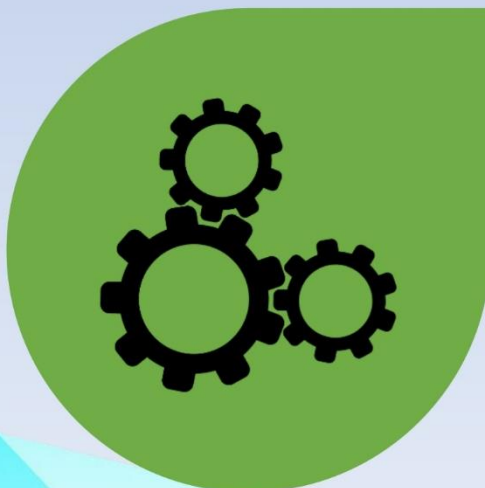


Volume 7 Nomor 2
Tahun 2024

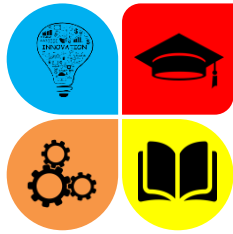
ISSN (*online*) 2599-073X

ISSN (*cetak*) 2807-2790

Jurnal Simki
Pedagogia



Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76. Mojoroto – Kota Kediri
Website : <https://jiped.org/index.php/JSP/>
Email : ojs.unpkediri@gmail.com



Jurnal Simki Pedagogia

ISSN (Online): 2599 – 073X
ISSN (Cetak) : 2807 – 2790

Volume 7. Nomor 2. Halaman 341-667. Tahun 2024

Terbit dua kali setahun, berisi tulisan hasil karya ilmiah di bidang kependidikan.

Ketua Editor:

Erwin Putera Permana, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Editor:

Prof. Dr. Saidamin P. Bagolong. University of Mindanao, Philippines
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Universitas Pendidikan Ganesha
Pradika Adi Wijayanto, S.Pd, M.Pd. Universitas Negeri Semarang
Dr. I Wayan Widiana. M.Pd. Universitas Pendidikan Ganesha
Erwinskyah Satria, M.Si., M.Pd. Universitas Bung Hatta
Prof. Leili Borimnejad. University of Medical sciences, Iran
Imam Suhaimi, M.Pd. Universitas Kahuripan Kediri
Dr. Imroatus Solikhah, M.Pd. IAIN Surakarta
Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd. Universitas Riau
Siska Nur Azizah Lestari, M.Hum. STKIP PGRI Wates
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd, Universitas Riau
Devita Sulistiana, S.Si., M.Pd. Universitas Islam Balitar
Dr. Neni Hermita, M.Pd., Universitas Riau

Reviewer:

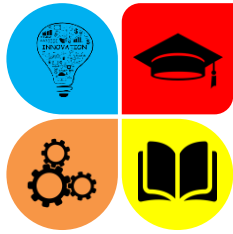
Prof. Siti Kusujarti, P.hD. Warren Wilson College, United States
Dr. Muhammad Bukhori Dalimunthe, M.Si. Universitas Negeri Medan
Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum. Universitas Sebelas Maret
Dr. Eyus Sudihartinih, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Heri Isnaini, M.Hum. IKIP Siliwangi
Dr. Ida Bagus Made Wisnu Parta, S.S., M.Hum. Universitas Dwijendra
Frans Aditia Wiguna, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri
Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo
Fitria Nur Hamidah, M.Pd. Politeknik Negeri Malang PSDKU Kediri
Dedi Riyan Rizaldi, M.Pd. MA Plus Nurul Islam Sekarbela
Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M.Pd. Universitas Bhinneka PGRI

Sekretariat:

Novita Dewi Rosalia, S.Pd

Diterbitkan oleh : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Redaksi : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112.
Website : <https://jiped.org/index.php/JSP>
Email : ojs.unpkediri@gmail.com





