyad, t.t.)

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman materi bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Holst dkk., 2020). Peran serta pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan di sekolah tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan murid dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran di sekolah berjalan dengan lancar. Sebagai contoh, dalam pelajaran anatomi dan fisiologi mengenai sistem pernapasan manusia, media pembelajaran menjadi sangat penting karena materinya sulit untuk dipahami secara langsung.

Namun, tidak semua jenis media pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa dengan baik. Beberapa media mungkin memiliki kekurangan, seperti gambar ilustrasi yang kurang jelas dalam buku atau alat peraga yang tidak lengkap, yang dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran di sekolah (Alfiana, 2021). Peserta didik tidak akan tertarik pada media pembelajaran jika media tersebut tidak menarik, menantang, atau menyenangkan. Ketika media pembelajaran interaktif, peserta didik atau mahasiswa dapat terlibat aktif dengan media tersebut, memperoleh pengalaman langsung, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. (Angraini dkk., t.t.)

Anatomi tubuh manusia adalah cabang ilmu yang mengkaji struktur tubuh manusia dengan metode memecahnya menjadi bagian yang lebih kecil hingga paling terperinci, sering kali melalui proses pemotongan atau pemisahan dan pengamatan menggunakan alat seperti mikroskop. Anatomi tubuh manusia terbagi menjadi beberapa sistem, salah satunya adalah sistem pernapasan, yang melibatkan rongga hidung, faring, laring, trakea, percabangan bronkus, dan paru-paru. Pembelajaran tentang sistem pernapasan dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung (Aji dkk., 2019).

Materi Biologi tentang sistem pernapasan seringkali dianggap abstrak dan sulit dimengerti oleh siswa karena berkaitan dengan konsep-konsep, proses-proses, gejala, atau peristiwa yang terjadi di dalam tubuh dan tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangan pemahaman ini dapat mengurangi minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar mereka. Biasanya, guru menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi dengan tujuan agar konsep yang sulit dipahami atau abstrak menjadi lebih terjangkau bagi siswa, serta untuk mencegah miskonsepsi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis (Panjaitan dkk., 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pemahaman atas masalah yang telah diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Audio Visual pada pemahaman materi mengenai sistem pernapasan manusia.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun hasil rekayasa manusia. Pendekatan ini lebih fokus pada karakteristik, kualitas, dan hubungan antar kegiatan (Putri dkk., 2020). Objek dalam penelitian ini ialah media pembelajaran audio-visual serta materi sistem pernafasan dan subjek yang dipilih untuk penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA. Instrumen penelitian terdiri dari kesesuaian media pembelajaran, respon peserta didik, dan kesesuaian materi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi :

- a) Observasi, teknik ini diterapkan untuk merekam dan mencatat setiap kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran dan upaya peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.
- b) Studi Kepustakaan, Pengumpulan data dilakukan dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang relevan dengan penelitian tersebut.
- c) Wawancara, digunakan untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan materi Sistem Pernapasan Manusia (Telaumbanua dkk., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bernafas merupakan proses menghirup oksigen ke dalam sistem pernapasan dan mengeluarkan karbon dioksida serta uap air. Oksigen (O_2) kemudian melewati saluran napas (bronkus) dan mencapai dinding alveoli (kantong udara). Di kantong udara, oksigen ditransfer ke pembuluh darah yang mengandung sel-sel darah merah untuk dibawa ke sel-sel di berbagai organ tubuh sebagai energi dalam proses metabolisme. Setelah metabolisme, sisa-sisa metabolisme, terutama karbondioksida (CO_2), akan dibawa oleh darah untuk dibuang kembali ke udara bebas melalui paru-paru saat menghembuskan napas. Saluran-saluran udara yang dilewati oleh oksigen dan karbon dioksida tidak hanya berfungsi sebagai jalur lalu lintas udara, tetapi juga sebagai garis pertahanan utama tubuh. Paru-paru memiliki permukaan yang terekspos ke dunia luar, yang luasnya jauh lebih besar dibandingkan dengan bagian tubuh lainnya, termasuk kulit. Oleh karena itu, saluran pernapasan juga harus mampu mengusir kotoran, debu, tungau, bakteri, dan benda asing berbahaya lainnya.

Saluran pernapasan dari hidung hingga bronkiolus dilapisi oleh membran mukosa bersilia. Saat udara masuk ke rongga hidung, udara tersebut disaring, dihangatkan, dan dilembapkan. Fungsi utama mukosa respirasi, yang terdiri dari epitel toraks bertingkat, bersilia, dan ber sel goblet, adalah untuk menjalankan ketiga proses ini. Permukaan epitel dilapisi oleh lapisan mucus yang disekresi oleh sel goblet dan kelenjar mukosa. Partikel debu kasar disaring oleh rambut-rambut di dalam lubang hidung, sedangkan partikel halus terjatuh dalam lapisan mucus. Gerakan silia mendorong lapisan mucus ke belakang di rongga hidung dan ke atas di sistem pernapasan bagian bawah menuju faring, dari mana partikel halus tersebut akan tertelan atau dibatukkan keluar. Lapisan mucus menyediakan kelembaban, dan banyaknya pembuluh darah di bawahnya memberikan panas ke udara inspirasi. Sehingga, udara yang mencapai faring hampir bebas debu, bersuhu mendekati suhu tubuh, dan memiliki kelembaban 100 persen (Saminan, 2019).

Saluran pernapasan atau tractus respiratorius adalah bagian tubuh manusia yang berfungsi sebagai jalur dan tempat pertukaran gas yang diperlukan dalam proses pernapasan. Saluran pernapasan terdiri dari hidung, faring, laring, trakea, bronkus, dan bronkiolus. Udara masuk ke paru-paru melalui trakea, kemudian melewati cabang-cabang saluran udara yang disebut bronki, menuju ke bronkiolus, dan akhirnya mencapai jutaan kantong udara kecil yang disebut alveoli.

Manusia memiliki dua jenis pernapasan, yaitu inspirasi dan ekspirasi. Mekanisme pernapasan manusia terbagi menjadi pernapasan dada dan pernapasan perut.

1) Pada pernapasan dada, tulang rusuk akan terangkat, memperbesar rongga dada. Pernapasan dada terjadi ketika otot antar tulang rusuk berkontraksi, menyebabkan tulang rusuk terangkat dan volume rongga dada membesar. Pengembangan rongga dada ini mengurangi tekanan di dalamnya, sehingga paru-paru mengembang. Saat paru-paru mengembang, tekanan udara di luar lebih besar daripada di dalam paru-paru, sehingga udara masuk. Sebaliknya, ketika otot antar tulang rusuk berelaksasi, tulang rusuk turun, volume rongga dada mengecil, dan tekanan di dalamnya meningkat, menyebabkan paru-

paru mengempis dan udara keluar.

2) Pada pernapasan perut, bernafas dilakukan dengan menggunakan diafragma. Pernapasan perut terjadi akibat gerakan diafragma. Ketika otot diafragma berkontraksi, rongga dada membesar dan paru-paru mengembang, sehingga udara masuk ke paru-paru. Saat otot diafragma berelaksasi, diafragma kembali ke posisi semula, rongga dada menyempit, mendorong paru-paru mengempis, dan udara keluar dari paru-paru.

Komponen utama alat pernapasan manusia meliputi hidung, faring, trakea, bronkus dan bronkiolus, paru-paru, serta alveolus (Amalia & Suryani H, 2019). Pernapasan terbagi menjadi tiga jenis: pernapasan eksternal, pernapasan internal, dan pernapasan seluler. Agar proses pernapasan dapat berlangsung, diperlukan peralatan pernapasan yang meliputi hidung, faring, laring, trakea, dan paru-paru, yang berfungsi secara berurutan. Materi yang disampaikan tersebut hendaknya dalam penyampaian menggunakan media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Pada pelaksanaan penelitian, penggunaan media pembelajaran audio visual dilakukan pada 3 tahap yaitu:

a) Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik pada materi sistem pernafasan. Kemudian peneliti membuat materi audio visual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, berupa video, animasi, dan presentasi dengan suara.

b) Pelaksanaan

pada tahap ini, peneliti akan memberikan pengantar singkat tentang materi yang akan disampaikan dan memberikan penjelasan terkait dengan konteks media pembelajaran yang akan diimplementasikan. Kemudian peneliti memberikan tugas atau berupa tes kepada peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman siswa.

c) Evaluasi

Peneliti meminta umpan balik kepada peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran audio visual untuk mengetahui efektivitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan media pembelajaran audio visual memperoleh respon ketertarikan kepada peserta didik, media audio visual dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar serta membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi pada materi sistem pernafasan, karena media audio visual adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Telaumbanua dkk., 2022). Peserta didik dapat berpartisipasi, menjawab pertanyaan atau melakukan aktivitas berbasis media yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audio visual juga membuat peserta didik tidak bosan atau monoton saat belajar, karena dalam media audio visual terdapat video pembelajaran yang membuat ketertarikan kepada peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dengan materi sistem pernafasan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, membuat proses belajar lebih efektif, dan membantu mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik.

Pada materi sistem pernafasan ini, sangatlah diperlukan media pembelajaran dalam penyampaian materinya. Peran media dalam proses pembelajaran sangatlah signifikan, karena dapat: 1) menjadikan penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar; 2) membuat pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) meningkatkan tingkat interaktifitas dalam pembelajaran; 4) memungkinkan penyusutan waktu pelaksanaan pembelajaran; 5) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses

pembelajaran; serta 6) membantu memperkuat peran guru dalam pembelajaran (Riska & Lihang, 2021).

Pembelajaran menggunakan media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini ternyata dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan dapat mengaktifkan siswa secara langsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif ini terjadi karena dengan media audio visual berbagai materi sistem pernapasan yang sulit diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional menjadi lebih mudah dijelaskan dan menjadi lebih kongkrit. Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan di lingkungan sekolah karena berperan sebagai alat bantu pengajaran elektronik yang mendukung penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Dalam pengembangannya, media ini mengintegrasikan dua atau lebih jenis media, seperti teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi secara holistik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan efektif. (Putranadi dkk., 2021)

Aspek kualitas media yang harus dipenuhi yakni kualitas audio pada media seperti kejelasan suara pada video pembelajaran, pengaturan volume suara yang sesuai dengan pengisi suara, ketepatan pemberian efek suara, kemudian dari segi kualitas visual seperti tampilan video yang dikemas secara menarik, pemuatan teks yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang tidak semua dapat memahami melalui audio. Kesesuaian penggunaan latar tampilan video, penempatan teks, dan penempatan narator pada kualitas visual pada video pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman pada siswa karena akan sangat membantu dalam mengurangi tingkat salah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. (Pratiwi & Marpaung, t.t.)

Pengembangan media dengan perolehan kualifikasi sangat baik juga didukung oleh adanya kualitas memotivasi siswa, yang dimana hal tersebut sangat dibutuhkan selama proses pembelajaran. Kualitas memotivasi tidak semata-mata hanya disampaikan secara lisan melainkan dapat disampaikan juga secara visual melalui teks yang disajikan, pemilihan warna pada teks, penggunaan emoji pada video pembelajaran, serta penggunaan latar belakang animasi dapat meningkatkan siswa dalam belajar. Sehingga disamping penggunaan audio yang baik, kualitas tampilan visual pada video pembelajaran juga perlu diperhatikan karena tampilan yang menarik dapat menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran juga sangat diperhatikan, terutama karena keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses kembali media pembelajaran tersebut di mana pun dan kapan pun diperlukan. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Belajar aktif, yang dimulai dengan banyak membaca, diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran aktif, siswa diharapkan untuk memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan, dan menyelesaikan tugas (Daeli dkk., 2022)

Tingkat peningkatan hasil belajar dalam setiap penelitian ini bervariasi, terdapat peningkatan yang signifikan dan ada juga yang lebih moderat. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti kemampuan kognitif, pola pikir, minat, bakat, dan kondisi kesehatan fisik individu. Kondisi kesehatan yang kurang optimal dapat menghambat kinerja dan berpotensi memengaruhi hasil belajar. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan interaksi dengan teman

sebaya. Perbedaan dalam tingkat kemampuan individu di berbagai daerah juga dapat memengaruhi hasil belajar (Hafifah, 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Materi Biologi mengenai sistem pernapasan sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa karena berkaitan dengan konsep, proses, fenomena, atau kejadian yang terjadi di dalam tubuh dan tidak dapat diamati langsung dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan pemahaman ini dapat mengurangi minat belajar siswa dan mempengaruhi pencapaian akademik mereka. Peran media pembelajaran (Audio-Visual) dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang besar karena mampu: membuat penyampaian pesan pembelajaran lebih konsisten, meningkatkan daya tarik pembelajaran, meningkatkan interaktifitas dalam pembelajaran, menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan minat siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, serta memperkuat peran guru dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S., Tosida, E. T., & Maesya, A. (2019). INTEGRASI SIMULASI DALAM AUGMENTED REALITY PADA SISTEM PERNAPASAN MANUSIA. *Komputasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer dan Matematika*, 16(1), 213–226. <https://doi.org/10.33751/komputasi.v16i1.1592>
- Alfiana, I. (2021). *Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android*. 10.
- Amalia, E. L., & Suryani H, D. (2019). Augmented Reality untuk Sistem Pernafasan pada Manusia. *SMARTICS Journal*, 5(2), 55–59. <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3390>
- Angraini, M. P., Habisukan, U. H., & Nurokhman, A. (t.t.). *ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS XI SMA/MA*.
- Daeli, F. A., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbentuk Komik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Dwiningtyas Putri, M., Anggraeni, S., & Supriatno, B. (2020). Analisis Kegiatan Praktikum Biologi SMA Materi Sistem Pernapasan Manusia: (Analysis of the Activities of the Biology Practicum in High School of Human Respiratory System Material). *BIODIK*, 6(3), 290–301. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i3.9454>
- Hafifah, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar IPA. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(3), 96. <https://doi.org/10.55241/spibio.v3i3.73>
- Holst, J., Brock, A., Singer-Brodowski, M., & De Haan, G. (2020). Monitoring Progress of Change: Implementation of Education for Sustainable Development (ESD) within Documents of the German Education System. *Sustainability*, 12(10), 4306. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Lestari, A., Pasani, C. F., & Yulinda, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Gangguan Sistem Pernapasan Manusia untuk Kelas VIII SMP*. 2(1).
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pratama, C., & Arsyad, M. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi*

Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA.

- Pratiwi, B., & Marpaung, R. R. T. (t.t.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA.*
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STRUKTUR PERNAPASAN DAN EKSRESI MANUSIA UNTUK KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Riska, E. L., & Lihang, A. (2021). *Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis Movie Learning Dalam Pembelajaran Biologi pada Konsep Virus di SMA Negeri 2 Pineleng.*
- Salmanura, F., & Hendri, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VIII SMP. *Al-DYAS*, 3(1), 364–376. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v3i1.2699>
- Saminan. (2019). *EFEK OBSTRUKSI PADA SALURAN PERNAPASAN TERHADAP DAYA KEMBANG PARU.* JURNAL KEDOKTERAN SYIAH KUALA.
- Telaumbanua, U., Ziliwu, D., & Harefa, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.56248/educatum.v1i1.27>

HUBUNGAN PERKEMBANGAN SOSIAL DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH PADA USIA 3 – 6 TAHUN

Febrina Dwi Nurcahyanti
Program Studi DIII Kebidanan
STIKes Bhakti Mulia Kediri
Email: febrina.d.nurcahyanti@gmail.com

Corresponding author:

Febrina Dwi Nurcahyanti
STIKes Bhakti Mulia Kediri
febrina.d.nurcahyanti@gmail.com

Abstrak: Perkembangan sosial merupakan kemampuan individu untuk mengurus dirinya dan berpartisipasi atau ikut serta dalam kegiatan yang mengarahkan pada kemandirian. Anak mengalami perkembangan yang luar biasa pada tahun pertama kehidupan mereka, selain perkembangan fisik dan kognitif, di awal kehidupan anak terdapat pula perkembangan sosial dan emosional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasi dengan menggunakan pendekatan rancangan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah pada kelompok TK A dan TK B dengan sampel sebanyak 58 responden berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, serta menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji analisis penelitian menggunakan uji statistik spearman rho dengan tingkat signifikan 0,05 menggunakan SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai sig (2-tailed) $\alpha = 0,05$ atau $= 0,025$ dan ini menunjukkan bahwa jadi $< \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada hubungan Perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun, sedangkan nilai *coefficient correlation* sebesar 0,162 yang artinya kekuatan hubungan termasuk kategori sangat rendah dan positif. Perkembangan sosial yang dilakukan saat mereka bermain, baik di sekolah maupun di rumah. Keluarga memberikan stimulasi untuk perkembangan emosi anak usia dini dan memberikan arahan tentang cara mengontrol emosi.

Kata kunci: Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional, Anak Prasekolah

Abstract: *The Relationship Between Social Development and Emotional Development of Preschool Children at Age 3-6 Years.* Social development is an individual's ability to take care of himself and participate or take part in activities that lead to independence. Children experience extraordinary development in the first year of their lives, apart from physical and cognitive development, at the beginning of a child's life there is also social and emotional development. This research aims to determine the relationship between social and emotional development in preschool children aged 3 - 6 years in kindergartens in the Kediri Regency area. This research uses a quantitative correlation research type utilizing a cross-sectional design approach. The population of this study were all preschool children in Kindergarten A and Kindergarten B groups with a sample of 58 respondents based on inclusion and exclusion criteria, and using simple random sampling techniques. The research analysis test used the Spearman rho statistical test with a significance level 0.05 using SPSS. The results of this study show a sig value (2-tailed) $\alpha = 0.05$ or $= 0.025$ and this shows that $\alpha < \alpha$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is a relationship between social development and emotional development in preschool children aged 3 - 6 years. , while the correlation coefficient value is 0.162, which means the strength of the relationship is in the deficient and positive category. Social development occurs when they play, both at school and at home. Families provide stimulation for early childhood emotional development and direction on controlling emotions.

Keywords: Social Development, Emotional Development, Preschool Children

PENDAHULUAN

Usia prasekolah mempunyai perkembangan perasaan harga diri yang menuntut pengakuan dari lingkungan. Hal tersebut sebagai tahapan anak mengalami perkembangan emosional. Emosi merupakan perasaan batin, baik pergolakan pikiran, nafsu, keadaan mental dan fisik yang dapat muncul atau termanifestasi ke dalam bentuk atau gejala emosi negatif seperti takut, cemas, marah, murung, kesal, iri, cemburu, atau emosi positif seperti senang, kasih sayang dan ingin tahu (Martani, 2012). Pada tahap ini, emosi anak prasekolah lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi (Yusuf, 2011). Permasalahan sosial emosional ini bila dibiarkan begitu saja akan

berkembang menjadi permasalahan yang lebih luas dan kompleks, karena anak akan berkembang ke arah yang lebih buruk, terbentuknya kepribadian yang tidak baik dan berakibat munculnya perilaku negatif yang tidak diharapkan. Anak akan mengalami kesulitan dan hambatan dalam proses perkembangannya (Farida, 2013).

Hasil survei di Kanada menunjukkan bahwa anak prasekolah yang tinggal di lingkungan dengan ikatan sosial yang buruk memiliki masalah kemampuan bahasa dan masalah perilaku yang lebih tinggi dibandingkan anak prasekolah yang tinggal di lingkungan sejahtera (Schwartz, 2011). Prevalensi gangguan emosional dan perilaku pada anak usia prasekolah di negara – negara berkembang cukup tinggi, yaitu ; 34,10% (Pahl, 2010). Menurut Aunola (2005), melaporkan prevalensi gangguan emosi dan perilaku pada anak usia 4-6 tahun sebesar 62,1%, dengan gangguan internal 32,26% dan gangguan eksternal 29,81%

Laporan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2013 yang menggunakan SRQ (*Self Reporting Questionnaire*) untuk menilai kesehatan jiwa penduduk, prevalensi gangguan mental emosional pada penduduk Indonesia yang berumur lebih dari 15 tahun sebesar 6,0 %. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Brauner & Stephens 2006).

Menurut Maramis dkk., (2013), melaporkan prevalensi gangguan emosional dan perilaku pada anak usia prasekolah 74,2% responden dimungkinkan mengalami gangguan emosional dan perilaku 59,08% dirujuk di klinik tumbuh kembang anak dan 14,5% mendapatkan terapi konseling. Menurut Wiguna (2010), melaporkan proporsi gangguan emosi dan perilaku pada anak di poliklinik anak dan remaja di rumah sakit Ciptomangunkusumo Jakarta, yaitu gangguan dengan teman sebaya sebanyak 54,8%, gangguan emosional sebanyak 42,2%, gangguan hiperaktifitas sebanyak 38,1% dan gangguan *conduct* sebanyak 38,5%.

Hasil studi pendahuluan pada bulan Agustus tahun 2023 di Taman Kanak-Kanak (TK) Wilayah kerja Kabupaten Kediri dengan mewawancarai dan melihat data di tempat penelitian, bahwa jumlah seluruh siswa TK A dan B sebanyak 68 siswa dengan pembagian kelas TK A “Logika” sebanyak 17 siswa (25%) dan TK A “Visual” sebanyak 16 siswa (24%), sedangkan kelas TK B “Lohika” sebanyak 18 siswa (26%) dan TK B “Bahasa” sebanyak 17 siswa (25%), di TK Wilayah Kerja Kabupaten Kediri mempunyai siswa yang memiliki karakter berbeda-beda, sehingga siswa yang baru kenal dengan teman sebayanya belum bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Siswa mudah sekali untuk bertengkar dengan temannya saat bermain. Kondisi-kondisi tersebut, menyiratkan bahwa kesiapan sekolah nampaknya sebagian orang tua dan pihak sekolah hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif saja, namun kurang menyentuh aspek sosial.

Perkembangan sosial merupakan kemampuan individu untuk mengurus dirinya dan berpartisipasi atau ikut serta dalam kegiatan yang mengarahkan pada kemandirian (Doll, 2000 dikutip Farida, 2013). Perkembangan sosial memiliki beberapa aspek, yaitu kemampuan bantu diri, mengarahkan diri, bergerak, pekerjaan, sosialisasi, dan komunikasi. Individu dapat dikatakan telah mencapai perkembangan sosial apabila telah menguasai aspek-aspek tersebut di atas dengan baik. Hal tersebut berkaitan dengan kesiapan bersekolah, secara sosial dan emosi anak harus nyaman terpisah dari lingkungan rumah, orang tua dan menerima otoritas dari guru serta bergaul dengan teman sebaya (Farida, 2013).

Kemampuan sosial muncul secara pesat di usia 4 sampai dengan usia 6 tahun (usia prasekolah), karena anak mulai mengenal dunia sosial yang sesungguhnya. Pada usia prasekolah anak mulai menunjukkan kemandirian dengan memilih bermain bersama temannya daripada

bermain sendiri, selain itu anak mulai melakukan koordinasi dengan teman, mampu berpisah dengan orangtuanya, terlibat dalam permainan kooperatif, membantu teman jika dibutuhkan atau menawarkan bantuan, dan mampu melakukan aktivitas sederhana (memilih baju, memilih makanan, dan pergi ke toilet) tanpa bantuan orangtua (Boyse, 2013).

Anak mengalami perkembangan yang luar biasa pada tahun pertama kehidupan mereka, selain perkembangan fisik dan kognitif, di awal kehidupan anak terdapat pula perkembangan sosial dan emosional (Schwartz, 2011). Selama tahap usia prasekolah, perkembangan fisik melambat sedangkan tahapan sosial-emosional dan kognitif semakin cepat (DeLaune & Ladner, 2011). Anak usia prasekolah perlu untuk mengatur emosi dalam dirinya dalam rangka mempertahankan interaksi sosial yang baik (Denham, 2006).

Pada anak yang kurang mendapat stimulasi perkembangan sosial emosi berdasarkan penelitian yang dilakukan Nugraha dan Rachmawati bahwa banyak yang mengalami kehausan atau kelaparan emosi (*emotional starved*) (Subandi, dkk 2013). Kondisi ini kemudian berkembang menjadi pribadi yang labil, memiliki hambatan dalam penyesuaian diri dan menjadi pribadi yang tidak bahagia pada tahap perkembangan selanjutnya. Ini terjadi karena anak yang sedih (mengalami emosi negatif) terdapat hambatan pada sekresi hormon kelenjar di bawah otak (*pituitary hormon*) termasuk di dalamnya hormon pertumbuhan. Dampak dari gangguan perkembangan emosi yang kurang baik akan menghambat penyesuaian yang dilakukan anak. Dampak lebih lanjut akan mengakibatkan penyesuaian pribadi dan sosial yang buruk, membentuk konsep diri yang tidak menyenangkan dan melemahkan kepercayaan pada diri sendiri (Hurlock, 2010). Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Perkembangan Sosial dengan Perkembangan Emosional pada Anak Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun".

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah desain analitik korelasional. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan rancangan *cross sectional* yaitu "suatu penelitian yang mempelajari dinamika korelasi antara faktor resiko dan efek dengan cara pendekatan atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*) (Nursalam, 2014). Dalam penelitian ini faktor yang dinilai adalah perkembangan sosial (sebagai variabel bebas) dan perkembangan emosional (sebagai variabel terikat).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah yang ada di TK Wilayah Kerja Kabupaten Kediri pada kelompok TK A dan TK B dengan jumlah sebanyak 68 anak. Sampel sebanyak 58 responden dengan teknik sampling *simple random sampling*. Dalam penelitian ini, instrumen untuk menilai Perkembangan sosial dan perkembangan emosional anak prasekolah berupa kuesioner. Uji analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Spearman Rho* dalam proses perhitungannya dibantu dengan menggunakan bantuan *Statistic Programe for Social Science* (SPSS) Versi 17.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Data hasil penelitian mengenai perkembangan sosial anak prasekoah dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

No	Perkembangan Sosial Anak Prasekolah	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kurang sesuai usia	9	15
2	Sesuai usia	41	71
3	Diatas rata-rata usia	8	14
Jumlah		58	100

Berdasarkan tabel 1 diketahui dari 58 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mempunyai perkembangan sosial pada anak prasekolah dengan kategori sesuai usia sebanyak 41 responden (71%).

Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

Data hasil penelitian mengenai perkembangan emosional anak prasekolah dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Perkembangan Emosional Anak Prasekolah

No	Perkembangan Emosional Anak Prasekolah	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kurang	12	21
2	Cukup	32	55
3	Baik	14	24
Jumlah		58	100

Berdasarkan tabel 2 diketahui dari 58 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mempunyai perkembangan emosional pada anak prasekolah dengan kategori cukup sebanyak 32 responden (55%).

Analisis Data

Data yang diperoleh mengenai perkembangan sosial dan perkembangan emosional anak prasekolah kemudian dianalisis menggunakan SPSS mengenai hubungan anatar keduanya. Hasil analisis bivariat tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 3 Analisa Bivariat Hubungan Perkembangan Sosial dengan Perkembangan Emosional pada Anak Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024
Correlations

				Perkembangan Sosial	Perkembangan Emosional
Spearman's rho	Perkembangan Sosial	Correlation	coefficient		
		sig. (2-tailed)		1.000	.162
		N			.025
				58	58
	Perkembangan Emosional	Correlation	coefficient		
		sig. (2-tailed)		.162	1.000
		N		.025	
				58	58

Data Sumber : Data Primer ; diolah pada tanggal 20 Februari 2024

Berdasarkan Tabel 3 tentang hasil analisis *spearman rho* terhadap hubungan Perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024 yang mempunyai nilai sig (2-tailed) $\alpha = 0,05$ atau $\rho = 0,025$ dan ini menunjukkan bahwa jadi $\rho < \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada hubungan Perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024, sedangkan nilai *coefficient correlation* sebesar 0,162 yang artinya kekuatan hubungan termasuk kategori sangat rendah dan positif

PEMBAHASAN

Identifikasi Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah

Berdasarkan Tabel 1 diketahui dari 58 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mempunyai perkembangan sosial pada anak prasekolah dengan kategori sesuai usia sebanyak 41 responden (71%). Sedangkan 8 responden (14%) mempunyai perkembangan sosial dengan kategori di atas rata-rata usia anak prasekolah. Perkembangan sosial anak yang dapat dipengaruhi oleh umur anak tersebut dapat ditunjang dengan pendapat teori dari Poerwodarminto (2010) yang menyatakan bahwa usia adalah waktu hidup atau ada. Semakin bertambah usia seseorang maka akan bertambah besar tanggung jawab yang akan diemban. Pada tahap ini anak sangat bergantung pada orang tua. Kedua orang tua menstimulasi perkembangan individu anak khususnya agar tugas perkembangan anak tercapai.

Menurut Hurlock (1981) dalam Febrianti (2011) menyebut tugas perkembangan anak sebagai *social expectations* yang artinya setiap kelompok budaya mengharapkan anggotanya menguasai keterampilan tertentu yang penting dan memperoleh pola perilaku yang disetujui oleh berbagai usia sepanjang rentang kehidupan. Proses perkembangan anak usia sekolah, terutama tentang sosial anak sangat penting untuk selalu di observasi atau di awasi. Sehingga adanya bentuk ketidaknormalan yang terdapat pada anak terutama terhadap sosial, sangat penting untuk diajarkan dan diperingati, serta bisa diberikan contoh dalam aktivitas sehari-hari. Hal tersebut untuk mencegah terjadinya dampak yang buruk pada perkembangan sosial Anak.

Responden pada penelitian ini adalah anak usia sekolah memiliki perkembangan sosial yang berbeda dengan anak usia di atasnya atau remaja. Hal tersebut disebabkan karena adanya anak usia tersebut masih mencari dan menemukan pengalaman dan pengathuan dengan teman sebayanya. Hal tersebut dapat mengakibatkan perilaku sosial anak tergantung dengan teman dan lingkungan di sekitarnya. Anak usia sekolah memiliki sosial yang sangat unik dan perlu perhatian yang khusus, supaya terjadi kedisiplinan dalam berperilaku sosial serta dapat terjadwal dengan baik. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak itu sendiri dan orang tua sebagai pemberi contoh yang baik bagi anaknya. Selain itu perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi dengan umur, jenis kelamin, lingkungan dan riwayat kesehatan anak. Untuk itu perlu diperhatikan dan mengkategorikan dalam cara sosial masing-masing anak autis, sehingga tindak lanjut dalam meningkatkan perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan maksimal.

Identifikasi Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah

Berdasarkan Tabel 2 diketahui dari 58 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mempunyai perkembangan emosional pada anak prasekolah dengan kategori cukup sebanyak 32 responden (55%). Sedangkan sebagian kecil responden sebanyak 12 responden (21%) mempunyai perkembangan emosional yang kurang. Perkembangan bahasa anak usia prasekolah adalah anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya dan tingkat berfikir anak sudah lebih maju, anak banyak menanyakan soal waktu melalui pertanyaan-pertanyaan kemana, kapan, mengapa, dan bagaimana (Yusuf, 2011). Menurut Sukmadinata dalam Susanto (2012), meberikan definisi emosi sebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relative tinggi dan mnimbulkan suatu gejolak suasana batin. Indikator perkembangan emosional anak prasekolah dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat umur anak pra sekolah (Susanto, 2012).

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024 memiliki perkembangan yang cukup, sehingga anak lebih terkontrol

dalam bersikap tenang dalam mengikuti proses pembelajaran maupun pada saat di lingkungan rumah. Anak prasekolah dapat mengatasi kenyataan dalam proses perkembangannya dengan teman sebaya maupun dengan keluarga. Anak tersebut memanfaatkan situasi kenyataan yang dialaminya dengan khayalan pengetahuan yang dimilikinya. Anak pra sekolah mudah menempatkan diri terhadap emosinya dengan cara mengikuti pengalaman selama bermain atau sekolah bersama teman sejawatnya. Hal tersebut juga dapat ditunjang dengan adanya umur anak pra sekolah sudah diatas umur 4 tahun, sehingga anak tersebut berupaya menyesuaikan keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya. Anak pra sekolah tersebut dapat mengemukakan perasaannya dengan menuntut pengakuan dari lingkungannya.

Hubungan Perkembangan Sosial dengan Perkembangan Emosional pada Anak Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil analisis *spearman rho* terhadap hubungan perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024 yang mempunyai nilai sig (2-tailed) $\alpha = 0,05$ atau $\rho = 0,025$ dan ini menunjukkan bahwa jadi $\rho < \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada hubungan perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024, sedangkan nilai *coefficient correlation* sebesar 0,893 yang artinya kekuatan hubungan termasuk kategori sangat rendah dan positif.

Berdasarkan hasil penelitian menurut Hidayati (2010), menyatakan bahwa emosi yang dimiliki selama awal masa anak sangat kuat karena merupakan fase terjadinya ketidakseimbangan emosi, dimana anak mudah terbawa ledakan-ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan. Sedangkan menurut penelitian Martani (2012), menyatakan bahwa pemahaman keluarga terhadap cara memberikan stimulasi untuk perkembangan emosi anak usia dini masih belum memadai, karena keluarga lebih menekankan pada pentingnya kemampuan kognisi pada anak, dan cenderung mengabaikan perkembangan emosi pada anak, sehingga sangat memungkinkan terjadinya problem perkembangan pada anak.

Responden pada penelitian ini yang mempunyai perkembangan sosial yang sesuai usianya mempunyai keterkaitan dengan perkembangan sosial anak prasekolah yang dilakukan saat mereka bermain, baik di sekolah maupun di rumah. Keluarga maupun guru harus mempunyai pengalaman dan pemahaman yang cukup dalam merawat anak dalam meningkatkan perkembangan sosialnya yang berbeda-beda dan harus bisa memilah-milah sosial anak sesuai kondisi atau situasi lingkungan anak. Sehingga pada anak pertamanya cenderung sebagai bahan ajaran untuk pengalaman mengajarkan kepada anak selanjutnya dan terlebih harus menambah pengetahuan tentang kondisi anak prasekolah, baik dari tanda dan penyebabnya. Untuk itu perlu perhatian/ dukungan orangtua. Untuk berkembang dengan baik sesuai dengan usianya, Ibu harus memahami karakter masing-masing anak dan kelainan pada anak, khususnya pada anak autis, perlu mendapatkan perhatian khusus karena memiliki tanda-tanda yang unik yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak normal.

Upaya dalam mengembangkan sosial emosional responden harus dilakukan sejak dini terutama pada usia taman kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena pada masa tersebut anak mulai mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya di lingkungan rumah dan di luar rumah. Bahkan anak-anak yang berbeda wilayah dengan mereka yang tentunya memiliki ciri khas budaya yang

berbeda. Sehingga anak tersebut lebih terpantau jiwa sosial dan emosionalnya selama masa sekolah di taman kanak-kanak (TK) mampu memediasi hubungan antara pengetahuan emosi, keterampilan atensi dan kompetensi akademik di kelas pertama dengan memperhitungkan dampak pendidikan ibu, pendapatan keluarga, usia anak, jenis kelamin. Temuan ini menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keberhasilan akademis masa depan anak-anak.

Pada penelitian ini tugas guru dan keluarga dalam mengembangkan sosial emosi pada anak didik hendaknya menguasai prinsip tindakan; (1) menjadi contoh atau teladan yang baik, (2) mengenalkan emosi, (3) menganggapi perasaan anak, (4) melatih pengendalian diri, (5) melatih mengelola emosi, (6) menerapkan disiplin dengan konsep empati, (7) melatih keterampilan komunikasi, (8) mengungkapkan emosi dengan kata-kata, dan (9) memperbanyak permainan dinamis.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebagian besar responden mempunyai perkembangan sosial pada anak prasekolah dengan kategori sesuai usia.
2. Sebagian besar responden mempunyai perkembangan emosional pada anak prasekolah dengan kategori cukup.
3. Ada hubungan Perkembangan sosial dengan perkembangan emosional pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di TK Wilayah Kabupaten Kediri Tahun 2024.

Saran

Keluarga lebih hati-hati dalam memilih pola asuh yang akan diterapkan pada anak pra sekolah dan lebih memahami karakteristik anak pra sekolah, sehingga anak lebih dekat dengan keluarga sebagai teman berbagi pengalamannya, baik di sekolah maupun di rumah. Pihak pengelola TK di Wilayah Kabupaten Kediri harus berkolaborasi dengan pihak keluarga untuk memantau perkembangan anak pra sekolah, sehingga kondisi anak saat proses sekolah bisa dioptimalkan dan menghindari adanya permusuhan dengan teman sejawatnya, serta dapat melakukan penilaian perkembangan emosional anak secara teratur.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, diperlukan penelitian di masa yang akan datang dengan memperhatikan variabel pengganggu dan meneliti tentang faktor-faktor atau variabel lain yang mempengaruhi kedua variabel tersebut, sehingga hasil dari penelitian selanjutnya lebih bersifat *explorative*. Berdasar hasil penelitian dan telah ditelaah kepustakaan, penulis menyarankan pihak instansi untuk memasukkan kompetensi perkembangan emosional anak pada mata kuliah penunjang keperawatan anak, guna lebih memahami karakter emosional anak pra sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, 2011. *Sikap Manusia teori dan pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Afifah DR dan Dwisusari H. 2016. Profil Kematangan Sosial Anak SD Awal Se-Kota Madiun di Tinjau dari *Vineland Social Maturity Scale*. *Jurnal Care PG PAUD IKIP PGRI Madiun*, Vol. 03 (2), Hal. 19-28, ISSN : 2407-9189.

- Ekawati, Safitri. 2015. Peningkatan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Tebak Ekspresi. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 4 (6), ISSN : 1023-2641
- Rahmadi FA, Hardaningsih G, Pratiwi R, 2015. Prevalensi dan jenis masalah emosional dan perilaku pada anak usia 9-11 tahun dengan perawakan pendek di Kabupaten Brebes. *Jurnal Jurnal Gizi Indonesia*, Vol. 3 (2), Hal. 116-119, ISSN : 1858-4942.
- Nurmalitasari F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, Vol. 23 (2), Hal. 103 – 111, ISSN: 0854-7108.
- Goleman, Daniel. (2011). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional)*. Penerjemah Alex Tri Kantjo Widodo. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum.
- Hidayati, Nurul. 2010. Bermain Khayal untuk Mengembangkan Dimensi Sosioemosi Anak-Anak Prasekolah, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik. *Jurnal Publikasi dengan* Vol. 12 (02), ISSN : 2446-2763
- Hasan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Press.
- Hidayah, Aziz A. 2012. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Salemba medika. Jakarta.
- Hidayah, Aziz A. 2010. *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, Elisabeth. 2010. *Perkembangan Anak Edisi Ke Enam*. Jakarta: Erlangga.
- Kusumasari RN. 2015. Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*. Vol. 02 (1), HAL. 32-38, ISSN : 2355-0287.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. 2011. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Martani dan Wisnu. 2012. Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, Vol. 39, (1), Hal. 112 – 120. Fakultas Psikologi UGM : Yogyakarta. ISSN : 1207-2610.
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Elangga.
- Gunarsa YD 2013. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia.
- Soetjiningsih dan Ranuh. 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Soetjiningsih. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono, 2013. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Supartini. 2012. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Suryadi. 2014. *Cara efektif memahami perilaku anak usia dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Susanto dan Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Desmita YL, dan Windarti T. 2008. Mengembangkan Kematangan Sosial Pada Anak Melalui Outbond. *Jurnal Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, Hal.143-152 dengan nomer ISSN ; 0854-8285.
- Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Whaley dan Wong. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdkarya.
- Wong DL., Hockenberry M., Wilson D, Winkelstein ML, Schwartz P. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik edisi 6 volume 1*. Jakarta : EGC.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV SDN 108 INPRES TONASA KABUPATEN TAKALAR

Nur Cahya¹, Yumriani², Syamsuriyanti³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2,3}

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

Email: nurcahya290302@gmail.com¹, yumriani69@gmail.com², syamsuriyanti@unismuh.ac.id³

Corresponding author:

Nur Cahya

Universitas Muhammadiyah Makassar

nurcahya290302@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan murid dalam menjawab pertanyaan serta ketika dalam proses pembelajaran pada umumnya murid jarang bertanya sehingga hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk eksperimental semu menggunakan *One Group Pretest dan Posttest Design* yang hanya memiliki satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran *Take and Give* dan variabel terikat yaitu hasil belajar murid kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa yang berjumlah 28 murid dan sampel yaitu kelas IV yang berjumlah 28 murid. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian dengan analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa terdapat hasil belajar yang signifikan, hal ini terlibat dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Take and Give* hasil belajar siswa meningkat dilihat dari *posttest* dibandingkan sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* karena dengan penerapan model pembelajaran *Take and Give* materi pelajaran akan mudah diserap atau dipahami murid sehingga hasil belajar murid mengalami peningkatan.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Take and Give*, Hasil Belajar

Abstract: *The Effect of Take and Give Learning Model on Social Students' Learning Outcomes of Grade IV SDN 108 Inpres Tonasa, Takalar District.* This research was motivated by students' difficulties in answering questions. Apart from that, during the learning process, students generally rarely ask questions, so the social studies learning outcomes of class IV students at SDN 108 Inpres Tonasa, Takalar Regency are still relatively low. This research aims to determine the influence of the *Take and Give Learning Model* on the social studies learning outcomes of Class IV students at SDN 108 Inpres Tonasa, Takalar Regency, academic year 2024/2025. This research is a quasi-experimental experimental research using *One Group Pretest and Posttest Design* which only has one group of subjects with two observation conditions carried out without a comparison group and given treatment using the *Take and Give learning model*. The variables in this research consist of the independent variables, namely *Take and Give learning model* and the dependent variable, namely the learning outcomes of class IV students at SDN 108 Inpres Tonasa, Takalar Regency. The population in this study was all class IV students at SDN 108 Inpres Tonasa, totaling 28 students and the sample was class IV, totaling 28 students. The data analysis technique uses the *t-test* to test the effect of the *Take and Give learning model* on social studies learning outcomes. The results of research using inferential statistical analysis using the *t-test* show that there are significant learning outcomes, this involves where $t_{(count)}$ is greater than $t_{(table)}$ so it can be concluded that after implementing the *Take and Give learning model* student learning outcomes have increased. from *posttest* compared to before the *Take and Give learning model* was implemented because by implementing the *Take and Give learning model* the learning material will be easily absorbed or understood by students so that student learning outcomes will increase.

Keywords: *Take and Give Learning Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya manusia untuk maju, mengembangkan kepribadian, dan merangsang potensi siswa. Pendidikan mencakup segala aspeknya, bukan hanya proses belajar; itu juga

mencakup transfer penelitian, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian (Sahriah 2021). Dewasa ini, banyak orang percaya bahwa pendidikan adalah hal terpenting dalam hidup karena sangat memengaruhi cara seseorang berpikir (Gustia & Noviana, 2019).

Menurut Suprijono (2012) pendidikan sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial dan personal. Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Keterampilan sosial, intelektual dan personal dibangun tidak hanya dengan landasan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreativitas, moral, emosi dan spiritual.

Peranan pendidikan adalah menyiapkan generasi muda yang memiliki masa depan lebih baik dari generasi sekarang. Menyadari hal itu pemerintah Indonesia memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada seluruh warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 pasal 31, yang berbunyi: "Bahwa tiap-tiap warga Negara Indonesia, memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang layak sehingga dapat memiliki keterampilan sikap dan tingkah laku yang bisa membawa perubahan baik itu untuk dirinya sendiri, agama dan bangsa".

Menurut Uno (2011) keberhasilan pencapaian kompetensi bergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat oleh siswa. Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Namun, pembelajaran yang berlangsung saat ini adalah pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah sehingga siswa belum aktif dalam proses pembelajaran. Untuk membantu strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menerapkan berbagai metode serta model pembelajaran yang relevan. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru (Uno, 2011). Dengan demikian proses pembelajaran akan variatif, inovatif dan konstruktif yang nantinya dapat menciptakan suatu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun siswa dengan sumber-sumber belajar lainnya.

Menurut Syamsuriyanti (2023) guru merupakan seorang pengajar yang dimana memiliki bekal dalam ilmu pengetahuan dan seseorang yang dituru dan digugu. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman serta merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan (Hamalik, 2015). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana, 2012). Menurut Syamsuriyanti (2023) pelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dimana ada pengajaran dan belajar yang dinyatakan dalam ranah pendidikan, dan adanya sebuah instansi dalam media pembelajaran.

Pembelajaran IPS murid di kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar masih menggunakan media buku/ LKM dan media gambar sehingga murid terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Murid juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Cara untuk mengubah pembelajarannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan murid dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Model pembelajaran *Take and Give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain tipe ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa yang lain secara berulang-ulang (Rusmawati, 2009).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Penelitian yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Take And Give* terhadap hasil belajar sudah ada yakni penelitian oleh Perwiraga Hartami, Ramli Abdullah, dan Yeni Safitri menyatakan bahwa siswa merespon positif terhadap Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Take and Give*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar pada tanggal 17 Juli 2023, penulis menemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar murid hanya sebatas duduk, mendengarkan, dan menulis kembali materi yang dipaparkan oleh guru, kemudian proses pembelajarannya cenderung berpusat pada guru *Teacher Centered* murid jarang sekali untuk mengajukan pertanyaan ataupun menanggapi apa yang diutarakan oleh guru dan lebih cenderung pasif dengan demikian dapat menjadikan kelas menjadi monoton dan membosankan, hasil belajar murid pun kebanyakan masih di bawah KKM. Hal ini dikuatkan oleh hasil nilai ujian peserta didik yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM, terdapat 69% peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 70. Berdasarkan prestasi murid pada pembelajaran yang bermuatan materi IPS di kelas IV SDN hanya 15 murid yang tuntas dan 13 tidak, dari jumlah murid 28.

Maka untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan murid tersebut, maka penulis mencoba memberikan suatu *alternative* model pembelajaran yang berorientasi pada murid dan membina seluruh potensi murid. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Take and Give*. Model pembelajaran tipe *take and give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun proses pembelajaran yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang penuh dari peserta didik. Serta dapat memberikan keleluasaan siswa untuk mengekspresikan dirinya dan berinteraksi secara baik terhadap teman-temannya, siswa juga ditantang untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan juga melatih siswa untuk bekerja sama sehingga pada akhirnya siswa dapat menghargai kemampuan orang lain. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitiannya lapangan yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar** ”

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Jenis penelitian ~~quasi~~ eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 108 Inpres Tonasa.

C. Populasi dan Sampel

- Menurut Suharsimi (2013) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar
- Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar yang berjumlah 28 murid yang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 14 murid perempuan.

D. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah *One Group Pre test-Post Test Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas *eksperimen* yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan kemudian *posttest* setelah diberikan perlakuan. Adapun model desainnya adalah sebagai berikut :

<i>Pretets</i>	<i>Teatment</i>	<i>Postets</i>
O_1	X	O_2

Model One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (Penerapan Model pembelajaran *Take and Give*)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2019) mendefinisikan bahwa variable ialah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala, atau peristiwa yang dapat diukur secara kualitatif ataupun secara kuantitatif. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Take and Give* dan yang menjadi variable terikat (Y) yaitu hasil belajar IPS murid.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi (2013) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pelaksanaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal pretes dan postes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* IPS Siswa Kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Pre-test adalah tahap awal penelitian eksperimen ini. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Peneliti kemudian melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen. Hasil *pretest* kemudian diolah dan dijadikan pedoman untuk melaksanakan tahap penelitian yang selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN 108 Inpres Tonasa, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari hasil tes.

Dari hasil tes yang diberikan siswa pada saat *pretest* dan *posttest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Statistik Skor Hasil Belajar IPS Siswa sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No.	Statistik	Nilai Statistik	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Ukuran Sampel	28	28
2.	Skor Ideal	100	100
3.	Nilai Tertinggi (Maximum)	100	100
4.	Nilai Terendah (Minimum)	30	60
5.	Retang Nilai (Range)	70	40
6.	Nilai rata-rata (Mean)	69,46	80,00

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	Nilai <i>Pretest</i>	
			Frekuensi	Presentase
1.	90-100	Sangat Tinggi	6	22%
2.	80-89	Tinggi	4	14%
3.	70-79	Sedang	8	28%
4.	60-69	Rendah	4	14%
5.	0-59	Sangat Rendah	6	22%
Jumlah			28	100%

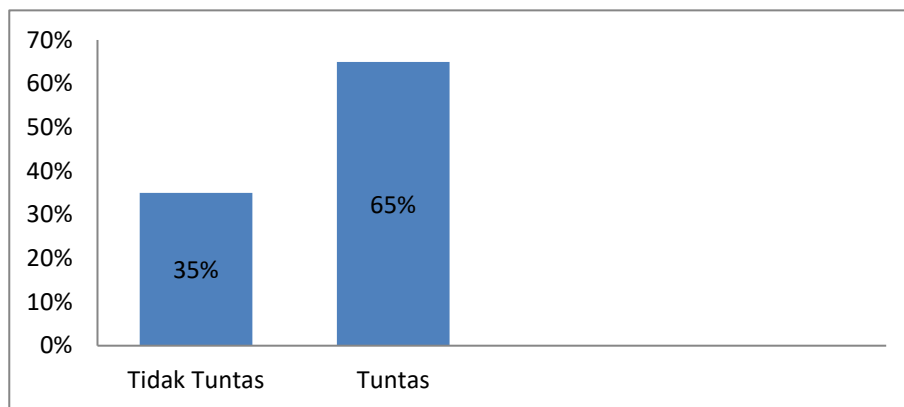
Dapat diketahui bahwa *pretest* hasil belajar IPS siswa Kelas IV yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa dengan presentase 22%, siswa dengan kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan presentase 14%, siswa dengan kategori sedang sebanyak 8 siswa dengan presentase 28%, siswa dengan kategori tinggi sebanyak 4 siswa dengan presentase 14%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 6 siswa dengan presentase 22%.

Tabel 3. Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0-69	Tidak tuntas	10	35%
70-100	Tuntas	18	65%
Jumlah		28	100%

Sumber, Ketuntasan hasil belajar IPS SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Tampak bahwa dari 28 orang siswa sebagai subjek penelitian terdapat 10 (35%) yang tidak tuntas dan 18 (65%) siswa yang tuntas secara perorangan. Ini berarti siswa dikelas IV SDN 108 Inpres Tonasa masih banyak siswa belum mencapai kategori tuntas oleh karena itu perlu dilakukan *posttest* untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Berikut diagram tes hasil belajar *pretest* siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *take and give* pada mata pelajaran IPS SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar.



Gambar 1. diagram ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Take and Give*

2. Deskripsi hasil belajar *Posttest* IPS siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap hasil siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*, perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor *post-test* hasil belajar siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar. Dapat diketahui bahwa *posttest* hasil belajar IPS kelas IV diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,53. Nilai rata-rata 80,53 masuk dalam kriteria baik (tuntas). Skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 60.

Dari hasil tes yang diberikan siswa pada saat *pretest* dan *posttest* maka diperoleh analisis deskriptif untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD N 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Statistik Skor Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Statistik	Nilai Statistik	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Ukuran sampel	28	28
2.	Skor Ideal	100	100
2	Nilai tertinggi (Maximum)	100	100
3	Nilai terendah (Minimum)	30	60
4	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	70	40
5	Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	69,46	80,00

Jika hasil tes siswa dikelompokkan kedalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Interval	Kategori	Nilai Posttest	
			Frekuensi	Persentase
1.	90-100	Sangat Tinggi	9	33%
2.	80-89	Tinggi	6	22%
3.	70-79	Sedang	10	35%
4.	60-69	Rendah	3	10%
5.	0-59	Sangat Rendah	0	0%

Jumlah	28	100%
---------------	-----------	-------------

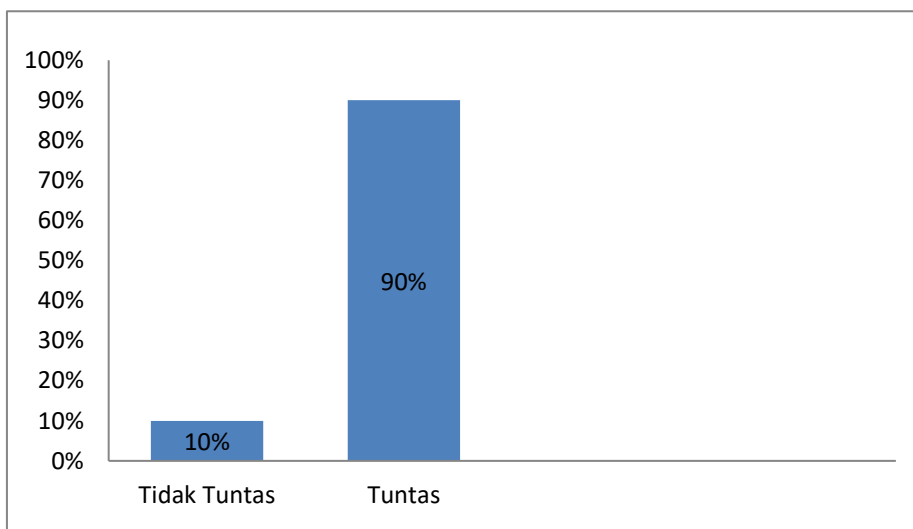
Dapat diketahui bahwa posttest hasil belajar IPS siswa Kelas IV yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%, siswa dengan kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan presentase 10%, siswa dengan kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan presentase 35%, siswa dengan kategori tinggi sebanyak 6 siswa dengan presentase 22%, sedangkan siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebanyak 9 siswa dengan presentase 33%.

Tabel 6. Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0 -69	Tidak tuntas	3	10%
70-100	Tuntas	25	90%
Jumlah		28	100%

Sumber, ketuntasan hasil belajar ips SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Tampak bahwa dari 28 orang siswa sebagai subjek penelitian terdapat 3 (10%) yang tidak tuntas dan 25 (90%) siswa yang tuntas secara perorangan. Ini berarti siswa dikelas IV SDN 108 Inpres Tonasa mencapai ketuntasan.



Gambar 2. diagram ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Take and Give*

3. Pengaruh model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “ Pengaruh model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah statistik diferensial dengan menggunakan uji-t.

Uji t

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2. langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{285}{28} \\ &= 10,17 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= Md \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 10,17 - \frac{(285)^2}{28} \\ &= 10,17 - \frac{81.225}{28} \\ &= 10,17 - 2.900 \\ &= 7.025 \end{aligned}$$

Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{10,17}{\sqrt{\frac{7.025}{28(28-1)}}} \\ t &= \frac{10,17}{\sqrt{\frac{7.025}{756}}} \\ t &= \frac{10,17}{\sqrt{9,30}} \\ t &= \frac{10,17}{3,50} \\ t &= 2,90 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari harga t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan α : 0,05 dan $d.f = N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,05$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 2,90$ dan $t_{Tabel} = 2,05$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $2,90 > 2,05$ Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat dikatakan model pembelajaran *Take and Give* “Berpengaruh” terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan model pembelajaran *Take and Give* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 69,64. Sedangkan pada *postests* meningkat dengan rata-rata 80,00. Hasil analisis uji-tentang pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar murid menunjukkan hasil bahwa nilai signifikan yang diperoleh baik itu pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar IPS. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 2,90$ dan $t_{Tabel} = 2,05$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $2,90 > 2,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat dikatakan model pembelajaran *Take and Give* “Berpengaruh” terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar

Berdasarkan hasil pemelitan ini, maka implikasi dari kesimpulan tersebut dikemukakan saran Bagi guru di SDN 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar, dapat menggunakan model pembelajaran *take and give* dalam mata pembelajaran, agar adanya variasi dalam mengajar sehingga pada proses KBM tidak monoton, Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada model pembelajaran *take and give* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gustia, D. D., & Noviana, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sdn 192 Pekanbaru. Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran) .
- Hamalik, Oemar, 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmawati, Dede. 2009. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Proses Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif tipe *Take and Give* dengan Tipe *Make a Match* pada Sub Konsep Alat Indra Manusia”. Skripsi:Tasik Malaya:UNSIL.
- Sahriah, S., Marlina, A., Darwis, D., & Yani, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Biologi. Biosel: Biology Science And Education. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(2), 162.
- Syamsuriyanti. *Problem Based Learning Learning Model To Train 21st Century Skills*. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 5, pp. 874-878).
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.

ENGLISHPRENEURSHIP: A SHORTCUT FOR INTRODUCING EARLY FINANCIAL LITERACY TO YOUNG LEARNERS

Tri Kristianti¹, Wirawan Aryanto Balol²
 Program Studi Teknik Elektro¹, Program Studi Teknik Industri²
 Universitas Wisnuwardhana Malang^{1,2}
 Email: trikristianti@wisnuwardhana.ac.id

Corresponding author:

Tri Kristiani
 Universitas Wisnuwardhana Malang
 trikristianti@wisnuwardhana.ac.id

Abstrak: Pentingnya literasi keuangan semakin diakui dalam masyarakat yang semakin kompleks, sejalan dengan perkembangan program pendidikan yang berfokus pada pengembangan kewarganegaraan yang aktif. Pendidikan keuangan diintegrasikan dalam kurikulum untuk membantu individu memahami dan menghadapi tantangan finansial yang dihadapi di era globalisasi dan teknologi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian guru menegaskan bahwa materi pembelajaran dipilih berdasarkan kurikulum independen, dan cocok untuk diajarkan di tingkat dasar kelas lima. Dengan mempertimbangkan keadaan ini, guru menyarankan untuk menerapkan Englishpreneurship untuk mengajar mata pelajaran terpadu lainnya di masa mendatang.

Kata kunci: Englishpreneurship, Literasi Keuangan, Pembelajaran Terintegrasi.

Abstract: *Englishpreneurship: A Shortcut for Introducing Early Financial Literacy to Young Learners.* The importance of financial literacy is increasingly recognized in an increasingly complex society, in line with the development of educational programs that focus on developing active citizenship. Financial education is integrated into the curriculum to help individuals understand and face the financial challenges faced in the era of globalization and technology. The research methodology used is classroom action research. Based on the results of the study, the teacher emphasized that the learning materials were selected based on an independent curriculum, and were suitable for teaching at the elementary level of grade five. Considering this situation, the teacher suggested implementing Englishpreneurship to teach other integrated subjects in the future.

Keywords: Englishpreneurship, Financial Literacy, Integrated Learning.

INTRODUCTION

In an era marked by rapid technological advancements, globalization, and a wide array of financial products and services, being financially literate is crucial for individuals to navigate the complexities of the modern economic landscape. Financial literacy, in this context, encompasses the knowledge, skills, and attitudes individuals need to effectively manage and plan their finances. This understanding empowers them to utilize their monetary resources to achieve and sustain their desired well-being and standard of living. As an indispensable part of education, financial literacy is considered to be crucial in an increasingly complex society (OECD, 2014). This aligns with the evolution of educational programs centered on fostering engaged citizenship. Citizenship encompasses autonomy, liberty, and accountability, extending to financial affairs. Consequently, the concept of "economic citizenship" holds significance within citizenship education but has been relatively overlooked. To enable children and adolescents to fully embrace their roles as citizens, it is imperative to provide them with financial empowerment and proficiency. The essential components for achieving this goal include financial education, social education, and financial inclusion (Ansong & Sherraden, 2013).

Hastings et al. (2013) link a lack of financial literacy to adverse credit-related actions, including accruing debt, engaging in expensive borrowing, making suboptimal mortgage decisions, experiencing mortgage delinquency, and facing a home foreclosure. Viewing financial literacy as an investment in human capital proves beneficial in making informed decisions regarding pensions, savings, mortgages, and various other financial matters (Lusardi & Mitchell, 2014). Financial

education aims to equip individuals with the knowledge and skills needed to make informed financial choices, as defined by OECD (2014). It ultimately seeks to empower people to take control of their finances and make changes, leading to well-considered decisions. Amagir et al. (2018) distinguished financial literacy into three components: knowledge and understanding, skills and behavior, and attitudes and confidence. While knowledge of relevant domains is crucial for guiding appropriate behavior, research by Hilgert & Hogarth (2003) and Perry & Morris (2005) suggests its impact on actual behavioral change is limited. To effectively influence behavior, we must consider not only cognitive factors but also emotional drivers and social influences. Effective behavior changes hinge on mastering relevant operational skills, like budgeting prowess, within the target domain. Bridging the gap between learning and real-world application requires self-efficacy (Bandura, 1997, 2006) and unwavering motivation.

Introducing financial literacy in children and adolescents is crucial for their future financial well-being, and two recent peer-reviewed studies by McCormick (2009) and Totenhagen et al. (2015) shed valuable light on effective strategies through financial education. Introducing financial literacy as basic knowledge is considered necessary for children at a young age to foster their financial development in the future. Financial literacy refers to the ability to understand and use various financial skills, including personal financial management, budgeting, and investing. Nurturing positive financial attitudes, optimism, self-confidence, and perseverance alongside financial knowledge is critical in safeguarding students' long-term financial well-being (Bruhn et al., 2022; (S. Danes & Brewton, 2014; S. M. Danes & Haberman, 2007). As stated by Amagir et al. (2018) the youth of today are coming of age in a society marked by a complex financial landscape and significant financial responsibilities for its citizens. They added that introducing financial education in schools could potentially address these challenges. Financial education for students at the primary level might help them gain early financial awareness which allows them to spend their money wisely when they grow up. To bridge this circumstance, in the Independent Curriculum (Merdeka Belajar Kampus Merdeka-MBKM) for the primary level, the Ministry of Culture and Education (Kemdikbudristek) introduced Entrepreneurship as a new additional school subject.

Although this subject does not introduce financial literacy implicitly; it gives the students opportunities to think creatively about how to gain some money through several activities, such as creating handmade accessories or making simple snacks and then selling those products. Involving Entrepreneurship in education gives several benefits for shaping the children's future. Numerous nations have adopted these initiatives due to the anticipated advantages they offer. In this context, the Europe Commission (2016) has been urging its member countries to introduce entrepreneurship programs to refine students' entrepreneurial abilities. Additionally, it has been observed that entrepreneurship education plays a role in improving these skills. The augmentation of the intention to start a business was identified as a positive outcome of entrepreneurship education (Noel, 2001). Moreover, it was noted that entrepreneurship education plays a role in fostering economic growth and the generation of employment opportunities (Falkäng, J & Alberti, 2000). Consequently, there has been a growing acknowledgment of the significance of entrepreneurship education, as highlighted by increased awareness (Carland & Carland, 2004).

To support entrepreneurship in education, the students at the primary level are required to be able to have a good understanding of mathematics. In the Independent Curriculum (Merdeka Belajar Kampus Merdeka-MBKM) for the primary level, the learning objectives were arranged based on the three phases: A, B, and C, and each phase consists of the school subjects which were divided into

three groups: the compulsory subjects, the additional or optional subjects, and the local content subjects (Kristianti, 2022). Mathematics is categorized as a compulsory school subject while entrepreneurship is categorized as an additional or optional subject along with English. Although English is categorized as an additional or local content subject, it is strongly recommended to be taught at an early age (Kristianti et al., 2023). To bridge this circumstance, it is recommended to propose a teaching strategy that enables primary teachers to teach English confidently even though it is beyond their competence considering that mostly they are non-English graduated teachers.

Teaching young learners is interesting yet challenging since the children at the age of 12 below were found very active, curious, and excited to the new things around them (Kristianti, et al., 2023). Teaching integratively became one of the strategies to increase their interest and attract their attention to certain school subject which is challenging such as English. As stipulated in Regulation No. 65 Year 2014 that integration can be implemented for elementary students, considering the developmental stages, learning methods applicable to those in the lower grades. As per Fogarty & Pete (2009), integrated learning offers flexibility and depth in implementing the curriculum, allowing students the opportunity to demonstrate dynamism in the learning process. Dallinger et al., (2016) supports this notion by suggesting that children under the age of nine can discern and separate materials in detail. Integrated learning enables students to actively engage in the learning process. The integration of materials can be presented through thematic approaches that highlight the main ideas of specific topics. The significance of the learning process across all schools provides students with meaningful learning experiences (Lagrosen, 2014, as cited in Amini, 2017). Freudenberg, et al. (2010) argues that integrated learning can enhance motivation and contribute to improved learning outcomes for students.

Both Kelly & Lemons (1991) and (Gnanakan, 2013) emphasize the importance of connecting learning to real-life situations. Kelly and Lemons propose using authentic materials and basing topics on those materials, while Gnanakan suggests a thematic approach that ties the curriculum directly to students' experiences. Dallinger et al. (2016) suggests integrated learning helps teachers meet competence goals and is particularly effective for lower grade levels. Gnanakan (2013) confirms its benefit for understanding, while Kelly & Lemons (1991) emphasize its diverse methods (experiments, inquiry, etc.) and collaborative nature. This approach fosters independent learning, self-discovery, and idea sharing among the students.

Based on the research above, it shows that many advantages gained by applying integrated learning for teaching students at basic level, thus, Englishpreneurship is proposed as the integrative teaching strategy for three subjects: English, entrepreneurship, and mathematics. Englishpreneurship is an integrative teaching strategy that integrates teaching English with other school subjects which aims to enhance both teachers' and students English competency during the teaching-learning process (Kristianti, 2023). Previously, Englishpreneurship has been applied for teaching English, Project Creative, and Entrepreneurship integratively (Kristianti, 2023) meanwhile in this research, it is applied for teaching English, Mathematics, and Entrepreneurship for the fifth graders of primary level. The main objective of applying Englishpreneurship in this research is to explore the students' knowledge about financial literacy by thinking, deciding, and buying based on their needs through a role-play setting. The learning materials were selected and taken from the syllabus of Mathematics and English for grade five based on the Independent Curriculum (MBKM) for the primary level. The method was applied to thirty-five of the fifth-grade students at SD Negeri Srigading 1 Lawang

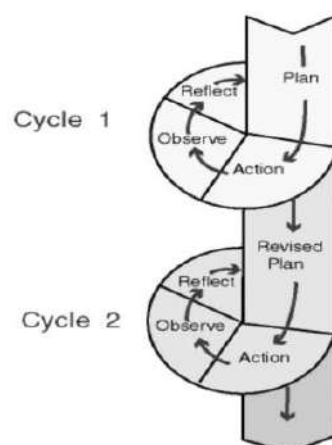
Malang, thus, in short, the objective of this research is to increase the non-English teacher graduated confidence in teaching English and engage the students' interest in learning about financial literacy.

RESEARCH METHOD

Research is commonly defined as a series of intensive stages carried out by a researcher in an academic context, yielding significant effects on the subjects. As stated by Kristianti (2023), Classroom Action Research (CAR) stands out as a recommended research approach with the flexibility for researchers to involve teachers as the subjects. In CAR, teachers can serve as both the instrument and the researcher, given that the research primarily revolves around teachers' issues, challenges, or teaching strategies. This allows them ample time to investigate and explore their classrooms, gaining a deeper understanding of their needs. Engaging in Action research empowers teachers to adapt and apply appropriate teaching methods based on the classroom conditions, including students' characteristics, abilities, and comprehension within the teaching-learning environment. Action Research focuses on two main aspects: first, the application of actions in practice, and second, the generation of knowledge through rigorous research.

Classroom Action Research (CAR) is a reflective process wherein educators collect empirical data to enhance their teaching methods. According to Mettetal (2003), CAR is the amalgamation of teaching and scholarship, where instructors utilize readily available data from their classes to address practical inquiries about teaching and learning within their classrooms. This research used CAR as the research method due to its suitability to the research main objective. It involved the class teacher, the fifth graders, and the English teacher as the object of research while the researcher acted as the instrument to gain the data. Class observations, interviews, and notes taken were used to gain the data.

Participatory action research model by Kemmis et al. (2014) was applied due to its flexibility and suitability to the need of research process. Kemmis et al. (2014, 2019) defined participatory action research is a social activity that inherently transforms the way practices are carried out. They described the process in which individuals with a shared concern about their activities engage in a thorough examination of their practices, encompassing their verbal expressions, actions, and interactions, as well as the underlying conditions influencing these practices. This intricate process necessitates participants to actively participate in the practice while also critically analysing it, to challenge and alter their established ways of conducting activities. The action research model by (Kemmis et al., 2014, 2019) is presented in picture 1.



**Picture 1. Kemmis and McTaggart's (1988) cyclical AR model,
as cited in Burns (2010)**

In this model, Kemmis and McTaggart's (1988) as cited in Burns (2010) provided two cycles of action research which are adjustable based on the researcher's needs. The first cycle consists of four phases: planning, action, observing, and reflecting while the second cycle functioned as the continuation of the previous cycle. Thus, the second cycle starts with a revised plan as the first phase then continues to the next phases; action, observing, and reflecting. The cycles might be modified based on the need of research development, for this research, the researchers applied two cycles due to the limitation of research.

Cycle one

In the first cycle, the researchers divide stages into some procedures; Planning, Acting, Observing, and Reflecting. In Planning stage, the researchers analyse the teacher's needs including teaching strategy, teacher's obstacles, and the learning materials. In this stage, the researchers are also identifying the students' ability to prepare the suitable learning materials, and once the information has gained, the researchers move to the next phase: Acting. In this phase, the researchers, as a trial, applied the proposed teaching strategy namely Englishpreneurship for teaching three subjects: English, Mathematics, and Entrepreneurship integratively. The learning materials were selected carefully based on the students' need and ability. The next phase, Observing, was used to gather the information about how the students' response during the program. It is also used to measure the students' understanding and gain their interest to the learning materials. In Reflecting phase, the researchers evaluate the whole procedures and teaching materials for the better teaching preparation for the next cycle.

Cycle two

The second cycle is the continuation of first cycle with several modification and improvement based on the result of the previous cycle. The first phase: Revised plan refers to the improvement teaching method, teaching materials, and teaching medias. In this phase, the researchers made certain evaluation to improve the better teaching strategy based on the classroom learning atmosphere and the students' need. This phase is also used to revise and remove some of unnecessary steps which are not suitable due to the students' ability. The next phase: Acting, is the stage for the English teacher to apply Englishpreneurship as the teaching strategy to introduce the financial literacy for the students of grade five though the integrative learning of Mathematics, English, and Entrepreneurship in one teaching session. During this phase, the researchers acted as the observers to analyse the teacher's performance based on the students' response in teaching-learning process. After the class has finished, the researchers conducted interview with the teachers to clarify the researchers' perspective based on the note taken while observing in the classroom. For the last phase: Reflecting, the researchers gave opportunity for the teachers to provide advice and guidelines related to the continuation of Englishpreneurship for teaching other integrated subjects, particularly, in primary level.

RESULT AND DISCUSSION

This research was conducted during the first semester in the academic year of 2023/2024 at SDN Srigading 1 Lawang from July to December 2023. The research involved 35 of the fifth-grade students, an English teacher, a Mathematics teacher, and a homeroom teacher. The fifth graders were selected due to the several reasons, such as since the researchers adapted teaching materials from the Independent Curriculum (MBKM) and the curriculum has still implemented on the high grade of primary students (grade 4,5, and 6), thus, the fifth graders were chosen, besides, they were considered

matured enough to understand the integrated learning method. The research action model was described in the following table.

Table 1. Research Action Model

Research Action Model	
Cycle 1	Planning
	Analysing the current teaching strategy
	Acting
	Applying demo of Englishpreneurship (by the researchers)
	Observing
	Examining the students' understanding
	Reflecting
Cycle 2	Evaluating the students' improvement
	Revised Plan
	Readjusting and readapting the teaching strategy
	Acting
	Teaching using Englishpreneurship strategy to introduce financial literacy
	Observing
	Discussing the teacher's self-evaluation through interview session
	Reflecting
	Considering Englishpreneurship for teaching other integrated subjects

This research involved two cycles that consisted of four phases for the first cycle: Planning, Acting, Observing, Reflecting and four phases for the second cycle: Revised Plan, Acting, Observing, and Reflecting. The second cycle became the continuation of the first cycle with several improvements based on the teacher's and researchers' discussion.

Cycle One

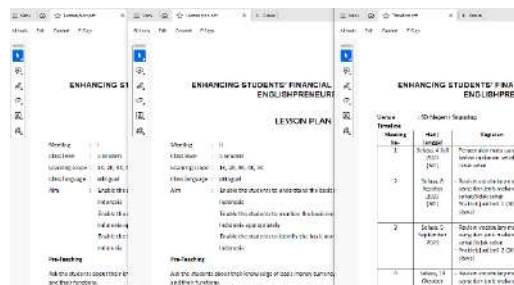
In planning phase, the researchers analysed the current teaching strategy and learning materials based on the provided curriculum, therefore in this phase, the interview with a Mathematics teacher, a class teacher and an English teacher was conducted. The interview applied open-ended questions type to provide any potential answers based on the teacher's perspectives and experience. The list of questions and teachers' responses are described in the following table.

Table 2. Interview result 1.

No	Questions	Response
1	How long have you been teaching English?	More than three years.
2	Are you English graduated teacher?	No, I'm primary teachers education program (PGSD) graduated.
3	Do you think teaching English challenging?	Yes, it is because I am not English graduated so sometimes, I feel nervous and lack of confidence.
4	Have you experienced in teaching English integratively?	No, we use Lembar Kerja Siswa (LKS) only for teaching English and we never teach spoken skill.
5	How about integrated teaching of English, Mathematics, and Entrepreneurship to introduce financial literacy, does it sound interesting?	Yes, I think the students would like it.

After gaining the information based on the students' need and the teacher's background, the researchers continue to the next phase: Acting. In this phase, the researchers conducted the demo teaching using Englishpreneurship strategy to measure the students' readiness. Firstly, the

researchers prepared the learning-set that consist of the syllabus, lesson plan, and teaching media based on the Independent Curriculum. The syllabus and lesson plan are aimed to help the teacher to follow the rules during the teaching learning process. In the lesson plan, the teacher focused on following the steps to reach the learning objectives. The language used both in syllabus and lesson plan were selected carefully to make it understandable. The teachers confirmed that the learning set and teaching media were useful and adaptable. The learning-set is described in the following picture.



Picture 2. The Learning-Set.

Secondly, the researchers applied the demo teaching in the classroom with 35 students of grade five. As the introduction, the researchers use bilingual to make the students feel comfortable and decrease their nervous. The researchers used the realia aids as the teaching media such as: money toys and snacks as a part of teaching technique to attract the students' curiosity and increase their interest. The teaching media that has been used in this research is described in the picture below.



Picture 3. Teaching media

While acting as a teacher, the researcher gave the students several questions related to their knowledge about money currency and how they spend them. Most of students confirmed that they spend the whole of their money pocket for buying the snacks in school canteen, thus, almost none of them did not have savings. Here, the researcher shown the students how to spend their money wisely by thinking, choosing, and deciding to buy the healthy food instead of the unhealthy one. The researcher introduced the early financial literacy to the students by showing how to collect some money through the Entrepreneurship subject. Besides, the students are also learning how to divide their money fairly that needs the mathematics ability. After they were given some money, they did the role-play as a seller and buyer in a canteen classroom setting. Five students acted as sellers that sell the snacks and five students acted as the buyers who were given some money. Each student has opportunity to act as buyer and seller to experience the application of early financial literacy implicitly. It is aimed to increase the students' interest in learning those three subjects, particularly English, and use the snacks as a self-reward after having a challenging class.

The activity is continued to the next phase; observing, that has been implemented during this teaching learning session. Observation is needed to analyse the students' difficulties and the relevance of learning materials based on the students' characters. Then in the last phase of cycle one:

reflecting, it became the session for evaluating the proposed teaching strategy based on the students' improvement.

Cycle Two

As the continuation of cycle one, cycle two has four phases: revised plan, acting, observing, and reflecting. In the first phase: revised plan, it focused on readjusting and readapting the teaching strategy of Englishpreneurship that has been developed in the cycle one. Then for the second phase, Acting, the teacher conducted teaching-learning based on the syllabus and lesson plan provided, thus, the steps were the same as in the cycle one. This activity is intended to give the teachers' new perspective of how to teach integratively and increase their confidence to use English despite it is beyond of their competence. While the teacher was conducting teaching-learning, the researcher observed the classroom to evaluate the effectiveness of Englishpreneurship for teaching the fifth graders. In the last phase: reflecting, the researcher conducted the interview with the class teacher and English teacher to measure the efficiency of Englishpreneurship for introducing financial literacy through learning three subjects: mathematic, English, and entrepreneurship integratively. The interview result is described in the following table.

Table 3. interview result 2.

No	Questions	Response
1	How did you feel after applying Englishpreneurship teaching strategy in your classroom?	I feel more comfortable and confidence in teaching English.
2	Has this program (Englishpreneurship) met the standard of Learning Achievement (Capaian Pembelajaran) as stated in the Independent Curriculum?	Yes, the learning materials, themes, and teaching strategies were adaptable and suitable with the students' need.
3	Did you find any difficulties while applying to this program?	No, because the lesson plan is provided so I just need to follow the rules.
4	Is there any significant result while using this method?	Yes, the students seemed confidence, enthusiastic and enjoyed the learning session.
5	Any constructive suggestions?	This strategy might be able to be applied to other subjects.

Based on the interview result above, the teacher confirmed that the learning materials were selected based on independent curriculum, and it is suitable for teaching primary level on the grade five. Considering this circumstance, the teachers suggested to apply Englishpreneurship for teaching other integrated subjects in the future.

CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Based on the interview, observations, and note taken during this research, it can be concluded that Englishpreneurship is beneficial for supporting the teachers and students' language improvements.

For the teachers, it is found that they feel comfortable and confident in teaching the three integrated subjects: English, Mathematics, and Entrepreneurship using Englishpreneurship strategy. They stated that Englishpreneurship helped them a lot in teaching English due to their limited language ability. However, they found difficulties in pronouncing certain words and vocabulary, therefore consistent practice is necessary to cope with the problem. The idea of integrating three school subjects in one teaching session gave a fresh air for the teachers since, for them, teaching English became the biggest obstacle due to their lack of understanding. They affirmed that

Englishpreneurship increased their confidence for teaching English since they have mastered the two other subjects: Mathematics and Entrepreneurship that made them easier to adapt.

For the students, Englishpreneurship helped them to be more active, enthusiastic, and confidence in using English. The students also learnt how to manage their finances wisely after understanding the concept of financial literacy.

Furthermore, the researchers are advised to apply Englishpreneurship for teaching other integrated subjects in the future.

ACKNOWLEDGEMENT

The authors gratefully acknowledge the financial support of the Research and Community Services Department (LP2M) Wisnuwardhana University of Malang. The authors also very much appreciate the unwavering support of the principal, teachers, and students in fifth grade at SD Negeri Srigading 1 Lawang Malang.