Jurnal Simki Pedagogia

ISSN (Online): 2599 – 073X
ISSN (Cetak) : 2807 – 2790

Volume 7. Nomor 2. Halaman 341-667. Tahun 2024
Daftar Isi

| | |
|--|---------|
| <p>Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terhadap Perilaku Prosocial Siswa SD Kelas V di Surabaya Danang Prastyo, Ida Sulistyowati, Sunu Catur Budiyo (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)</p> | 341-349 |
| <p>The Phonics Method to Increase English Pronunciation for Young Learners Wahyu Satya Gumelar, Tyara Sucia Lestari (Universitas Islam Nusantara)</p> | 350-362 |
| <p>Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar Adisa Rara Ayu Dwi Lestari, Alberth Supriyanto Manurung (Universitas Esa Unggul)</p> | 363-376 |
| <p>Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Bangun Ruang Meningkatkan <i>Self Efficacy</i> Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar Alifa Putri Sasmita Hadi Wijono, Cindya Alfi, Mohamad Fatih (Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)</p> | 377-386 |
| <p>The Use of Application Letter Resources on Improving Writing Competence Students at SMA Istiqamah Bandung Muhammad Hilvan Khadafi, Wahyu Satya Gumelar (Universitas Islam Nusantara)</p> | 387-395 |
| <p>Pengembangan <i>Game</i> KEBAL berbasis <i>Web App</i> sebagai Penguatan Sikap Toleransi Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar Latifatul Munawaroh, Cindya Alfi, Mohamad Fatih (Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)</p> | 396-403 |
| <p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini Sabitul Kirom, Arta Ainur Rofiq (Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)</p> | 404-412 |
| <p>Desain LinTar materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya meningkatkan <i>Adversity Quotient & Self Management</i> Kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran Frika Trisetya N., Mohamad Fatih, Cindya Alfi (Universitas Nahdlatul Ulama Blitar)</p> | 413-424 |
| <p>Transformasi Ruang Belajar: Implementasi Pojok Baca oleh Mahasiswa Kampus Mengajar <i>Batch 5</i> di SDN 4 Bringin Muhammad Zakariya, Erna Zumrotun (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara)</p> | 425-435 |

| | |
|---|---------|
| Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Saptono Hadi, Agus Hermawan (Universitas Nahdlatul Ulama Blitar) | 436-447 |
| Analysis Factors Teachers Occupational Well-Being Titin Kholisna (Universitas Islam Raden Rahmat) | 448-457 |
| Strategies and Impacts of The Sukabumi Reading Enthusiast Program on Community Literacy R. Histato Dayanto Kobasah, Sri Nurhayati (Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi) | 458-469 |
| The Effectiveness of Using Wattpad Application to Increase Students' Reading Skills Gita Dwi Arimbi, Ernita Daulay (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan) | 470-480 |
| Penggunaan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03 Aprilia Sukma Indah, Harto Nuroso, Frederica Yudina Numareta, Mudzanatun (Universitas PGRI Semarang) | 481-491 |
| The Contribution of Memorizing the Holy Qur'an to Improving the Speaking Skills of Eighth grade Students at the Ibnu Aqeel Modern Islamic Institute Khofifaturochmah, Rahmaini (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan) | 492-500 |
| Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital Ni Putu Dianita Safitri, Nirmala Tari (Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia) | 501-514 |
| Utilizing AI (Artificial Intelligence) to Have Positive Impacts on Students in Learning English Yasminar Amaerita Telaumbanua, Nesti Arni Hulu, Ayu Kartika Zai, Delan Septiani Hulu, Ednis Sartika Ndruru (Universitas Nias) | 515-524 |
| Pengembangan Bahan Ajar untuk Menunjang Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Materi Laju Reaksi Fase F SMA/MA Fatia Hamsil, Mawardi, Okta Suryani (Universitas Negeri Padang) | 525-539 |
| Pemanfaatan Media Digital sebagai Media Edukasi Anti Perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang Nuni Herliani, Farid Rizqi Maulana, Deni Wardana (Universitas Pendidikan Indonesia) | 540-553 |
| Pengaruh Meditasi Anapanasati terhadap Perhatian Siswa Kelas IX pada Materi Brahma Wihara di SMP Negeri 2 Keling Teguh Wibowo, Sujiono, Dwiyono Putranto (Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya) | 554-565 |
| Pengaruh Metode STEM Terintegrasi pada Materi Elektronika terhadap Kemampuan Analisis dan Pemecahan Masalah Siswa SMK Pandu Pribadi, Arip Nurahman, Adi Jufriansah (Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya) | 566-572 |