REFERENCES

- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56–80. <https://doi.org/10.1177/2047173417719555>
- Amini, R. (2017). The Development of Integrated Learning Based Students' Book to Improve Elementary School Students' Competence. *Unnes Science Education Journal*, 6(2), 1586–1592. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Ansong, D., & Sherraden, M. (2013). *Research Evidence on the CYFI Model of Children and Youth as Economic Citizens (CSD Research Report No. 13-04)*. Washington University, Center for Social Development. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12900.42882>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Bandura, A. (2006). Guide for constructing self-efficacy scales. In F. Pajares & T. Urdan (Eds.), *Self-Efficacy Beliefs of Adolescents* (Vol. 5). Greenwich: CT: Information Age.
- Bruhn, M., Garber, G., Koyama, S., & Zia, B. (2022). The Long-Term Impact of High School Financial Education: evidence from Brazil. *Banco Central Do Brasil Working Papers*, 563(December). Retrived from www.bcb.gov.br
- Burns, A. (2010). *Doing action research in English language teaching A guide for practitioners* (1st ed.). New York and London: Routledge.
- Carland, J. C., & Carland, J. W. (2004). Economic development : changing the policy to support Entrepreneurship . *Academy of Entrepreneurship Journal*, 10(2), 105–114. Available: <https://www.alliedacademies.org/pdfs/proceedings27/AE%20Proceedings%20Fall%202010.pdf>
- Commission, E. (2016). *Entrepreneurship in Europe Education at School Education and Training*. Available: <https://eric.ed.gov/?id=ED603243>
- Dallinger, S., Jonkmann, K., Hollm, J., & Fiege, C. (2016). The effect of content and language integrated learning on students' English and history competences – Killing two birds with one stone? *Learning and Instruction*, 41, 23–31. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2015.09.003>
- Danes, S., & Brewton, K. (2014). The Role of Learning Context in High School Students' Financial Knowledge and Behavior Acquisition. *Journal of Family and Economic Issues*, Springer, 35(1), 81–94. <https://doi.org/10.1007/s10834-013-9351-6>
- Danes, S. M., & Haberman, H. R. (2007). Teen financial knowledge, self-efficacy, and behavior: A gendered view. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 18(2), 48–60. Available: <https://psycnet.apa.org/record/2010-01030-002>

- Falkäng, J. & Alberti, F. (2000). The Assessment of Entrepreneurship Education. *Industry and Higher Education*, 14(2), 101–108. <https://doi.org/10.5367/00000000010129493>
- Fogarty, R., & Pete, B. M. (2009). *How To Integrate the Curricula*. Corwin A SAGE Company.
- Freudenberg, B., Brimble, M., & Vyvyan, V. (2010). The Penny Drops : Can Work Integrated Learning Improve Students ' Learning ? *E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, 4(1), 42–61. Available: https://research-repository.griffith.edu.au/bitstream/handle/10072/33278/63760_1.pdf?sequence=1
- Gnanakan, K. (2013). The integrated learning experience. *William Carey International Development Journal*, 2(1), 3–12. <https://doi.org/10.1680/jcolq.2013.3.4.1>
- Hastings, J., Madrian, B. C., & Skimmyhorn, W. L. (2013). Financial literacy, financial education, and economic outcomes. *Annual Review of Economics*, 5(1), 347–373. Available: 10.1146/annurev-economics-082312-125807
- Hilgert, M. A., & Hogarth, J. M. (2003). Household financial management: The connection between knowledge and behavior. *Federal Reserve Bulletin*, pp. 309–322. Available: <https://www.federalreserve.gov/pubs/bulletin/2003/0703lead.pdf>
- Kelly, M., & Lemons, M. (1991). *Integrated learning : planned curriculum units*. (Bookshelf). Australia : Distributed by Ashton Scholastic.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2019). *Action learning and action research: Genres and approaches* (L. Zuber-Skerritt, O. and Wood, ed.). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78769-537-520191016>
- Kristianti, T., Firmanto, B., Noelita, W.L. (2023). Penerapan Literasi, Numerasi, dan Teknologi di SD Islam Darul Fahri Desa Tirtoyudo Kabupaten Malang. *Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol.5(No.1). <https://doi.org/10.32503/cendekia.v5i1.3111>
- Kristianti, T. (2022). Strategi Penguatan Numerasi, Literasi, dan Teknologi di UPT SDN 84 Gresik. *Community Development Journal*, 3(3), 1597–1604. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7608>
- Kristianti, T. (2023). Englishpreneurship: The 21st Century Scheme Implementation of School Curriculum in Indonesian Context. In R.J., Dickey & H.K. Lee (Eds.), *AsiaTEFL Proceedings 2023: Papers from the 21st AsiaTEFL Conference* (pp. 1115–1133). AsiaTEFL. (ISBN: 979-11-982534-0-8) Available: <https://asiatefl.org/main/main.php?main=10&sub=2>
- Kristianti, T., Oktaviansyah, A. R., & Putri, F. A. (2023). Implementation of service-learning method as the impactful learning strategy. *As-Sidanah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 328–341. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v5i2.328-341>
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2014). The economic importance of financial literacy: Theory and evidence. *Journal of Economic Literature*, 52(1), 5–44. <https://doi.org/10.1257/jel.52.1.5>
- Mccormick, M. H. (2009). The Effectiveness of Youth Financial Education: A Review of the Literature. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 20(1), 70–83. Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ859566.pdf>
- Mettetal, G. (2003). Essays on Teaching Excellence Improving Teaching through Classroom Action Research. *Action Research*, 14(7), 2002–2003. Available: <https://podnetwork.org/content/uploads/V14-N6-Mettetal.pdf>
- Noel, T. (2001). Effects of Entrepreneurial Education on Intent to Open a Business. *Frontiers of Entrepreneurship Research*, 5, 78–146. *Frontiers of Entrepreneurship Research-Entrepreneurial Education*, 21(XXX), 67260. Available: <https://digitalcollections.babson.edu/digital/collection/ferpapers/id/2663/rec/4>
- OECD. (2014). PISA 2012 Results: Students and Money (Volume VI). In *OECD Publishing* (Vol. 25). Available: https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2012-results-students-and-money-volume-vi_9789264208094-en

- Perry, V., & Morris, M. (2005). The Role of Self-Perception, Knowledge, and Income in Explaining Consumer Financial Behavior. *Journal of Consumer Affairs*, 39(2), 299–313. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2005.00016.x>
- Totenhagen, C., Casper, D., Faber, K., Bosch, L., Wiggs, C., & Borden, L. (2015). Youth financial literacy: A review of key considerations and promising delivery methods. *Journal of Family and Economic Issues*, Springer, 36(2), 167–191. <https://doi.org/10.1007/s10834-014-9397-0>

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR REFLEKTIF MATEMATIS SISWA DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER

Hefi Runita Dewi¹, Lala Indra Suwari², Mety Liesdiani³

Program Studi Pendidikan Matematika^{1,2,3}

STKIP PGRI Bangkalan^{1,2,3}

Email: hefirusnitadewi@stkipgri-bkl.ac.id

Corresponding author:

Hefi Runita Dewi

STKIP PGRI Bangkalan

hefirusnitadewi@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak: Pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya sekedar memahami materi matematika yang diajarkan kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ditinjau dari perbedaan gender pada materi barisan dan deret. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP An Nur Fuadi Bangkalan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar kuisioner (angket) gender, tes uraian dan wawancara. Angket gender digunakan untuk menentukan gender siswa, termasuk dalam gender maskulin atau feminisme. Tes uraian digunakan untuk mengetahui Langkah-langkah penyelesaian soal yang telah diberikan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang kemampuan berpikir reflektif matematis siswa dalam mengerjakan soal tersebut. Teknik analisis data melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kerangka analisis yang digunakan berdasarkan indikator berpikir reflektif matematis yaitu: mampu mendeskripsikan situasi atau masalah matematik, mampu mengidentifikasi situasi atau masalah matematik, menginterpretasi, mengevaluasi dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan gender maskulin mampu menjawab 3 soal dengan tepat dan 1 kurang tepat. Serta mampu memenuhi 4 indikator kemampuan berpikir reflektif matematis. Siswa dengan gender feminisme mampu menjawab 4 soal dengan tepat. Serta mampu memenuhi 5 indikator kemampuan berpikir reflektif matematis. Pada penelitian ini, subjek feminisme dalam wawancara bisa menjelaskan lebih detail dan runtut sedangkan subjek maskulin menjelaskan dengan kurang detail serta cenderung membutuhkan waktu lebih lama dalam menjelaskan langkah-langkah pengerjaan soal.

Kata kunci: Berpikir Reflektif Matematis, Gender, Barisan Dan Deret

Abstract: *Analysis of Students' Mathematical Reflective Thinking Ability Seen From Gender Differences.* Mathematics learning at school is not just about understanding the mathematics material taught to students. This type of research is descriptive qualitative. This research aims to describe students' mathematical reflective thinking abilities in terms of gender differences in sequence and series material. The subjects of this research were class VIII students at An Nur Fuadi Bangkalan Middle School. The data collection techniques used in this research are: gender questionnaire, description test and interview. Gender questionnaires are used to determine students' gender, including masculine or feminine gender. The description test is used to find out the steps to solve the questions that have been given. Interviews were conducted to obtain more in-depth information about students' mathematical reflective thinking abilities in working on these problems. The data analysis technique goes through three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The analytical framework used is based on indicators of mathematical reflective thinking, namely: being able to describe mathematical situations or problems, being able to identify mathematical situations or problems, interpreting, evaluating and drawing conclusions. The research results showed that students with masculine gender were able to answer 3 questions correctly and 1 incorrectly. And able to fulfill 4 indicators of mathematical reflective thinking ability. Students with gender feminisme were able to answer 4 questions correctly. And able to fulfill 5 indicators of mathematical reflective thinking ability. In this study, feminine subjects in interviews were able to explain in more detail and coherently, while masculine subjects explained in less detail and tended to take longer to explain the steps in completing the questions.

Keywords: *Mathematical Reflective Thinking, Gender, Sequences and Series*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya sekedar memahami materi matematika yang diajarkan kepada siswa. Belajar matematika, orang harus berpikir sedemikian rupa sehingga memahaminya konsep-konsep matematika yang dipelajarinya dan dapat menggunakannya secara tepat ketika mencari jawaban atas berbagai permasalahan matematika (Sabandar, 2013). Berpikir

reflektif matematis adalah berpikir matematis tingkat tinggi (Nindiasari, 2017). Matematika merupakan ilmu yang diajarkan sejak kecil hingga dewasa, sehingga matematika memegang peranan penting dalam kehidupan karena melatih kemampuan seseorang dalam berpikir terstruktur dan logis serta diperlukan untuk kepentingan teknologi. Matematika dibutuhkan hampir di setiap bidang kehidupan seperti teknologi industri, perbankan, komunikasi, komputer, bisnis, pertahanan dan keamanan, bahkan masyarakat dan politik (Juliant & Noviartati, 2016). Matematika juga memegang peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan (Arafani et al., 2019).

Pentingnya matematika itu berbanding terbalik dengan tingkat prestasi belajar matematika siswa Indonesia yang masih tergolong rendah. Hal ini didasarkan pada penelitian yaitu Program for International Student Assessment (PISA) adalah program yang menentukan tingkat keterampilan dan pengetahuan anak usia 15 tahun di bidang literasi, matematika, sains, kompetensi global, dan kesejahteraan siswa (McComas, 2014). Berdasarkan hasil PISA terlihat peringkat Indonesia berada di level terbawah. (Hewi & Shaleh, 2020)

Keberhasilan suatu tujuan pembelajaran matematika beracuan pada kemampuan berfikir, terlebih berfikir tingkat tinggi (Avianti & Ratu, 2018). kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognisi, dan kreatif termasuk dalam kemampuan tingkat tinggi (Agustyaningrum, 2015). Aspek penting yang harus terdapat pada siswa dalam pembelajaran yaitu cara berfikir reflektif (Odiba & Baba, 2013). Kemampuan berfikir reflektif merupakan cara berfikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan melibatkan pengetahuan yang ditemukan dengan pengetahuan lamanya (Zulmaulida, 2013).

Berpikir reflektif merupakan alat berpikir yang sangat penting ketika menyelesaikan masalah matematika. (Suharna, 2018). Siswa memahami bahwa apa yang telah dilakukannya adalah benar, dapat mengambil keputusan tentang apa yang harus dilakukan ketika mengalami kegagalan, dan dapat mengevaluasi apa yang telah dilakukannya. Dalam proses berpikir reflektif, siswa tidak hanya bergantung pada pengetahuan yang dimiliki siswa, tetapi juga pada proses penggunaan pengetahuan yang telah diperolehnya untuk memecahkan masalah matematika. Jika siswa mampu memecahkan masalah sedemikian rupa sehingga mencapai tujuannya, maka siswa telah menerapkan proses berpikir reflektif..

Hasil penelitian (Demirel et al., 2015) dalam proses penyelesaian masalah matematika menggunakan kemampuan berpikir reflektif tergantung perbedaan gender. Perbedaan gender mempengaruhi kemampuan berpikir reflektif siswa sehingga mengurangi faktor kesalahan dalam menyelesaikan tugas materi pecahan. (Tri Wahyuni, 2018) Perbedaan gender menjadi salah satu faktor yang menyebabkan adanya perbedaan manusia dalam berpikir dan menyelesaikan masalah. Dikatakan bahwa gender tidak mempengaruhi proses berpikir reflektif ketika menyelesaikan suatu masalah. (Tuncer & Ozeren, 2012). (Zhu, 2007) menyatakan bahwa “terdapat perbedaan gender dalam pemecahan masalah matematika yang lebih menguntungkan laki-laki karena sampel laki-laki berkinerja lebih baik daripada perempuan dalam penelitian ini”. (Lerman, 2015) menyatakan bahwa, “...rata-rata, tingkat prestasi perempuan lebih rendah dibandingkan laki-laki, terutama dalam menghadapi permasalahan yang menantang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ghifari et al., 2021) bahwa siswa perempuan biasanya lebih baik dibandingkan laki-laki dalam identifikasi masalah, pemecahan masalah multi-alternatif dan evaluasi. Siswa laki-laki cenderung mengungguli siswa perempuan hanya pada indikator yang mencerminkan kedua kasus tersebut. Terdapat temuan menarik pada indikator identifikasi masalah siswa perempuan, terdapat siswa yang menggunakan metode berbeda.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode yang digunakan yakni deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencoba memahami fenomena yang dialami objek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, aktivitas dalam konteks alam khusus dengan menggunakan berbagai metode alam dan dengan bantuan deskripsi verbal dan bahasa (Moleong, 2017). Penelitian ini mengambil subyek sebanyak empat belas siswa kelas delapan dari SMP An Nur Fuadi Bangkalan selanjutnya dipilih satu orang dari masing-masing dengan menggunakan angket gender dan hasil nilai belajar kemudian ditentukan siswa bergender maskulin dan femimin berdasarkan kesamaan kemampuan matematika. Kuesioner gender yang digunakan merupakan instrumen yang terstandarisasi, berupa tes androgyny Bem yang diadopsi dari instrument BSRI yang dikembangkan oleh Sandra L.Bem. Teknik pengumpulan data penelitian ini bertujuan untuk memberikan tes deskriptif materi garis dan deret. Uraian tersebut memberikan gambaran mengenai kemampuan berpikir reflektif matematis siswa. Wawancara kemudian dilakukan untuk memperoleh informasi lebih mendalam tentang kemampuan berpikir reflektif matematis siswa yang mengalami permasalahan tersebut. Teknik analisis data mengkaji tiga tahap secara berturut-turut yaitu. pertama reduksi data; kedua display data atau penyajian data; dan ketiga mengambil kesimpulan.

Indikator kemampuan berpikir reflektif matematis diadaptasi dari teori yang dikemukakan oleh Abdul Muin, Yaya S. Kusumah, dan Utari Sumarno sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berfikir Reflektif Matematis

Indikator	Pengertian
Mendeskrisikan situasi atau masalah matematik	Siswa dapat mengatakan apa yang mereka ketahui Siswa dapat mengatakan apa yang ditanyakan
Mengidentifikasi situasi atau masalah matematik	Siswa dapat menyebutkan konsep-konsep yang berkaitan dengan tugas matematika yang diberikan
Mengintrepetasi	Siswa dapat menulis jawaban atas pertanyaan
Mengevaluasi	Siswa dapat menyelidiki kebenaran suatu pernyataan berdasarkan konsep matematika yang relevan
Menarik kesimpulan	Siswa dapat menarik kesimpulan dengan benar berdasarkan hasil penyelesaian masalah matematika dengan benar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes terhadap empat belas siswa kelas VIII SMA An Nur Fuadi Bangkalan, terpilih dua siswa yang masing-masing maskulin dan feminim. Berikut hasil yang diperoleh dari survei gender:

Tabel 2. Hasil Angket Gender

Kategori	Jumlah Siswa
Feminism	9
Maskulin	5

Berdasarkan tabel 2 diperoleh informasi dari empat belas siswa terdiri dari 5 siswa bergender maskulin dan sebanyak 9 siswa bergender feminim. Selanjutnya akan disajikan hasil nilai matematika siswa yang berasal dari guru sekolah :

Tabel 3. Hasil Nilai Matematika Siswa

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
$N \geq 80$	Tinggi	4
$60 \leq N \leq 80$	Sedang	10

Berdasarkan Tabel 3 diketahui 4 orang siswa mempunyai kemampuan matematika tinggi dan 10 orang siswa mempunyai kemampuan matematika sedang. Berdasarkan hasil angket gender dan hasil matematika serta rekomendasi guru, terpilih 2 siswa, 1 laki-laki dan 1 perempuan. 2 siswa yang dipilih sebagai subjek penelitian dipilih dengan kemampuan matematika yang sesuai, yaitu kemampuan matematika yang tinggi. Objek penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Subjek Penelitian

Inisial Nama Siswa	Kategori Kemampuan Matematika	Gender
<i>MFR</i>	Tinggi	Maskulin
<i>WJ</i>	Tinggi	Feminism

Dua subjek penelitian tersebut memiliki kemampuan matematika yang setara yaitu kemampuan matematika tinggi. Selanjutnya 2 subjek penelitian yang terpilih diberikan soal tes kemampuan berfikir reflektif matematis dengan materi barisan dan deret, kemudian dilanjutkan dengan wawancara yang berpedoman dengan indikator kemampuan berfikir reflektif matematis. Kemudian jawaban subjek yang diperoleh dianalisis.

1. Analisis Tes Kemampuan Berfikir Reflektif Matematis Subjek Kemampuan Matematika Tinggi Subjek MFR (Maskulin)

Subjek MFR dalam menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal yang mengacu pada indikator berfikir reflektif matematis yang pertama yaitu Mendeskripsikan situasi atau masalah matematik. Hasil wawancara MFR menunjukkan bahwa ia dapat menjelaskan dengan baik dan jelas hubungan antara apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam soal.

Ukuran ketiga dari kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ini adalah interpretasi. Subjek MFR dapat diketahui bahwa subjek tersebut dapat menjelaskan Langkah-langkah dalam penyelesaian soal meski tidak begitu detail. Selain itu, ada beberapa bagian dari penjelasan penyelesaian yang kurang. Akan tetapi jika dilihat dari pengerjaan soal sudah benar dalam Langkah-langkahnya. Bisa dilihat pada gambar 1 subjek MFR dengan benar dalam menuliskan apa saja yang diketahui dan ditanyakan pada soal. Kemudian pada gambar 2 subjek dapat menuliskan 2 persamaan dari $U_4 = -12$ dan $U_{12} = -28$ dengan benar. Kemudian pada gambar subjek dapat menentukan nilai b berdasarkan 2 persamaan tersebut menggunakan metode eliminasi berlanjut dengan menentukan nilai a . pada gambar 3 subjek diminta untuk menentukan jumlah 15 suku pertama, subjek bisa menuliskan dengan benar hasilnya. Bagian terakhir yakni pada gambar 4 subjek juga dapat dengan benar menentukan nilai U_1, U_2, U_3, U_4 . Akan tetapi dalam mengurutkan barisan aritmatika tersebut yang mana menggunakan bangun segitiga subjek masih kurang tepat meski semua nilainya benar. Pada indikator yang mengevaluasi dalam kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ini adalah mengevaluasi. Pada indikator yang kelima dalam kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ini adalah membuat kesimpulan.

2. Analisis Tes Kemampuan Berfikir Reflektif Matematis Subjek Kemampuan Matematika Tinggi Subjek WJ (Feminim)

Subjek WJ dalam menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal yang mengacu pada indikator berfikir reflektif matematis yang pertama yaitu Mendeskripsikan situasi atau masalah matematik. Subjek WJ mampu menyebutkan dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan

dalam soal. Selain itu subjek juga mampu menyebutkan istilah yang ada pada soal seperti yang ditanyakan oleh peneliti dengan baik. Pada jawaban selanjutnya yang mengacu pada indikator kemampuan berfikir reflektif matematis yang kedua yaitu mengidentifikasi situasi atau masalah matematik.

Pada hasil wawancara dengan subjek WJ, dapat diketahui bahwa dia dapat menjelaskan hubungan anantara yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal dengan baik dan benar. Pada indikator yang ketiga dalam kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ini adalah mengintrepetasi. Subjek WJ dapat dengan detail menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan soal tersebut. Meskipun ada di beberapa bagian dalam penjelasan yang terlihat kurang, akan tetapi secara keseluruhan dari jawaban hasil wawancara atau pengerjaan soal itu benar. Bisa dilihat pada gambar 6 subjek WJ dapat dengan benar menuliskan untuk menentukan 2 persamaan dari $U_4 = -12$ dan $U_{12} = -28$.

Sedangkan untuk menentukan nilai b berdasarkan 2 persamaan tersebut menggunakan metode eliminasi berlanjut dengan menentukan nilai a. pada gambar 7 subjek diminta untuk menentukan jumlah 15 suku pertama, subjek bisa menuliskan dengan benar hasilnya. Bagian terakhir yakni pada gambar 8 subjek juga dapat dengan benar menentukan nilai U_1 , U_2 , U_3 , U_4 serta menyusunnya dalam bentuk gambar, dimana subjek WJ memilih bangun lingkaran sebagai bentuk gambarnya. Pada indikator ke 4 dalam kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ini adalah mengevaluasi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari hasil tes refleksi matematis dan wawancara, subjek maskulin memenuhi empat dari lima indikator kemampuan refleksi matematis dalam mendeskripsikan situasi atau permasalahan matematika Mengidentifikasi situasi atau masalah matematik, mengintrepetasi dan mengevaluasi. Selain itu subjek maskulin bisa menjawab 3 soal dengan tepat dan 1 soal kurang tepat. Siswa maskulin kesulitan mengambil keputusan berdasarkan apa yang telah dilakukannya, memiliki rentang perhatian yang pendek, dan sering enggan menyelesaikan masalah, sehingga cenderung melewatkan detail. Subjek bergender feminisme memenuhi 5 indikator kemampuan berfikir reflektif matematis yaitu mendeskripsikan situasi atau masalah matematik, mengidentifikasi situasi atau masalah matematik, mengintrepetasi, mengevaluasi dan menarik kesimpulan. Subjek feminisme bisa menjawab 4 soal dengan tepat. Siswa bergender feminisme lebih teliti, santai dan lebih detail dalam mengerjakan soal. Saran dari peneliti, perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang reflektif matematis dengan pengaruh variable yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N. (2015). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1), 39–46.
- Arafani, E. L., Herlina, E., & Zanthi, L. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematik Siswa SMP Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 323–332. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.112>
- Avianti, Y. M., & Ratu, N. (2018). Profil berpikir reflektif siswa dalam menyelesaikan soal tipe-tipe perkalian ditinjau dari perbedaan kemampuan matematika dan gender. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 637–646. <https://doi.org/10.33654/math.v4i1.81>
- Demirel, M., Derman, I., & Karagedik, E. (2015). A Study on the Relationship between Reflective Thinking Skills towards Problem Solving and Attitudes towards Mathematics. *Procedia -*

- Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 2086–2096.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.326>
- Haris, A., & Jihad, A. (2013). Evaluasi pembelajaran: Yogyakarta: Multi Pressindo. *Achmad Rifa'I Dan Chatarina Tri Anni. 2009, Psikol.*
- Holt, C. L., & Ellis, J. B. (1998). Assessing the current validity of the Bem Sex-Role Inventory. *Sex Roles*, 39(11–12), 929–941.
- Jaenudin, J., Nindiasari, H., & Pamungkas, A. S. (2017). Analisis kemampuan berpikir reflektif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 69–82.
- Juliant, A., & Noviantati, K. (2016). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Pola Bilangan Ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 111–118. <https://hikmahuniversity.ac.id/lppm/jurnal/2016/text04.pdf>
- Lerman, S. (2015). Encyclopedia of Mathematics Education. In *Journal of Research in Mathematics Education* (Vol. 4, Issue 3). <https://doi.org/10.17583/redimat.2015.1786>
- McComas, W. F. (2014a). Programme for International Student Assessment (PISA). *The Language of Science Education*, 79–79. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_69
- Moleong, L. J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 6.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Odiba, I. A., & Baba, P. A. (2013). *Using Reflective Thinking Skills for Education Quality Improvement in Nigeria*. 4(16), 196–202.
- Sabandar, J. (2013). Berpikir reflektif dalam pembelajaran matematika. *Tersedia Di Website: Http://File. Upi. Edu/Direktori/Fpmipa/Jur. _Pend. _Matematika/194705241981031-Jozua_Sabandar/Kumpulan_Makalah_Dan_Jurnal/Berpikir_Reflektif2. Pdf.(Diakses Tanggal 08 Oktober 2017).*
- Suharna, H. (2018). *Teori berpikir reflektif dalam menyelesaikan masalah matematika*. Deepublish.
- Tri Wahyuni, F. (2018). Berpikir Reflektif Dalam Pemecahan Masalah Pecahan Ditinjau Dari Kemampuan Awal Tinggi Dan Gender. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4455>
- Tuncer, M., & Ozeren, E. (2012). Prospective teacher's evaluations in terms of using reflective thinking skills to solve problems. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 666–671.
- Zhu, Z. (2007). Gender differences in mathematical problem solving patterns: A review of literature. *International Education Journal*, 8(2), 187–203.
- Zulmaulida, R. (2013). Sigma Didaktika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 228–236

PENGEMBANGAN MEDIA UTARI KALA DATANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tety Nur Cholifah¹, Zuhrotul Akhirah²
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}
 Email: tetynurcholifah@gmail.com

Corresponding author:

Tety Nur Cholifah
 Universitas Islam Raden Rahmat Malang
tetynurcholifah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa serta motivasi rendah yang selanjutnya menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, serta peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu daerah Tempat Tinggalku). Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D, berdasarkan tahapan model Borg and Gall. Subjek penelitian pada kelompok kecil terdiri dari 5 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar dan kelompok besar yang terdiri dari 27 siswa kelas IV SDN Sukoraharjo 02. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi media menunjukkan presentasi 97,55% dengan keterangan sangat valid. Kelayakan media berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 88,5% dan kelompok besar sebesar 78,6%, semua masuk dalam kategori sangat baik dan baik. Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 0,74 dan kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 0,82 dengan klasifikasi tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar Kognitif

Abstract: *Development of Utari Kala Datang Media to Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students.* This research is motivated by the lack of learning media in the form of games used in learning, thus affecting students' interest in learning and low motivation which in turn causes low student cognitive learning outcomes. This study aims to determine the validity, feasibility, and improvement of cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students to the media UTARI KALA DATANG (Snakes and Ladders Folklore and local songs where I live). The type of research used is R&D, based on the stages of the Borg and Gall model. The research subjects in the small group consisted of 5 fourth grade elementary school students and a large group consisting of 27 fourth grade students at SDN Sukoraharjo 02. The data analysis technique used was quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of material expert validation showed a percentage of 92,5% and the results of media validation showed a 97,55% presentation with very valid information. The feasibility of the media based on the results of the student response questionnaire in the small group trial was 88.5% and the large group was 78,6%, all included in the very good and good categories. The gain test results in the small group trial got a result of 0,74 and the large group got a result of 0,82 with a high classification.

Keywords: Learning Media, Cognitive Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Hasil belajar kognitif merupakan laporan hasil belajar akhir siswa dalam bentuk nilai atau angka setelah mengikuti, memenuhi, dan memahami pelajaran atau masalah yang dipelajari (Putra, dkk., 2022). Menurut Wahyuningsih (2021), hasil belajar kognitif dibagi menjadi beberapa tingkatan yang meliputi C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi).

Menurut Auliyah (2021), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran dalam rangka merangsang pikiran, perasaan, minat dan

perhatian siswa sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, menimbulkan semangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 didapati hasil bahwa guru tidak sepenuhnya menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, terutama media pembelajaran dalam bentuk permainan. Guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 hanya menggunakan media *powerpoint* sederhana dan video yang diambil dari laman *Youtube*, serta menggunakan media cetak berupa buku guru, buku siswa, dan LKS. Metode yang digunakan oleh guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 selama proses pembelajaran yaitu metode ceramah dan diskusi.

Dampak yang ditimbulkan yaitu mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi belajar pada siswa karena siswa tidak tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, video yang diambil dari laman *Youtube*, serta buku. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Supaya hasil belajar kognitif siswa meningkat, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa mengajak siswa untuk berinteraktif yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa, serta cara untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Romadhonah, 2019).

Media pembelajaran dalam bentuk permainan yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena lebih ringkas dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa (Kasanah *et al.*, 2022). Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki tujuan agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dengan permainan serta dapat melatih siswa tentang sikap jujur (Maharani, 2018).

Ummah (2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media ULTACER (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validasi media yaitu sebesar 96,82% dan hasil uji validasi materi sebesar 84,60%. Hasil angket pengisian siswa sebesar 95,00% dan angket pengisian guru mendapatkan hasil sebesar 90,38. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran masuk kedalam kategori valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan landasan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan, serta keefektifannya terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar terhadap media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

METODE

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

mengadaptasi prosedur *Borg and Gall*. Prosedur *Borg and Gall* terdiri dari sepuluh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, uji coba produl, revisi desain, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, serta produksi masal (Wardana, 2018).

Subjek uji coba produk media pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02. Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan dalam 2 bagian, yaitu uji coba pada kelompok kecil pada 5 orang siswa kelas IV dan uji coba kelompok besar yaitu pada 27 orang siswa kelas IV di SD Negeri Sukoraharjo 02. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, validasi ahli, angket respon siswa, serta soal evaluasi (*pre-test* dan *post-test*).

Analisis kevalidan dan kelayakan media pembelajaran dilakukan kepada tiga responden, yaitu ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Angket yang telah diisi oleh validator ahli media, validator ahli materi, angket respon siswa dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus (Rahmasari, 2021):

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Perolehan presentase validator

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_1$: Jumlah skor ideal

Kriteria tingkat kevalidan atau tingkat pencapaian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat baik, layak
2	61%-80%	Baik, Layak
3	41%-60%	Cukup
4	21%-40%	Kurang
5	0%-20%	Kurang baik, tidak layak

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa didapatkan dari hasil mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*, hasil dari mengerjakan soal tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain. Perhitungan N-Gain dinyatakan dalam rumus berikut (Megawati, 2021):

$$g = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Kategori perolehan skor uji N-gain dapat dilihat dalam tabel berikut (Lestari, 2017):

Tabel 2 Interpretasi Nilai Gain

No	Nilai-gain	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 < g < 0,7$	Sedang
3	$g \leq 0,3$	Rendah

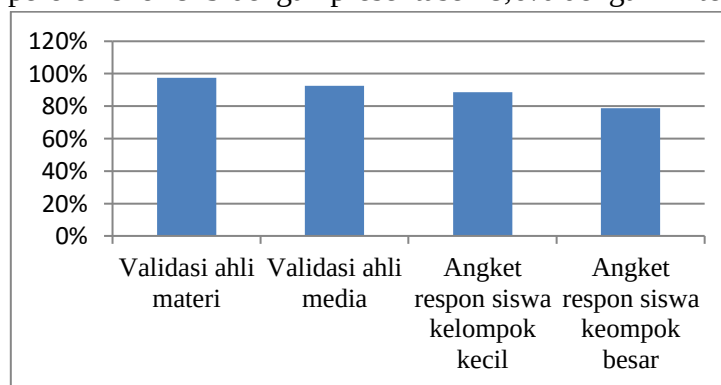
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji kevalidan dan kelayakan media pembelajaran didapatkan dari hasil pengisian angket validasi materi, validasi media, dan angket respon siswa. Hasil pengisian angket validasi materi, validasi media, dan angket respon siswa mengenai media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Kevalidan dan Kelayakan Media UTARI KALA DATANG

No	Angket	$\sum X$	$\sum X_1$	P (%)	Kriteria Valid
1	Validasi ahli materi	39	40	97,5%	Sangat baik, layak
2	Validasi ahli media	37	40	92,5%	Sangat baik, layak
3	Angket respon siswa kelompok kecil	177	200	88,5%	Sangat baik, layak
4	Angket respon siswa kelompok besar	849	1.080	78,6%	baik, layak

Berdasarkan hasil perhitungan angket validasi materi, validasi media, dan angket respon di atas mendapatkan hasil yaitu validasi ahli materi memperoleh skor 39 dengan presentase 97,5% dengan kriteria sangat baik dan layak, validasi ahli media memperoleh skor 37 dengan presentase 92,5% dengan kriteria sangat baik dan layak, angket respon siswa kelompok kecil memperoleh skor 177 dengan presentase 88,5% dengan kriteria sangat baik dan layak, dan angket respon siswa kelompok besar memperoleh skor 849 dengan presentase 78,6% dengan kriteria baik dan layak.

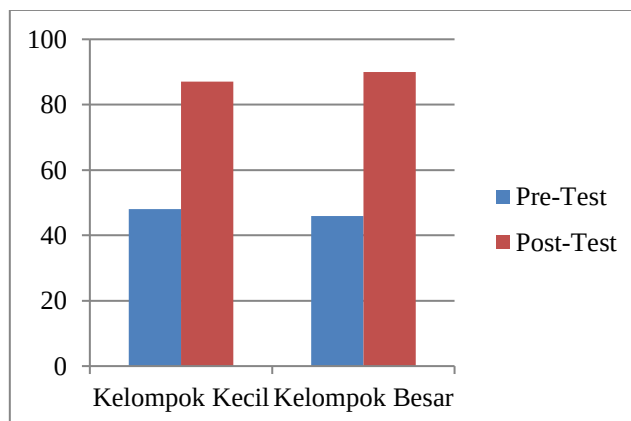
**Gambar 1. Diagram Hasil Uji Kevalidan dan Kelayakan Media UTARI KALA DATANG**

Berdasarkan data di atas media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dalam penelitian ini dikembangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Peningkatan Hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar didapatkan melalui hasil soal evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian di hitung menggunakan rumus N-Gain.

Tabel 4 Hasil *pre-test*, *pos- test*, serta indeks gain hasil belajar kognitif pada kelompok kecil dan besar

Uji Coba	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>	N-Gain (g)	Klasifikasi
Kelompok Kecil	48	87	0,74	Tinggi
Kelompok besar	46	90	0,82	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kecil yaitu rata-rata nilai *pre-test* adalah sebesar 48, sedangkan rata-rata nilai *post-test* yaitu sebesar 87, dan hasil uji gain menunjukkan indeks sebesar 0,74 yang mana indeks tersebut masuk kedalam klasifikasi tinggi. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok besar yaitu rata-rata nilai *pre-test* adalah sebesar 46, sedangkan rata-rata nilai *post-test* yaitu sebesar 90, dan hasil uji gain menunjukkan indeks sebesar 0,82 yang mana indeks tersebut masuk kedalam klasifikasi tinggi.



Gambar 2 Diagram hasil *pre-test*, *pos-test*, serta indeks gain hasil belajar kognitif pada kelompok kecil dan besar

Berdasarkan data di atas media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dengan muatan materi Bahasa Indonesia dan SBdP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 6 kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan awal dalam penelitian dilakukan dengan wawancara dan observasi. Hasil dari observasi dan wawancara inilah yang menjadi dasar bagi peneliti bahwa dibutuhkan media pembelajaran baru dalam bentuk permainan untuk menunjang proses belajar mengajar agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, sesuai dengan yang diutarakan Hidayah (2017), bahwa pemanfaatan teknologi dan media di dalam sebuah pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dikembangkan menjadi ukuran 36x36 cm sehingga media mudah untuk dibawa kemana saja. Media pembelajaran terbuat dari kayu dan triplek. Unsur dari papan ular tangga menggunakan warna-warna yang menyenangkan, dilengkapi dadu, kun, bintang, lagu daerah, cerita rakyat Cindelaras, kartu soal, dan kartu materi. Kemudian, media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) diuji coba kepada beberapa validator ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Hasil angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga hasil angket tersebut dijadikan sebagai acuan dari kevalidan media yang dikembangkan.

Validasi materi dilakukan sebanyak satu kali dengan hasil keterangan presentase sebesar 97,5% dan media dinyatakan sangat valid dan dapat di uji cobakan. Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali dan mendapat skor 92,5% dengan keterangan sangat valid dan layak di uji cobakan peneliti. Setelah melakukan validasi, maka peneliti melakukan revisi terhadap media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator.

Kelayakan dan keberhasilan dari pembuatan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Hasil angket respon siswa pada kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 88,5% dan hasil angket respon siswa kelompok besar mendapatkan presentase sebesar 78,6%. Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar media pembelajaran UTARI KALA DATANG

(Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Tabel 5 Tampilan media sebelum dan sesudah direvisi

Tampilan Media Sebelum Direvisi	Tampilan Sesudah Direvisi
	

Rata-rata nilai *pre-test* pada uji coba kelompok kecil yaitu 48, sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 87. Uji coba pada kelompok besar mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 46, sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 90. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa meningkat setelah dilakukan uji coba produk dengan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

Keefektifan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari hasil perhitungan uji gain (N-Gain). Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 0,74. Hasil uji gain pada uji coba kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 0,82. Klasifikasi dari hasil perhitungan uji gain pada kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam kategori tinggi, artinya hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar meningkat setelah menggunakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

Implementasi media dirancang sedemikian rupa dengan harapan siswa memiliki kesempatan untuk belajar mandiri. Hal tersebut sependapat dengan Daryanto (2013) bahwa media berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri. Dalam tahap ini siswa sangat aktif dalam pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini sependapat dengan Winarti (2013) bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan belajar atau motivasi siswa untuk belajar. Peneliti ini didukung oleh hasil penelitian Ummah (2021), dengan judul pengembangan media ULTACER (Ular Tangga Cerpen) tema 8 daerah tempat tinggalku subtema I lingkungan tempat tinggalku kelas IV Sekolah Dasar, peneliti tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP menghasilkan efek dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan efektif untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Pada tahap evaluasi peneliti memperoleh data bahwa pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) tema 8 subtema 1 pembelajaran 6 Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 6 kelas IV Sekolah Dasar. Kevalidan dan kelayakan pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh berdasarkan hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari para validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi mendapatkan keterangan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Keefektifan pengembangan media UTARI KALA DATANG terhadap hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil perhitungan uji gain (N-Gain). Klasifikasi dari hasil perhitungan uji gain pada kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam kategori tinggi, artinya hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar meningkat setelah menggunakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku). Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) diharapkan dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar tema 8 subtema 1 pembelajaran 6.

Saran bagi peneliti selanjutnya supaya mengembangkan penelitian yang serupa dengan modifikasi terbaru sesuai dengan karakter siswa agar nantinya siswa mempunyai motivasi dalam belajar dan juga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliyah, Jannatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 "Ayo Cinta Lingkungan" Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Hidayah, Y.F, Sudiyanto, & Siswandari. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2 No. 2 (2017).
- Kasanah, Uswatun, et al. 2022. The Development Of Smart Snake And Ladder Media In Master Of English Vocabulary Grade III at SDI Babussalam Pandean Durenan Trenggalek. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature (JCELL)*. Vol. 1, No. 4, May 2022.
- Lestari, K.M. & Yudhanegara, M.R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maharani, Dian. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Di SDN Kepatihan 01 Jember*. Skripsi, Universitas Negeri Jember.
- Megawati. 2021. *Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Putra, Nanang, Samsul Hakim, dan Sahril Sandika. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) Terhadap Kemampuan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 20-29.

- Rahmasari, Fani. 2021. *Pengembangan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) Pada Tema Kebersamaan Subtema Kebersamaan di Sekolah Kelas 2 SDN 1 Landungsari*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Romadhonah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII DI SMP/MTS*. Skripsi, Universitas Raden Intan Lampung.
- Ummah, Riris Khoirotul. 2021. *Pengembangan Media ULTACER (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wahyuningsih, Fitri. 2021. Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ips Kelas V SDN 61 Karara Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pioner: Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No. 1 (2021).
- Wardana, Andi. 2018. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Winarti. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktia Tetap Dengan Metode Menjdohkan Kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. VIII No. 22 (2013).

**MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS CERITA PAHLAWAN DAERAH
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPS**

Novianti Chatarina¹, Anselmus Mema²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores^{1,2}

Email: milanezra@gmail.com

Corresponding author:

Novianti Chatarina

Universitas Flores

Email: milanezra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari persentase observasi minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup aktif dan sangat aktif, yaitu 51% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II dan persentase angket minat belajar peserta didik yang mencapai kategori cukup berminat dan sangat berminat, yaitu 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hasil belajar juga mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 54% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik dan jenis materi yang diberikan. Penggunaan media dalam kelompok dan mengandung unsur permainan akan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, IPS

Abstract: *Media Game Snakes And Ladders Based On A Regional Hero Story as a Media to Increase Students' Interest in Learning in the Subject Of Social Sciences.* This research includes Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques include observation techniques, questionnaires, tests, documentation, and field notes. The collected data was analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. The research results show that the snakes and ladders game medium can increase interest in learning and learning outcomes. This can be seen from the percentage of observations of students' learning interest who reached the quite active and very active categories, namely 51% in cycle I to 90% in cycle II, and the percentage of students' learning interest questionnaires who reached the quite interested and very interested categories, namely 60% in cycle I, becoming 85% in cycle II. Learning outcomes also increased from the percentage of classical completeness, namely 54% in cycle I, to 100% in cycle II. The choice of learning medium should be adjusted to students' learning readiness and the type of material provided. Using media in groups and containing game elements will make learning more meaningful for students.

Keywords: *Media Game Snakes and Ladders, Interest in Learning, Social Sciences*

PENDAHULUAN

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat memperoleh gambaran rendahnya minat peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. Ditemukan beberapa penyebab di antaranya: (1). mengganggu temannya ketika pelajaran sedang berlangsung, (2). kurang antusias mengikuti pelajaran, ramai sendiri, ketika guru sedang menerangkan pelajaran, (3). merasa puas dengan nilai kurang, (4). aktivitas rendah pada saat guru memberikan pertanyaan hanya sebagian yang mengangkat tangan, (5). metode mengajar guru kurang melibatkan peserta didik. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi hanya berlangsung satu arah. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang inisiatif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan

yang mereka butuhkan. Peserta didik tidak terbiasa belajar secara mandiri untuk menemukan, mengembangkan dan menyampaikann ide atau gagasan baik dalam berinteraksi dengan peserta didik lain maupun guru. (6). kurangnya strategi dalam pemanfaatan pembelajaran berdampak pada kurangnya konsentrasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari ujian semester satu diketahui hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu 63 % dibawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 79. Dari 22 peserta didik, ada 13 peserta didik yang belum bisa mencapai KKM dan 9 peserta didik (37%) yang mencapai KKM. Rendahnya perolehan nilai peserta didik pada pelajaran IPS disebabkan penguasaan materi masih rendah.

Mencermati permasalahan tersebut diatas maka perlu ditemukan solusi yang cerdas, tepat, kreatif dan inovatif. Salah satu solusi yang ingin peneliti tawarkan untuk bisa memicu minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Watujara Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende adalah menerapkan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun yang dimaksudkan kebutuhan peserta didik adalah (1) kebutuhan akan media yang menarik dan tidak membosankan, (2) kebutuhan akan media yang variatif, dan (3) kebutuhan akan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur (2012) menyatakan bahwa satu cara yang sangat bagus untuk meningkatkan minat dalam suatu pembelajaran adalah penggunaan media permainan/simulasi.

Pemilihan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. *Pertama*, media permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak dan dimainkan oleh anak-anak. *Kedua*, diharapkan dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPS hal ini dikarenakan peserta didik sekolah dasar masih senang bermain, sehingga pendekatan dengan permainan akan lebih efektif. *Ketiga*, di dalam permainan ular tangga tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Dikatakan kompetitif dikarenakan dalam permainan ini ada 6 kelompok saling mengadu ketangkasan untuk berusaha menjadi pemenang. Dikatakan kooperatif, semua anggota kelompok saling bekerjasama dalam permainan. Dikatakan hiburan, dikarenakan selama permainan berlangsung, suasana gembira menyelimuti jiwa peserta didik. *Keempat*, banyak sisi positif yang terkandung dari permainan ular tangga, diantaranya melatih perkembangan psikomotorik, kognitif, keseimbangan komunikatif sehingga bermanfaat untuk perkembangan jiwa anak.