| | |
|---|---------|
| <p>Penerapan Metode Token Ekonomi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan Nadila Assyifa, Luluk Iffatur Rocmah (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)</p> | 573-585 |
| <p>Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah berbasis Materi Sejarah Lokal Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak Manja, Amrazi Zakso, Ika Rahmatika Chalimi (Universitas Tanjungpura)</p> | 586-597 |
| <p>Tindak Tutur dalam Interaksi Penjaja dan Pelanggan: Studi Kasus Pasar Kampung Lalang Mayang Savira, Sadieli Telaumbanua, Esra Perangin-Angin (Universitas Prima Indonesia)</p> | 598-608 |
| <p>Digital Literacy's Influence on Critical Thinking Skills of Office Administration Education Students at UNESA Lifa Panduwinata, Fadilah Setiawati (Universitas Negeri Surabaya)</p> | 609-618 |
| <p>Implementasi Media <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa SD Peterongan Anggita Wahyu Widiya, Noor Miyono, Luthfi Winarni Alexsandri, Ferina Agustini (Universitas PGRI Semarang)</p> | 619-628 |
| <p>Strategi <i>Writing in the Here and Now</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Rekon di SMA Pangeran Antasari, Medan Ayu Wandani Nasution, Jusrin Efendi Pohan, Esra Perangin-angin (Universitas Prima Indonesia)</p> | 629-638 |
| <p>The Relationship between Memorizing the Qur'an and the Outcomes of Learning Arabic for Students of Al-Hijrah 2 Integrated Islamic High School, Deli Serdang Nur Azizah Harahap, Harun Al Rasyid (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan)</p> | 639-648 |
| <p>Analisis Literasi Matematika Menggunakan <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran Matematika Alif Fiana Puspa Wardhany, Djatmiko Hidajat, Isna Farahsanti (Universitas Veteran Bangun Nusantara)</p> | 649-658 |
| <p>Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Metode Bernyanyi di TK Al Hidayah Rambipuji Tahun Ajaran 2024 Fitria Merie Anggraeni, A. Zulkarnain Ali, Pipit Rika Wijaya (Universitas PGRI Argopuro Jember)</p> | 659-667 |



Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terhadap Perilaku Prosocial Siswa SD Kelas V di Surabaya

Danang Prastyo^{1*}, Ida Sulistyowati², Sunu Catur Budiyo³
danang@unipasby.ac.id^{1*}, ida@unipasby.ac.id², sunu@unipasby.ac.id³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{2,3}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Received: 20 05 2024. Revised: 12 06 2024. Accepted: 26 06 2024.

Abstract : The aim of the research is to determine the influence of prosocial behavior on Class V elementary school students in Surabaya through the PjBL Model. The population of public elementary school students and the sample are elementary school students in Class V A and B at Sumur Welut III Elementary School Surabaya. The data collection technique used the PTM (Prosocial Tendencies Measure) questionnaire adapted from Carlo. Data analysis uses the T-Test. The conclusion is that there is an influence of the PjBL Model on the prosocial behavior of class V students at SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. The results of data processing show a sig (2-tailed) $0.00 < 0.05$, value meaning that there is an influence of the PjBL Model on the prosocial behavior of class V students at SD Negeri Sumur Welut III Surabaya

Keywords : Model PjBL, Prosocial Behavior, Elementary students.

Abstrak : Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh perilaku prososial siswa SD Kelas V di Surabaya melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Populasi penelitian siswa SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. Sampel penelitian siswa SD Kelas V A dan B di SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner PTM (Prosocial Tendencies Measure) diadaptasi dari Carlo. Teknik analisis menggunakan Uji T-Test. Teknik analisis data menggunakan uji T-Test. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.00 < 0.05$, artinya terdapat pengaruh Model PjBL terhadap perilaku prososial siswa kelas V SD Negeri Sumur Welut III Surabaya.

Kata Kunci : Model PjBL, Perilaku Prosocial, Siswa SD.

PENDAHULUAN

Perkembangan arus globalisasi dan digitalisasi membuat perubahan yang signifikan terhadap perilaku sosial masyarakat, khususnya siswa di sekolah. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah harus mampu menghadirkan pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswanya. Pada kenyataannya, pembelajaran yang saat ini telah berjalan belum

How to cite: Prastyo, D., Sulistyowati, I., & Budiyo, S. C. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) terhadap Perilaku Prosocial Siswa SD Kelas V di Surabaya. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 341-349.