Hal tersebut didukung pendapat beberapa ahli yang menyatakan bahwa betapa pentingnya permainan bagi anak. Menurut Pertiwi dkk (2020) Permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Hal ini juga di perkuat oleh pahrul & Amelia (2019) yang menyebutkan bahwa pada umumnya para pakar sepakak bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosioal. Rofi'uddin (dalam Widyawati, 2013:8) menyatakan bahwa penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberikan iklim yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga proses belajar peserta didik dilakukan tanpa adanya keterpaksaan, tetapi justru dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain peserta didik dapat belajar dengan santai. Dengan cara santai sel-sel otak peserta didik dapat berkembang yang akhirnya peserta didik dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

METODE

Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif. Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas. *Satu, planning* (perencanaan). *Dua, act* (pelaksanaan/Tindakan). *Tiga, observation* (pengamatan). *reflecting* (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti, maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas VA SDK Ende 3 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 peserta didik. Terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan media permainan ular tangga. *Kedua*, minat belajar. *Ketiga*, hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, angket, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintak yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran awalnya Peserta didik membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Guru membagikan satu set permainan ular tangga dan lembar daftar pertanyaan berupa kartu soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk dijawab peserta didik. Setiap pemain memilih sebuah alat penghitung yang berbeda warna. Peserta didik melakukan undian untuk menentukan urutan bergilir melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tersedia. Permainan dimulai dari start, pemain pertama melempar dadu dan menjawab soal tentang materi pelajaran nomor 1. Apabila jawaban benar maka peserta didik tersebut boleh melanjutkan perjalanan ke angka berikutnya, dan apabila jawaban salah maka peserta didik tersebut harus berhenti di kotak start. Pemain kedua berganti sebagai pelempar dadu dan menjawab pertanyaan nomor 2, begitu juga seterusnya secara bergiliran. Pada giliran pemain menggelindingkan dadu, apabila mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut dapat melempar dadu lagi. Jika pin berhenti di kaki sebuah tangga, maka pemain tersebut boleh naik ke bagian atas tangga. Jika pin pemain berhenti di ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai akhir dari ekor ular tersebut. Lebih dari satu alat penghitung bisa menempati kotak yang sama sampai permainan mulai kembali/bergerak. Kelompok yang cepat menyelesaikan kartu soal dengan permainan ular tangga, maka kelompok tersebutlah yang pemenang. Hal tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan ular tangga dikembangkan oleh De-ann Black (dalam Wati, 2012).

Upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Data minat belajar diperoleh melalui observasi minat belajar peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dan angket minat belajar yang diberikan sesudah tindakan. Setelah

melaksanakan dua siklus penelitian, diketahui bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus I. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	39	69	87	65
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	30	39	48	39
3. Menanggapi pertanyaan	30	43	43	39
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	26	35	39	29
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	89	96	96
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	22	36	61	40
% Rata-rata	45	58	69	60

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 45%, pertemuan II mencapai 58% dan pertemuan III mencapai 69%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria cukup aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 53% yang berada pada kriteria cukup berminat.

Minat belajar peserta didik diukur dari hasil observasi melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada siklus II. Pengamatan dilakukan setiap kali pertemuan. Hasil observasi minat belajar peserta didik tampak pada Tabel 2.

Berdasarkan data analisis observasi minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menerapkan media permainan ular tangga diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase pencapaian minat belajar peserta didik memperoleh peningkatan pada setiap aspek belajar peserta didik pada pertemuan I mencapai 71%, pertemuan II mencapai 79% dan pertemuan III mencapai 80%. Rata-rata hasil observasi minat belajar peserta didik berada pada kriteria sangat aktif. Hal ini juga didukung oleh rata-rata hasil angket peserta didik yaitu 85% yang berada pada kriteria sangat berminat.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II berjalan sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Pada pertemuan 1,2 dan 3 Peserta didik sangat aktif dan banyak peserta didik yang mengangkat tangannya ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik dalam melakukan permainan sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan oleh guru, peserta juga terlihat sangat antusias dalam menjawab kartu soal, tidak lagi terlihat kecemasan di wajah peserta didik ketika ditunjuk oleh guru untuk mempersentasikan hasil kelompoknya di depan kelas. Di dalam kelompok, peserta didik

saling berdiskusi dan bertanggung jawab, nampak keceriaan di wajah peserta didik ketika mampu menyelesaikan kartu soal tepat pada waktunya. Sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini dan berdasarkan hasil observasi minat belajar dan angket minat belajar peserta didik maka minat belajar peserta didik di kelas V pada siklus II meningkat.

Tabel 2. Perolehan Persentase Observasi Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Aspek Minat yang diamati	Persentase (%)			Persentase Rata-rata
	Pertemuan			
	1	2	3	
1. Memperhatikan penjelasan guru	87	91	100	93
2. Memperhatikan proses permainan ular tangga dengan baik	65	70	70	68
3. Menanggapi pertanyaan	52	57	74	60
4. Melakukan kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan petunjuk yang disampaikan guru	52	78	100	77
5. Menunjukkan ekspresi senang sewaktu bermain ular tangga	100	100	100	100
6. Menunjukkan ekspresi senang ketika telah menyelesaikan permainan	72	96	100	89
% Rata-rata	71	79	89	80

Hal ini disebabkan karena minat memiliki keterkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelumnya (Schunk dkk, 2012:322). Permainan ular tangga bukanlah hal yang baru bagi peserta didik kelas VA SDK Ende 3 kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende, dimana peserta didik sudah memiliki pengetahuan awal tentang permainan menyenangkan tersebut. Dengan menghubungkan dunia bermain dan konsep belajar IPS, membuat proses belajar menjadi unik dan merangsang minat belajar peserta didik.

Minat belajar juga merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan dalam tercapainya kualitas pembelajaran, baik proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Usaha untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terkait erat dengan pelaksanaan pembelajaran. Minat dapat timbul secara tiba-tiba, tetapi timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar (Parveen dkk, 2011:950), jadi dapat disimpulkan bahwa pentingnya minat terhadap perkembangan peserta didik, khususnya dalam hal menyangkut akademik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik tiga kesimpulan meliputi penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende. Adanya peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari hasil observasi minat belajar peserta didik berturut-turut meningkat 39% dari 58% menjadi 80%, angket minat belajar meningkat 29% dari 55% menjadi 85%. Media permainan ular tangga sangat sesuai diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V materi tokoh-tokoh perjuangan pahlawan sebelum kemerdekaan. Proses pembelajaran ini, membuat pembelajaran IPS lebih bermakna dan menyenangkan disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik, dimana anak-anak di usia sekolah dasar adalah anak-anak yang masih suka bermain. Pusat pembelajaran tidak semata-mata pada guru saja namun melibatkan siswa secara aktif sebagai pembelajar. Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

kelas VA SDK Ende 3 Kecamatan Ende Tengah Kabupaten Ende meningkat 46% dari siklus I sebesar 54% ke siklus II menjadi 100 %. Persentase peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan media permainan ular tangga dari siklus I, ketercapaian pelaksanaan penerapan media permainan ular tangga adalah 71%. Setelah beberapa perbaikan dalam pelaksanaan, maka pada siklus II pelaksanaan media tersebut mengalami peningkatan mencapai 95%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan guru hendaknya dapat memilih model, media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik dan jenis materi yang diberikan. Sebaiknya sebelum guru menerapkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran hendaknya memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik mengenai apa yang harus dilakukan pada setiap tahapan belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga, memperhatikan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang tepat. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS hendaknya perlu dikembangkan untuk memperbaiki kekurangan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggabungkan atau mengkolaborasikan dua model pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang sesuai, dan materi pada siklus I dan siklus II hendaknya materinya berkelanjutan, sehingga pencapaian nilai bukan karena pengulangan materi melainkan karena media permainan ular tangga yang diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Islamuddin, H. 2012. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Koerudin, Ending., Permana Pepeng dan Susilawati Susi. 2013. Teknik Permainan Ular Tangga (*Schlangen und Leitern*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Jurnal* (<http://www.Scholar.google.co.id>) diakses 09 Mei 2014.
- Mutiah, Dina. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nuriyah, Siti. 2013. *Pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS (sejarah) di SMP Negeri II Blitar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Pahrul, Y & Amalia, R. (2019). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume x. no. x. DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx.
- Pertiwi, P & Sugiyanto. (2020). Efektifitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*. Vol. 34. No. 2
- Schunk. H. Dale, Pintrich. R. Paul & Meece. L. Judith. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* Jakarta: Kencana Prenada Group
- Wati, Septiana E. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Ular Tangga di Kelas IV SDN Balowerti 3 Kota Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Widyawati. 2013. *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan gobak sodor pada anak kelompok B TK PGRI 02 Wagir Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* SISWA KELAS V SD

Feliks Welu

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores

Email: felixswelu@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dapat meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa Kelas VA SDN 13 Ende. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan analisisnya melalui kajian-kajian reflektif, partisipatif dan kolaboratif. Pengembangan program didasarkan data-data dan informasi dari siswa, guru dan setting sosial kelas secara alamiah melalui tiga tahapan siklus penelitian tindakan kelas. Maka prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi dalam setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* terbukti dapat meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa kelas VA SDN Ende13. Partisipasi siswa pada refleksi awal sebesar 50,87% siklus pertama, pada siklus kedua 63,75% dan siklus ketiga 76,07%. Prosesntase ini menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran terjadi peningkatan 10% setiap siklus partisipasi belajar IPS pada siswa VA SDN Ende13 Berdasarkan analisis hasil penelitian tersebut, maka peneliti merefleksikan bahwa strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* ini dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar IPS, Strategi Pembelajaran *Everyone is a Teacher Here*

Abstract: *Improving Social Science Learning Outcomes Through Learning Strategies Everyone is a Teacher Here For V Primary Class Students.* The aim of this classroom action research is to find out whether the *Everyone Is A Teacher Here* learning strategy can increase the social studies learning participation of Class VA students at SDN 3 Ende. This research uses a qualitative approach to obtain data and analysis through reflective, participatory, and collaborative studies. Program development is based on data and information from students, teachers, and the social setting of the classroom through three stages of the classroom action research cycle. So the procedures for implementing this classroom action research include: (1) planning; (2) implementing actions; (3) observing; and (4) reflecting in each cycle. The research results showed that the *Everyone Is A Teacher Here* learning strategy was proven to increase the social studies learning participation of VA class students at SDN Ende13. Student participation in the initial reflection was 50.87% in the first cycle, 63.75% in the second cycle, and 76.07% in the third cycle. This process shows that during the learning process, there is an increase of 10% per cycle of social studies learning participation in VA SDN Ende13 students. Based on the analysis of the research results, the researcher reflects that the *Everyone Is A Teacher Here* learning strategy can increase student learning participation.

Keywords: Social Studies learning outcomes, Learning Strategies *Everyone Is A Teacher Here*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bukanlah suatu konsep atau praktik yang sederhana, melainkan bersifat kompleks dan menjadi tugas, serta tanggung jawab guru dalam proses belajar mengajar peserta didiknya. Pengelolaan pembelajaran yang baik harus dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan dan prinsip-prinsip pembelajaran. Namun, dalam praktiknya permasalahan sering terjadi dalam pembelajaran, apakah itu bersumber dari kemampuan guru dalam mengajar atau input siswa bahkan dari unsur-unsur pendukung lainnya.

Permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran sangat kompleks. Secara praktis, guru adalah ujung tombak dalam pembelajaran. Strategi dan manajemen guru untuk mengatasi masalah pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru, dan pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa

lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang mereka butuhkan.

Selama ini proses pembelajaran IPS yang ditemui masih secara konvensional, seperti ekspositori, drill atau bahkan ceramah. Proses ini hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian tekstual semata daripada mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu siswa. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan. Akibatnya nilai-nilai yang didapat tidak seperti yang diharapkan.

Implementasi materi, Muchtar (2014) menemukan IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik padahal menurut Rasyid, dkk (2024) guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

Yusnaldi, dkk (2023) menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi siswa berkemampuan rendah. Model pembelajaran IPS saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan riil siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal (Yanti, dkk, 2024). Ada tiga faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri; (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain; (3) siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain (Barokah, dkk, 2021).

Sejalan dengan hal tersebut di atas, kondisi pembelajaran IPS terjadi pula di SDN Ende 13, guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang merangsang siswa untuk belajar lebih giat, dan proses pembelajaran masih menekankan pada aspek pengetahuan saja belum menyentuh kepada sikap dan keterampilan. Disamping itu, guru kurang mengacu pada pelibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kenyataan tersebut, menunjukkan bahwa proses yang dilakukan oleh guru untuk pembelajaran IPS belum aktif. Dengan demikian dapat diduga bahwa yang menjadi kendala yang dirasakan adalah masalah proses pembelajaran yang kurang variasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru menggunakan model pembelajaran yang terkesan monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menemukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan hasil belajar juga akan meningkat. Salah satu metode mengajar yang dapat ditempuh untuk dapat meningkatkan interaksi belajar siswa adalah pembelajaran dengan *The power of two strategy* yaitu strategi belajar dengan kekuatan dua orang. Tujuan penerapan strategi ini adalah untuk membiasakan siswa belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan) sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Pendekatan pembelajaran dengan *The power of two strategy* atau Kekuatan dua orang ini dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang sudah ditemui di atas. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran dengan kekuatan dua orang ini, siswa dapat berkolaborasi dengan baik dengan pasangannya, karena secara spontan akan muncul kesadaran bahwa keberhasilan tergantung mereka berdua. Dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok kecilnya mereka juga memiliki kesiapan yang sama karena materi yang dipresentasikan orisinil merupakan hasil pemikiran berdua.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan melalui proses kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Diskusi antara peneliti dengan guru sering kali terjadi, mulai dari survey, masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS, termasuk setiap penyusunan perencanaan pembelajaran di setiap siklus yang akan dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan soal tes.

Langkah-langkah penerapan *the power of two strategy* yaitu a) memberikan siswa satu atau beberapa pertanyaan yang memerlukan perenungan dan pemikiran; b) memerintahkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara perorangan, c) Setelah semua siswa menyelesaikan jawaban mereka, mengatur siswa menjadi sejumlah pasangan dan perintahkan mereka untuk berbagi jawaban satu sama lain; d) memerintahkan pasangan untuk membuat jawaban baru bagi tiap pertanyaan, memperbaiki tiap jawaban perorangan; e) bila semua pasangan telah menuliskan jawaban baru, membandingkan jawaban dari tiap pasangan dengan pasangan lain di dalam kelas, f) memerintahkan seluruh siswa untuk memilih jawaban terbaik untuk tiap pertanyaan; g) untuk menghemat waktu, berikan pertanyaan khusus kepada pasangan tertentu, bukannya memerintahkan semua pasangan menjawab semua pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran sebelum pembelajaran pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh rendah. Dari hasil pengamatan ini peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa jika siswa dibentuk dalam kelompok yang lebih dari 2 orang kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif karena sebagian besar siswa tidak mengikuti pembelajaran (bermain-main, bercerita lain dengan teman, tidak mau tahu, dll) dan yang aktif hanya siswa tertentu saja. Maka permasalahannya terletak pada jumlah kelompok yang terlalu banyak menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap ini juga guru mengadakan ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dengan strategi *The Power Of Two* dilaksanakan. Hasil ulangan harian yang dilakukan sebelum siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Analisa Data Prestasi Belajar Siswa Sebelum Siklus I

No	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
					Jumlah	Persen %	Jumlah	Persen %
1	41	80	40	60,36	16	39,02%	25	60,98%

Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa yang telah tuntas belajarnya atau telah mencapai KKM 65 hanya 39,02%, sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 60,98%, berarti di kelas VA

SDN Ende 13, ketuntasan klasikal baru 39,02%. Hal ini tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang mengatakan bahwa suatu kelas dikatakan telah tuntas belajarnya apabila sekurang-kurangnya 75% siswa telah mencapai KKM.

Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar penilaian aktifitas siswa dalam PBM dan aktivitas siswa dalam bekerja berpasangan diamati dengan lembar penilaian aktifitas siswa dalam kelompok(berpasangan). Hasil analisis terhadap data penilaian aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dijelaskan dalam tabel.2 di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Aktifitas siswa Dalam PBM Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang melakukan (ya)	Jumlah siswa yang tidak melakukan (Tidak)	Persentase (%) kategori aktif
1	Menjawab pertanyaan guru	41	28	13	68,29%
2	Mengajukan pertanyaan yang relevan	41	24	16	58,54%
3	Memahami dan melaksanakan kegiatan belajar	41	32	9	78,05%
4	Mendukung dan ikut aktif dalam kegiatan belajar	41	33	6	80,49%

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada siklus I aktifitas siswa dalam PBM sudah termasuk katagori aktif yang dapat dilihat dari persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru sebesar 68,29%, siswa yang memahami dan melaksanakan kegiatan belajar sebesar 78,05%, yang mendukung dan ikut aktif dalam kegiatan belajar 80,49%. Khusus pada aspek mengajukan pertanyaan yang relevan persentase katagori aktif hanya 58,54% dan hal ini sangat perlu untuk ditingkatkan pada siklus II.

Hasil analisis terhadap hasil penilaian aktifitas siswa dalam kelompok(berpasangan) dijelaskan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel.3. Persentase Hasil Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Kelompok Berpasangan) Pada Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang melakukan (aktif)	Persentase/% (Katagori Aktif)
1	Kerjasama	41	32	78,05%
2	Sumbangan terhadap pasangan	41	30	73,17%
3	Tanggung jawab dan kepedulian terhadap hasil kerja berdua	41	30	73,17%

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus I aktifitas siswa dalam kelompok (berpasangan) cukup aktif walaupun belum maksimal. Hal ini dilihat dari persentase siswa yang bekerjasama dengan baik mencapai 78,05%, siswa yang memberikan sumbangan terhadap pasangan baru 73,17%, dan siswa yang memiliki tanggung jawab dan kepedulian terhadap hasil kerja berdua baru mencapai 73,17%. Ini berarti ada peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan siklus I, walaupun belum signifikan.

Hasil analisis terhadap data hasil belajar siswa yang diambil dari nilai ulangan harian setelah dilakukan siklus I dijelaskan dalam Tabel 4 berikut. Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM sebesar 29,27% sedangkan siswa yang telah tuntas belajarnya baru mencapai 70,73%. Rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada siklus I ini sebesar

66,71. Berdasarkan hasil tes tersebut maka pada siklus I ini keberhasilan penelitian belum tercapai. Namun jika dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan penelitian maka terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.

Tabel 4. Rangkuman Analisa Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
					Jumlah	Persen %	Jumlah	Persen %
1	41	80	50	66,71	29	70,73%	12	29,29%

Pada para penelitian ketuntasan klasikal baru 39,02% namun pada siklus I ini menjadi 70,73% berarti terjadi peningkatan sebesar 31,71%. Peningkatan ketuntasan kelas ini terjadi karena siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kekuatan dua orang sehingga siswa memahami materi dengan baik, bukan hanya mengingat materi. Hal ini dipengaruhi oleh meningkatnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi seperti ini akan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Peningkatan daya serap siswa ini akan berdampak pada kemampuan memecahkan soal tes dan juga kemampuan memecahkan permasalahan yang dihadapi terkait dengan materi pembelajaran.

Hasil analisis angket sikap siswa terhadap pembelajaran IPS dengan strategi *The Power of Two* tampak dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran IPS Dengan strategi *The Power Of Two* Siklus I

No	PERNYATAAN	Persentase
1	Memiliki kemauan yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.	82,92%
2	Menyenangkan dan tidak membosankan	82,92%
3	Lebih mudah memahami materi pelajaran	87,80%
4	Dapat meningkatkan aktifitas saya dalam pembelajaran	85,37%
5	Dapat memotivasi saya untuk berprestasi	85,37%
6	Melatih untuk dapat bekerjasama dengan teman	90,24%
7	Meningkatkan penalaran dalam mempelajari materi pelajaran	85,37%
8	Dapat mengarahkan berfikir lebih kritis	82,92%
9	Memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapat	80,49%
10	Merasa lebih dihargai dalam berpendapat	82,92%

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *The Power Of Two* membuat siswa mudah memahami materi pelajaran, menyenangkan dan tidak membosankan dan manfaat positif lainnya yang diketahui dari hasil angket yang dikumpulkan diperoleh hasil bahwa semua pernyataan ditanggapi setuju oleh rata-rata lebih dari 80% siswa. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi ini bermanfaat lebih bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa, hasil analisis nilai akhir siklus I, angket sikap siswa, dan wawancara informal dengan siswa, pada siklus I diperoleh refleksi pembelajaran sebagai berikut. Kelebihan atau kebaikan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan siklus I ini Siswa mulai antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas dan partisipasi siswa yang mulai meningkat, dan hasil analisis angket menunjukkan bahwa 88,00% menyatakan senang mengikuti pembelajaran dan 70% siswa menyatakan merasa tertantang dengan tugas yang diberikan guru. Keterampilan kooperatif siswa mulai berkembang. Hal ini terjadi karena dengan strategi *The Power Of Two* siswa diharuskan untuk berdiskusi dengan pasangannya dalam

memecahkan permasalahan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan walaupun belum cukup signifikan. Hal ini bisa dilihat dari hasil tes awal yang menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hanya 39,02% menjadi 70,73% pada siklus I, berarti terjadi peningkatan sebesar 31,71%. Pembelajaran berpusat pada siswa. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kondisi ini berbeda sekali dengan sebelum penelitian yang cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa hanya sebagai pendengar dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kelebihan-kelebihan yang ditemukan pada siklus I ini akan tetap dipertahankan dan diupayakan untuk lebih ditingkatkan lagi.

Kekurangan yang ditemukan pada siklus I ini yaitu perencanaan waktu kurang tepat. Pada pelaksanaannya, siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk berdiskusi dan presentasi sehingga guru kekurangan waktu untuk mempertegas materi. Dalam memilih pasangan siswa cenderung ribut untuk menentukan pasangan yang ia inginkan. Sebelum pembelajaran dimulai sebagian siswa belum membaca buku sumber sehingga dalam memecahkan permasalahan baik secara individu maupun berpasangan siswa menghabiskan sebagian waktu untuk membaca buku sumber. Ketuntasan klasikal belum tercapai karena ketuntasan klasikal baru mencapai 70,73%. Mencermati berbagai kekurangan yang ditemukan pada siklus I ini maka perlu di tindaklanjuti lagi dengan penelitian pada siklus II. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi skenario pembelajaran pada siklus I untuk dilaksanakan pada siklus II.

Hasil pengamatan pada siklus II mengenai aktifitas siswa dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar penilaian aktifitas siswa dalam PBM dan aktivitas siswa dalam bekerja berpasangan diamati dengan lembar penilaian aktifitas siswa dalam kelompok(berpasangan). Hasil analisis terhadap data penilaian aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dijelaskan dalam 6 berikut.

Tabel 6. Persentase Hasil Penilaian Aktifitas siswa Dalam PBM Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang melakukan (ya)	Jumlah siswa yang tidak melakukan (Tidak)	Persentase (%) katagori aktif
1	Menjawab pertanyaan guru	41	36	5	87,80%
2	Mengajukan pertanyaan yang relevan	41	35	6	85,37%
3	Memahami dan melaksanakan kegiatan belajar	41	38	3	92,68%
4	Mendukung dan ikut aktif dalam kegiatan belajar	41	39	0	95,12%

Tabel 6 menunjukkan bahwa pada siklus II aktifitas siswa dalam PBM sudah termasuk katagori sangat aktif dan ada peningkatan yang signifikan, dapat dilihat dari persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru sebesar 87,80%, mengajukan pertanyaan yang relevan 85,37%, ini sangat jauh peningkatan dibandingkan pada para siklus dan pada siklus I. Bahkan siswa yang memahami dan melaksanakan kegiatan belajar sebesar 92,68%, dan yang mendukung dan ikut aktif dalam kegiatan belajar mencapai 95,12%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan strategi *The Power Of Two* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam PBM. Hasil analisis terhadap hasil penilaian aktifitas siswa dalam kelompok (berpasangan) dijelaskan dalam Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Persentase Hasil Penilaian Aktifitas Siswa Dalam Kelompok (Berpasangan) Pada Siklus II

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang melakukan (aktif)	Persentase/% (Kategori Aktif)
1	Kerjasama	41	40	97,56%
2	Sumbangan terhadap pasangan	41	38	92,68%
3	Tanggung jawab dan kepedulian terhadap hasil kerja berdua	41	37	90,24%

Tabel 7 menunjukkan bahwa pada siklus II aktifitas siswa dalam kelompok (berpasangan) sangat. Hal ini dilihat dari persentase siswa yang bekerjasama dengan baik mencapai 97,56%, siswa yang memberikan sumbangan terhadap pasangan baru 73,17%, dan siswa yang memiliki tanggung jawab dan kepedulian terhadap hasil kerja berdua mencapai 90,24%. Ini berarti ada peningkatan yang signifikan terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan siklus I, maupun saat pelaksanaan siklus I. Hasil analisis terhadap data hasil prestasi belajar siswa yang diambil dari nilai ulangan harian setelah dilakukan siklus II dijelaskan dalam Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Rangkuman Analisa Data Hasil Prestasi Belajar Siswa Siklus II

No	Jumlah siswa	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata kelas	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
					Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
1	41	90	60	78,78	33	80,49%	8	19,51%

Tabel 8 menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM sebesar 19,51% sedangkan siswa yang telah tuntas belajarnya mencapai 80,49%. Rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada siklus II ini sebesar 78,78. Berdasarkan hasil tes tersebut maka pada siklus II ini tujuan penelitian sudah tercapai, bahkan jika dibandingkan dengan siklus I maka terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.

Pada siklus I ketuntasan klasikal baru 70,73% namun pada siklus II ini menjadi 80,49% berarti terjadi peningkatan sebesar 9,76%. Peningkatan ketuntasan kelas ini terjadi karena siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kekuatan dua orang sehingga siswa memahami materi dengan baik, bukan hanya mengingat materi. Hal ini dipengaruhi oleh meningkatnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi seperti ini akan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Peningkatan daya serap siswa ini akan berdampak pada kemampuan memecahkan soal tes dan juga kemampuan memecahkan permasalahan yang dihadapi terkait dengan materi pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran IPS dengan penerapan Strategi *The Power Of Two* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran maupun dalam kelompok (berpasangan) dalam setiap siklus. Hal ini terbukti dengan peningkatan aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar mencapai rata-rata 18,9%. Berarti strategi pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Sementara aktivitas dalam kelompok (berpasangan) juga mengalami peningkatan.

Pada siklus I siswa yang aktif dalam bekerja sama dari 78,05% menjadi 97,56% pada siklus II. Siswa yang aktif memberikan sumbangan terhadap pasangan dari 73,17% pada siklus I menjadi 92,68%. Sedangkan siswa yang memiliki kepedulian terhadap hasil kerja berdua dari 73,17% meningkat menjadi 90,24%, dengan rata-rata peningkatan mencapai 18,70%. Ini berarti bahwa pembelajaran IPS dengan strategi The Power Of two sangat efektif untuk meningkatkan aktifitas siswa baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kelompok(berpasangan).

Sedangkan meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Sebelum penelitian ketuntasan belajar klasikal hanya 39,02%, pada siklus I meningkat menjadi 70,73%, sehingga ada peningkatan sebesar 31,71%. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal meningkat lagi menjadi 80,49%, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 9,76%. Peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Pada aspek afektif ditunjukkan oleh semakin berkembangnya keterampilan kooperatif siswa, dan pada aspek psikomotor ditunjukkan oleh kemampuan siswa menyusun bahan presentasi.

Memperhatikan hasil penelitian ini, saran dari penelitian ini dalam proses mencari pasangan guru harus menentukan skenario yang tepat agar tidak memakan waktu banyak dan tidak menimbulkan kegaduhan. Bahkan kalau memungkinkan proses mencari pasangan sekaligus digunakan sebagai penghangat suasana sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Bobot materi sebagai tugas siswa disesuaikan dengan kemampuan siswa agar proses penyelesaian masalah secara individu maupun berpasangan tidak memakan waktu terlalu banyak. Guru harus mengajak siswa membuat kesepakatan tentang alokasi waktu untuk setiap tahapan agar siswa termotivasi untuk menyelesaikan setiap tahapan tepat waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai perencanaan. Guru lebih banyak melakukan pengamatan untuk diskusi berpasangan untuk menghindari adanya siswa yang tidak aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdorrakhman Gintings, 2018. Esensi Praktis Belajar Dan Pembelajaran. Bandung; Humaniora.
- Barokah, F. & Mulyani, D. 2021. Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Journal Riset Pendidikan Agama Islam*, Vol 1(1): 15-10.
- Dewa Komang Tantra. 2020. Konsep Dasar dan Karakteristik PTK. Denpasar : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Mulyasa, 2019. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2021. Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jogjakarta: AR-RUZZ Media Group.
- Hisyam Zaini, dkk, 2019. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta; CTSD(*Center for Teaching Staff Development*).
- Ketut Sri Naya Udani. 2020. Penerapan model pembelajaran tipe NHT untuk meningkatkan kreatifitas dan pemahaman konsep matematika siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Singaraja, Skripsi. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesa.
- Melvin L. Silberman, 2019. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusa Media.
- Oemar Hamalik, 2019. Proses Belajar Mengajar. Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Rochiati Wiriadmadja. 2020. Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Rasyid, H., Cholifah, T.N., Rustantono, H., Yanti, Y.E. 2024. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Eureka Media Aksara: Purbalingga
- Suharsimi Arikunto, 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suhardjono. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Bina Aksara.
- Trianto, 2021. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tarmizi Ramadhan, 2019 . Strategi belajar kekuatan berdua(The power of two) dalam pembelajaran matematika. <http://tarmisi.wordpress.com>. Diakses jam 10.30 tgl.20 Januari 2007.
- Yanti, Y.E., Cholifah, T.N., Rustantono, H., Rasyid, H. 2024. Unlocking Critical Thinking: The LCI Learning Model for Pre-Service Elementary School Teacher. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16 (2): 727-736
- Yusnaldi E., Panjaitan, D.A.F, Pasaribu, F. Sabina, L., Mustika, N., Adelia, R.W. 2023. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (3).

MENGEMBANGKAN POLA PIKIR POSITIF SISWA DALAM BELAJAR SEJARAH DENGAN METODE *LEGDE QUESTION*

Damianus Rikardo Sumbi Wasa

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Email: rickywasa@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola pikir siswa VIII SMP Kelimutu Ende dalam belajar Sejarah dan dapat dikembangkan kearah yang positif dengan metode Ledge Question. Penelitian ini dilakukan SMP Kelimutu Ende pada siswa kelas VIII dengan jumlah 36 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif dari reduksi data, mendeskripsikan kemudian disimpulkan. Berdasarkan hasil temuan dalam refleksi-evaluasi dapat disimpulkan bahwa 1). Melalui pelaksanaan yang kontinyu metode legde question dapat mengembangkan pola piker positif siswa dalam belajar sejarah, 2). Suasana kelas telah menjadi lebih aktif dan kreatif, 3). Siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, memusatkan pikiran ke pembelajaran, aktif bertanya akan hal yang belum jelas, dan aktif dalam meberikan jawaban secara mandiri.

Kata kunci: Pola pikir, Pelajaran Sejarah, Metode Legde question.

Abstract: *Developing Students' Positive Mindset In Learning History Using The Legde Question Method.* The aim of this research is to determine the mindset of students at VIII Kelimutu Ende Middle School when studying history and how this can be developed in a positive direction using the Ledge Question method. This research was conducted at Kelimutu Ende Middle School on class VIII students with a total of 36 people. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and field notes. Data analysis in this research uses interactive analysis from data reduction, description, and then conclusions. Based on the findings in the reflection-evaluation, it can be concluded that: 1). through continuous implementation of the legde question method, students can develop positive thinking patterns in learning history; and 2). The class atmosphere has become more active and creative. Students are active and enthusiastic about participating in learning, focus their minds on learning, actively ask questions about things that are not clear, and are active in providing answers independently.

Keywords: Mindset, History Lessons, Legde question method

PENDAHULUAN

Pelajaran Sejarah memegang peranan penting dalam membentuk karakter anak bangsa. Belajar Sejarah, generasi penerus bangsa atau siswa kita, mampu bercermin pada kejadian-kejadian masa lampau untuk ditiru dalam perjalanannya ke masa yang akan datang. Mengingat pentingnya mata pelajaran Sejarah tersebut, maka sudah seharusnya guru Sejarah sebagai pemegang amanah sekaligus sebagai agen pembelajaran, senantiasa kreatif, inovatif, dan efektif untuk mengembangkan diri dalam peningkatan mutu pembelajaran Sejarah (Rulianto & Hartono, 2018).

Kenyataan di lapangan mengungkapkan bahwa kedudukan dan fungsi mata pelajaran Sejarah tersebut bagi siswa sulit tercapai, ibarat jauh api dari panggang. Siswa ternyata memiliki pemikiran terhadap mata pelajaran Sejarah yang negatif (*negatife thinking*), di mana pelajaran Sejarah dianggap sesuatu yang tidak menarik dan membosankan, cenderung di dalam pembelajaran hanya menghafal. Siswa hanya memandang pelajaran Sejarah merupakan pelajaran pelengkap, bukan sebagai pelajaran pokok yang merupakan bentuk apresiasi rasa nasionalisme dan cinta tanah air, sehingga kualitas pembelajaran Sejarah kosong tidak bermakna (Wajiran & Effendi, 2023).

Perlakuan siswa terhadap pelajaran Sejarah yang demikian, juga ditemukan di SMP Kelimutu Ende terutama di kelas VIII. Di dalam kegiatan pembelajaran Sejarah, nampak suasana kelas yang

pasif dengan tidak banyaknya siswa yang mau bertanya. Siswa kurang berani mengemukakan gagasan, kurang peduli di kelas, dan suasana kelas yang tidak bergairah. Diperparah lagi dengan gaya mengajar guru yang konvensional atau ceramah masih mendominasi, materi pembelajaran yang padat tidak dikemas secara apik, baik dari segi metode maupun media pengajaran, sehingga gersang dan monoton.

Hasil observasi dan pengalaman tidak terstruktur, didapat suatu gambaran bahwa penyebab adanya kondisi tersebut, karena di dalam diri siswa telah tertanam suatu pola pikir negatif. Pola pikir negatif yang dimaksud antara lain; pelajaran Sejarah telah dianggap hanya pelengkap di antara pelajaran lainnya, belajar Sejarah itu membosankan, sebatas menghafal, dan sulit untuk dipahami. Kedudukan dan fungsi pelajaran Sejarah juga tidak langsung didapat dalam kehidupan sehari-hari, kebenaran dari peristiwa adalah relatif. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki gairah, malas, acuh, dan sangat pasif dalam proses pembelajaran Sejarah.

Kondisi di atas menyebabkan prestasi belajar siswa pun rendah, terbukti dari hasil ulangan harian semester 2, didapat informasi bahwa dari 36 siswa kelas VIII, hanya 7 atau 19,4 % yang mendapat nilai di atas KKM (65), dan 29 atau 80,6% mendapat nilai di bawah 65. Agar kondisi ini tidak berlarut-larut, maka seharusnya siswa harus suka dan senang pada pelajaran Sejarah, sehingga akan mudah mempelajari dan memahaminya, karena pelajaran yang disenangi siswa akan menjadikan proses belajar mengajar yang lebih hidup, gembira, dan menyenangkan. Oleh karena itu siswa harus menganggap pelajaran itu sebagai suatu kebutuhan bukan kewajiban. Pada akhirnya prestasi belajarnya pun akan meningkat.

Bertolak dari permasalahan yang dijumpai di kelas tersebut, maka untuk mengembangkan pola pikir siswa ke arah yang positif dalam belajar Sejarah, maka di era informasi yang semakin dinamis ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif guna meningkatkan mutu pembelajarannya. guru seyogyanya mengupayakan dengan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Sejarah. Untuk itu diperlukan sebuah metode pembelajaran baru yang lebih memberdayakan siswa. Sebuah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengkonstruksikan fakta-fakta peristiwa di tangan siswa sendiri.

Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran sangat erat kaitannya dengan jenis dan karakteristik materi pelajaran itu sendiri. Pengembangan metode pembelajaran yang baik akan menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam meraih prestasi (Yunus dalam Media, 2018). Untuk meraih prestasi yang memuaskan tersebut tentu saja harus dibuktikan dengan hasil yang baik berupa nilai-nilai siswa yang signifikan dalam kelas. Metode pembelajaran *Legde Question* atau Pertanyaan Pengetahuan diyakini dapat merangsang siswa untuk belajar Sejarah. Upaya ini diharapkan akan dapat mengembangkan pola pikir positif siswa dalam belajar Sejarah ke arah yang lebih baik.

Pelajaran Sejarah pada hakekatnya merupakan kumpulan catatan peristiwa di masa lalu yang mengandung unsur latar, tokoh, dan setting waktu yang jelas. Metode pembelajaran *Legde Question* merupakan metode tanya jawab yang sangat sesuai dengan karakter pelajaran Sejarah tersebut. Metode *Legde Question* memuat konsep materi dengan kalimat tanya: *apa, kapan, dimana, siapa, mengapa, dan bagaimana*. Metode ini menurut Bloom (dalam Marno & M. Idris, 2018:135) adalah tingkat pertanyaan rendah, karena hanya mengharapkan siswa mengingat fakta dan informasi saja. Namun karena tujuan utama penelitian adalah agar pola pikir siswa terhadap pelajaran Sejarah dapat dikembangkan ke arah yang positif, maka metode ini dianggap tepat.

Kemampuan metode *Legde Question* dalam mengembangkan pola pikir positif siswa dalam belajar, telah dibuktikan oleh beberapa guru, seperti ; Sujarwoko (SD Al-Atsary, Kediri) dalam tulisan *Implementasi Pembelajaran Sastra Dengan Metode Diskusi Socrat* (Media:2021), demikian juga Zainurrahman, guru SLTPN 2 Bayang, Padang dalam meneliti *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SLTPN 2 Bayang Melalui Teknik KWL dan Permainan Bahasa*" dan *Penggunaan Kartu Konsep W and H Question untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah*, oleh Mugiyanto. Keberhasilan penelitian tersebut mendorong peneliti untuk mencoba metode tersebut di SMP Kelimutu Ende dengan harapan dapat tertular, sehingga pembelajaran Sejarah lebih bermakna dan berkualitas.

METODE

Kegiatan ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat uji aktifitas siswa. PTK ini dilakukan di kelas sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Proses kerja kolaborasi dilakukan dengan pihak sekolah, guru mata pelajaran, dan peneliti sendiri di dalam lingkup sekolah (Sumarna Surapranata, 2021:25).

PTK dimulai dengan adanya masalah yang dirasakan sendiri oleh guru/peneliti dalam pembelajaran, yaitu adanya pola pikir yang negatif terhadap pembelajaran Sejarah. Langkah menemukan masalah dilanjutkan dengan menganalisis dan merumuskan masalah, kemudian merencanakan PTK dalam bentuk tindakan perbaikan pembelajaran dengan metode *Legde Question*, kemudian mengamati proses pembelajaran, dan melakukan refleksi hasil . Keempat langkah utama dalam PTK tersebut merupakan satu siklus, dan dalam PTK ini siklus direncanakan selama 2 (dua) kali. Masing-masing siklus beralokasi waktu 2 kali pertemuan (2 x 40 menit), dari bulan Pebruari sampai April 2017. Dengan demikian, berdasarkan hasil tindakan atau pengalaman pada siklus pertama, guru akan kembali mengikuti langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus kedua. dan seterusnya, sehingga didapat hasil berupa cara pengembangan keterampilan atau pendekatan baru dalam memecahkan masalah adanya pola pikir negatif siswa dalam belajar Sejarah di kelas VIII SMP Kelimutu Ende dengan penerapan metode *Legde Question* langsung di kelas.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu siswa kelas VIII SMP Kelimutu Ende tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah berjumlah 36 siswa, terdiri dari 21 putra dan 15 putri. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan metode *Legde Question*. *Kedua* pola pikir positif. *Ketiga*, hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana tindakan pembelajaran merupakan kegiatan awal dari penelitian tindakan kelas dan mengacu kepada hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa pola pikir positif siswa VIII SMP Kelimutu Ende dapat dikembangkan dalam belajar Sejarah dengan penerapan metode *Legde Question*.

Pelaksanaan pembelajaran tindakan dilakukan setelah terlebih dahulu melakukan kegiatan awal yang mendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran tindakan tersebut yaitu sosialisasi

kepada siswa mengenai metode pembelajaran *Legde Question*. Langkah ini dilakukan di sela-sela observasi terhadap guru pelajaran di kelas, sekaligus pengenalan sebagai peneliti. Menentukan materi awal pembelajaran siklus I, membuat skenario pembelajaran dengan metode *Legde Question*. Menyiapkan bahan-bahan pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan pembelajaran, seperti mengatur tempat duduk kerja kelompok, menyiapkan buku paket, kartu pertanyaan, karton, spidol, latban, LCD dan laptop. Menyiapkan instrumen observasi untuk menilai perilaku guru/penggunaan metode dalam pembelajaran, aktifitas kelas saat berlangsungnya pembelajaran, dan perilaku siswa saat belajar (kerja kelompok). Menginformasikan secara jelas peran peneliti sebagai observator, fasilitator, dan evaluator di kelas. Disampaikan juga peran siswa sebagai subjek dalam pembelajaran dan sebagai penilai perilaku guru dan metode pembelajarannya. Melakukan simulasi dan menguji keterlaksanaan tindakan dalam pembelajaran di kelas, dengan mempertimbangkan faktor pendukung PBM.

Setelah itu pelaksanaan Tindakan, Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, yaitu pada saat sosialisasi penelitian terhadap metode pembelajaran *Legde Question*, siswa diminta untuk mempersiapkan diri dengan membaca dan mempelajari materi yang akan dipelajari. Kemudian juga secara khusus peneliti meminta tambahan alokasi waktu kepada pihak sekolah untuk setiap siklus sebanyak 2 kali 40 menit. Materi pada siklus I adalah “Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan Terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Untuk mempermudah penyampaian dan siswa cepat memahami materi maka dilengkapi media seperti LKS, globe dan LCD. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa, setelah selesai dilanjutkan dengan pembagian materi seperti pada tabel 4. Kemudian guru membagikan kartu soal (kartu C) kepada siswa setiap kelompok. Kartu C memuat kata tanya *what, where, why, when, who*, dan *how* untuk setiap kelompok.

Kelompok yang telah mendapatkan kartu C lengkap dipersilahkan untuk mulai bekerja dan mengisi pertanyaan sesuai dengan materi yang ditugaskan. Hal awal yang perlu didiskusikan bersama oleh siswa di setiap kelompok adalah menentukan tema utama apa yang akan diangkat, yang nantinya mewakili secara keseluruhan materi pelajaran.

Setiap kelompok kemudian mendiskusikan dan menuliskan pada kartu masing-masing sesuai kata tanya tersebut. Setelah dikoreksi dan merasa yakin benar dan tepat, setiap siswa menempelkan kartu yang dipegang pada kartu N di tempat yang telah disediakan. Hasil diskusi atau koreksi masing-masing kelompok disimpulkan dari salah satu anggota kelompok secara bergiliran serta membacakan kesimpulan tersebut dan kelompok lain menyimak serta mengoreksi pekerjaan kelompok tersebut.

Setelah semua kelompok selesai membacakan hasil kesimpulannya, maka guru merefleksi dan mengklarifikasi pekerjaan setiap kelompok. Guru memberikan ulasan dan penjelasan dan membandingkan hasil pekerjaan dari masing-masing kelompok dan memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

Observasi suasana kelas selama pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) digunakan untuk mengamati perilaku atau aktifitas belajar siswa. Hasil observasi suasana umum kelas VIII selama PBM tergambar sebagai berikut : 1) keaktifan siswa masih sangat kurang. Siswa rata-rata tidak tahu harus berbuat apa, ditandai dengan hanya diam, 2) interaksi kurang lancar, siswa masih bekerja sendiri-sendiri, cuek, hanya menunggu, dan malu bertanya kepada guru.

Dari hasil observasi di atas, maka diidentifikasi hambatan mencapai suasana kelas yang menyenangkan adalah; 1) suasana PBM yang berpusat kepada guru sudah terpolakan dalam diri siswa.

Hal ini membutuhkan waktu agar pola itu tergantikan dengan mengembangkan ke arah pembelajaran berpusat ke siswa, 2) teknis PBM belum dimengerti siswa, sehingga siswa tidak tahu harus berbuat apa, 3) perhatian siswa tidak terfokus, karena kehadiran guru dan peneliti dianggap sesuatu yang baru dan aneh.

Usaha untuk mengembangkan pola pikir positif siswa dalam pembelajaran Sejarah yang tergolong masih rendah hanya 46. Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, belum nampak keikhlasan untuk belajar, mimik muka belum ceria masih penuh tanda tanya. Siswa belum siap dengan materi yang akan dipelajari, mereka masih menunggu informasi langsung dari guru. Maka nilai untuk aspek ini hanya 5 (skala 10) dan apabila dikalikan dengan bobot indikator yaitu 2 maka nilainya 10.

Perhatian siswa terhadap pembelajaran secara faktual belum terlalu nampak dengan nilai 4. Siswa nampak acuh, masa bodoh, tidak memperhatikan pembelajaran. Situasi kelas tenang, tapi menurut hemat peneliti itu disebabkan karena situasi, yaitu adanya “peneliti baru” di kelasnya. Nampaknya siswa belum memiliki rasa suka dan senang kepada pelajaran Sejarah. Keaktifan dalam kerja kelompok dinilai 5. Siswa pada awalnya belum tahu apa yang akan dilakukan dalam kelompoknya, mereka masih bekerja sendiri-sendiri, namun setelah dimotivasi, lambat laun kerjasama dan komunikasi mulai nampak.

Keaktifan bertanya juga masih rendah, sangat jelas siswa kurang mau berdialog dengan guru, rasa malu dan takut salah sepertinya menjadi penyebabnya. Mereka hanya diam, kesempatan yang diberikan tidak dimanfaatkan dengan baik. Untuk hal ini nilainya 4. Demikian juga dengan keaktifan menjawab pertanyaan, siswa belum bisa menjawab dengan mengelolah sendiri kata-kata, mereka menjawab dengan membaca buku atau lembar kerja siswa, namun dengan adanya kemauan dan keberanian menjawab sehingga dinilai dengan skor 5.\

Setelah proses belajar mengajar dengan metode *Legde Question* selesai dilaksanakan, siswa diminta tanggapannya dengan cara menilai melalui angket respon siswa terhadap PBM. Dari hasil angket tersebut didapat informasi bahwa sikap siswa terhadap penggunaan metode tersebut secara umum baik. Sebagian besar siswa menilai metode pembelajaran tindakan ini menyenangkan, walaupun membutuhkan kerja sama, perhatian, dan adanya pemberian tugas-tugas tambahan. Selain itu siswa menilai metode ini dapat mendorong keberanian untuk bertanya memberikan jawaban mandiri, dan mengeluarkan pendapat secara kritis. Namun demikian ada 10% siswa yang tidak senang dengan metode ini, dan 20% lainnya bersikap biasa saja. Setelah itu melakukan refleksi dan pelaksanaan pembelajaran tindakan pada siklus I akan dilakukan.

Dari keseluruhan proses siklus I dengan pembelajaran tindakan ini, didapat suatu perubahan sikap pada diri siswa dalam belajar Sejarah walaupun tidak signifikan yaitu aktivitas dalam PBM sudah menunjukkan kemajuan ke arah pembelajaran aktif, komunikasi positif antar siswa dalam kerja kelompok mulai terlihat, tumbuh keberanian dalam tanya jawab dengan guru, penerimaan siswa terhadap metode pembelajaran cukup menjanjikan. Mereka merasa gembira, belajar sambil bermain, jadi tidak membosankan.

Aktivitas pembelajaran yang belum berhasil dilakukan yaitu tingkat ketergantungan terhadap guru masih tinggi, siswa belum terbiasa mencari pengetahuan sendiri, kerjasama dalam kelompok belum terlalu nampak, siswa sibuk bekerja sendiri-sendiri, perhatian siswa ke pelajaran belum terfokus, peningkatan nilai masing-masing aspek pengembangan pola pikir positif siswa masih rendah belum mencapai 70 ke atas.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penyebab utama belum berhasilnya pembelajaran siklus I adalah suasana belajar belum bercirikan aktif learning dan pembelajaran masih dimonopoli oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif. peran guru dalam memotivasi dan penguatan konsep belum optimal, khususnya penempatan fungsi pembelajaran sejarah. Oleh karena ketercapaian indikator keberhasilan belum terpenuhi, maka akan dilakukan pembelajaran tindakan siklus II.

Hal yang perlu dilakukan dan ditingkatkan pada siklus II yaitu menjalin hubungan keakraban antar siswa, guru dan pelajaran dalam suasana pembelajaran aktif, sehingga siswa suka, senang, dan membutuhkan pelajaran Sejarah, meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan evaluator dalam pembelajaran, memberikan tugas yang dapat menggambarkan adanya unsur kemudahan dalam belajar Sejarah.

Setelah selesai Siklus I langsung dilanjutkan ke Siklus II. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran tindakan pada siklus I, selanjutnya disusun rencana pembelajaran tindakan siklus II sebagai upaya untuk mendapatkan hasil proses yang lebih baik. Rencana pembelajaran tindakan siklus II hampir sama dengan rencana pembelajaran tindakan siklus I, yang membedakan hanya memberikan penguatan atau sosialisasi lanjutan dalam hal; a) langkah-langkah metode pembelajaran yang lebih efisien, khususnya kerja kelompok untuk menentukan topik utamanya. Selain itu tehnik presentasi juga perlu di perbarui.

Pembelajaran pada siklus II di mulai dengan membaca doa dan mengucapkan salam pada siswa. Guru membagi 6 kelompok dan kemudian memusatkan perhatian atau konsentrasi anak dengan memberikan penyegaran. Guru kembali memberikan penguatan atau apersepsi dengan menanyakan pelajaran yang lalu dan mengumpulkan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana daya ingat siswa terhadap materi yang telah dijelaskan.

Setelah semua siswa selesai mempersiapkan buku catatan dan buku panduan sejarah (LKS) yang digunakan, guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran. Guru membagikan hasil ringkasan (Pekerjaan Rumah) yang telah dikumpulkan oleh siswa dan diusahakan setiap individu tidak mendapatkan kembali pekerjaannya tetapi pekerjaan temannya yang didapatkan. Setiap siswa memberikan catatan atau kesan pada pekerjaan rumah yang didapatkan atau yang dibaca.

Guru membagikan kartu C secara acak kepada setiap siswa, dan membiarkan siswa sendiri mencari dan menentukan anggotanya, tentu saja harus sesuai dengan kategori kartu apa yang didapatkan dan tidak boleh ada yang sama atau ganda. Siswa yang sudah mendapatkan kelompok setelah berkumpul akan tercipta masing-masing kelompok. Kemudian masing-masing kelompok mempelajari materi pada tabel 7. Siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari ulang materi dan kemudian memulai bekerjasama untuk menentukan topik utama. Selanjutnya hasilnya dituliskan pada kartu C sesuai kata tanya, yang nantinya jika kartu C diurutkan akan menggambarkan topik utama tersebut.

Setelah setiap kelompok berdiskusi dan menyusun kartu C, masing-masing siswa dalam kelompoknya menempelkan kartu C pada tempat kartu N atau pada karton berdasarkan keinginan masing-masing kelompok. Setiap kelompok berkreasi berdasarkan keinginannya dan hasil akhir akan dinilai oleh siswa, kolaborasi dan guru sendiri.

Setelah selesai disusun dan ditempel pada karton oleh masing-masing kelompok, maka masing-masing kelompok membacakan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi hasil tersebut. Langkah terakhir guru memberikan penjelasan sebagai klarifikasi

hasil belajar kelompok yang dilakukan oleh siswa. Guru, kolaboran dan siswa bersama-sama memberikan penilaian terhadap pekerjaan setiap kelompok.

Di akhir pelajaran guru memberikan tes evaluasi baik terhadap materi maupun pada strategi pembelajaran. Pada evaluasi materi, siswa di berikan soal dengan menuliskan kembali hasil pekerjaannya yaitu menyusun kartu C sesuai dengan urutan yang diinginkan. Kegiatan terakhir adalah evaluasi, kemudian membagikan angket skala sikap respon siswa terhadap pembelajaran *Ledge Question* pada siswa.

Hasil Observasi mengenai suasana kelas dilihat dari keikutsertaan siswa dalam belajar menunjukkan peningkatan, siswa nampak ceria, senang, dan antusias mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran, komunikasi antar siswa, dan guru terbentuk dengan baik, batas antara semakin kurang, kebutuhan akan belajar Sejarah semakin jelas.

Kerja kelompok sebagai ciri utama metode ini sudah berfungsi dengan baik, kerjasama dan interaksi sesama siswa dalam menyelesaikan tugas memuaskan. Hanya dalam presentasi hasil kerja belum terlalu optimal, siswa kurang perhatian terhadap pemaparan kelompok, namun secara keseluruhan proses pembelajaran telah berjalan dengan keinginan.

Volume berkembangnya pola pikir positif siswa terhadap pembelajaran Sejarah pada siklus II sangat signifikan, di mana telah mencapai 72 (lihat table 8). Pada aspek semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa mengalami peningkatan nilai yang cukup tinggi yaitu dari skor 5 menjadi 8. Sikap menerima siswa terhadap pembelajaran sangat menentukan, siswa telah memposisikan pelajaran Sejarah sama dengan pelajaran lainnya.

Perhatian dalam pembelajaran juga naik dari nilai 4 ke 7. Pembelajaran yang dilakukan tidak semata-mata dengan mendengar dan menulis, tapi sambil diselingi permainan, akhirnya siswa menyadari bahwa belajar Sejarah bisa dilakukan dengan mudah, tidak membosankan tapi menyenangkan.

Dalam kerja kelompok, siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi, dalam menyusun tema utama dan mengisi kartu pertanyaan terlihat sangat serius dan santai, yakin akan kemampuannya. Sehingga nilai menjadi 7. Keaktifan bertanya juga menunjukkan peningkatan, siswa tanpa sungkan dan malu mengajukan pertanyaan tentang materi yang tidak dipahami. Bahkan aktif bertanya terhadap hasil presentase kerja kelompok. Nilai aspek ini adalah 7.

Kemampuan dalam menjawab baik dari siswa sendiri maupun dari guru, juga mengalami kemajuan, walaupun masih terbatas dari buku, namun sebagian juga sudah mampu menjawab berdasar bahasa sendiri. Keaktifan menjawab ini bernilai 6.

Pada siklus II ini, penilaian siswa melalui angket respon terhadap pembelajaran memperlihatkan sikap yang sangat berbeda dibanding pada siklus I. Siswa mulai paham dan menilai metode pembelajaran tindakan ini sangat menyenangkan. Siswa memandang tugas-tugas dalam proses pembelajaran adalah tantangan. Materi yang padat tidak dipermasalahkan, karena guru berhasil menformat dan mengemasnya dalam pembelajaran aktif sehingga siswa tidak bosan dan senang dalam pembelajaran.

Namun demikian 3,4 % siswa masih tidak senang dengan metode ini, dan 6,6 % lainnya bersikap biasa saja. Untuk hal tersebut, guru berhasil melakukan pendekatan personal, dan diketahui kalau di dalam pengisian angket kurang memahaminya.

Hasil Refleksi dan Evaluasi Hasil Penelitian. Pada siklus II ini, situasi kelas semakin bergairah, suasana kelas sudah belajar aktif. Hal ini dilihat dari semangat siswa dalam mengikuti setiap langkah-langkah pembelajaran, aktif berdialog dengan sesama teman kelompok dan bertanya

kepada guru. Hal ini berarti sudah terjalin komunikasi yang baik antar siswa dan guru, tanpa rasa malu dan takut salah.

Tabel 1. Persentase Respon Siswa terhadap Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Sikap	SIKLUS			
		I	%	II	(%)
1	Sangat Senang	3	10	10	33
2	Senang	18	60	17	57
3	Biasa Saja	6	20	2	6,6
4	Tidak Senang	-	-	1	3,4
5	Sangat Tidak Senang	3	10	-	0
Jumlah		30	100	30	100

Penerimaan siswa terhadap metode pembelajaran sangat baik, mereka antusias belajar dan merasa tidak membosankan sampai waktu habis. Jika merujuk ke indikator keberhasilan maka tindakan pembelajaran telah berhasil bahkan melampaui target yaitu minimal nilai 70. Hal ini terangkum pada table di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pengembangan Pola Pikir Positif Siklus I dan Siklus II

No	Sikap	Siklus	
		I	II
1	Semangat dalam pembelajaran	10	16
2	Perhatian terhadap pembelajaran	8	14
3	Keaktifan dalam kerja kelompok	10	14
4	Keaktifan bertanya	8	14
5	Keaktifan menjawab pertanyaan	10	14
Jumlah		46	72

Pengembangan pola pikir positif siswa dalam belajar sejarah telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Ledge Question* atau Pertanyaan Pengetahuan secara menakutkan dapat meningkatkan semua aspek pengembangan pola pikir positif siswa. Ketercapaian indikator keberhasilan tersebut maka disepakati bahwa, penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan pola pikir positif siswa belajar Sejarah kelas VIII SMP Kelimutu Ende telah berakhir dan sukses.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan mulai dari observasi, penyajian, sampai hasil pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *legde question* pada pembelajaran Sejarah dapat mengembangkan pola pikir positif siswa. Hal ini tampak pada antusiasme siswa dalam mengisi kartu tanya 5W + 1 H, (*what, whey, when, who, whwre, dan how*) kata tanya yang sudah sangat dikenal siswa, sehingga terangkai satu peristiwa Sejarah. Materi Sejarah yang terkenal padat, butuh hafalan ekstra untuk menguasainya, dengan metode ini hanya dengan 5 kata tanya semua bisa dituntaskan. Siswa merasakan semangat, rasa senang, dan suka dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Dalam proses pembelajaran metode *legde question*, dibutuhkan perubahan status guru dari pembelajaran yang berpusat dari guru menjadi pembelajaran yang berpusat *oleh siswa*. Hal ini diperlukan agar siswa dapat mencari sendiri, membangun sendiri, dan mengaktualisasikan sendiri pengalaman-pengalamannya yang tersirat dalam pembelajaran

Sejarah, sehingga siswa tidak bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Perilaku siswa dalam belajar tidak lagi menunjukkan sikap ketergantungan kepada guru, tapi dapat belajar mandiri dan bekerjasama dengan teman, aktif bertanya, dan memiliki kepercayaan diri untuk menjawab sesuai dengan tugas yang diberikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, G. 2018, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Bandung, Humonaria.
- Anwar, A. 2018, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta. Yrama Widya.
- Baharuddin, H. dan Nurwahyuni, E. 2019, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Buletin media pendidikan No. 11/thn XXXVII/Januari 2021.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 1995, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Fudyartanto, 2002, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Yogyakarta, Global Pustaka Ilmu.
- Marno & Idris, 2018, *Strategi dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Rulianto & Hartono. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. Volume 4, Number 2, Desember 2018, pp. 127-134
- Surapranata, S. 2021, *Buku Panduan Belajar Generik*, Jakarta, Ditjen PMPTK Depdiknas.
- Wajiran & Effendi. (2023). *Infiltrasi Ideologi dan Budaya Barat Runtuhkan Identitas Bangsa*. Yogyakarta: UAD Press

MAKNA WAWI API ARA PLANGAN DALAM PERKAWINAN ADAT DI DESA NEN BURA KECAMATAN DORENG KABUPATEN SIKKA

Nong Hoban¹, Veronika Nean², Laurensius Moa Laba³

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Flores^{1,2,3}

Email: dedenonghoban@gmail.com

Corresponding author:

Nong Hoban

Universitas Flores

dedenonghoban@gmail.com

Abstrak: Tujuan untuk mengetahui makna *wawi api ara plangan* dalam perkawinan adat di desa Nen Bura Kecamatan Doreng Kabupaten Sikka. Teori yang dipakai adalah teori “makna” yang digagas oleh Satyanada. Metode penelitian yang digunakan dalam metode penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) *reduksi data* (data pencarian) 2) *display data* (penyajian data) 3) *verifikasi* (kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat masih berpegang teguh kepada adat istiadat, khususnya dalam perkawinan adat. Makna *wawi api ara plangan* sebagai berikut: makna religi, makna sosial, makna budaya. Makna religi tersirat doa-doa permohonan pada Wujud Tertinggi dan restu leluhur. Makna sosial mengatur relasi antara manusia dengan manusia, manusia dengan leluhurnya. Makna kebudayaan. Pelaksanaan *wawi api ara plangan* dimaknai secara budaya oleh masyarakat desa Nen Bura sebagai pengetahuan atau ajaran leluhur yang perlu di wariskan dan dipertahankan sebagai bentuk pertanggungjawaban masyarakat Nen Bura kepada amanat leluhurnya.

Kata Kunci: Makna Wawi Api Ara Plangan, Masyarakat Desa Nen Bura

Abstract: The Meaning Of Wawi Api Ara Plangan In Traditional Marriage In Nen Bura Village, Doreng District, Sikka District. The aim is to find out the meaning of *wawi api ara plangan* in traditional marriages in Nen Bura village, Doreng District, and Sikka Regency. The theory used is the theory of "meaning," initiated by Satyanada. The research method used in qualitative research methods. The research approach used was a qualitative-descriptive research approach. Data collection techniques were interviews, documentation, and observation. The data analysis techniques used in this research are: 1) *data reduction* (search data); 2) *data display* (data presentation); and 3) *verification* (conclusion). The research results show that people still adhere to traditional customs, especially in traditional marriages. The meaning of *wawi api ara plangan* is as follows: religious meaning, social meaning, and cultural meaning. The religious meaning is implied by prayers of supplication to the Supreme Being and the blessing of the ancestors. Social meaning regulates the relationship between humans and humans and humans and their ancestors. The meaning of culture. The implementation of *wawi api ara plangan* is interpreted culturally by the Nen Bura village community as knowledge or ancestral teachings that need to be inherited and maintained as a form of accountability for the Nen Bura community to the mandate of their ancestors.

Keywords: Meaning of Wawi Api Ara Plangan, Nen Bura Village Community

PENDAHULUAN

Manusia dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Manusia hidup karena adanya kebudayaan, sementara itu kebudayaan akan terus hidup dan berkembang manakalah manusia mau melestarikan kebudayaan dan bukan merusaknya. Dengan demikian manusia dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena di dalam kebudayaan terkandung norma-norma yang disepakati bersama menjadi rujukan dan etika dalam bersikap dan bertikah laku, jika norma yang disepakati dilanggar oleh para warganya maka yang bersangkutan akan di nilai kurang baik. Dengan demikian norma moral yang berkembang pada suatu masyarakat sesungguhnya jalan menuju kehidupan masyarakat yang harmonis dan sejahtera (Mahdayeni, 2019).

Menurut Koentjaraningrat (2021) mengatakan kebudayaan adalah segala hal yang dimiliki oleh manusia, yang hanya diperolehnya dengan belajar dan menggunakan akalnyanya. Manusia dapat berjalan karena kemampuan untuk berjalan itu didorong oleh nalurinya, dan terjadi secara alamiah. Tetapi berjalan seperti seorang perajurit atau sebagai seorang peragawati hanya dapat dilakukan dengan belajar dan menggunakan akalnyanya. Oleh karena itu berjalan seperti perajurit atau peragawati adalah “kebudayaan”.

Budaya senantiasa berkembang dan memberlakukan nilai-nilai sosial budaya yang dianut oleh warga masyarakat penghuninya atau para anggota pengikutnya. Melalui proses belajar yang panjang dan berkesinambungan setiap manusia akan menganut suatu nilai yang diperoleh dari lingkungannya. Nilai-nilai itu diadopsi dan kemudian diimplementasikan dalam suatu bentuk “kebiasaan” yakni pola sikap dan perilaku hidup sehari-hari. Dengan demikian pola-pola perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, akan dipengaruhi oleh nilai-nilai yang diperoleh dari lingkungan sosial budayanya (Syamaun, 2019).

Pada masa dimana seseorang sudah menginjak usia matang, biasanya orang tersebut mulai memilih jalan hidupnya sendiri setelah kariernya sudah tercapai. Sebagai langkah awal adalah mencari dan memilih pasangan sebagai pendamping hidupnya. Tetapi dalam memilih pasangan hidup tersebut tentu memiliki banyak langkah dan proses hingga menuju suatu ikatan perkawinan yang sakral, dimana proses tersebut harus dilewati dengan berbagai tata cara dan ketentuan yang berlaku didalam masyarakat tersebut yang telah diatur sebagaimana telah disepakati.

Perkawinan merupakan saat peralihan yang pada semua masyarakat dianggap penting adalah peralihan dari tingkat hidup remaja ke tingkat hidup berkeluarga. Dalam kebudayaan manusia, perkawinan merupakan pengatur tingkah laku manusia yang berkaitan dengan kehidupan kelaminnya. Perkawinan membatasi seseorang untuk bersetubuh dengan lawan jenis lain selain suami atau isterinya. Selain sebagai pengatur kehidupan kelamin, perkawinan mempunyai berbagai fungsi dalam kehidupan bermasyarakat manusia, yaitu memberi perlindungan kepada anak-anak hasil perkawinan itu, memenuhi kebutuhan manusia akan seorang teman hidup, memenuhi kebutuhan akan harta dan gengsi, tetapi juga untuk memelihara hubungan baik dengan kelompok-kelompok kerabat tertentu (Koentjaraningrat, 2021).

Salah satu unsur budaya yang masuk sekaligus berpengaruh dalam kehidupan masyarakat adalah sistem perkawinan, sebagai bagian dari sistem kemasyarakatan yang hidup pada perilaku masyarakat. Perkawinan sebagai salah satu unsur kebudayaan yang berpengaruh dalam kehidupan masyarakat membuat perkawinan menjadi salah satu ritual yang cukup penting bagi masyarakat. Masyarakat menganggap bahwa upacara untuk merayakan ritus peralihan ini mempunyai fungsi sosial yang penting yaitu untuk menyatakan kepada khalayak ramai, tingkat hidup yang baru yang dicapai oleh individu. Budaya perkawinan dan aturannya yang berlaku pada suatu masyarakat atau pada suatu bangsa tidak terlepas dari pengaruh budaya dan lingkungan dimana masyarakat itu berada. Budaya perkawinan dan aturannya dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, dan keagamaan yang dianut masyarakat bersangkutan. Aturan tata tertib perkawinan sudah ada sejak masyarakat sederhana yang dipertahankan oleh anggota-anggota masyarakat dan para pemuka masyarakat adat atau para pemuka agama.

Perkawinan mengakhiri masa pertunangan dan menandai awal dari suatu kehidupan baru yakni hidup berkeluarga. Perkawinan menyatukan keduanya sebagai suami dan istri dan membawa kedua keluarga besar (suami-istri) ke dalam satu hubungan baru. Perkawinan merupakan satu upacara peralihan yang sangat besar artinya dalam kehidupan manusia karena dalam upacara itu

seorang individu beralih dari dunia orang muda ke dalam dunia orang tua. Melalui perkawinan hubungan keduanya sebagai suami dan istri diakui oleh masyarakat umum dan bersamaan dengan itu mereka harus melakukan tugas dan kewajiban tertentu sesuai dengan status barunya itu (Raho, 2019).

Pada proses pemilihan jodoh, orang tua biasanya cukup berpengaruh besar dalam menentukan siapa yang layak sebagai pendamping hidup anaknya. Status sosial terkadang bisa mempengaruhinya. Sebab, dalam kalangan masyarakat tertentu biasanya derajat sebuah keluarga diukur dari siapa dan dari kalangan mana jodoh anaknya. Semakin ke atas kalangan yang dipilih maka semakin tinggi pula derajat keluarganya, begitu pula sebaliknya apabila jodoh yang dipilih dari kalangan bawah, maka akan dipandang rendah oleh masyarakat sekitar.

Masyarakat sederhana soal memilih jodoh tidaklah semata-mata bergantung pada yang hendak menikah. Soal itu ditentukan oleh sekurang-kurangnya seluruh keluarga, disamping itu setiap anggota masyarakat terikat pada ketentuan- ketentuan kawin yang diharuskan dan diharamkan golongannya secara khusus. Ada yang mengharuskan seorang kawin dalam batas lingkungan tertentu, ada yang mengharuskan berkawin di luar batas lingkungan tertentu (Daeng, 2020)

Budaya perkawinan adat yang ada di Nusa Tenggara Timur khususnya kebudayaan yang ada dipulau Flores mengatur pada kultur yang berkembang di beberapa Kabupaten yaitu Flores Timur, Sikka, Ende, Nagekeo, Ngada dan Manggarai maka kita jumpai bermacam-macam budaya perkawinan dimana ada yang menganut sistem partilineal dan ada yang matrilineal. Situasi yang seperti ini menyebabkan perbedaan adat istiadat, kepercayaan, dan kebudayaan yang ada dipulau Flores. Terlepas dari kehidupan budaya masyarakat Flores, masyarakat Kabupaten Sikka khususnya masyarakat Desa Nen Bura juga mengenal tradisi perkawinan *Wawi Api Ara Plangan* dalam masyarakat Desa Nen Bura. *Wawi Api Ara Plangan* adalah pengukuhan secara adat oleh tua adat untuk pasangan yang hendak berkeluarga atau berumah tangga. Namun akhir-akhir ini dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tradisi perkawinan adat *wawi api ara pragan* sudah jangan dilakukan.

METODE

Penelitian “Makna *Wawi Api Ara Plangan* Dalam Perkawinan Adat Pada Masyarakat Desa Nen Bura Kecamatan Doreng Kabupaten Sikka” menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada fenomenologis sebagai sebuah landasan pijak. Hal itu juga menunjukkan bahwa penelitian ini termasuk penelitian etnografi. Penelitian etnografi merupakan penelitian yang memusatkan perhatian pada penjelajahan kualitatif tentang nilai dan makna dalam konteks keseluruhan cara hidup, yaitu dengan persoalan kebudayaan, dunia kehidupan dan identitas (Ida, 2014). Lokasi penelitian dilaksanakan pada masyarakat desa Nen Bura Kecamatan Doreng Kabupaten Sikka, Flores NTT. Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer berupa informan yang diwawancarai dan sumber data sekunder berupa kajian pustaka terdahulu dan dokumen resmi lainnya. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Sementara itu, data dalam penelitian dianalisis secara kualitatif dan interpretatif melalui proses reduksi, *display*, dan penarikan kesimpulan (Moleong, 2021). Selain itu, validasi data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber, data, dan metode untuk memperoleh data dan hasil penelitian yang sah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna *wawi api ara plangan* di desa Nen Bura Kecamatan Doreng Kabupaten Sikka.

Makna Religi

Kuntowijoyo (2019) mengatakan dalam kesadaran keagamaan dapat nampak dalam tiga bentuk, yaitu upacara korban, pengakuan, dan doa. Upacara korban dan persembahan, selain sebagai pengalaman keagamaan, juga menjadi pengalaman estetis, terutama kalau efektivitas korban itu dianggap sama dengan kesempurnaan estetis barang-barang yang dilakukan dengan penuh cermat dalam pemilihan bahan-bahan sesaji dan kecermatan menyusun kelengkapan.

Masyarakat, baik yang kompleks maupun yang sederhana, dan sejumlah nilai budaya satu dengan yang lain berkaitan hingga merupakan suatu pedoman dari konsep-konsep ideal dalam kebudayaan yang memberi motivasi kuat terhadap arah kehidupan masyarakatnya. Seperti perkawinan adat pada masyarakat desa Nen Bura yang sering dipraktikkan merupakan wujud nyata dari ungkapan masyarakat yang menganggap bahwa kebudayaan yang mereka jaga secara turun temurun perlu dilestarikan dan dijaga kearifan lokalnya. Geertz (2019) mengatakan simbol-simbol sakral itu membentuk dunia dengan menarik si penyembah ke seperangkat disposisi-disposisi khusus tertentu (kecenderungan-kecenderungan, kemampuan-kemampuan, kecondongan-kecondongan, keterampilan-keterampilan, kebiasaan-kebiasaan, kewajiban-kewajiban, pengendalian-pengendalian) yang memberi suatu ciri tetap pada arus kegiatannya dan pada kualitas pengalamannya.

Pada saat pelaksanaan *wawi api ara plangan* pemimpin upacara yaitu tua adat menyampaikan permohonan dalam bahasa-bahasa adat yang disimbolkan dengan babi putih dan *moke (wawi, tua)* sebagai tanda keakraban antara para leluhur yang telah meninggal dengan manusia yang masih hidup.

Menurut Bapak Edisius Nong selaku *informan* mengatakan bahwa :

*Ina buan aman ga'e nora ata ama pu lame dopo nora ue
Riwung wari lodar leteng mai naha tutur gepu ganu hepun
Mai kula ganu blewon hewong ew tua wutung tena pati
Wawi api ara plangan, du'a nora lai.*

Artinya: Kedua orang tua yang melahirkan dan om kandung dari pihak mama dan segenap warga suku datang dan menyaksikan acara *wawi api ara ora plangan* tanda ikat antara kedua mempelai.

Menurut Bapak Ambrosius Ambon selaku *informan* mengatakan kata-kata pengesahan sebagai berikut:

*Gea sai wawi api ara plangan tena jaji wai nora lain
Makanlah nasi, hati babi, sebagai janji suami dan istri
Minu sai tua supa, iana supa lihan, nora lalan* artinya minumlah *moke* ini sebagai sumpah setia antara suami dan istri dan tidak bisa diceraikan oleh siapapun.

Ketika kedua mempelai mencicipi nasi, dan hati babi maka resmilah perkawinan mereka dan bersumpah harus selalu setia, sabar dan tabah dalam mengarungi bahtera rumah tangga mereka. Lebih lanjut dalam tradisi pada masa yang silam sebelum masuknya agama-agama besar, pasangan tersebut syah sebagai suami dan istri. Sedangkan sesudah masuk dan berpengaruhnya agama Katholik maka sesudah dilakukan upacara *wawi api ara plangan* kedua mempelai harus dikukuhkan di gereja didepan pastor dan para saksi.

Menurut Koentjaraningrat (2021) mengatakan religi berwujud dalam aktivitas dan tindakan manusia dalam melaksanakan kebaktian dengan Tuhan, dewa-dewa dan roh nenek moyang atau makhluk halus lainnya dalam usaha untuk komunikasi dan penghuni dunia lainnya. Upacara religi biasanya terdiri dari suatu kombinasi yang merangkai satu, dua atau beberapa tindakan seperti berdoa, bersujud, bersaji, berkorban, makan bersama, menari dan menyanyi, bertapa dan bersemedi dan dalam ilmu gaib mempunyai sekelompok manusia yakni menjalankan ilmu gaib untuk mencapai suatu maksud dan mempunyai aspek-aspek yang sama artinya ada pelatan untuk melaksanakan upacara.

Makna Sosial

Banyak suku di Indonesia percaya bahwa adat merupakan warisan nenek moyang yang tidak boleh diabaikan begitu saja atau bahkan dihilangkan. Adat adalah peraturan atau tata tertib yang dipakai untuk mengatur segala relasi antara manusia dengan alam, manusia dengan leluhurnya, dan manusia dengan Wujud Tertingginya. Abdulsyani (2019) mengatakan kendatipun perseorangan itu mempunyai hakikat sebagai makhluk sosial, tetapi dalam kenyataan empiris suatu kesatuan merupakan integrasi sosial. Dijelaskan bahwa integrasi sosial tidak cukup dapat diukur dengan kriteria berkumpul atau bersatu dalam arti fisik, melainkan ia juga sekaligus merupakan pengembangan sikap solidaritas dan perasaan manusiawi. Pengembangan sikap dan perasaan manusiawi merupakan suatu dasar daripada yang dimaksudkan dengan derajat keselarasan dalam suatu kelompok atau masyarakat. Jadi integrasi menghubungkan individu lainnya sehingga terbentuk menjadi masyarakat. Seperti kita sering dengar istilah yang disebut dengan memberi dan menerima atau istilah asingnya *take and give*.

Pada setiap perkawinan selalu didahului dengan tata cara kebiasaan adat yang berlaku dari generasi ke generasi, baik secara lengkap dan utuh, maupun sebagian karena dimodifikasi atau disesuaikan dengan perkembangan zaman. Demikian juga dengan kalangan masyarakat desa Nen Bura, setiap kali terjadi perkawinan *wawi api ara plangan* melibat kedua keluarga besar serta sahabat dan kerabat untuk menyaksikan momen tersebut.

Menurut Bapak Kristoforus Selung selaku *informan* mengatakan bahwa: kehadiran keluarga besar baik keluarga pihak laki-laki maupun perempuan dalam acara *wawi api ara plangan* dimaknai secara sosial memberikan dukungan untuk kedua mempelai juga pada sisi yang lain kehadiran kedua keluarga besar mempunyai makna sosial untuk mempererat tali persaudaraan antara kedua keluarga besar.

Lebih lanjut hasil wawancara dengan bapak Edisius Nong selaku *informan* mengatakan bahwa *topo tete wue wari mole imung deung tena penun benun* artinya memanggil keluarga sanak saudara dan handai tolan untuk datang meriah rayakan sekaligus memberikan dukungan bagi kedua mempelai.

Hasil wawancara dengan bapak Ambrosius Ambon selaku *informan* mengatakan bahwa pada acara *wawi api ara pragan* pihak yang mempunyai peran adalah *ata ina ma, mole ata ama doi, ata pu lame dan aa tuang. Topo ata ina ama dena take, topo ata ama doi dena ler, topo ata pu lame tena sikeng lepo, topo ata aa tuang take ler*. Artinya panggil bapak dan mama sumber kehidupan, panggil om untuk mendukung, panggil paman untuk memberikan kekuatan, panggil tante dan ipar untuk menopang.

Data di atas menggambarkan bahwa kehadiran kedua keluarga besar bersama sanak saudarah dan handai taulan telah memberikan dukungan bagi kedua mempelai. Juga pada sisi yang lain mempunyai makna sosial kehadiran keluarga besar telah mengikat tali persaudaraan atau

dengan kata lain ikatan kedua insan tersebut telah memperbesar keluarga juga barang bawaan keluarga telah meringankan kedua keluarga sebagai tanda wujud solidaritas.

Fernandez (1990) mengatakan bahwa hidup dalam kebersamaan dengan sesama dalam kelompok, suku dan dalam masyarakat terdapat interaksi di antara paraarganya. Suatu pribadi hanya baru berarti, apabila ia terlibat dalam keseluruhan hidup sosial, karena sesungguhnya dalam kebersamaanlah ia dapat bertahan. Kehidupan sosial kolektif merupakan medan sosialisasi diri serta ciri dalam kehidupan masyarakat tradisional. Pribadi memang mempunyai hak dan nilainya, namun tak mandiri, karena menentukan segalanya adalah masyarakat, karena kepentingan, kerukunan keharmonisan keluarga serta suku sangat diutamakan. Satu-satunya jalan yang harus ditempuh kalau ingin menjadi berarti dalam hidup ialah melibatkan diri serta mengorientasikan hidup ke dalam masyarakat. Sebaliknya keluarga serta sukulah yang mengatur hidup setiap warga. Berada dan berbuat sesuatu di luar pengetahuan suku dan urusan keluarga, akan ditolak.

Makna Kebudayaan

Kebudayaan dapat dianggap sebagai suatu abstraksi dari keseluruhan kecakapan bertindak manusia yang telah diwarisi dari generasi ke generasi oleh sekelompok manusia yang mempunyai tradisi dan adat kebiasaan yang sama. Dalam nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat istiadat. Hal itu disebabkan karena nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai sesuatu yang ada dalam pikiran sebagian besar dari masyarakat yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi pada kehidupan para warga masyarakat.

Perkawinan merupakan ikatan lahir batin antara seorang pria dan wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal. Pernikahan disini dipahami sebagai persekutuan seluruh hidup, maka suami istri mempunyai tanggung jawab untuk membina kehidupan bersama.

Perkawinan merupakan salah satu bentuk dalam hidup dan akan tetap ada pada setiap masyarakat, apalagi sebuah perkawinan bertujuan untuk membina keluarga yang lahir batin. Seperti halnya pada masyarakat Desa Nen Bura yang masih memegang teguh dan mempraktekkan salah satu kebudayaan khususnya dalam adat *wawi api ara plangan*.

Menurut Bapak Edisius Nong selaku *informan* mengatakan bahwa:

Ma lohor beli wawa

Ma lema beli ata reta

Hu wau manu degu lewu

Nian wau lero wawa, wair mai hading ata

Saya memberi pesan kepadamu dengan benar

Saya berpesan dengan jujur

Pergi dan tebaslah dikebun sana

Pergi dan tebanglah di hutan sana

Membersihkan sampai di pinggir, cangkul di tengah kebun

Pergi mencari hidup di laut sana, carilah hidup di darat sana

Carilah dan berikan kepada istri dan menghadiakan kepada anak

Data di atas menggambarkan bahwa pesan-pesan untuk kedua mempelai agar dalam hidup berumah tangga hidup harus jujur agar disenangi oleh semua pihak, bekerjalah dengan rajin dikebun dan dilaut menafakai anak dan istri. Agar contoh dan taulan bapak dan mama akan diwariskan kepada anak dan cucu.