Copyright © 2024 Danang Prastyo, Ida Sulistyowati, Sunu Catur Budiyo

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

sepenuhnya memberikan hasil positif dalam pembentukan karakter siswa. Dari beberapa hasil penelitian menyatakan, perilaku atau sikap siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas V perlu menjadi perhatian. Suparmi (2021) mengatakan, sebagian siswa SD belum mampu melakukan kerjasama dengan siswa lainnya. Hasil penelitian menunjukkan sebagian siswa SD melakukan tindakan *bullying* kepada siswa lainnya (Wiwit, 2017; Raskauskas et al., 2010; Hertinjung, 2013). Mayoritas siswa SD cenderung mengalami masalah perilaku sosial, sehingga keberadaan sekolah diharapkan mampu untuk menyelesaikan masalah perilaku siswa (Anisah, 2015; Prihatiningsih & Wijayanti, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku prososial seperti menolong dan berempati siswa SD masih perlu ditingkatkan (Suparmi, 2021).

Dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan sekolah harus mampu menyelesaikan masalah perilaku prososial pada siswa SD. Kedekatan guru di sekolah harus mampu memperbaiki perilaku sosial siswanya (Coulombe & Yates, 2018). Sebagai penyelenggara program pendidikan, sekolah dituntut mampu membentuk perilaku prososial siswa dengan cara memberikan beberapa program kegiatan Dewi, 2019; Rahmawati, 2019; Berger et al., 2018). Banyak program kegiatan yang dapat diberikan sekolah untuk memperbaiki perilaku prososial siswa salah satunya adalah dengan memasukkan pendidikan karakter dalam pembelajaran (Triyana, 2018; Kramer, 2014). Boduszek (2019) mengatakan, pada pembelajaran guru dapat menggunakan model belajar yang tepat. Dengan pemilihan model akan mempermudah guru dalam menumbuhkan karakter atau perilaku prososial siswa.. Selain itu menurutnya, guru dapat menggunakan media permainan untuk mengasah perilaku prososial. Diharapkan sekolah harus mampu membentuk perilaku prososial selama siswa melakukan proses pembelajaran. Sekolah tidak hanya dijadikan tempat untuk belajar dalam meningkatkan pengetahuan atau kognitif, melainkan juga sebagai tempat untuk melatih dan menumbuhkan karakter ke siswanya (Samuels, 2018; Liu et al., 2020).

Dari hasil penelitian dan wawancara beberapa sumber, perilaku prososial pada jenjang SD perlu mendapat perhatian. Armadhita et al., (2021) menyatakan, perilaku sosial anak SD pada usia 9-12 tahun perlu mendapatkan perhatian, hal ini karena usia tersebut dinilai kurang stabil dalam berperilaku prososial. Suparmi (2021) menyatakan, perilaku prososial Siswa SD Kelas V perlu ditingkatkan. Pada jenjang Kelas V siswa cenderung lebih banyak terlibat dengan masalah emosi. Hasil wawancara dari beberapa guru dan kepala sekolah di SDN Sumur Welut III Surabaya, mengungkapkan bahwa

perilaku prososial siswa, khususnya kelas V perlu mendapatkan penanganan. Hasil pengamatan di sekolah masih ditemukan sebagian siswa tidak peduli terhadap temannya. Siswa tidak menolong siswa lain saat jatuh dari sepeda, akantetapi justru menertawakannya. Siswa tidak membantu mencari barang temannya yang hilang justru mengejeknya. Siswa tidak terlalu peka dalam memberikan pertolongan kepada siswa lain, meskipun temannya sangat membutuhkan pertolongannya.

Dari beberapa masalah yang ditemukan selama pengamatan di sekolah, peneliti melakukan penelitian dengan mengukur perilaku prososial siswa SD Kelas V melalui penerapan Model PjBL di SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. Afandi (2013) menyatakan, Model PjBL merupakan metode belajar memprioritaskan proyek sebagai media pembelajarannya. Menurutnya, dalam pelaksanaannya wajib berpusat pada siswa. Hasibuan et al (2019) menyatakan, PjBL merupakan pembelajaran menggunakan proyek sebagai inti kegiatannya. Pada pelaksanaannya siswa diberikan kesempatan menentukan aktivitas yang akan dikerjakannya. Menurutnya, siswa akan belajar bekerjasama dengan siswa lain dalam menyelesaikan proyek.