Wijono (2021) menyatakan bahwa banyak suku bangsa di Indonesia percaya bahwa adat merupakan warisan nenek moyang tidak boleh diabaikan begitu saja atau bahkan dihilangkan, adat adalah perturan atau tata tertib yang dipakai untuk mengatur segala relasi antara manusia dengan alam, antara manusia dengan Wujud Tertinggi dan antara manusia dengan manusia, serta manusia dengan para leluhurnya. Adat dapat berfungsi sebagai tata tertib ilahi dan kosmis, adat dipandang sebagai pedoman untuk mewujudkan satu kesatuan yang utuh antara manusia dengan alam, maupun manusia dengan sesamanya. Seluruh kenyataan hidup diatur oleh adat. Manusia tidak dapat bebas dari adat dimana dan kapan saja ia berada.

Simbo-simbol dalam acara *wawi api ara plangan* memiliki makna yang sangat erat dengan pandangan hidup masyarakat Desa Nen Bura oleh sebab itu harus dijalankan sesuai ajaran leluhur. Menurut Bapak Ambrosius Ambon selaku *informan* mengatakan bahwa :

Loning wawi api ara plangan naha pete tena menong lihan nora lalan, ma deri giit mora lepo, ler mora nian, lepo naha duan teran, bihing sai wain bekat sai men tena sareng lepo orin.

Artinya artinya tradisi *wawi api ara plangan* telah mengikat anda berdua disaksikan oleh kedua keluarga besar, pergi dan membangun keluarga yang kokoh, pelihara dan sayangilah istri anak cucumu disanalah damai dan sejahterah menantimu.

Data di atas menggambarkan bahwa secara budaya tradisi *wawi api ara plangan* karena mengandung ajaran, ajakan bagi warga suku bahwa ikatan antara kedua mempelai telah menyatukan hubungan antara kedua keluarga baik keluarga pihak laki-laki maupun pihak keluarga perempuan. Secara budaya dimaknai dengan perkawinan antara kedua insan tersebut telah menanamkan rasa kekeluargaan serta persatuan dan kesatuan antara kedua keluarga.

Hasil wawancara dengan bapak Edisius Nong selaku *informan* mengatakan bahwa:

Ha ata riwung ngasung adat wawi api ara plangan

Naha paket, loning adat at'a gete tonen

Tana dadi, adat dadi rehi newan potat, dena neti kiring

Beli me rimun blutuk ba'i murin artinya tradisi *wawi api ara pragan* tetap dijunjung tinggi tidak boleh dihilangkan karena tradisi *wawi api ara plangan* mengandung pesan moral dan tidak boleh diabaikan.

Data di atas menggambarkan bahwa mengabaikan pesan leluhur dalam konteks budaya masyarakat Nen Bura dianggap menyalahi aturan leluhur yang berdampak pada leluhur akan marah dan akan memberikan hukuman pada manusia seperti tidak mendapatkan keturunan, panen gagal dan penyakit yang menimpah warga suku.

Daeng (2019) mengatakan kebudayaan adalah keseluruhan dari kelakuan dan tata kelakuan manusia yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatnya dengan cara belajar dan semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. Kebudayaan umat manusia di dunia diperhatikan dan diperbandingkan satu dengan yang lain, maka diantara kebudayaan-kebudayaan itu terdapat beberapa hal yang sama atau yang dapat disejajarkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kebudayaan mempunyai makna yang besar bagi manusia dan masyarakat. Di dalam pengalaman manusia, kebudayaan merupakan sesuatu yang bersifat universal. Akan tetapi perwujudan kebudayaan sendiri mempunyai ciri-ciri khusus yang sesuai dengan situasi maupun lokasinya. Manusia mengambil sikap terhadap apa yang diketahui dan dipahaminya. Dunia tidak

ditanggapinya sebagai sesuatu yang ada atau sesuatu yang bermakna saja, tetapi juga sesuatu yang mengandung nilai-nilai dan peraturan mengenai nilai-nilai tersebut.

Perkawinan merupakan suatu yang dianggap sakral bagi semua masyarakat yang hendak melakukannya. Namun sebelum melakukan perkawinan secara resmi yang diakui oleh pemerintah dan gereja, tentu setiap masyarakat mempunyai adat istiadat yang mengatur warga sukunya. Perkawinan adat *wawi api ara plangan* adalah warisan leluhur yang dipatuhi oleh masyarakat desa Nen Bura. Sebelum melangsungkan pernikahan secara gereja, masyarakat desa Nen Bura melakukan *wawi api ara plangan* atau nikah secara adat terlebih dahulu.

Walaupun terkadang pelaksanaan tradisi tersebut menimbulkan pro dan kontra dalam masyarakat setempat. Tapi selama setiap anggota masyarakat memaknai tradisi tersebut secara baik dan benar, maka aspek-aspek negatif dari pelaksanaan tradisi tersebut dapat diminimalisir. Makna *wawi api ara plangan* sebagai berikut: (1) makna religi. Masyarakat desa Nen Bura percaya bahwa pelaksanaan *wawi api ara plangan* sebagai wujud permohonan yang di jumpai dalam doa dan permohonan kepada Wujud Tertinggi dan para leluhur agar apa yang di persatukan tidak bisa diveraikan oleh siapapun, (2) makna sosial, masyarakat desa Nen Bura menyadari bahwa pelaksanaan *wawi api ara plangan* melibatkan keluarga besar kedua mempelai, kehadiran mereka memberikan dukungan sekaligus secara sosial meringankan beban kedua keluarga besar, (3) makna budaya. Pelaksanaan *wawi api ara plangan* dimaknai secara budaya oleh masyarakat desa Nen Bura sebagai pengetahuan atau ajaran leluhur yang perlu di wariskan dan dipertahankan sebagai bentuk pertanggungjawaban masyarakat Nen Bura kepada amanat leluhurnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2019. *Sosiologi Skematika, Teori, Dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suranto, A.W. (2019). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Daeng, H. (2019). *Antropologi Budaya*. Ende: Nusa Indah
- Fernandez, O.S. SVD. 2020. *Kebijakan Manusia NTT Dulu dan Kini*. Maumere: Ledalero.
- Ida, R. (2014) *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Grenada Media Grup.
- Koentjaraningrat. (2019). *Pengantar Antropologi: Pokok-Pokok Etnografi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuntowijoyo, 2016. *Budaya dan Masyarakat*. Jogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Mahdayeni. (2019). Manusia Dan Kebudayaan (Manusia Dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalam Keanekaragaman Budaya Dan Peradaban, Manusia Dan Sumber Penghidupan). *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume 7, Nomor 2
- Moleong J.Lexy. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Syamaun. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Sikap Dan Perilaku Keberagamaan. *Jurnal At-Taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*. Vol. 2 No. 2 Juli - Desember 2019
- Wijono, R. H. 2019. *Religi Suku Murba di Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD

Adi Neneng Abdullah¹, Maria Kristina Lelu²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Flores^{1,2}

abdullahadineneng@gmail.com

Corresponding author:

Adi Neneng Abdullah

Universitas Flores

abdullahadineneng@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *Problem Based Learning*(PBL) pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Ratedosa, Kecamatan Aesesa, Kabupaten Nagekeo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 orang yang terdiri dari 20 orang kelas eksperimen dan 16 orang kelas kontrol. Data yang diambil dalam penelitian ini berupa nilai tes hasil belajar siswa yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDI Ratedosa pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, dengan perolehan hasil uji hipotesis data *posttest* siswa menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 (0,001 < 0,05). Dengan demikian, H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa. Model *problem based learning* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa, karena siswa terlibat aktif yang dapat mengasah kemandirian belajar siswa, mengkomunikasikan pendapat mereka, serta kemampuan berpikir mereka. Selain itu, pembelajaran menggunakan model ini membuat siswa akan lebih paham dan ingat dengan materi yang dipelajari karena dikaitkan dengan fenomena sehari-hari dan budaya serta kebiasaan masyarakat setempat yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna

Kata kunci: Problem Based Learning, Hasil Belajar

Abstract: *The Influence of the Problem Based Learning (PBL) Model on Science Learning Outcomes in Class IV SDI Ratedosa Students.* This research aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model in science subjects on the learning outcomes of class IV students at SDI Ratedosa, Aesesa District, Nagekeo Regency. The type of research used is quantitative research. The sample in this study amounted to 36 people consisting of 20 people in the experimental class and 16 people in the control class. The data taken in this research is in the form of student learning outcomes test scores which are given in the form of 30 multiple choice questions. Analysis was carried out using hypothesis testing. The results of the analysis show that there is an influence of the problem based learning model on the learning outcomes of class IV SDI Ratedosa students on the subject of plant body parts and their functions, with the results of the hypothesis test results of the students' *posttest* data using the t test with a significance level of 5% which shows that the value of Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 (0.001 < 0.05). Thus, H_a is accepted, which means that there is an influence of the problem based learning model on student learning outcomes. This problem based learning model can provide a good learning experience for students, because students are actively involved which can hone students' learning independence, communicate their opinions and their thinking abilities. Apart from that, learning using this model makes students understand and remember the material studied better because it is linked to everyday phenomena and the culture and habits of local communities which makes learning more meaningful.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, terutama bagi siswa yang sedang menjalani pendidikan di mana mereka mampu mengeksplorasi segala kompetensi yang ada di dalam kehidupannya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II Pasal 3, yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Lembaga pendidikan merupakan wadah untuk membentuk pengembangan karakter bangsa dan mencetak generasi intelektual. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencetak generasi intelektual adalah mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning. Melalui model problem based learning dapat mengoptimalkan pembelajaran terintegrasi yang kontekstual dan menguatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Menurut Irsan (2021) bahwa pendidikan sains adalah pendidikan yang berisi pengetahuan tentang dunia alamiah yang didapatkan melalui proses interaksi indra dengan dunia tersebut. Pendidikan dibidang sains diarahkan untuk “mencari tau” dan “praktek atau berbuat”, sehingga dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran (student centered), maka diperlukan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman secara langsung dan berorientasi pada pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis (Abdullah, 2021). Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran akan memiliki pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik dari siswa yang hanya mendengarkan penjelasan guru dan pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Yanti & Susilo, 2023).

Berdasarkan standar isi mata pelajaran IPA yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA harus mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa dan keadaan sekitar siswa yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru (Ibu Monika Seku, S.Pd) dan hasil observasi pada siswa kelas IV SDI Ratedosa, Kecamatan Aesesa diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tema 3 Sub Tema 1 (Bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) masih sangat rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pada proses mengajar dan belajar IPA selama ini masih berorientasi pada penguasaan materi dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum inovatif seperti model konvensional dan metode ceramah yang membuat proses pembelajaran hanya fokus pada guru atau teacher center sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik serta membosankan dan membuat siswa cenderung pasif.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan peran guru dalam memilih model pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Nariman, & Chrispeels, 2016; Nuralita, dkk, 2020). Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa diharapkan lebih semangat dan tertarik untuk belajar sehingga dapat meraih hasil belajar yang memuaskan (Huang & Foreign, 2012; Masrinah, 2019). *Problem based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah yang nyata dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, berpikir kritis, sekaligus membangun pengetahuan baru (Fathurrohman, 2015).

Keberhasilan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar didukung oleh hasil penelitian yang dilaksanakan terdahulu yang menunjukkan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari penelitian yang dilaksanakan oleh Darsana (2012) yang menjelaskan bahwa Penerapan Model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus 1 Sidepen. Hasil penelitian tersebut menunjukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut. Pembelajaran yang digunakan sebagai perlakuan dalam hal ini dibedakan atas pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif, karena hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk numerik. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2015:233) yang menyatakan bahwa penelitian kuantitatif yaitu penelitian berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *nonequivalent control group design* dengan rancangan penelitian menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan berada di tabel berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Keterangan :

O1 = *pretest* kelompok eksperimen. O2 = *posttest* kelompok eksperimen.

O3 = *pretest* kelompok kontrol.

O4 = *posttest* kelompok kontrol.

X = perlakuan menggunakan model *problem based learning* .

Y = perlakuan menggunakan model konvensional.

Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu:

Variabel bebas (X) : model *problem based learning* b

Variabel terikat (Y) : hasil belajar

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Tes ini berupa *pretest* dan *posttest* yang berisikan soal pilihan ganda. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah daftar nama peserta didik dan dokumentasi penelitian. Langkah awal untuk menganalisis data ialah melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian normalitas menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian yang digunakan adalah data memiliki sebaran normal, jika angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi uji normalitas *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,097 dan kelas kontrol sebesar 0,158. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,200. Berdasarkan hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena semuanya memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas adalah uji untuk mengetahui apakah varian dari dua kelas homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas yang digunakan yaitu uji *Levene Statistic* dibantu dengan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) untuk menguji homogenitas data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji homogenitas, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,089 dan *posttest* sebesar 0,053. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan uji prasyarat analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, untuk uji hipotesis menggunakan uji t. Pengambilan keputusan pada uji t ini yaitu apabila nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, apabila nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji t *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Taraf Signifikansi (α)	Asymp. Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i>	0,05	0,142

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,142. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig data $> 0,05$. Dengan demikian, H_a ditolak dan H_o diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari nilai *pretest*.

Tabel 3. Hasil Uji t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Taraf Signifikansi (α)	Asymp. Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i>	0,05	0,001

Berdasarkan hasil uji t pada Tabel 3, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai Asymp. Sig data $< 0,05$. Dengan demikian, H_o ditolak dan H_a diterima sehingga kesimpulan yang didapat yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* (eksperimen) dan kelas yang diberikan perlakuan model konvensional (kontrol). Hasil belajar siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan presentase untuk kelas kontrol sebanyak 31,25% dimana yang tuntas sebanyak 5 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 11 orang. Sedangkan untuk kelas eksperimen progres hasil belajarnya 100% dengan perolehan nilai 70 ke atas untuk siswa sebanyak 20 orang artinya semua memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA, khususnya pada sub materi Bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu pada aspek kognitif. Penelitian

ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini berarti nilai Asymp. Sig. data $< 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat diartikan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDI Ratedosa tahun pelajaran 2023/2024.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* ini dapat merangsang dalam hal berfikir terhadap situasi yang berfokus pada masalah nyata, baik yang dialami siswa sendiri atau yang pernah dilihat, termasuk di dalamnya bagaimana siswa belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan serta memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam yaitu model *problem based learning* (PBL) karena PBL adalah suatu model pembelajaran yang membelajarkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah, sekaligus melatih kemandirian siswa (Yew & Goh, 2016).

Dengan demikian, didapatkan hasil dari penelitian ini bahwa model *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran pada materi faktor-faktor yang memengaruhi laju reaksi. Model *problem based learning* ini juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan model konvensional. Seperti yang diungkapkan Mardani et al. (2021), model PBL memberikan kesempatan yang lebih baik dalam mengeksplorasi dan mengalami konsep pelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat belajar, lebih pro aktif dalam bernalar dan menciptakan ide-ide yang kemudian disampaikan dengan kata-kata mereka sendiri, juga dapat mempresentasikan karya atau temuan mereka dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Hal ini didasari atas hasil uji hipotesis data *posttest* siswa menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa. Model *problem based learning* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa, karena siswa terlibat aktif yang dapat mengasah kemandirian belajar siswa, mengkomunikasikan pendapat mereka, serta kemampuan berpikir mereka. Selain itu, pembelajaran menggunakan model ini membuat siswa akan lebih paham dan ingat dengan materi yang dipelajari karena dikaitkan dengan fenomena sehari-hari dan kebiasaan masyarakat setempat yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2021). Using of Linguistic Aspects of Bloom's Taxonomy in Blended Learning. *International Journal of Research in Science and Technology*, 11(1). <https://doi.org/10.37648/ijrst.v11i01.003>
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Abdullah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Huang & Foreign. (2012). Applying Problem Based Learning in University English Translation Classes. *The Journal of International Management Studies*, 7, 121-127
- Irsan. 2021. Implementasi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6): 5631-5639
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & ... (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS*
- Masrinah, N. 2019. *Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. 924-932. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129/126>
- Nariman, N. & Chrispeels, J. (2016). *PBL in the era Reform Standard: Challenges and Benefits Perceived by Teachers in One Elementary School. Interdisciplinary of Problem Based Learning*, 10(1).
- Nuralita, Reffiane, & Mudzanatun. (2020). Keefektifan Model PBL Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 457– 467.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Yanti, Y.E. & Susilo, H. 2023. Learning Cycle-Inquiry Effect on Pre-Service Elementary Teachers' Science Process Skills and Content Knowledge. *Pedagogika*, 152 (4): 169–187
- Yew & Goh. (2016). Problem Based Learning: An Overview of its Process and Impact. *Health Professions Education*, Vol 2

PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA KELAS VB MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE CARD SORT PADA SISWA SDI ONEKORE 3

Berty Sadipun

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Flores

Email: bertysadipun@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran PPPKn melalui pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn mencapai 75%. Dengan indikator penilaian sebagai berikut: 1) mampu mengerjakan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, 2) siswa mampu menjawab soal atau jawaban di atas 75%, 3) siswa mampu menempatkan soal atau jawaban di atas 75%. Penelitian ini dilakukan di SDI Onekore 3 pada siswa kelas VB dengan jumlah 39 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hal ini dapat dilihat pada akhir siklus II, dimana kemampuan siswa mengerjakan tugas 86,49 % dari 28,21 % Kemampuan siswa menjawab soal PPKn dengan benar 89,19 % dari 69,23 %. Kemampuan siswa menempatkan kartu soal atau jawaban berdasarkan kategori mencapai 97,30 % dari 58,97 %. Sikap siswa terhadap pembelajaran aktif tipe *card sort* secara umum sikapnya positif. Hal ini dapat dilihat pada dua siklus pernyataan sikap pada siklus I 92,31 % dan siklus II 98,20 %. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan penggunaan pendekatan pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn di atas 75% pada materi Kebebasan Berorganisasi. Dengan demikian peningkatan kreativitas ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Kreativitas, Pembelajaran Aktif, Tipe soal, *card sort*, PPKn

Abstract: *Developing Creativity Of Class VB Students Through Card Sort Type Active Learning In Onekore 3 SDI Students.* This research aims to find out whether learning civics through active learning using the card sort type can develop students' creativity in solving civics questions by up to 75%. With the following assessment indicators: 1) being able to complete the assignments given at the previous meeting; 2) being able to answer questions or answers above 75%; and 3) being able to place questions or answers above 75%. This research was conducted at SDI Onekore 3 with class VB students and a total of 39 people. Data collection was carried out through observation, interviews, documentation, and field notes. Data analysis in this research was carried out descriptively and qualitatively. This can be seen at the end of cycle II, where students' ability to complete assignments was 86.49% up from 28.21%. Students' ability to answer civics questions correctly was 89.19%, up from 69.23%. Students' ability to place question or answer cards based on categories reached 97.30%, up from 58.97%. Students' attitudes towards active learning using the card sort type are generally positive. This can be seen in two cycles of attitude statements: cycle I (92.31%) and cycle II (98.20%). The conclusion of this research is that using a card-sort-type active learning approach can increase students' creativity in solving civics questions above 75% in organizational freedom material. Thus, increasing creativity will have an impact on improving student learning outcomes.

Keywords: Creativity, Active Learning, Question types, *card sort*, Civics

PENDAHULUAN

Pentingnya keterampilan kreatif mencerminkan kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan siswa menghadapi perubahan kompleks dan tantangan global. Pendekatan seperti ini tidak hanya mengacu pada transfer pengetahuan dan keterampilan teknis, namun juga pada pembangunan karakter, yang meningkatkan ketahanan mental, keterampilan sosial, dan kemauan untuk beradaptasi dengan keadaan yang selalu berubah (Rahman, 2014). Kreativitas tidak hanya menjadi bagian penting dalam inovasi, tetapi juga merupakan keterampilan yang mendukung pemecahan masalah di berbagai bidang kehidupan (Mursidik, dkk, 2015). Selain itu, pendidikan

holistik yang memadukan aspek kreativitas dan kepribadian memberikan landasan bagi pertumbuhan siswa secara keseluruhan (Astivan, 2013). Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah beradaptasi dengan perubahan global, mengembangkan karakter yang kuat dan menghadapi masa depan dengan kepercayaan diri dan keterampilan yang diperlukan.

Proses belajar mengajar yang dikembangkan di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Dalam proses ini siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal PPKN, untuk itu selama proses kegiatan belajar berlangsung, bantuan sangat diperlukan. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Keberhasilan proses pembelajar pada siswa jika dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut Depdiknas (2007) KKM adalah batas minimal pencapaian kompetensi pada setiap aspek penilaian mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik. KKM ditentukan atas kesepakatan kelompok guru mata pelajaran berdasarkan hasil analisis SWOT satuan pendidikan yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil kesepakatan bersama guru mata pelajaran PPKn di SDI Onekore 3 ditetapkan bahwa KKM mata pelajaran PPKn sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal 80%. Hal ini berarti bahwa seorang siswa dikatakan telah berhasil atau tuntas belajarnya jika telah mencapai nilai 75, dan kelas dinyatakan telah berhasil atau tuntas belajarnya apabila sekurang-kurangnya 75% siswa telah tuntas belajarnya. Namun kenyataan yang ditemukan pada pembelajaran PPKn di kelas VB SDI Onekore 3 menunjukkan dari 39 siswa yang ikut ulangan harian hanya 11 siswa yang mencapai di atas KKM yang ditentukan, dan rata-rata nilai 54.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dialog dengan guru kelas VB SDI Onekore 3 ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas VB tersebut. Faktor yang pertama adalah metode mengajar guru yang kurang melibatkan siswa. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi hanya berlangsung satu arah. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang inisiatif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. Siswa tidak terbiasa belajar secara mandiri untuk menemukan, mengembangkan dan menyampaikan idea atau gagasan baik dalam berinteraksi dengan siswa lain maupun guru.

Faktor kedua adalah pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung bersifat abstrak. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berdampak pada kurangnya konsentrasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan penulis hampir separuh siswa tidak memperhatikan penjelasan guru khususnya siswa laki-laki dan sebagian siswa perempuan yang duduk dibelakang. Kurang konsentrasi dan perhatian siswa sebagai dampak kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat diasumsikan sebagai faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Asminarseh, 2018).

Mencermati berbagai kecenderungan situasi yang muncul pada kelas VB SDI Onekore 3 tersebut maka sangat perlu adanya penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dari beberapa strategi pembelajaran, terdapat strategi pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pembelajaran aktif. Menurut Yanti, dkk (2024) Pada dasarnya pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif dan bermakna. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik (Jawwad,

2002). Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan di atas yaitu strategi *Card Sort* (Sortir Kartu).

Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran aktif tipe *Card Sort* ditekankan sebagai aspek penting dan sangat berarti dalam menciptakan pembelajaran PPKn. *Pertama* harapan untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif. *Kedua*, membuat situasi proses pembelajaran lebih familiar sehingga dinamis dalam kelas yang tidak membosankan dan menjenuhkan. *Ketiga*, *Card Sort* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan (inquiry) sendiri sehingga apa yang didapatkan tidak mudah dilupakan belajar dengan baik dan cepat memahami soal. Menurut Herwin dkk (2021) metode *Card Sort* dapat meningkatkan motivasi siswa karena metode ini dapat diterapkan dengan cara belajar sambil bermain sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

METODE

Penelitian ini dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antar kepala sekolah, guru kelas dan peneliti di lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga dilakukan diskusi untuk mengetahui bagaimana cara melakukan pengamatannya. Diskusi bersama antara peneliti dan guru dikembangkan dalam setiap penyusunan perencanaan berikutnya, dan diskusi berdasarkan hasil siklus yang telah dilakukan. Pelaksanaan tindakan peneliti yang berperan sebagai guru kelas. Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat bersama antara peneliti dengan guru kelas, peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif (active learning) tipe *Card Sort*. Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas VB SDI Onekore 3 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 39 siswa. Terdiri dari 17 peserta didik perempuan dan 22 siswa laki-laki.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari pertama, penerapan pembelajaran aktif tipe *card sort*, kedua, kreativitas siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi tes, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran PPKn melalui pembelajaran aktif tipe *Card Sort* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn mencapai 75%". Indikator yang dijadikan sebagai patokan untuk manila apakah kemampuan siswa mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan soal PPKn materi siklus hidrologi mengalami peningkatan yaitu a) kemampuan siswa mengerjakan tugas awal di atas 75%, b) kemampuan siswa menemukan kartu soal atau jawaban di atas 75%, c) kemampuan siswa menempatkan kartu soal atau jawaban sesuai dengan kategori yang ditentukan di atas 75%. Pada siklus I penelitian tindakan ini kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn materi kebebasan berorganisasi belum mencapai apa yang diinginkan berdasarkan indikator yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase hasil peningkatan pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn pada materi kebebasan berorganisasi siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan. Dari 39 siswa yang mengikuti pembelajaran pada putaran ini hanya 28,21 persen yang mengerjakan tugas awal, 69,23 persen yang menjawab soal atau jawaban benar dan, 58,97 persen siswa menempelkan kartu soal atau jawaban dikategori benar.

Tabel 1. Persentase Hasil Peningkatan Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal PPKn Materi Kebebasan Berorganisasi

No	Uraian	Hasil	Responden	Persentase (%)
1	Tugas awal	11	39	28.21
2	Menjawab benar	27	39	69.23
3	Menempelkan Kategori benar	23	39	58.97
4	Menjawab salah	12	39	30.77
5	Menempelkan Kategori salah	16	39	41.03

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan bahwa nanti dikatakan berhasil jika di atas 75 persen siswa mampu mengerjakan tugas awal, menemukan atau menjawab soal atau jawab yang benar dan menempelkan pada karton dengan kategori yang tepat akan tetapi pada putaran ini belum ada yang mencapai 75 persen. Hal ini disebabkan seperti yang telah dikemukakan pada deskripsi PPKn pada putaran I yaitu: 1) siswa masih kurang memahami strategi pembelajaran yang diterapkan, sehingga diperlukan sosialisasi strategi pembelajaran, 2) siswa masih kurang persiapan belajar, 3) pengaturan tempat belajar perlu dipersiapkan sebelum pelajaran dimulai, 4) penggunaan media pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga tidak mengganggu konsentrasi siswa, 5) kerjasama dalam kelompok masih kurang, 6) tanggung jawab siswa terhadap kelompoknya masih kurang, ada siswa yang tidak mau berdiskusi dan bahkan meninggalkan kelompoknya, 7) kurang melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan materi.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *card sort* pada siklus I belum mengalami peningkatan, sehingga guru perlu merefleksi dan merevisi kegiatan pembelajaran.

Pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn pada materi kebebasan berorganisasi dengan pembelajaran aktif tipe *card sort* pada siklus 2 ini apakah ada peningkatan atau tidak setelah pelaksanaan pembelajaran hasil refleksi pada siklus I. Dari indikator yang ditetapkan pada siklus 1 masih tetap dipakai di dalam mengukur keberhasilan pelaksanaan pada siklus 2. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Peningkatan Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Soal PPKn Materi Kebebasan Berorganisasi pada Siklus II

No	Uraian	Hasil	Responden	Persentase (%)
1	Tugas awal	32	37	86,49
2	Menjawab benar	33	37	89,19
3	Menempelkan Kategori benar	36	37	97,30
4	Menjawab salah	4	37	10,81
5	Menempelkan Kategori salah	1	37	2,70

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil peningkatan pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn pada materi kebebasan berorganisasi ini telah mencapai indikator yang ditentukan. Pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn dengan pembelajaran aktif tipe *card sort* mengalami peningkatan secara signifikan dimana pada pemberian tugas awal

kepada siswa sekitar 86,49 persen sudah mengerjakan, 89,19 persen yang menjawab soal jawab dan, 97,30 persen siswa menempatkan kategori benar.

Peningkatan pengembangan kreatifitas siswa dalam menjawab soal PPKn tersebut disebabkan oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *card sort* dari setiap siswa di dalam tindakan terus mengalami peningkatan. Pengetahuan yang diperoleh dengan cara membangun sendiri akan lama mengendap dalam pikiran siswa dan memudahkan siswa untuk menyerap materi.

Setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *card sort* selesai dilaksanakan siswa diminta tanggapannya. Dari setiap tindakan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran selalu diakhiri dengan tanggapan siswa, gunanya untuk mengetahui bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *card sort*. Pada siklus I dan II dari hasil pengumpulan data dari siswa dapat dijelaskan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran aktif tipe *card sort* secara umum positif. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persentase Sikap Siswa terhadap Pembelajaran PPKn dengan strategi *card sort* pada Siklus I dan II

No	Sikap	SIKLUS			
		I	%	II	(%)
1	Sangat Setuju	15	38.46	8	21.62
2	Setuju	21	53.85	28	75.68
3	Ragu-ragu	3	7.69	1	2.70
4	Tidak setuju	-	-	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Jumlah		39	100	37	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran PPKN dengan strategi tipe *card sort* apa sangat menarik dan tidak membosankan. Pada siklus I sekitar 92,31 persen siswa menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap pembelajaran aktif tipe *card sort*. Pada proses pembelajaran siklus II sikap siswa terhadap penggunaan strategi tipe *card sort* semakin meningkat. Siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 98,20 persen, berarti meningkat sekitar 6,9% dari siklus I.

Tabel 4. Persentase Sikap Siswa terhadap Pembelajaran PPKn dengan strategi tipe *card sort* dalam Menyelesaikan Soal pada Siklus I dan II

No	Sikap	SIKLUS			
		I	%	II	(%)
1	Sangat Setuju	2	5.13	5	13.51
2	Setuju	15	38.46	20	54.05
3	Ragu-ragu	15	38.46	5	13.51
4	Tidak setuju	6	15.38	6	16.22
5	Sangat Tidak Setuju	1	2.56	1	2.70
Jumlah		39	100	37	100

Tabel 4 sikap siswa terhadap pembelajaran PPKn dengan menggunakan strategi tipe *card sort* sehingga siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik. Hasil olahan data menunjukkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju pada siklus I hanya 43,59 persen menjadi 67,56 persen pada siklus II, berarti terjadi peningkatan 24,03 persen. Sikap siswa pada pembelajaran aktif tipe *card sort* ini di dalam menyelesaikan soal masih ada menjawab ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 5. Persentase Sikap Siswa terhadap Pembelajaran PPKN dengan strategi *card sort* sehingga Siswa Memiliki Keberanian untuk Mengeluarkan Pendapat pada Siklus I dan II

No	Sikap	SIKLUS			
		I	%	II	(%)
1	Sangat Setuju	10	25.64	12	32.43
2	Setuju	18	46.15	15	40.54
3	Ragu-ragu	11	28.21	10	27.03
4	Tidak setuju	-	-	-	-
5	Sangat Tidak Setuju	-	-	-	-
Jumlah		39	100	37	100

Tabel 5 menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran PPKn dengan menggunakan strategi *card sort*, sehingga siswa memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapat dari dua siklus yang dilakukan sangat setuju dan setuju meningkat. Pada siklus I siswa yang berpendapat sangat setuju dan setuju 71,79 persen, siklus II 72,97 persen, berarti terjadi peningkatan meskipun tidak terlalu besar hanya 1,18 persen.

Pada sikap siswa di dalam menggunakan strategi *card sort* ini sehingga siswa memiliki keberanian mengeluarkan pendapat akan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung siswa sudah banyak berkreasi di dalam menempelkan kartu soal atau jawaban di kartu. Strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan penjabaran teori Konstruktivisme. Peserta didik berperan aktif membangun sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya (Sari, dkk, 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengembangan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal PPKn dapat dilihat dari peningkatan beberapa aspek, antara lain: a) adanya peningkatan kemampuan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada siklus I kemampuan siswa mengerjakan tugas 28.21 persen meningkat pada siklus II menjadi 86,49 persen, b) adanya peningkatan menjawab kartu soal atau jawaban benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tindakan kelas. Pada siklus I kemampuan siswa menjawab soal benar 69.23 persen meningkat pada siklus II menjadi 89,19 persen, c) adanya peningkatan menempatkan kartu soal atau jawaban benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tindakan kelas. Pada siklus I kemampuan siswa menempatkan kartu soal atau jawaban berdasarkan kategori yang ditentukan benar 58.97 persen menjadi 97,30 persen.

Sikap siswa terhadap pembelajaran pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran aktif tipe *card sort* secara umum sikapnya positif. Pada siklus I sekitar 92,31 persen siswa menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap pembelajaran aktif tipe *card sort*. Pada proses pembelajaran siklus II sikap siswa terhadap penggunaan strategi tipe *card sort* semakin meningkat. Siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 98,20 persen, berarti meningkat sekitar 6,9% dari siklus I.

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini yaitu guru hendaknya dapat menumbuhkan kreativitas siswa, sehingga dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan tentang materi pelajaran

yang dimiliki siswa. Guru hendaknya menggunakan pendekatan yang dapat mengaktifkan siswa seperti metode pengajaran aktif tipe *card sort* sebagai alternative dalam prose belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Asminarseh, R. 2018. Implementasi Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Membaca Teks Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Malili Tahun Pelajaran 2015-2016. *PERSPEKTIF: Jurnal Pengembangan Sumber Daya Insani*, 3(2): 332-343
- Astivan, D. A. (2013). Penerapan Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di Sd Karakter Cimanggis. *Jurnal Psiko-Edukasi*, 11(1), 44–61.
- Herwin, Husin, S., Rahmawati, I. 2021. Penerapan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqh Siswa Mts Nabil Husein Samarinda. *SIJOPE*, 1(1).
- Jawwad, A.A. 2002. *Mengembangkan Inovasi dan Kreativitas Berpikir*. Bandung : Syaamil Cipta Media.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students. *PEDAGOGIA: Journal of Education*, 4(1), 23– 33.
- Purwanti, Titik. 2007. *Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika*
- Rahman, K. (2014). Pengembangan Kurikulum Terintegrasi DI Sekolah/Madrasah. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 13–48. <https://doi.org/10.18860/jpai.v1i1.3358>
- Sari, E.K., Wardana, M.Y.S., Untari, M.F.A. 2019. Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha Vol:7, No:3*.
- Wiriadmadja, R. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yanti, Y.E., Cholifah, T.N., Rustantono, H., Rasyid, H. 2024. Unlocking Critical Thinking: The LCI Learning Model for Pre-Service Elementary School Teacher. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16 (2): 727-736
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD-UIN Yogyakarta.

PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS V SDN WOLOARA

Yohana Nono BS

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Email: yohanaBS@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *Role Playing Dalam* pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama dan peningkatan keterampilan berbicara bagi siswa kelas V SDN Woloara setelah menggunakan metode *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Woloara yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat komponen utama yaitu Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data metode ini adalah metode pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi dan tes kemampuan belajar selama proses berlangsung. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil belajar siklus I dengan rata-rata 56,94 dan pada siklus II kemampuan belajar meningkat rata-rata 87,77. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*.

Abstract: *Use Of Role Playing Method To Improve Speaking Skills In Indonesian Language Subjects In Class V SDN Woloara.* This research aims to determine the use of the role-playing method in learning Indonesian with drama material and improving speaking skills for fifth grade students at SDN Woloara after using the role-playing method. This type of research is called classroom action research (PTK). The subjects in this research were 12 class V students at SDN Woloara. This research was carried out in two cycles, each consisting of four main components: planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques for this method are observation, interviews, documentation, and learning ability tests during the process. From the research results, it is concluded that the use of role playing in Indonesian language subjects means that students' abilities in the learning process have increased with each cycle. Learning outcomes in cycle I averaged 56.94, and in cycle II, learning ability increased by an average of 87.77. It can be concluded that the Role Playing method can improve the speaking skills of fifth grade elementary school students.

Keywords: Speaking Skills, Role Playing Method.

PENDAHULUAN

Guru adalah aktor utama perubahan masyarakat. Guru juga harus mampu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan belajar yang dihadapi siswa, sehingga siswa mampu memahami pembelajaran yang diajarkan, dan akan mendorong kualitas guru dalam, berpikir, berbuat, bertindak dan berkarya demi keharuman bangsa dan Negara. Menjadi seorang guru yang hanya mengajar memang mudah, tetapi menjadi seorang guru yang profesional tidak semudah yang dibayangkan. Guru yang profesional adalah guru bertindak sebagai Pendidik, sebagai pengajar dan sebagai pelatih sekaligus bertindak sebagai arsitek atau perancang pelaksanaan pembelajaran dan pengevaluasi proses dan hasil pembelajaran (Koten, 2012).

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa supaya berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, sehingga mampu untuk mengekspresikan atau mampu untuk menyampaikan pemikiran, ide, gagasan yang mereka miliki di depan banyak orang. Kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra terdiri dari

keempat komponen yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, ketrampilan membaca dan keterampilan menulis. Dalam penelitian ini difokuskan pada materi keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan bahwa peserta didik di kelas V SDN Woloara pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik 12 orang sering menggunakan bahasa daerah, sehingga keterampilan berbicara peserta didik masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara peserta didik disebabkan beberapa faktor yaitu, peserta didik merasa jenuh dan bosan karena kegiatan pembelajaran yang pasif, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena penugasan berdasarkan buku paket yang hanya dicatat atau dirangkum, dan siswa kurang termotivasi untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru, siswa beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran ini tidak penting untuk dilakukan karena tidak adanya penilaian dari guru. Dole (2014) Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, dan lingkungan sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dikatakan sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Sedangkan menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah suatu alat mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif dan produktif lisan.

Untuk mengatasi kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbicara yang baik dan benar maka harus dikembangkan melalui latihan dan pembinaan. Oleh karena itu perlu meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing*. Menurut Huda (2013) *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh yang ada dalam drama. Role playing merupakan cabang dari metode simulasi yang menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Munir, dkk, 2017). Metode role playing merupakan permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung (Martha, dkk, 2014).

Diharapkan penggunaan metode *Role Playing* peserta didik peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif, kritis dan selalu ingin mencoba di setiap proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dilihat dari karakteristik siswa Sekolah Dasar lebih menyenangi belajar sambil bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh seorang atau sekelompok pengajar dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mengenai hasil tindakan tersebut

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) rancangan penelitian menurut model Kemmis Dan Mc Taggart.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas V SDN Woloara tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 siswa. Terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 3 siswa laki-laki. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan terdiri dari. *Pertama*, penerapan pembelajaran aktif tipe *role playing*. *Kedua*, keterampilan berbicara siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi tes, dokumentasi, dan catatan lapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menjalankan kegiatan pada tindakan pertama ada langkah-langkah kegiatan yang harus dijalankan. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan dari kegiatan pembelajaran.

Setelah memperagakan percakapan di depan kelas dengan tujuan memahami isi percakapan dengan panduan strategi pembelajaran keterampilan berbicara umumnya semua siswa telah berjuang untuk terlibat dalam percakapan, namun dalam proses pengamatan pada semua indikator ada beberapa peserta didik belum bisa mencapai ketuntasan. Maka dapat disimpulkan untuk siklus I menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh hasil belajar masih sangat rendah. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan ke siklus ke II.

Observasi adalah tindakan pengamatan yang dilakukan pada tindakan pertama di mana kegiatan sedang berjalan, pengamatan ini dilakukan sejak awal dimulainya metode *Role Playing* sampai pada akhir kegiatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan menggunakan format penilaian yang telah disiapkan.

Berdasarkan perolehan persentase pada siklus I, siswa belum mencapai persentase maksimal untuk semua percakapan. Hasil observasi menjelaskan bahwa semuanya ini disebabkan oleh beberapa kendala yang ditemukan yakni: (1) siswa belum terlalu aktif dalam memperagakan percakapan, (2) siswa masih merasa malu bertanya kepada peneliti tentang hal-hal yang belum dipahami, (3) siswa kurang aktif dan kreatif, (4) guru belum terlalu serius dalam mengontrol proses pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa lebih serius dalam memperagakan percakapan.

Berdasarkan kendala yang dialami tersebut, maka ditawarkan beberapa langkah strategi sebagai berikut: (1) siswa diminta lebih aktif dalam berbicara agar bisa memperagakan percakapan, (2) Peran guru hanya sebagai fasilitator, manajer dan konsultan pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih dilatih untuk mengembangkan kemampuan berbicara, (3) berhadapan dengan suasana kelas yang tak terkendali dan siswa yang nakal, peneliti harus melakukan pendekatan persuasif. (4) Pelaksanaan pengamatan harus taat terhadap pembagian alokasi waktu pada RPP, (5) RPP khususnya dalam bagian proses pembelajaran harus dirancang ulang berdasarkan temuan-temuan sebelumnya.

Langkah-langkah strategis yang diberikan ini merupakan hasil refleksi pelaksanaan siklus I. Langkah-langkah tersebut akan diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan kedua dengan harapan dapat meningkatkan hasil persentase pemahaman siswa untuk semua indikator siklus II. Pada kegiatan tindakan kedua peneliti akan mendeskripsikan prosedur penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama.

Pada tanggal 11 Desember 2023 pelaksanaan siklus II dimulai. Sebelum melakukan tindakan kedua, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam mengkaji ulang langkah-langkah strategis yang telah peneliti temukan dalam siklus I. Hasil kajian itu, kemudian dilakukan pada siklus II. Langkah pembelajaran yang dilakukan dalam siklus II tidak jauh beda dengan siklus I. Ada beberapa

prinsip yang peneliti mempersiapkan untuk dijalankan dalam siklus ke II, yakni peneliti mempersiapkan RPP berdasarkan indikator yang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan *Role Playing* pembelajaran LKS berupa teks percakapan yang bertujuan untuk mengamati keterampilan berbicara peserta didik melalui metode *Role Playing* maupun lembar observasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan mengacu pada langkah-langkah RPP dan berdasarkan pada hasil analisis dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dapat dirincikan sebagai berikut:

Kegiatan ini diawali dengan guru mengabsen siswa kemudian guru menyampaikan pembelajaran. Merujuk pada rencana kegiatan tindakan selanjutnya peneliti mulai membagi siswa kedalam kelompok, peneliti membagikan LKS berupa teks percakapan untuk dibaca dan dihafal dengan jelas dan lancar sesuai dengan intonasi, mimik wajah dan sikap tubuh yang tepat. guru memotivasi siswa, membantu siswa yang mengalami kesulitan dan mengamati setiap kelompok dalam kelompok belajar, guru meminta setiap peserta didik memperagakan percakapan dalam LKS tersebut tanpa menggunakan teks percakapan dan guru memberi penegasan dan perbaikan memperagakan percakapan yang tepat. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa dalam memperagakan percakapan, membuat kesimpulan dan menutup kegiatan pembelajaran dengan Do'a, dokumentasi terlampir

Setelah mengetahui sejauh mana perkembangan dan kemajuan keterampilan berbicara atas materi yang diajarkan, peneliti merangkum kembali penilaian hasil kemampuan siswa keterampilan berbicara pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa tindakan guru siklus II mendapat skor 100 dengan rata-rata 4,45 dan persentase 90,90% Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas sudah dilaksanakan dengan sangat baik. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus ke II memperoleh skor 53 dengan rata-rata 4,41 dan persentase 88,33 untuk mengetahui hasil observasi dapat mengamati lembar observasi terlampir.

Berdasarkan proses pelaksanaan siklus pertama dan siklus kedua bisa dilihat bahwa perubahannya yang signifikan. Selama pelaksanaan PTK dijumpai perkembangan aktivitas guru yang membanggakan. Siklus pertama aktivitas guru yang membanggakan mencapai nilai persentase 62,72 % dan siklus kedua mencapai persentase 90,90%, berarti mengalami kenaikan 28,18%. Aktivitas dapat mengetahui perkembangan aktivitas peserta didik tindakan kedua pada tahap ini peneliti melakukan perbandingan aktivitas peserta didik pertama dan aktivitas peserta didik. Perbedaan pada hasil refleksi dan analisis ditemukan pada hasil belajar dan tindakan kedua pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama menggunakan metode *Role Playing*. Mengalami perubahan yang sangat memuaskan dari siswa kelas V SDN Woloara, untuk mengetahui hasil dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar tindakan pertama dan tindakan kedua. Pemahaman konsep yang cukup dapat membuat siswa mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita. Selain itu keterampilan berbicara atau bercerita siswa akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahaputra, dkk (2016) yang menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Kelebihan metode *Role Playing* yaitu dapat melatih siswa untuk mengingat dan memahami bacaan yang akan diperankan atau dimainkan. Siswa juga harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan mengenai materi yang akan diperankan. Hal ini akan melatih daya ingat, inisiatif dan bakat siswa sehingga dimungkinkan muncul generasi-generasi seniman yang jika dilatih terus menerus akan menjadi pemeran seni yang baik di suatu saat nanti (Yanto, 2015).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai BAHWA Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung, hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Drama dengan penggunaan metode *Role Playing* meningkat dari Siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan yaitu untuk sekolah sebagai tempat pembelajaran mempunyai tanggung jawab besar dalam memberikan motivasi, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk guru diharapkan pada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu model yang dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan menambahkan model bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta guru dapat memberikan dorongan kepada peserta didik. Untuk peserta didik diharapkan lebih banyak belajar dan berlatih lebih giat dalam mencari dan menemukan dan menemukan sendiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bahtiar R.S. & Suryarini D.Y. 2019. Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3 (1): 71-78
- Danim, S. 2013. *Pengantar Kependidikan*. Bandung
- Djiwandono, S. 2011. *Tes Bahasa*. PT Indeks Belajar
- Huda M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. (2016). Penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil sdn 4 Bungkulan tahun pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(3).
- Martha, I. M. A., Meter, G., & Sujana, W. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar ips kelas V gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Munir, M., Fatiqin, A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di sma Azharyah Palembang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i1.1066>
- Natsir. 2012. *Profesi Kependidikan*. Yogyakarta. Nusa Indah
- Sanjaya, W. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Fajar Interpratama CV Alfabeta
- Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta PT Rineka Cipta
- Yanto, A. 2015. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).

IMPLEMENTASI KARAKTER CINTA DAMAI MELALUI PROGRAM ANTI BULLYING SISWA KELAS V DI SDIT USHULUDDIN

Jumainah¹, Dodiet Enggar Wibowo², Yudha Adrian³
 Program Sudi PGSD, Universitas PGRI Kalimantan^{1,2,3}
 Email: jumainah@upk.ac.id¹, dodiet_pgsd@upk.ac.id²

Corresponding author:

Jumainah
 Universitas PGRI Kalimantan
 jumainah@upk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi karakter cinta damai melalui program anti bullying siswa kelas V di SDIT Ushuluddin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Subjek penelitian ini meliputi kepala sekolah, penanggungjawab program anti bullying, guru kelas V, dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan implementasi karakter cinta damai melalui program anti bullying siswa kelas V dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan program dilakukan dengan pembuatan SOP, pembuatan tata tertib, melengkapi sarana prasarana dan lain sebagainya. Dengan adanya program anti bullying, maka dapat menumbuhkan karakter cinta damai siswa kelas V, ditunjukkan dengan siswa sudah mampu memenuhi capaian dari indikator karakter cinta damai seperti menciptakan suasana kelas yang damai, dan berperilaku anti kekerasan. Walaupun masih ada tindakan bullying, siswa dan guru tetap saling mengingatkan dan adanya bimbingan yang dilakukan oleh Satgas anti bullying.

Kata kunci: Karakter Cinta Damai, Program Anti Bullying

Abstract: Implementation Of The Character Of Peaceful Love Through An Anti-Bullying Program For Class VB Students At SDIT Ushuluddin. This research aims to describe the implementation of the peaceful love character through the anti-bullying program for fifth-grade students at SDIT Ushuluddin. This study utilizes a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects include the school principal, the anti-bullying program coordinator, fifth-grade teachers, and fifth-grade students. Data collection techniques for this study involve observation, interviews, and documentation. The research findings indicate that the implementation of the peaceful love character through the anti-bullying program for fifth-grade students is carried out from planning, execution, to evaluation. The program planning is done by creating standard operating procedures, establishing rules, providing facilities, and so on. With the anti-bullying program in place, it can foster the peaceful love character in fifth-grade students, as evidenced by their ability to achieve the indicators of peaceful love character, such as creating a peaceful classroom atmosphere and behaving in an anti-violence manner. Despite instances of bullying, students and teachers continue to remind each other, and guidance is provided by the anti-bullying task force.

Keywords: Love Peace Character, Anti-Bullying Program

PENDAHULUAN

Menurut Kurnia (2021:35) bullying merupakan sebuah hasrat atau keinginan untuk menyakiti. Hasrat ini ditunjukkan dalam aksi, yang menyebabkan seseorang menderita. Perilaku ini dilakukan secara langsung oleh seseorang maupun sekelompok orang yang lebih kuat, tidak bertanggungjawab, biasanya berulang dan dilakukan dengan perasaan senang. *Bullying* atau perundungan merupakan perilaku yang dapat mengakibatkan korban mendapatkan tekanan atau gangguan baik secara fisik maupun psikis yang dapat membuat korban menjadi stres, tekanan batin (depresi), ketakutan, tidak percaya diri dan masih banyak akibat lain yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* ini.

Perilaku *bullying* yang sering terjadi diantaranya dalam bentuk verbal dan fisik. *Bullying* secara verbal dilakukan oleh pelaku melalui mencaci-maki, ejekan, ancaman, penghinaan, menggoda, mempermalukan, merendahkan, memanggil dengan nama yang tidak baik. Hal ini bertujuan untuk menghina dan melukai perasaan korban. *Bullying* fisik, pelaku sering menggunakan kekerasan fisik dan dapat menyebabkan luka fisik pada korban. Bentuk *bullying* fisik ini terdiri dari menampar, mencubit, mendorong, meninju, memukul dengan sesuatu (benda tajam), menendang, pelecehan seksual dan lain sebagainya (Distina, 2019:4). Selain kedua bentuk *bullying* tersebut, terdapat juga *bullying* dalam bentuk *Cyber bullying* (melalui media sosial). *Cyber bullying* merupakan perbuatan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok individu kepada individu lain melalui pesan teks, gambar/foto, atau video yang cenderung menyinggung atau melecehkan (Riswanto & Marsinun, 2020:100).

Terjadinya perilaku *bullying* ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu adanya perbedaan agama, ras, ekonomi serta gender. Perilaku *bullying* ini juga dapat disebabkan oleh lingkungan keluarga yang kurang harmonis (rukun), situasi dan kondisi sekolah yang membuat anak tidak nyaman, adanya karakter individu maupun kelompok seperti perasaan dendam atau iri hati, pergaulan dengan teman sebaya, adanya perasaan untuk menyakiti orang lain karena ingin menunjukkan kehebatan didepan teman-temannya (Sari, 2017:2). Selain itu anak-anak dapat menjadi pelaku *bullying* disebabkan oleh kemampuan adaptasi yang buruk, kurangnya kemandirian (biasanya pelaku *bullying* nilainya kurang baik), harga diri yang rendah, adanya pemenuhan kebutuhan yang tidak terpenuhi dalam bidang kehidupan lain, hubungan keluarga yang buruk, bahkan pelaku *bullying* juga pernah menjadi korban *bullying* sebelumnya atau ditempat lain. Biasanya perilaku *bullying* ini berkaitan dengan masalah yang dialami oleh pelaku, yang mana dalam hal ini anak mencari jalan yang salah karena kurangnya keterampilan pemecahan masalah (Kurnia, 2021:7). Contoh, anak yang sering mendapat tekanan dari kakanya dirumah, kemudian mencari pelampiasan dengan *membully* temannya di sekolah.

Berdasarkan data dari UNICEF media sosial juga dapat menjadi faktor penyebab terjadinya *bullying* baik secara langsung maupun secara tidak langsung (*Cyber bullying*). Adanya media sosial dalam kehidupan manusia memberikan dampak positif karena kita dapat lebih mudah mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia, perkembangan teknologi ini telah memberikan kemudahan bagi semua orang, namun hal ini akan sangat berbahaya bagi anak-anak terutama mereka yang berusia sekolah dasar karena masih memerlukan arahan dari orang tua. Tanpa arahan atau bimbingan dari orang tua dalam menggunakan media sosial maka anak-anak dapat melihat segala sesuatu yang ada di internet, termasuk perilaku kekerasan, permainan yang mengandung unsur kekerasan, dan program televisi yang menyertainya.

Berdasarkan hasil data dari *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyimpulkan bahwa *bullying* yang terjadi di Indonesia sebesar 41,1% yang mana hal tersebut membuat Indonesia menjadi peringkat ke 5 tertinggi dari 78 Negara yang paling banyak mengalami *bullying* atau perundungan. Selain mengalami perundungan, peserta didik di Indonesia mengaku sebanyak 22% dihina dan barangnya dicuri. Kemudian sebanyak 18% didorong oleh temannya 15% mengalami intimidasi, 19% dikucilkan, 14% murid di Indonesia mengaku diancam, dan 20% terdapat murid yang kabar buruknya disebarkan oleh pelaku *bullying* (Ramadhanti, 2022:4567). Selain itu data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga mencatat, bawasannya pada tahun 2021 ada 17 kasus *bullying* yang melibatkan peserta didik dan guru (Junindra et al., 2022:11134). Selain tindakan *bullying* yang dilakukan secara langsung, KPAI juga

mencatat kasus anak korban bullying yang dilakukan di media sosial sejak tahun 2016-2022 berjumlah 361 orang dan anak pelaku *bullying* di media sosial berjumlah 360 kasus (Saputra, 2022:2156). Kemudian berdasarkan data dari Simfoni PPA sebaran jumlah kasus kekerasan per Januari tahun 2022 totalnya ialah 446 jumlah kasus dengan rincian 83 korban laki-laki dan 416 dengan korban perempuan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Kemudian untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Dalam penelitian deskriptif akan dilakukan dengan mendeskripsikan dan menggambarkan semua kejadian yang terdapat ditempat penelitian sehingga akan mendapatkan kesimpulan (Creswell, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ushuluddin yang terletak di Tambak Anyar, Kecamatan Martapura Timur, Kabupaten Bannjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang dilaksanakan pada bulan Januari - Desember 2023.

Penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian yaitu peneliti itu sendiri. Instrumen penelitian dibuat supaya dalam pengumpulan data lebih akurat serta dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Tidak hanya itu, peneliti membuat pedoman untuk wawancara, observasi dan dokumentasi agar pada saat mengumpulkan data lebih terarah dan terorganisir sehingga data yang diperoleh tidak keluar kaitannya dengan implementasi karakter cinta damai melalui program *anti bullying* di SDIT Ushuluddin. Teknik Pengumpulan data menggunakan Wawancara, Observasi dan Dokumentasi

Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model interaktif Miles & Huberman. Analisis data kualitatif untuk model interaktif mempunyai empat alur kegiatan: pengumpulan data, penyajian data, kondensasi data, dan penarikan kesimpulan (Miles, B. M, Michael H, & Saldana, 2014:31).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah mengenai implementasi karakter cinta damai di SDIT Ushuluddin melalui program anti bullying yang disajikan dengan cakupan antara lain deskripsi mengenai kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan dan kegiatan evaluasi. Implementasi pendidikan karakter tidak hanya dalam proses belajar mengajar di kelas saja, namun dapat dilakukan melalui sebuah program. Sebelum program sekolah direncanakan dan dilaksanakan, maka program sekolah tentunya memiliki tujuan, begitupula dengan adanya program anti bullying sebagai jembatan dalam menerapkan karakter khususnya karakter cinta damai di SDIT Ushuluddin. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh HW selaku kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Program unggulan anti bullying ini diharapkan akan menambah pemahaman tentang perilaku bullying dari berbagai aspek, sehingga bisa menjadi acuan warga sekolah dalam meminimalisir kejadian bullying di sekolah. Tujuannya tentu saja ingin menjadikan sekolah sebagai tempat yang aman, nyaman, menyenangkan, tidak menakutkan atau membuat trauma.” (W/HW/KS/12/02/2023)

Untuk mencapai tujuan program anti bullying tersebut, maka diperlukan adanya perencanaan yang matang agar pelaksanaan program anti bullying ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Perencanaan suatu program merupakan salah satu bentuk kesiapan untuk mencapai sebuah keberhasilan dari program tersebut. Oleh karena itu dalam program anti bullying terdapat

sebuah perencanaan, sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh MH selaku penanggung jawab program anti bullying mengatakan bahwa:

“Perencanaannya itu ya kita persiapkan dulu indikator-indikator anti bullyingnya karena indikator anti bullying kan luas, jadi kami hanya mengambil indikator menyakiti secara fisik dan menyakiti secara batin atau perasaan. Indikator yang diambil cuma 2 itu, kemudian membuat SOP anti bullying seperti alur pengaduan jika terjadi tindakan bullying, kemudian kita membuat materi mengenai bullying lalu disosialisasikan, kemudian baru kita laksanakan.” (MH/PJ/12/02/2023)

Menurut Rivai, & Murni (2009:107) perencanaan merupakan keseluruhan proses pemikiran penentuan semua aktivitas yang akan dilakukan pada masa yang akan datang dalam rangka mencapai tujuan. Sedangkan menurut Fathurrohman & Suryana (2013:193-194) perencanaan kegiatan program pendidikan karakter di sekolah mengacu pada jenis-jenis kegiatan, yang setidaknya memuat unsur-unsur: Tujuan, Sasaran kegiatan, Substansi kegiatan, Mekanisme Pelaksanaan, Keorganisasian, Waktu dan Tempat, serta fasilitas pendukung. Unsur-unsur tersebut akan dijabarkan sesuai dengan program anti bullying yaitu sebagai berikut:

Setiap sekolah tentunya memiliki program unggulan termasuk SDIT Ushuluddin sebagai sekolah ramah anak yang memiliki program unggulan yaitu program anti bullying. Sesuai dengan keterangan yang ada program ini bertujuan untuk meminimalisir terjadinya tindakan *bullying* yang dilakukan oleh siswa, guru maupun tenaga kependidikan, baik tindakan bullying secara verbal maupun non verbal. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih aman dan nyaman. Dengan adanya program anti bullying maka dapat membentuk karakter cinta damai siswa.

Dalam program *anti bullying* ini sasarannya adalah semua warga sekolah meliputi siswa, guru dan karyawan. Program ini ditujukan kepada siswa karena terkadang masih ditemukan beberapa siswa yang melakukan tindakan bullying di sekolah. Sehingga ketika siswa ada yang melakukan tindakan *bullying* maka akan segera ditangani atau diberikan bimbingan. Selain itu program ini juga ditujukan kepada guru dan karyawan agar tidak melakukan tindak kekerasan/*bullying* terhadap siswa, karena guru disini sebagai teladan bagi siswa dalam menjalankan perilaku di sekolah, sehingga jika guru memberikan teladan yang baik maka secara tidak langsung siswa akan mengikuti guru untuk berbuat kebaikan termasuk tidak melakukan tindakan *bullying*.

Substansi Kegiatan yang dilakukan kaitannya dengan program *anti bullying* yaitu perwakilan guru mengikuti pelatihan TOT Konferensi Hak Anak pada tanggal 9-10 Februari 2023. Selanjutnya dari hasil pelatihan tersebut diadakan deseminasi kepada semua guru di sekolah terkait hasil pelatihan. Hasil pelatihan tersebut didalamnya terdapat langkah-langkah perlindungan khusus termasuk anak-anak yang mengalami tindak kekerasan/*bullying*. Selanjutnya pada tanggal 1 Maret 2022 guru bersama-sama membuat SOP mekanisme pengaduan kekerasan, SOP Penanganan Keamanan dan Keselamatan Warga Sekolah dan SOP Penanganan Kekerasan yang dilakukan oleh Guru Tenaga Kependidikan yang terlampir pada lampiran 9, 10 dan 11. Selanjutnya guru membuat tata tertib.

Dalam hal ini ketika siswa mengalami tindakan *bullying* baik yang dilakukan oleh teman, guru maupun karyawan di sekolah maka siswa dapat melaporkannya kepada tim *anti bullying*. Siswa dapat melapor secara langsung dengan bapak ibu guru, lapor melalui kotak saran atau melapor melalui aplikasi Si Cebul (Aplikasi Cegah Bully). Dari laporan yang telah diterima oleh tim anti bullying maka tim menverifikasi masalah terlebih dahulu kemudian menindaklanjuti pengaduan

dengan menganalisis masalah, menetapkan tindakan dan memberikan informasi tentang tindakan kepada pemohon. Dalam hal ini siswa yang terbukti melakukan tindakan *bullying* maka akan diberikan nasehat serta mediasi atau bimbingan yang dilakukan oleh guru kelas maupun Satgas Anti *bullying*.

Setelah semua perencanaan tersusun maka sebuah program dapat dilaksanakan termasuk pelaksanaan program anti *bullying* di SDIT Ushuluddin. Pelaksanaan program anti *bullying* ini seperti yang dikemukakan oleh Penanggungjawab program anti *bullying* bahwa:

“Untuk pelaksanaan program anti bullying ini kita adakan deklarasi anti bullying, kemudian ada peluncuran aplikasi Si Celly baru kemudian diadakan sosialisasi terkait program anti bullying kepada siswa dan orang tua. Kemudian selanjutnya kita laksanakan dengan teladan, pembiasaan di sekolah begitu mbak.” (W/MH/PJ/09/03/2023)

Pernyataan tersebut diperkuat oleh kepala sekolah SDIT Ushuluddin yang menyatakan bahwa:

“Kita ada deklarasi anti bullying mbak kemarin dengan cara siswa dan guru memberikan cat pada tangan dan menempelkannya ke spanduk putih, kemudian kita juga adakan sosialisasi kepada siswa dan orang tua terkait tujuan, manfaat, kemudian bentuk-bentuk bullying dan akibatnya. Kemudian ada peluncuran aplikasi Si Cebul juga mbak itu kalau misalnya siswa atau orang tua ada anaknya yang di bully dapat membuat pengaduan melalui aplikasi tersebut. Selanjutnya ya kita berikakan contoh yang baik kepada siswa dan sering memberikan nasihat aja mbak.” (W/HW/KS/14/03/2022)

Dalam mengimplementasikan karakter cinta damai di sekolah dapat dilakukan melalui sebuah program. Menurut Joan (Rafida, 2017:5) program merupakan segala sesuatu yang dicoba/ulangan seseorang dengan harapan akan mendatangkan hasil atau pengaruh. Program yang diterapkan oleh SDIT Ushuluddin yaitu program *anti bullying*. Dalam pelaksanaannya yang menjadi keberhasilan dalam membangun karakter cinta damai adalah adanya perubahan sikap atau tingkah laku siswa yang mulanya sering melakukan tindakan *bullying* menjadi jarang atau sudah tidak melakukan tindakan *bullying*. Dari hasil wawancara dan dokumentasi terkait pelaksanaan program anti *bullying* ini yaitu adanya kegiatan deklarasi anti *bullying*, kemudian peluncuran aplikasi Si Cebul yang berfungsi untuk membuat laporan pengaduan apabila terjadi tindakan kekerasan (*bullying*) yang dapat diakses melalui smartphone. Selanjutnya pihak sekolah mengadakan sosialisasi kepada siswa. Kegiatan sosialisasi tersebut berisi tentang tujuan program anti *bullying*, macam-macam tindakan *bullying*, upaya mencegah terjadinya tindakan *bullying* dan bagaimana alur pengaduan ketika terjadi tindakan *bullying* baik yang dilakukan oleh siswa, guru maupun tenaga kependidikan.

Pada dasarnya tindak kekerasan atau *bullying* sangat luas, tidak hanya menyakiti menggunakan fisik namun justru yang sering terjadi yaitu menyakiti dengan kata-kata. Jika hal tersebut dibiarkan di waktu anak-anak sekolah dasar yang sekarang sedang memasuki golden momen maka akan membekas hingga mereka tua nanti. Sehingga dengan adanya hal tersebut sangat penting. Diberantas, dihindari, dibiasakan untuk saling menyangai dan cinta damai. Menurut Sahlan dan Angga (Moh. Toriqul Chaer, 2016:78) cinta damai merupakan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Jika siswa tidak melakukan tindakan *bullying* maka semua teman yang ada didalam kelas merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa program anti *bullying* ini sangat penting bagi pembentukan karakter khususnya karakter cinta damai, karena dengan adanya program

anti bullying ini dapat meredakan tindakan *bullying*. Dengan begitu maka secara otomatis akan menumbuhkan karakter cinta damai dalam diri siswa.

Keberhasilan implementasi karakter termasuk karakter cinta damai dilihat dari apakah siswa sudah mencapai indikator tersebut atau belum. Terdapat indikator karakter cinta damai baik indikator kelas maupun menurut jenjang (Kemendiknas, 2010:28). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V terkait implementasi karakter cinta damai berdasarkan indikator kelas dan jenjang kelas diperoleh hasil yaitu menciptakan suasana kelas yang damai, membiasakan perilaku warga sekolah yang anti kekerasan, pembelajaran yang tidak bias gender, mendamaikan teman yang sedang berselisih, menggunakan kata-kata yang menyejukkan emosi teman yang sedang marah, ikut menjaga keamanan barang-barang di kelas, menjaga keselamatan teman di kelas/sekolah dari perbuatan jahil yang merusak

Evaluasi suatu program merupakan tindakan menganalisis apakah dalam program yang dijalankan sudah terlaksana dengan baik atau masih diperlukan perbaikan sehingga menjadi program yang lebih baik dari sebelumnya. Namun dalam hal ini sekolah belum mengadakan evaluasi terkait program anti bullying. Walaupun belum adanya evaluasi, guru dapat merasakan perbedaan sebelum dan sesudah adanya program anti bullying ini seperti yang disampaikan oleh guru kelas V mengatakan bahwa:

“Setelah ada program anti bully tentu berbeda dengan sebelum adanya program anti bully Kalau sebelum itu ya belum begitu terasa, kalau sudah ada program ini sudah terasa. Kalau sekarang kana da program anti bully ini ada SOPnya ya mbak ketika sudah terjadi pembullying kan ada alur pelaporan nah kalau dulu kan sekedar lapor mungkin kalau gurunya banyak pekerjaan cuma bilang ya, kalau sekarang kan ada tindak lanjutnya misal siswa dipanggil berarti kan ketika sudah dipanggil dan dihadapkan dengan bapak ibu guru atau mungkin malah ke kepala sekolah itu bagi anak akan terasa, besok nggak diulangi lagi. Kalau sekedar ditegur biasa mungkin akan diulangi lagi. Berbeda jika ada step-stepnya pastinya anak akan lebih takut untuk mengulangi.” (W/NS/GKVB/01/12/2022)

Pernyataan guru kelas VB sejalan dengan apa yang dikatakan oleh HW selaku kepala sekolah SDIT Ushuluddin yang mengatakan bahwa:

“Ya sangat berbeda mbak, kalau dulu kan tindakan kekerasan seperti memukul, menendang main fisik gitu masih sering terjadi jadi karakter cinta damai dalam diri siswa itu belum terbentuk, namun sekarang kan sudah ada program anti bullying yang didalamnya ada pembiasaan, kemudian sering diberikan nasihat, adanya bimbingan begitu kan lama-kelamaan karakter cinta damai dalam diri anak dapat terbentuk”

Dari hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah adanya program anti bullying ini seperti adanya kegiatan sapa pagi, selalu memberikan nasihat, mengadakan bimbingan bagi siswa yang melakukan tindakan bullying, dan terdapat alur pengaduan yang jelas berkaitan dengan perilaku bullying serta adanya perubahan perilaku dari peserta didik yang semula sering melakukan tindakan bullying seperti memukul, menendang dan lain sebagainya menjadi berkurang. Dengan adanya program anti bullying ini maka dapat meminimalisir terjadinya tindakan bullying. Dengan begitu maka karakter cinta damai dalam diri siswa dapat terbentuk dengan baik.

Evaluasi suatu program merupakan tindakan menganalisis apakah dalam program yang dijalankan sudah terlaksana dengan baik atau masih diperlukan perbaikan sehingga menjadi program yang lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan apa yang dikatakan Suharsimi (Dwi Ariani

Astuti, Samsi Haryanto, 2018:9) menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah kegiatan pengumpulan data atau informasi, untuk dibandingkan dengan kriteria, kemudian diambil kesimpulan. Evaluasi disini berkaitan dengan implementasi karakter cinta damai melalui program *anti bullying*. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru menjelaskan bawasannya belum diadakan evaluasi yang dilakukan oleh sekolah terkait pelaksanaan program anti bullying ini, namun guru menyatakan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah adanya program *anti bullying* ini yaitu seperti adanya kegiatan sapa pagi, kegiatan apel pagi yang juga selalu di isi dengan memberikan nasihat kepada siswa, adanya bimbingan bagi siswa yang melakukan tindakan bullying, terdapat SOP, terdapat alur pengaduan yang jelas berkaitan dengan perilaku *bullying* serta adanya perubahan sikap dari peserta didik yang semula sering melakukan tindakan bullying menjadi berkurang. Dengan adanya program anti bullying ini maka dapat meminimalisir terjadinya tindakan bullying. Dengan begitu maka karakter cinta damai siswa khususnya siswa kelas V akan terbentuk.

Tidak dapat dipungkiri bawasannya dalam menjalankan setiap program kaitannya dengan implementasi karakter terdapat hambatan, sama halnya dengan implementasi karakter cinta damai siswa kelas V di SDIT Ushuluddin melalui program anti bullying juga ditemukan hambatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas dan tim *anti bullying* ditemukan beberapa hambatan. Yang pertama hambatan berasal dari orang tua siswa kelas V kebanyakan berasal dari ekonomi menengah kebawah, selain itu terdapat orang tua yang bercerai serta sibuk dengan urusan pekerjaannya sehingga siswa memiliki kebebasan untuk bergaul dan bermain dengan siapa saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V juga mengatakan bahwa setelah pulang sekolah mereka bermain dan sebagian besar sudah memiliki telepon genggam sendiri tanpa pengawasan orang tua. Dari situlah siswa dapat melihat media sosial dan bermain dengan bebas sehingga siswa menjadi kurang perhatian dan mencari perhatian lain di sekolah dengan cara melakukan tindakan *bullying*.

Kedua hambatan yang ditemukan yaitu ketika diadakan parenting maupun pertemuan wali siswa yang membahas mengenai hal tersebut termasuk tindakan *bullying* masih terdapat orang tua siswa yang tidak hadir. Selain itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan hambatan yaitu kurangnya pengawasan dari guru pada jam istirahat, dikarenakan satgas anti bullying juga termasuk guru kelas, maka pada saat jam istirahat, guru yang tergabung dalam satgas *anti bullying* juga berada di kantor.

Berdasarkan hasil wawancara terkait solusi dalam mengatasi hambatan tersebut yaitu guru sudah sering mengirimkan pamflet dan juga berkomunikasi secara pribadi melalui *WhatsApp* dengan orang tua ketika terjadi masalah maupun ketika anak melakukan tindakan *bullying*. Selain itu guru atau satgas anti bullying juga akan berkeliling kelas pada jam istirahat guna meminimalisir terjadinya tindakan *bullying*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian mengenai implementasi karakter cinta damai melalui program *anti bullying* siswa kelas V di SDIT Ushuluddin dapat disimpulkan bahwa Pada tahap Perencanaan implementasi karakter cinta damai melalui program anti bullying siswa kelas V di SDIT Ushuluddin guru sudah merencanakan sedemikian rupa meliputi adanya tujuan diadakannya program anti bullying, mengikuti kegiatan pelatihan, membuat tata tertib sekolah berkaitan dengan *bullying*, pembuatan SOP jika guru maupun siswa melakukan

tindak kekerasan atau *bullying*, terdapat alur pengaduan yang jelas, tersedianya sarana dan prasarana di kelas V maupun di lingkungan sekolah yang menunjang program *anti bullying* termasuk aplikasi bernama Si Cebul (Aplikasi Cegah Bully).

Pada tahap pelaksanaan, terdapat kegiatan deklarasi sekolah anti bullying, sosialisasi kepada siswa dan orang tua terkait tindakan *bullying*, adanya pembiasaan sapa pagi dan apel pagi dengan nasihat berserta jargon sekolah *anti bullying*, pembiasaan guru yang ramah terhadap siswa dan tidak melakukan kekerasan baik verbal maupun non verbal. Dengan adanya program anti bullying tersebut dapat menumbuhkan karakter cinta damai siswa dibuktikan dengan siswa kelas V yang sudah dapat menciptakan suasana kelas yang damai, berperilaku anti kekerasan, tidak bias gender, dapat mendamikan teman yang sedang berselisih, menggunakan kata-kata yang menyejukkan emosi teman yang sedang marah, ikut menjaga keamanan barang-barang di kelas dan juga menjaga keselamatan teman di kelas dari perbuatan jail. Walaupun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa siswa yang melakukan tindakan yang tidak mencerminkan karakter cinta damai, namun siswa dan guru tetap saling mengingatkan dan adanya bimbingan yang dilakukan oleh Satgas anti *bullying* dalam menangani hal tersebut.

Dalam pelaksanaan implementasi karakter cinta damai melalui program *anti bullying* siswa kelas V di SDIT Ushuluddin belum adanya evaluasi yang dilakukan oleh sekolah namun terdapat hambatan yaitu kurangnya kerjasama antara pihak sekolah dengan orang tua siswa dan kurangnya pengawasan guru pada saat jam istirahat. Solusi yang diberikan yaitu guru sudah mengkoordinasikan melalui grup *WhatsApp* dan akan memperketat penjagaan ketika jam istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2014). *Pendidikan Krarakter*. FKIP_Unlam Press, Wahana Jaya Abadi. Bandung: WAHANA Jaya Abadi.
- Adisasmita, R. (2011). *Pengelolaan Pendapatan Dan Anggaran Daerah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Citra Devi Nurrochimawati. (2016). *Implementasi Program Antibullying di SD Tumbuh 2 Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (1).
- Daryanto, S. D. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Distina, P. P. (2019). *Program Anti-Bullying Sebagai Pencegahan dan Penanganan Perilaku Bullying di Pesantren*, 14(2).
- Dwi Ariani Astuti, Samsi Haryanto, Y. P. (2018). *Evaluasi implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 6.
- Fathurrohman, P., Suryana. A. A., & F. F. (2013). *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Fitri, A. Z. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghony, M. D.& Almanshur, F. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Halim Purnomo. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M).
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1813. Diambil dari <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1181>

- Junindra, A., Fitri, H., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). *Peran Guru terhadap Perilaku Bullying di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 11133–11138.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kurnia, I. (2021). *Bullying*. Yogyakarta: Grup Relasi Inti Media.
- Muslich, M. (2018). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh. Toriqul Chaer. (2016). *Islam dan Pendidikan Cinta Damai*. Istawa: Jurnal Pendidikan Islam, 2(1), 78.
- Rafida, R. A. & T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publising.
- Rivai, V., & Murni, S. (2009). *Education management: Analisis Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.

STRATEGI GURU PAI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN KARANGNONGKO 2 KEBONAGUNG PACITAN

Triyanto¹, Efi Tri Astuti²

Program Studi Pendidikan Agama Islam¹, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah²

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan^{1,2}

Email: mr.antotawang1402@gmail.com¹, efitriastuti@gmail.com²

Corresponding author:

Triyanto

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

mr.antotawang1402@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sering rendah, menghambat pemahaman nilai-nilai agama sehari-hari. Dalam hal ini peneliti mengeksplorasi kemampuan dan pola pemikiran guru PAI untuk memunculkan ide-ide dalam pemikiran, dengan metode kualitatif studi kasus di sekolah dasar dan menengah. Hasilnya menunjukkan strategi inovatif, interaktif, relevan, seperti teknologi pendidikan, metode aktif, dan bahan ajar menarik, signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Guru yang menerapkan strategi ini menciptakan lingkungan belajar menarik, melibatkan siswa aktif. Kesimpulannya, Dalam hal ini Guru berperan penting untuk menunjang minat siswa dalam pembelajaran PAI. Implementasi strategi tepat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman nilai agama. Guru perlu mengembangkan kemampuan dan inovasi metode pengajaran untuk tujuan pendidikan agama lebih baik.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Minat Belajar, PAI.

Abstract: *Pai Teacher's Strategy In Increasing Students' Interest In Learning At SDN Karangnongko 2 Kebonagung Pacitan.* Student learning in Islamic Religious Education (PAI) is often low, hindering understanding of everyday religious values. In this case, researchers explored PAI teachers' abilities and thinking patterns to generate ideas in their thinking, using the qualitative case study methods in primary and secondary schools. The results show that innovative, interactive, relevant strategies, such as educational technology, active methods, and interesting teaching materials, significantly increase students' interest and motivation to learn. Teachers who implement this strategy create an interesting learning environment, actively involving students. In conclusion, in this case the teacher plays an important role in increasing students' interest in PAI learning. Implementation of appropriate strategies increases interest, motivation, understanding of religious values. Teachers need to develop abilities and innovate teaching methods for the purpose of better religious education.

Keywords: *Learning Strategy, Learning Interest, PAI.*

PENDAHULUAN

Menurut Fatimah Pendidikan adalah suatu hal yang sangat krusial dalam rangka penunjang untuk menghadapi perkembangan jaman dan juga didalam lingkup masyarakat sekitarnya, maka sebab itulah perlu mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) sejak dini mulai dari bangku pendidikan di sekolah-sekolah (Fatimah, Asmara, Mauliya, & Puspaningtyas, 2021).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran krusial dalam pembentukan karakter dan moral siswa di Indonesia. Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter didalam jiwa siswa sesuai dengan norma-norma agama, namun dalam hal itu siswa cenderung masih sangat rendah didalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berdampak negatif pada siswa didalam penerapan kehidupan sehari-hari. Namun, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI sering

kali masih rendah, sehingga dapat berdampak negatif pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu untuk target pencapaian yang diinginkan, maka guru diharapkan mempunyai beberapa cara atau metode agar lebih efektif didalam pembelajaran. Diperlukan adanya strategi untuk mempermudah proses didalam pembelajaran terhadap siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Misky, Witono, & Istiningsih, 2021).

Menurut pendapat Hasim, salah satu komponen penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang harus dilaksanakan guru yaitu menanamkan nilai-nilai agama kepada siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa. Tujuan Pendidikan Agama Islam sendiri adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam (Hasim, Kusen, Hartini, & Daheri, 2021).

Rendahnya minat belajar siswa terhadap PAI dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta minimnya penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran. Guru PAI berperan penting dalam proses pendidikan agama di sekolah, serta memiliki cara untuk menemukan dan menerapkan strategi-strategi efektif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pendapat Nurfadhilah Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan alat-alat yang ada dan terampil dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan, walaupun ada media yang belum tersedia (Nurfadhilah et al., 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Strategi seperti penggunaan teknologi pendidikan, metode pembelajaran aktif, pendekatan kontekstual, serta pengembangan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan, dapat membantu siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam mempelajari PAI.

Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk melihat berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memahami dan menerapkan strategi-strategi tersebut, diharapkan guru PAI dapat lebih efektif dalam mengajar sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai dengan lebih maksimal.

METODE

Penulis melakukan studi lapangan dengan pendekatan kualitatif (Astuti, Maulana, & Ali, 2022; Hasanah, 2017), untuk menghasilkan data deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru PAI di SDN Karangnongko 2. Fokus penelitian ini adalah strategi guru PAI dan faktor yang mempengaruhinya untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas PAI. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara (Purnamasari, Isman, Damayanti, & Ismah, 2017), observasi (Machali & Astuti, 2018) dan dokumentasi (Nursyaida & Hardiyanti, 2020). Data dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif (Astuti, Ratnaningsih, Setiawati, & Sari, 2024). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar wawancara.

Data penelitian ini berhubungan dengan strategi guru PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Karangnongko 2. Dalam mengoptimalkan pembelajaran PAI di SDN Karangnongko 2, strategi guru PAI yang efektif meliputi mengikutsertakan siswa, memusatkan perhatian, memberikan motivasi, berkerja sama, dan individualisasi. Data faktor pendukung dan penghambat

strategi tersebut adalah perasaan tertarik terhadap materi, kesadaran siswa akan kebutuhan belajarnya, fokus siswa pada proses pembelajaran, dukungan orang tua, dan fasilitas sekolah.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan minat siswa dalam mempelajari PAI dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder serta teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah mengamati subjek, wawancara untuk mendapatkan informasi detail dari sumber, dan dokumentasi adalah mengumpulkan dan menyimpan dokumen terkait dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini fokus masalah dan menghubungkannya dengan data yang diperoleh dari penelitian, yaitu terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1: Hasil wawancara dan observasi tentang 1. Strategi Guru PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Karangnongko 2

Aspek Kegiatan	Uraian
1. Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran berhasil dilaksanakan.	Hal ini terlihat dari cara pendidik menyajikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan video edukasi untuk membuat aktivitas visual bagi siswa. Menurut teori penelitian ini, aktivitas siswa dalam belajar mengajar termasuk membaca, bercerita, bertanya, menyanyi, mendengarkan audio pembelajaran, ceramah, petunjuk, dan lainnya. Guru menulis lagu untuk meningkatkan usaha siswa dalam pembelajaran.
2. Memfokuskan Perhatian	Guru PAI SDN Karangnongko 2 berusaha memusatkan perhatian dengan menyisipkan humor dalam penjelasan pembelajaran. Namun, selera humor siswa berbeda-beda, jadi ini tidak akan efektif menarik perhatian setiap siswa. Berdasarkan teori penelitian ini, cara memusatkan perhatian siswa adalah dengan memberikan ilustrasi visual atau verbal melalui teks yang segar tanpa meninggalkan konteks topik yang sedang dibicarakan. Guru berpengaruh pada perhatian dan motivasi belajar siswa. Menurut peneliti, pendidik guru PAI harus menunjukkan sikap dan penampilan menarik. Namun, agar siswa tetap fokus pada guru dan mencapai tujuan pembelajaran, sebaiknya komentar verbal disertai teks dan ilustrasi visual yang segar.
3. Siswa diberikan motivasi dalam belajar	Memberikan motivasi belajar pada siswa penting untuk meningkatkan minat mereka. Data penelitian menunjukkan bahwa pendidik dapat memotivasi siswa dengan cara memberikan tepuk tangan, nilai, hukuman, dan mengadakan kuis menarik. Hal ini berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa. Guru juga menghindari masalah dalam kuis dengan mengajukan pertanyaan secara individual kepada siswa. Hal ini akan membantu mengurangi kebisingan di kelas selama kegiatan kuis.