Simbolon & Koeswanti (2020) menyatakan PjBL merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa dalam melakukan aktivitas seperti kerja sama secara kelompok, mendesain proyek, menghasilkan proyek dan mempresentasikan hasil proyeknya. Sementara itu, perilaku prososial Menurut R. A. Baron & Branscombe (2012), adalah bentuk perilaku dalam membantu orang lain. Arifin mengatakan perilaku prososial merupakan suatu tindakan membantu untuk orang lain. Hudaniah (2003) mengatakan perilaku prososial adalah kesediaan dalam membantu orang lain yang sedang membutuhkan. Perilaku prososial adalah tindakan dalam memberikan manfaat langsung kepada orang yang ditolong (Taylor et al., 2013). Perilaku prososial merupakan sebuah tindakan sukarela yang diberikan seseorang kepada orang lain (Eisenberg & Miller, 1987).

Brigham (1993) mengatakan, tidak semua perbuatan seseorang dapat dikategorikan sebagai perilaku prososial. Menurutnya, seseorang dikatakan berperilaku prososial, jika orang tersebut melakukan perbuatan seperti sebagai berikut. Sukarela, yaitu kesediaan untuk menolong tanpa meminta balasan. Murah hati, yaitu kesediaan seseorang untuk membantu orang lain dengan perasaan tanpa pamrih. Persahabatan, yaitu kesediaan seseorang dalam menjalin hubungan dan komunikasi. Kerjasama, yaitu kerelaan dalam bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama. Berbagi, yaitu kerelaan dalam berbagi perasaan dengan orang lain. Kedepan hasil penelitian ini

akan menyempurnakan hasil penelitian perilaku prososial di SD. Banyak dari hasil penelitian perilaku prososial meneliti siswa dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diterapkan adalah quasi eksperimen dengan mengujikan dua kelompok. Desain penelitian menerapkan *Non Equivalen Posttest Desain*. Populasi Siswa SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. Sampel, Siswa Kelas V A dan B SD Negeri Sumur Welut III Surabaya. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner PTM (*Prosocial Tendencies Measure*) didaptasi dari Carlo. Teknik analisis dengan Uji T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menerapkan penelitian eksperimen, peneliti akan melakukan beberapa uji yaitu homogenitas, normalitas dan Uji T Test. Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk memastikan bahwa kemampuan perilaku prososial siswa SD Kelas V di SD Negeri Sumur Welut III Surabaya setara atau sama. Dari hasil pengolahan data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. *Test of Homogeneity*

| Welut | | | | |
|-------------------------|------------|------------|-------------|--|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| .717 | 1 | 57 | .401 | |

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan nilai $\text{Sig}.401 > 0.05$, artinya dua sampel penelitian kelas VA dan Kelas VB homogen. Sementara itu, setelah mengetahui kedua kelas homogen, maka peneliti menindaklanjuti dengan penelitian eksperimen dengan menerapkan Model PjBL dan Model Pembelajaran Langsung. Dari hasil penerapan kedua model tersebut peneliti mendapatkan hasil perilaku prososial dari Kelas V A dan B. Dari hasil pengolahan data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. *Test of Homogeneity*

| nilai | | | | |
|-------------------------|------------|------------|-------------|--|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| .244 | 1 | 57 | .623 | |

Dari tabel berikut nilai $\text{Sig}.623 > 0.05$, terlihat bahwa perilaku prososial kedua kelas VA dan Kelas VB homogen. Sementara itu, hasil uji normalitas disajikan berikut ini.

Tabel 3. *Tests of Normality*

| | ab | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------|----|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| nilai | 1 | .093 | 25 | .200* | .987 | 25 | .984 |
| | 2 | .127 | 34 | .179 | .951 | 34 | .128 |

Dari tabel *Test of Normality* dapat disimpulkan bahwa kelas A dengan nilai Sig.984 > 0.05 dan kelas B dengan Sig.128 > 0.05, disimpulkan distribusi data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Sementara itu, setelah mengetahui dua kelas memiliki varian data homogen dan berdistribusi normal, maka peneliti melakukan uji T-Test. Untuk hasil uji T-Test disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. *Independent Sampel Test*

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|----------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| nilai | Equal variances assumed | .244 | .623 | 6.197 | 57 | .000 | 14.78000 | 2.38511 | 10.00389 | 19.55611 |
| | Equal variances not assumed | | | 6.115 | 49.201 | .000 | 14.78000 | 2.41710 | 9.92316 | 19.63684 |