4. Kerjasama dan Individualisasi	Prinsip kerjasama dan individualisasi menumbuhkan semangat sosial dan membangun hubungan harmonis dalam pembelajaran kelompok. Pendidik menerapkan personalisasi bahan ajar sesuai situasi masing-masing siswa. Mereka mendukung siswa dengan kesulitan belajar untuk mengoptimalkan potensi individu. Dalam Kelas Pendidik, kegiatan pembelajaran meliputi ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, eksperimen, demonstrasi, cerita, tutorial/panduan, dan pemecahan masalah. Penggunaan media bervariasi, seperti foto, video, lagu-lagu Islami, dan video edukasi, membuat pembelajaran menarik dan siswa lebih termotivasi dalam belajar.
5. Demonstrasi didalam kelas	Pendidik menggunakan berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, eksperimen, demonstrasi, cerita, tutorial/panduan, dan pemecahan masalah. Pendidik juga menggunakan beragam media seperti foto, video sejarah Islam, lagu-lagu Islami, dan video pembelajaran. Dengan varian ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi.

Faktor- Faktor yang mempengaruhi Minat belajar siswa dalam belajar PAI di SDN Karangnongko 2

Tabel 2: Hasil wawancara tentang Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Siswa di SDN Karangnongko 2

Faktor – Faktor yang mempengaruhi	Penjelasan
1. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI di SDN Karangnongko 2 rendah karena mereka lebih senang cara belajarnya daripada materinya. Siswa tertarik belajar saat pendidik menggunakan animasi, video, cerita, dan metode pembelajaran yang variatif. Jika pembelajaran kurang menarik, siswa kurang bergairah. Peneliti menyarankan guru memberikan motivasi pada siswa tentang pentingnya pendidikan PAI dan membuat mereka puas dengan metode dan isi mata pelajaran PAI.
2. Tingkat kesadaran siswa terhadap pentingnya belajar PAI	Tingkat kesadaran siswa terhadap pentingnya belajar PAI masih rendah. Siswa hanya menonton kelas PAI berdasarkan preferensi pribadi, tanpa memahami betapa pentingnya. Para pihak terlibat dalam pendidikan siswa perlu memberikan siswa pandangan baru tentang pentingnya mempelajari pendidikan Islam. Tidak perlu berharap terlalu banyak. Memberikan beberapa contoh sederhana dari dunia anak yang bisa lebih bermanfaat

	dengan pemahaman pendidikan agama. Akhirnya, siswa semakin semangat belajar PAI.
3. Proses Pembelajaran yang kurang fokus	Dalam mempelajari PAI, beberapa siswa terlihat kurang konsentrasi. Masih ada siswa yang terlihat kosong, bicara dengan teman-temannya dan tenggelam dalam dunia sendiri. Namun, pendidik berusaha dengan maksimal dan selalu mencoba mengembalikan konsentrasi siswa dengan menyapa mereka langsung atau bertanya tentang penjelasan guru sebelumnya. Belajar mengajar butuh konsentrasi dan perhatian siswa. Konsentrasi penting dan perlu untuk memahami kemampuan yang diharapkan siswa kuasai.
4. Orang Tua yang ikut membantu	Ortu SDN Karangnongko 2 sangat mendukung pembelajaran PAI. Orang tua membantu siswa dalam tugas PAI di rumah dan mendorong kegiatan keagamaan. Namun dukungan kurang maksimal karena beban orang tua siswa. Sekolah membuat buku komunikasi yang berisi pengumuman, tugas, dan informasi administrasi sebagai sarana guru berkomunikasi dengan orang tua.
5. Fasilitas sekolah	Fasilitas di SDN Karangnongko 2 tergolong baik dan cukup dengan sarana dan prasarana yang mendukung belajar mengajar dan suasana kelas serta bangunan yang nyaman bagi siswa. Guru PAI SDN Karangnongko 2 juga mengikuti strategi lain yang berdampak besar terhadap minat belajar siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa meningkatkan rasa percaya diri, keadilan, giat belajar, dan minat pada materi pelajaran.

Strategi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa bisa sangat bervariasi tergantung pada konteks dan situasi di sekolah masing-masing (Hasim et al., 2021). Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa meliputi penggunaan metode pembelajaran yang menarik seperti diskusi kelompok, permainan peran, atau studi kasus. Metode-metode ini dapat membantu siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau konteks kehidupan siswa juga dapat meningkatkan minat mereka. Mengaitkan materi dengan isu-isu sosial yang relevan atau nilai-nilai agama Islam dalam konteks modern bisa menjadi salah satu cara efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI seperti presentasi multimedia, video, atau aplikasi edukatif juga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa sangat penting karena dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Guru dapat menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi

aktif dalam pembelajaran melalui diskusi kelas, proyek kelompok, atau presentasi dapat meningkatkan minat mereka karena merasa terlibat langsung. Melakukan evaluasi secara formatif dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa membantu mereka melihat kemajuan belajar mereka dan mendorong untuk terus meningkatkan pemahaman. Selain itu, guru juga dapat menggunakan kreativitas dalam penyampaian materi PAI, misalnya dengan membuat cerita pendek, permainan kuis agama, atau menggunakan analogi yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep agama Islam. Setiap strategi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran yang ada. Konsistensi dan adaptabilitas dari guru PAI dalam menerapkan strategi-strategi ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan mendukung minat belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, strategi guru PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa berhasil di kelas PAI SDN Karangnongko 2. Guru PAI aktif melibatkan siswa, memusatkan perhatian, memberi motivasi, menerapkan kooperatif, serta individualisasi dan demonstrasi. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa PAI di SDN Karangnongko 2 adalah: ketertarikan siswa terhadap materi, kesadaran siswa akan perlunya belajar PAI, konsentrasi siswa dalam pembelajaran, dukungan di rumah, dan fasilitas sekolah. Saran yang dapat diberikan kepada guru PAI yaitu dalam mengefektifkan sebuah proses pembelajaran, guru harus memiliki dan mempersiapkan strategi pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. T., Maulana, M. F., & Ali, H. S. M. (2022). Self-Paced Learning: Islamic Religious Education Learning Method in Elementary School during COVID-19 Pandemic. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.18326/mdr.v14i1.1-16>
- Astuti, E. T., Ratnaningsih, Setiawati, T. A., & Sari, S. K. (2024). Facing a Green Economy Era: The Role of Madrasah Ibtidaiyah. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 9(2), 615–629. <https://doi.org/10.52615/jie.v9i2.425>
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Metode Penemuan Terbimbing. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasim, W., Kusen, K., Hartini, H., & Daheri, M. (2021). Perencanaan Strategi Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3884–3897. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1147>
- Machali, I., & Astuti, E. T. (2018). Implementation of Integrated Authentic Thematic Assessment in the 2013 Curriculum At Min Sidoarjo Pacitan 2016/2017. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 15–33. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-02>
- Misky, R., Witono, A. H., & Istiningsih, S. (2021). Analisis strategi guru dalam mengajar siswa slow learner di kelas iv SDN Karang Bayan. *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–65.
- Nurfadhillah, S., Ishaq, A. R., Annisa, M. N., Ragin, G., Fauziah, R., Williah, A., ... Sutisna, A.

(2022). Analisis Faktor Penyebab Siswa Lambat dan Cepat Belajar Kelas IV di SDN Kp. Bulak III Pamulang. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1750>

Nursyaida, N., & Hardiyanti, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sd 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 71–76. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3092>

Purnamasari, M., Isman, J., Damayanti, A., & Ismah, I. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas Dan Volume Balok Dan Kubus Menggunakan Metode Drill Sekolah Smp Islam Al-Ghazali Kelas Viii. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.45-52>

ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER DI DALAM KELAS UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SDN PEPELEGI II WARU

Delfita Nur Aprilutfi¹, Putri Rachmadyanti², Umi Alfiah³
PPG Prajabatan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Pendidikan Guru Sekolah Dasar²
Universitas Negeri Surabaya^{1,2}, SDN Pepelegi II Waru³
Email: ppg.delfitaaprilutfi04@program.belajar.id¹, putrirachmadyanti@unesa.ac.id²,
umialfiah36@guru.sd.belajar.id³

Corresponding author:

Delfita Nur Aprilutfi
Universitas Negeri Surabaya
ppg.delfitaaprilutfi04@program.belajar.id

Abstrak: Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian yang berkualitas pada anak-anak, termasuk peserta didik kelas 1. Namun, tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru adalah kompleksitas dalam memahami kebutuhan dan perkembangan karakter siswa serta kurangnya dukungan dari berbagai pihak terkait. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendidikan karakter di dalam kelas untuk peserta didik kelas 1 SDN Pepelegi II Waru, dengan fokus pada tantangan yang dihadapi, metode yang digunakan, dan hasil yang diperoleh. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memahami langsung situasi di dalam kelas, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas 1A, 1B, dan 1C untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai pendidikan karakter di sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan konsentrasi siswa, dukungan orang tua yang bervariasi, dan kurikulum yang terlalu fokus pada aspek akademis. Namun, melalui kolaborasi antara guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya, serta inovasi dalam pendekatan pembelajaran karakter, sekolah ini telah berhasil meningkatkan efektivitas pendidikan karakter dan membantu membentuk generasi yang berakarakter dan berintegritas.

Kata kunci: Pendidikan karakter, Pembelajaran kreatif, SDN Pepelegi II Waru

Abstract: *Analysis of Character Education in the Class For Class 1 Students Of SDN Pepelegi II Waru.* Character education has an important role in forming quality personalities in children, including grade 1 students. However, the challenge in implementing character education in grade 1 at SDN Pepelegi II Waru is the complexity in understanding the needs and character development of students as well as the lack of support from various parties. related. This research aims to analyze character education in the classroom for grade 1 students at SDN Pepelegi II Waru, with a focus on the challenges faced, the methods used, and the results obtained. The research method used is descriptive qualitative with an observation and interview. Observations were carried out to directly understand the situation in the classroom, while interviews were conducted with class 1A, 1B and 1C teachers to gain in-depth insight into character education at the school. The research results show that character education in class 1 of SDN Pepelegi II Waru faces various challenges, including limited student concentration, varying parental support, and a curriculum that focuses too much on academic aspects. However, through collaboration between teachers, parents and other stakeholders, as well as innovation in character learning approaches, this school has succeeded in increasing the effectiveness of character education and helping to form a generation with character and integrity. The abstract should be one paragraph of 200-300 words using 11pt of Bookman Old Style font and single line spacing. It summarizes six essential aspects of the articles: the problem, the purpose, the method, key findings, main significance, and major conclusions.

Keywords: Character education, creative learning, SDN Pepelegi II Waru.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah proses sistematis yang bertujuan untuk membentuk, mengembangkan, dan memperkuat nilai-nilai, sikap, serta perilaku yang positif pada individu.

Definisi ini mencakup upaya yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal untuk mengintegrasikan aspek moral, etika, dan kepribadian dalam pembelajaran (Wati, Harahap, & Safitri, 2022). Pendidikan karakter bukan hanya tentang mentransmisikan pengetahuan tentang apa yang benar dan salah, tetapi juga melibatkan pembentukan kesadaran, pemahaman, dan komitmen untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan sosial-emosional yang meliputi empati, kerjasama, tanggung jawab, dan keberanian. Dengan memahami dan menerapkan nilai-nilai moral tersebut, individu diharapkan mampu menjadi pribadi yang berkualitas, mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat, serta mampu menghadapi berbagai tantangan dan konflik dengan sikap yang bijaksana dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan karakter menjadi landasan yang penting dalam membentuk manusia yang berakhlak mulia dan mampu beradaptasi dalam dinamika kehidupan modern (Sidiq & Darkam, 2022).

Pendidikan karakter telah menjadi isu yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Hal ini tidak terlepas dari kompleksitas tantangan yang dihadapi oleh generasi muda dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan moral di era modern ini. Di tengah dinamika sosial, teknologi, dan budaya yang terus berkembang, penting bagi pendidik untuk memperkuat pendidikan karakter di dalam kelas sebagai bagian integral dari pendidikan formal (Pratiwi, 2021). Pendidikan karakter di dalam kelas bukanlah sekadar tambahan atau pelengkap dari kurikulum pendidikan, melainkan fondasi yang mendukung perkembangan holistik peserta didik. Penting untuk memahami bahwa karakter bukanlah sesuatu yang statis, tetapi merupakan hasil dari proses pembentukan yang berkelanjutan melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan pendidikan formal.

Dalam era pendidikan yang semakin canggih dan dinamis saat ini terjadi pergeseran paradigma dalam metode pembelajaran yang diterapkan, khususnya di kalangan siswa kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menyenangkan, seperti melalui permainan edukatif atau penggunaan lagu-lagu dan gerakan fisik dalam menghafalkan materi. Fenomena ini menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran telah terbukti menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan, sehingga motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran dapat meningkat secara signifikan. Hal ini juga membantu menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Susilo & Ramadan, 2021).

Penggunaan lagu-lagu atau tepukan dalam menghafal materi juga menjadi tren yang populer di kalangan siswa. Pendekatan ini memanfaatkan kekuatan musik dan ritme untuk membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah dan efektif. Dengan melibatkan unsur-unsur kreatif seperti lagu-lagu dan gerakan fisik, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik dan sensorik mereka (Fikriyah, dkk, 2020). Ice breaking juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang diadopsi oleh guru di SDN Pepelegi II Waru. Ice breaking membantu menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan di awal sesi pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dan berpartisipasi. Dengan

membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa sejak awal, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar dan efektif.

Dengan demikian fenomena ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan memainkan peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran di SDN Pepelegi II Waru dapat menjadi pengalaman yang berharga dan membawa dampak positif dalam perkembangan karakter dan prestasi akademik siswa. Sejumlah penelitian terdahulu telah mengungkapkan manfaat dari penggunaan permainan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, dkk, 2024) menemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki pemahaman konsep-konsep yang rumit. Mereka menyimpulkan bahwa permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara aktif tanpa tekanan, sehingga membantu meningkatkan retensi informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Cilvia & Astuti, 2023) juga menyoroti efektivitas penggunaan lagu-lagu dalam pembelajaran bahasa asing. Mereka menemukan bahwa melalui penggunaan lagu, siswa dapat mengingat kosakata dan struktur kalimat dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi dalam mempelajari bahasa baru. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya memanfaatkan musik sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut (Bakar, dkk, 2024) menunjukkan bahwa kegiatan ice breaking dapat membantu menciptakan iklim kelas yang positif dan mendukung kolaborasi antara siswa. Mereka menemukan bahwa interaksi awal yang terjadi melalui ice breaking dapat memperkuat hubungan sosial di antara siswa dan membantu membangun suasana kelas yang inklusif dan mendukung. Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan, lagu-lagu, dan ice breaking memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, pendekatan ini layak untuk dipertimbangkan dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di SDN Pepelegi II Waru maupun sekolah lainnya.

SDN Pepelegi II Waru adalah salah satu sekolah dasar yang berkomitmen untuk mengembangkan pendidikan karakter di antara peserta didiknya. Pada tingkat kelas 1, proses pembentukan karakter menjadi sangat penting karena merupakan awal dari perjalanan pendidikan formal mereka. Di tingkat ini, peserta didik mulai membangun pemahaman awal tentang norma, nilai, dan perilaku yang diharapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam menghadapi kompleksitas tantangan moral yang dihadapi oleh anak-anak usia dini, pendidikan karakter di dalam kelas menjadi landasan yang krusial. SDN Pepelegi II Waru menyadari bahwa lingkungan kelas bukan hanya tempat untuk mentransmisikan pengetahuan akademis, tetapi juga sebagai ruang yang memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan nilai-nilai moral peserta didiknya. Analisis mendalam mengenai pendidikan karakter di dalam kelas untuk peserta didik kelas 1 SDN Pepelegi II Waru menjadi esensial untuk memahami tantangan, potensi, dan strategi yang efektif dalam memperkuat pembentukan karakter anak-anak pada tahap awal perkembangan mereka. Dengan memahami konteks spesifik sekolah dan peserta didiknya, dapat dirancang pendekatan yang tepat untuk mendukung perkembangan karakter yang kokoh dan berkelanjutan di masa depan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena pendidikan karakter di dalam kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. Metode ini akan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan mendetail tentang praktik pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru serta respons dan interaksi peserta didik di dalam kelas (Sugiyono, 2017). Pendekatan observasi akan digunakan untuk mengamati langsung interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Observasi akan dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk mencatat berbagai kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan karakter, seperti penerapan nilai-nilai moral dalam kegiatan sehari-hari, strategi pengelolaan kelas yang mengedepankan pembentukan karakter, dan interaksi antara siswa dalam situasi yang memunculkan nilai-nilai seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab. Observasi akan dilakukan dalam rentang waktu yang cukup lama untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang dinamika pendidikan karakter di dalam kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. Selain itu, data tambahan seperti wawancara dengan guru dan analisis dokumen seperti rencana pembelajaran juga akan dilakukan untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik pendidikan karakter di sekolah tersebut.

Informan dalam penelitian ini adalah guru-guru yang mengajar di kelas 1A, 1B, dan 1C di SDN Pepelegi II Waru. Mereka dipilih sebagai informan utama karena memiliki pengalaman langsung dalam mengimplementasikan program pendidikan karakter di dalam kelas-kelas tersebut. Dengan menjadi informan, para guru memiliki pengetahuan yang mendalam tentang strategi pembelajaran yang mereka terapkan, tantangan yang mereka hadapi, serta hasil yang mereka lihat dalam pembentukan karakter peserta didik mereka. Selain itu, wawancara dengan para guru juga akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana mereka menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di setiap kelas. Partisipasi guru sebagai informan juga penting untuk memperoleh sudut pandang yang holistik tentang pendidikan karakter di SDN Pepelegi II Waru. Dengan melibatkan guru dari berbagai kelas, penelitian ini dapat menangkap diversitas dalam pengalaman dan praktik pendidikan karakter di berbagai konteks kelas. Hal ini akan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi perbedaan-perbedaan dalam pendekatan pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta strategi yang efektif dalam membangun karakter peserta didik dari sudut pandang yang komprehensif (CRESWELL, 2014). Dengan demikian, kontribusi informan sebagai guru kelas 1A, 1B, dan 1C akan menjadi aspek kunci dalam pembahasan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi akan dilakukan secara langsung di dalam kelas-kelas 1A, 1B, dan 1C untuk mengamati praktik pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru dan interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Observasi akan mencakup aspek-aspek seperti penerapan nilai-nilai moral, strategi pembelajaran yang digunakan, dan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Wawancara akan dilakukan dengan para guru kelas 1A, 1B, dan 1C untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang praktik pendidikan karakter yang mereka terapkan, tantangan yang mereka hadapi, dan strategi yang mereka gunakan untuk meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur dan semi-terstruktur untuk memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi topik-topik yang relevan dengan penelitian ini dengan lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru kelas 1A menunjukkan beragam pemahaman dan praktik terkait pendidikan karakter yang diterapkan dalam konteks pembelajaran di SDN Pepelegi II Waru. Guru kelas 1A menekankan pentingnya membangun fondasi karakter yang kuat sejak dini dengan memperkenalkan nilai-nilai moral seperti jujur, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab kepada para siswa. Mereka menyadari bahwa lingkungan kelas memiliki peran yang signifikan dalam membentuk perilaku dan sikap siswa, oleh karena itu mereka berkomitmen untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendukung bagi perkembangan karakter siswa. Guru kelas 1A juga mengungkapkan berbagai strategi yang mereka terapkan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Salah satu strategi yang sering digunakan adalah penerapan nilai-nilai karakter dalam skenario permainan peran atau cerita pendek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, mereka juga menggunakan model peran dan contoh nyata untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan aplikasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata. Guru kelas 1A juga secara aktif mempromosikan kolaborasi dan saling pengertian di antara siswa melalui kegiatan kerja kelompok dan diskusi kelompok kecil, sebagai upaya untuk memperkuat nilai-nilai seperti kerjasama dan empati di antara peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas 1A juga mengungkapkan tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di kelas. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kebutuhan untuk menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan individual siswa. Guru kelas 1A merasa penting untuk memperhatikan perbedaan karakter dan kebutuhan siswa mereka, serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar dapat memberikan dukungan yang efektif bagi perkembangan karakter mereka. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi hambatan dalam melaksanakan kegiatan yang mendalam dan menyeluruh terkait pendidikan karakter. Meskipun demikian, guru kelas 1A tetap berkomitmen untuk terus meningkatkan praktik mereka dan mencari solusi yang kreatif dalam mengatasi tantangan ini, karena mereka percaya bahwa pendidikan karakter adalah aspek integral dari pendidikan holistik yang mereka berikan kepada siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas 1B mengungkapkan serangkaian pandangan dan pengalaman yang berharga terkait praktik pendidikan karakter di kelas. Secara konsisten, guru kelas 1B menekankan pentingnya pendidikan karakter sebagai bagian integral dari pendidikan di SDN Pepelegi II Waru. Mereka mengakui bahwa karakter bukan hanya tentang perilaku yang terlihat, tetapi juga tentang pembentukan nilai-nilai yang melandasi tindakan tersebut. Dalam konteks kelas 1B, pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam kurikulum dan kegiatan sehari-hari dengan memperkenalkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerjasama, kesabaran, dan kepedulian kepada para siswa. Guru kelas 1B menyadari bahwa pembentukan karakter adalah proses yang berkelanjutan dan memerlukan kesadaran serta komitmen yang kuat dari seluruh komunitas sekolah. Guru kelas 1B juga berbagi tentang berbagai strategi yang mereka terapkan untuk memperkuat pendidikan karakter di dalam kelas. Salah satu strategi yang sangat diandalkan adalah penggunaan cerita atau dongeng yang mengandung pesan moral sebagai sarana untuk membahas nilai-nilai karakter dengan siswa. Dengan menggunakan cerita-cerita yang menarik dan relevan dengan pengalaman siswa, guru kelas 1B mampu menghidupkan nilai-nilai tersebut dan membantu siswa memahaminya dengan lebih baik. Selain itu, mereka juga mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menuntut penerapan nilai-nilai karakter seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kreativitas.

Meskipun praktik pendidikan karakter di kelas 1B di SDN Pepelegi II Waru menunjukkan kesuksesan dan komitmen yang kuat, hasil wawancara juga menyoroti beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dan sumber daya yang membatasi dalam melaksanakan kegiatan yang mendalam terkait pendidikan karakter. Guru kelas 1B merasa bahwa mereka membutuhkan lebih banyak dukungan dan sumber daya untuk merancang dan melaksanakan kegiatan yang memadai untuk pembentukan karakter siswa. Selain itu, mereka juga mengakui pentingnya kerjasama yang erat antara guru, orang tua, dan sekolah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pembentukan karakter siswa di luar kelas. Dalam menghadapi tantangan ini, guru kelas 1B tetap berkomitmen untuk terus berinovasi dan mencari solusi yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter di kelas mereka, karena mereka percaya bahwa hal ini merupakan investasi jangka panjang dalam pembentukan generasi yang berakarakter dan berintegritas.

Hasil wawancara dengan guru kelas 1C menyoroti pergeseran paradigma dalam pendekatan pembelajaran yang mereka terapkan untuk meningkatkan pendidikan karakter di SDN Pepelegi II Waru. Guru kelas 1C mengakui pentingnya memperhatikan minat dan gaya belajar siswa dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Mereka mencatat bahwa siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menyenangkan, seperti melalui permainan edukatif, lagu-lagu, atau gerakan fisik dalam menghafalkan materi. Oleh karena itu, guru kelas 1C telah mengadopsi berbagai strategi kreatif seperti membuat permainan edukatif yang terkait dengan materi pembelajaran, menciptakan lagu-lagu pendukung untuk membantu siswa mengingat informasi, dan mengintegrasikan gerakan fisik atau tepukan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan kesenangan siswa dalam proses belajar.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa guru kelas 1C secara aktif menerapkan ice breaking sebagai salah satu metode untuk membangun hubungan yang baik antara siswa dan menciptakan suasana kelas yang positif. Mereka menyadari bahwa interaksi sosial yang positif dan saling pengertian di antara siswa menjadi landasan penting dalam pembentukan karakter yang kokoh. Oleh karena itu, melalui ice breaking, guru kelas 1C berusaha untuk merangsang komunikasi, kerjasama, dan empati di antara siswa sejak awal sesi pembelajaran. Mereka percaya bahwa dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan inklusif, siswa akan merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan. Meskipun praktik-praktik ini telah membawa dampak positif dalam meningkatkan pembelajaran dan pembentukan karakter siswa, hasil wawancara juga menggarisbawahi beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru kelas 1C. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa kegiatan yang disajikan tetap relevan dengan materi pembelajaran dan mencapai tujuan akademik yang ditetapkan. Guru kelas 1C merasa penting untuk menjaga keseimbangan antara kesenangan dan substansi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat meraih pencapaian akademik yang optimal sambil tetap mengembangkan karakter yang kuat. Oleh karena itu, mereka berkomitmen untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan praktik pembelajaran mereka agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, serta tetap memberikan penekanan yang tepat pada pembentukan karakter sebagai bagian integral dari pendidikan mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di SDN Pepelegi II Waru tidak hanya merupakan aspek tambahan dari kurikulum, tetapi telah menjadi bagian integral dari setiap aspek pembelajaran. Para guru kelas 1 di sekolah ini telah mengadopsi berbagai strategi kreatif, seperti penggunaan permainan edukatif, lagu-lagu, dan ice breaking, untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan. Selain itu, pendidikan karakter juga terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari di kelas, seperti penerapan disiplin positif, pembentukan kelas yang inklusif, dan promosi kerjasama dan empati di antara siswa. Hasil penelitian juga menggarisbawahi beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengimplementasikan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dan sumber daya yang membatasi dalam melaksanakan kegiatan yang mendalam dan menyeluruh terkait pendidikan karakter. Selain itu, penyesuaian pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan individual siswa juga menjadi tantangan yang signifikan bagi para guru. Meskipun demikian, para guru tetap berkomitmen untuk terus berinovasi dan mencari solusi yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter di kelas mereka, karena mereka percaya bahwa hal ini merupakan investasi yang sangat berharga dalam membentuk generasi yang berakarakter dan berintegritas di masa depan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam pemahaman tentang pendidikan karakter di tingkat kelas 1 SDN Pepelegi II Waru dan memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan karakter di sekolah tersebut.

Pembelajaran karakter menjadi bagian penting dalam pendidikan modern yang bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan akademis, tetapi juga untuk membentuk kepribadian yang berakarakter pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran karakter adalah pendekatan kreatif (Lusyanti, dkk, 2020). Pendekatan ini menekankan penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral dengan lebih baik. Pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter mencakup berbagai strategi yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Salah satu strategi yang sering digunakan adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan mereka untuk berlatih dalam situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan lagu-lagu pendukung juga menjadi salah satu strategi yang populer dalam pembelajaran karakter. Musik memiliki kekuatan untuk merangsang emosi dan memperkuat memori, sehingga lagu-lagu yang mengandung pesan moral dapat membantu siswa mengingat dan memahami nilai-nilai karakter dengan lebih baik (Fitrianingsih & Janattaka, 2020). Selain itu, penggunaan gerakan fisik, seperti tepukan atau tarian sederhana, juga dapat digunakan untuk membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman yang bersifat kinestetik.

Penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter memiliki sejumlah manfaat yang signifikan bagi siswa (Lestari & Mustika, 2021): a) Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa lebih mungkin untuk memperhatikan dan mencerna nilai-nilai karakter yang diajarkan. b) Pendekatan kreatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan praktik. Melalui permainan, lagu, atau gerakan fisik, siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka dalam menghadapi situasi nyata. c) Pendekatan kreatif juga membantu menciptakan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter juga dihadapi dengan sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan waktu dan sumber daya yang memadai. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan kreatif sering memerlukan persiapan yang lebih intensif dan penggunaan sumber daya tambahan, seperti perangkat lunak edukatif, alat musik, atau bahan-bahan untuk permainan (Winarsih, 2022). Hal ini dapat menjadi hambatan bagi guru yang memiliki keterbatasan waktu atau akses terhadap sumber daya. Selain itu, penyesuaian pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan individual siswa juga merupakan tantangan tersendiri. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga diperlukan diferensiasi instruksional yang sesuai untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses pembelajaran dengan baik.

Penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan saat ini. Pertama, pendekatan ini menunjukkan pentingnya terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam era di mana siswa semakin terpapar dengan berbagai stimulasi dari media dan teknologi, pendekatan kreatif dapat menjadi kunci untuk menarik minat mereka dalam pembelajaran karakter. Kedua, penggunaan pendekatan kreatif juga menekankan perlunya dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat dalam menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan bagi guru untuk mengimplementasikan strategi ini dengan efektif. Terakhir, penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter juga memberikan implikasi dalam pembentukan kurikulum dan kebijakan Pendidikan (Saidah, dkk, 2021). Pembelajaran karakter harus diintegrasikan secara menyeluruh dalam kurikulum dan diakui sebagai bagian penting dari pendidikan holistik yang bertujuan untuk membentuk kepribadian yang berkarakter pada peserta didik.

Penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik. Strategi-strategi seperti permainan edukatif, lagu-lagu, dan gerakan fisik dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral dengan lebih baik, sambil menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka. Meskipun dihadapi dengan sejumlah tantangan, penggunaan pendekatan kreatif dalam pembelajaran karakter memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan saat ini, termasuk dalam pembentukan kurikulum, pelatihan guru, dan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah. Dengan demikian, pendekatan kreatif merupakan salah satu strategi yang penting dalam upaya meningkatkan efektivitas pendidikan karakter dan membantu menciptakan generasi yang berkarakter dan berintegritas di masa depan.

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian yang berkualitas pada peserta didik. Namun, dalam menerapkan pendidikan karakter di tingkat kelas 1 SDN Pepelegi II Waru, terdapat berbagai tantangan yang perlu dihadapi (Sumiati, dkk, 2021)

Salah satu tantangan utama dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 adalah keterbatasan konsentrasi dan keterampilan sosial siswa. Pada usia ini, anak-anak cenderung memiliki konsentrasi yang terbatas dan sulit untuk mempertahankan perhatian mereka dalam waktu yang lama. Hal ini membuat penyampaian materi pendidikan karakter menjadi lebih sulit karena siswa sering kali mudah teralih dan sulit untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, keterampilan sosial seperti kemampuan berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sekelas juga masih sedang berkembang pada usia kelas 1. Guru harus

menghadapi tantangan dalam membimbing siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama, empati, dan kejujuran dalam interaksi sehari-hari.

Tantangan faktor eksternal juga memiliki dampak yang signifikan dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru. Salah satu tantangan utama adalah dukungan orang tua. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembentukan karakter anak-anak, namun tidak semua orang tua memiliki pemahaman yang sama tentang pentingnya pendidikan karakter atau tidak semua orang tua memiliki waktu dan sumber daya untuk terlibat aktif dalam mendukung pendidikan karakter di rumah. Hal ini dapat menghambat upaya guru dalam memperkuat pembelajaran karakter di kelas 1. Selain itu, kerangka kurikulum yang tersedia juga dapat menjadi tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter. Banyak kurikulum yang fokus pada pencapaian akademis saja, sehingga memungkinkan sedikit waktu dan ruang untuk pembelajaran karakter. Guru harus mencari cara untuk mengintegrasikan pembelajaran karakter ke dalam kurikulum yang ada tanpa mengorbankan aspek akademis yang penting.

Tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan saat ini. Pertama, guru perlu memahami bahwa setiap tantangan merupakan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Dengan memahami sumber dan akar dari setiap tantangan, guru dapat mengembangkan strategi yang tepat untuk mengatasi mereka. Kedua, kolaborasi antara guru, orang tua, dan stakeholder pendidikan lainnya sangat penting dalam mengatasi tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter (Faturrahman, dkk, 2022). Komunikasi terbuka dan kerja sama yang erat antara semua pihak dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pembelajaran karakter di kelas 1. Ketiga, pengembangan kurikulum yang inklusif dan holistik juga diperlukan untuk memastikan bahwa pendidikan karakter diintegrasikan secara efektif dalam setiap aspek pembelajaran. Kurikulum harus dirancang dengan memperhitungkan kebutuhan dan perkembangan karakter siswa secara menyeluruh, bukan hanya aspek akademisnya saja.

Dalam upaya untuk mengatasi tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru, sekolah telah mengembangkan program kolaboratif antara guru, orang tua, dan siswa. Program ini melibatkan lokakarya untuk orang tua, kegiatan kelas yang melibatkan siswa secara aktif dalam mendiskusikan nilai-nilai karakter, dan pelatihan untuk guru tentang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karakter (Safitri, 2020). Hasilnya, program ini berhasil meningkatkan kesadaran dan dukungan dari orang tua, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karakter di kelas. Tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru merupakan bagian yang tak terpisahkan dari upaya pembentukan kepribadian yang berkarakter pada anak usia dini. Tantangan tersebut meliputi faktor internal seperti keterbatasan konsentrasi dan keterampilan sosial siswa, serta faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan kerangka kurikulum yang tersedia. Namun, dengan pemahaman yang mendalam tentang sumber dan akar dari setiap tantangan, serta kerja sama yang erat antara guru, orang tua, dan stakeholder pendidikan lainnya, tantangan ini dapat diatasi dengan efektif. Dengan demikian, menerapkan pendidikan karakter di kelas 1 SDN Pepelegi II Waru tidak hanya merupakan sebuah tantangan, tetapi juga merupakan kesempatan untuk mengembangkan strategi yang inovatif dan mendukung pembentukan karakter yang berkualitas pada anak-anak.

Pendidikan karakter menjadi semakin penting di era modern yang dipenuhi dengan berbagai tantangan moral dan sosial. Implikasi untuk pengembangan pendidikan karakter di masa depan

tidak hanya memengaruhi pendekatan pembelajaran, tetapi juga melibatkan berbagai aspek seperti kurikulum, pelatihan guru, dan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan. Salah satu implikasi utama untuk pengembangan pendidikan karakter di masa depan adalah peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter dalam membentuk kepribadian yang berkualitas pada generasi mendatang (Rosita, dkk, 2022). Di tengah perubahan sosial, teknologi, dan budaya yang cepat, pendidikan karakter menjadi semakin relevan dalam membantu siswa mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk berhasil dalam kehidupan. Oleh karena itu, langkah-langkah perlu diambil untuk meningkatkan pemahaman masyarakat akan pentingnya pendidikan karakter dan mengintegrasikannya secara lebih kuat dalam sistem pendidikan.

Implikasi lainnya adalah perlunya pengembangan kurikulum yang inklusif yang menempatkan pendidikan karakter sebagai bagian integral dari setiap aspek pembelajaran. Kurikulum yang inklusif harus dirancang untuk memperhitungkan kebutuhan dan perkembangan karakter siswa secara menyeluruh, bukan hanya aspek akademisnya saja. Ini memerlukan kerja sama antara para ahli pendidikan, psikolog, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengembangkan kurikulum yang relevan dan adaptif sesuai dengan tuntutan zaman. Pelatihan guru yang mendalam tentang pendidikan karakter juga menjadi salah satu implikasi penting. Guru memegang peran kunci dalam membentuk karakter siswa, oleh karena itu, mereka perlu dilengkapi dengan pengetahuan, keterampilan, dan dukungan yang cukup untuk melaksanakan tugas ini dengan efektif. Pelatihan guru tidak hanya harus mencakup strategi pengajaran karakter, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang psikologi perkembangan anak dan bagaimana menerapkan nilai-nilai karakter dalam konteks kehidupan nyata (Susanti, dkk, 2020).

Implikasi untuk pengembangan pendidikan karakter di masa depan juga melibatkan dukungan dari pemangku kepentingan lainnya, termasuk orang tua, masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya. Orang tua memegang peran yang sangat penting dalam mendukung pembentukan karakter anak-anak di rumah, oleh karena itu, mereka perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pendidikan karakter di sekolah. Selain itu, masyarakat juga perlu berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pembentukan karakter siswa, baik melalui dukungan moral maupun partisipasi dalam program-program pendidikan karakter yang diselenggarakan oleh sekolah atau lembaga lainnya. Implikasi lainnya adalah perlunya penelitian dan inovasi yang terus-menerus dalam pendekatan pembelajaran karakter. Dunia terus berubah, dan tantangan moral dan sosial yang dihadapi oleh generasi mendatang juga akan terus berkembang (Hadi, dkk, 2021). Oleh karena itu, penelitian yang mendalam tentang pendidikan karakter dan pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa pendidikan karakter tetap efektif dan relevan dalam menghadapi perubahan zaman.

Sekolah tidak boleh bekerja sendiri dalam upaya membentuk karakter siswa, tetapi harus bekerja sama dengan lembaga pendidikan lainnya, seperti lembaga pemerintah, organisasi non-pemerintah, dan lembaga masyarakat lainnya, untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pembentukan karakter siswa. Implikasi untuk pengembangan pendidikan karakter di masa depan melibatkan berbagai aspek, mulai dari peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan karakter hingga pengembangan kurikulum yang inklusif, pelatihan guru yang mendalam, dukungan dari pemangku kepentingan lainnya, penelitian dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran karakter, dan penguatan kerjasama antar sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Dengan langkah-langkah yang tepat, pendidikan karakter dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari sistem

pendidikan yang bertujuan untuk membentuk generasi yang berkarakter dan berintegritas di masa depan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam menutup analisis pendidikan karakter di dalam kelas untuk peserta didik kelas 1 SDN Pepelegi II Waru, kita dapat melihat bahwa upaya untuk membentuk karakter yang baik pada anak-anak merupakan investasi berharga bagi masa depan mereka dan masyarakat secara keseluruhan. Melalui pendidikan karakter yang terintegrasi dengan baik di dalam kelas, anak-anak dapat belajar untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, empatik, dan memiliki moral yang kuat. Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pembentukan karakter ini, namun demikian, pendidikan karakter juga memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua, masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

SDN Pepelegi II Waru telah menunjukkan komitmen yang kuat terhadap pendidikan karakter dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam kurikulum dan aktivitas sehari-hari di kelas. Namun, tantangan-tantangan seperti keterbatasan konsentrasi siswa, dukungan orang tua yang bervariasi, dan kurikulum yang fokus pada aspek akademis, tetap menjadi hal yang perlu diatasi. Melalui kolaborasi yang erat antara guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya, serta inovasi dalam pendekatan pembelajaran karakter, SDN Pepelegi II Waru dapat terus meningkatkan efektivitas pendidikan karakter dan membantu membentuk generasi yang berkarakter dan berintegritas. Dengan demikian penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan karakter sebagai bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki moral dan etika yang kuat. Semoga upaya-upaya dalam menerapkan pendidikan karakter di SDN Pepelegi II Waru dan sekolah-sekolah lainnya dapat memberikan kontribusi yang positif dalam membentuk masa depan yang lebih baik bagi anak-anak dan masyarakat secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakar, R. M., Syam, R., Nur, M., Siti, H., & Auliannisa, H. (2024). Psikoedukasi Pemahaman dan Pencegahan Bullying bagi Siswa SMA 1 Muhammadiyah UNISMUH Makassar. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 4(2), 325–334.
- Cilvia, N.A.I.T., & Astuti, W. (2023). Peran Lagu Anak Berbasis Tematik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak TK A. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 756–769. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.387>.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design (Issues 239–245)*.
- Faturrahman, F., Setiawan, F., Astuti, W. D., & Khasanah, K. (2022). Analisis Kebijakan Program Penguatan Pendidikan Karakter. *Tsaqofah*, 2(4), 466–474. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i4.469>.
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 94. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43937>.
- Fitrianingsih, R. A., & Janattaka, N. (2020). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Tahfidz Al Qur'an Pada Siswa SD Muhammadiyah 1 Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 305–317. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13372>.

- Hadi, S., Kiska, N. D., & Maryani, S. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Tematik Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Integrated Science Education Journal*, 2(3), 76–79. <https://doi.org/10.37251/isej.v2i3.178>.
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583.
- Lusyanti, D., Susilawati, W. O., & Prananda, G. (2020). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di SDN 058/II Sari Mulya. *Jurnal Dharma PGSD*, 1, 9–17.
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Journal of Educational Developmenta*, 2(3), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>.
- Putri, A. H., Chahyadi, M., Sujannah, T., & Santoso, G. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(1), 1–9.
- Rosita, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2022). Pendidikan Karakter Nilai Disiplin Dan Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 449–456. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2274>.
- Safitri, K. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 264–271.
- Saidah, A., Budiman, M. A., & Wijayanti, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 140–149. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8723>.
- Sidiq, F. & Darkam, D. (2022). Analisis Pendidikan Karakter Disiplin Kelas V Sd Negeri 2 Sembawa. *Jurnal Lensa Pendas*, 6(2), 9–18. <https://doi.org/10.33222/jlp.v6i2.1704>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, S., Sulistyarini, S., & Hartoyo, A. (2021). Analisis Pendidikan Karakter Gemar Membaca dalam Kultur Sekolah Dasar Negeri 46 Kota Singkawang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(6), 1–10.
- Susanti, S., Lian, B., & Puspita, Y. (2020). Implementasi Strategi Kepala Sekolah dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1644–1657. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.629>.
- Susilo, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Analisis Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1919–1929. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1950>.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>.
- Winarsih, B. (2022). Analisis penerapan pendidikan karakter siswa kelas III melalui program penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2388–2392.