Dari tabel tersebut disimpulkan, nilai Sig. sebesar $0.00 < 0.05$, artinya terdapat pengaruh penerapan Model PjBL terhadap perilaku prososial siswa kelas V SD. Dari hasil penelitian yang telah disajikan peneliti juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian Dianita (2020), Model PjBL berpengaruh terhadap perilaku prososial. Perilaku prososial siswa akan terlihat pada saat siswa menyelesaikan tugas proyek. Menurutnya, siswa akan berkerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas proyek. Muhammad Rafik (2022) menyatakan penerapan Model PjBL dalam pembelajaran berpengaruh terhadap perilaku prososial siswa. Menurutnya, siswa cenderung banyak

berinteraksi dengan siswa lain dalam menyelesaikan tugas proyek. Kusadi (2020) mengatakan, penerapan Model PjBL dalam pembelajaran, secara langsung akan memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi dan saling membantu dengan siswa lain. Siswa akan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan secara bersama-sama.

Dari hasil pengambilan data di sekolah menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa Kelas V menduduki peringkat yang berbeda. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa perilaku prososial untuk aspek berbagi menduduki peringkat pertama, kedua adalah kejujuran, ketiga adalah berderma, keempat adalah menolong dan kelima adalah kerjasama. Sementara itu, jika hubungkan antara peringkat perilaku prososial dengan teori dan pendapat para ahli ada korelasinya. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa peringkat pertama aspek perilaku prososial adalah berbagi. Eisenberg & Miller (1987) menjelaskan, sikap empati atau berbagi merupakan faktor penting dalam memunculkan perilaku sosial pada diri seseorang. Menurutnya, orang yang memiliki empati yang baik akan secara langsung membantu orang lain.

Baron (2015) mengatakan, perilaku prososial seseorang akan mudah diamati ketika orang tersebut memberikan perhatian kepada orang lain. Seseorang akan mudah memberikan perhatian kepada orang lain jika orang tersebut memiliki empati yang baik. Anjani mengatakan bahwa perilaku prososial seseorang dipengaruhi oleh sikap empat. Menurutnya, seseorang yang memiliki sikap empati tinggi secara langsung akan berpengaruh terhadap baiknya perilaku prososial dan sebaliknya. Baron (2004) mengungkapkan, empati merupakan kesanggupan dalam merasakan perasaan orang lain. Menurutnya, empati perilaku prososial memiliki arti bahwa kemampuan individu untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Sementara itu, terkait dengan aspek perilaku prososial berupa kejujuran, berderma, menolong, dan kerjasama merupakan tindak lanjut dari sikap empati. Asih & Pratiwi, (2010) mengatakan, siswa yang memiliki sikap empati yang baik mempunyai peluang besar dalam memberikan pertolongan. Selain itu, siswa dengan empati yang baik akan mudah melakukan kerjasama dan berderma secara ikhlas kepada orang lain. Kedepan penelitian ini dinilai penting karena selain mengetahui pengaruh Model PjBL terhadap perilaku prososial siswa juga memberikan manfaat langsung ke siswa. Siswa dengan perilaku prososial yang baik berdampak terhadap prestasi hasil belajar di sekolah (Imuta, 2016; Shields, 2016).

SIMPULAN

Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan Model PjBL terhadap perilaku prososial siswa Kelas V SD Negeri Sumur Welut III Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M. (2013). Model dan Motode Pembelajaran. In *Unissula press*.
- Anisah, A. S. (2015). Gangguan prilaku pada anak dan implikasinya terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. *Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v1i2.689>
- Armadhita, N., Noer, A. H., & Wungu, E. (2021). Adaptasi alat ukur prosocial tendencies measure (PTM) versi bahasa Indonesia pada anak usia sekolah di Bandung. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 9(1). <https://doi.org/10.22219/jipt.v9i1.12704>
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2010). Perilaku Prososial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/PSI/article/view/23>
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). Social Psychology, (13 Ed.). In *Pearson*.
- Baron, R. A., Byrne, D., & Branscombe, N. R. (2015). Social psychology (13th ed.). In *Social psychology (13th ed.)*.
- Berger, R., Benatov, J., Cuadros, R., VanNattan, J., & Gelkopf, M. (2018). Enhancing resiliency and promoting prosocial behavior among Tanzanian primary-school students: A school-based intervention. *Transcultural Psychiatry*, 55(6), 821–845.
<https://doi.org/10.1177/1363461518793749>
- Boduszek, D., Debowska, A., Jones, A. D., Ma, M., Smith, D., Willmott, D., Trotman Jemmott, E., Da Breo, H., & Kirkman, G. (2019). Prosocial video game as an intimate partner violence prevention tool among youth: A randomised controlled trial. *Computers in Human Behavior*, 93, 260–266.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.028>
- Brigham, J. C. (1993). College Students' Racial Attitudes. *Journal of Applied Social Psychology*. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1993.tb01074.x>
- Coulombe, B. R., & Yates, T. M. (2018). Prosocial pathways to positive adaptation: The mediating role of teacher-child closeness. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 58, 9–17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2018.08.003>
- Dewi, R. S. (2019). Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Chemical*

- Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Dianita, S., Triyono, T., & Arifin, I. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14033>
- Eisenberg, N., & Miller, P. A. (1987). The Relation of Empathy to Prosocial and Related Behaviors. In *Psychological Bulletin*. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.101.1.91>
- Hasibuan, M. P., Sari, R. P., & Setiawaty, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Pembentukan Habits Of Mind Siswa. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 3(2). <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i2.14415>
- Hertinjung, W. S. (2013). Bentuk-Bentuk Perilaku Bullying Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Psikologi UMS 2013 - Parenting*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hudaniah, T. D. (2003). Psikologi sosial. *Edisi Revisi*. Muhammadiyah University Press. Malang.
- Imuta, K., Henry, J. D., Slaughter, V., Selcuk, B., & Ruffman, T. (2016). Developmental Psychology Theory of Mind and Prosocial Behavior in Childhood: A Meta-Analytic Review. *Developmental Psychology*, 52(8), 1192–1205. <https://doi.org/10.1037/dev0000140>
- Kramer, T. J., Caldarella, P., Young, K. R., Fischer, L., & Warren, J. S. (2014). Implementing strong kids school-wide to reduce internalizing behaviors and increase prosocial behaviors. *Education and Treatment of Children*. <https://doi.org/10.1353/etc.2014.0031>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Liu, W., Su, T., Tian, L., & Huebner, E. S. (2020). Prosocial Behavior and Subjective Well-Being in School among Elementary School Students: the Mediating Roles of the Satisfaction of Relatedness Needs at School and Self-Esteem. *Applied Research in Quality of Life*. <https://doi.org/10.1007/s11482-020-09826-1>
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>

- Prihatiningsih, E., & Wijayanti, Y. (2019). Gangguan Mental Emosional Siswa Sekolah Dasar. *HIGEIA Journal of Public Health Research and Development*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/higeia/v3i2/26024>
- Rahmawati, S. W. (2019). Peran Iklim Sekolah Islami Terhadap Altruisme (Tindakan Kemanusiaan Untuk Menolong Orang Lain). *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v14i1.2633>
- Raskauskas, J. L., Gregory, J., Harvey, S. T., Rifshana, F., & Evans, I. M. (2010). Bullying among primary school children in New Zealand: Relationships with prosocial behaviour and classroom climate. *Educational Research*, 52(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/00131881003588097>
- Samuels, W. E. (2018). Nurturing kindness naturally: A humane education program's effect on the prosocial behavior of first and second graders across China. *International Journal of Educational Research*, 91, 49–64. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2018.08.001>
- Shields, D. L., Funk, C. D., & Bredemeier, B. L. (2016). Testing contesting theory: Conceptual metaphors and prosocial behavior. *Psychology of Sport and Exercise*, 27, 213–221. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2016.09.001>
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.30087>
- Suparmi, S., & Sumijati, S. (2021). Pelatihan Empati dan Perilaku Prosocial pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Psikodimensia*, 20(1), 46. <https://doi.org/10.24167/psidim.v20i1.2879>
- Taylor, Z. E., Eisenberg, N., Spinrad, T. L., Eggum, N. D., & Sulik, M. J. (2013). The relations of ego-resiliency and emotion socialization to the development of empathy and prosocial behavior across early childhood. *Emotion*, 13(5), 822–831. <https://doi.org/10.1037/a0032894>
- Triyana, J. P., Djatmika, E. T., & Wiyono, B. B. (2018). Sistem Full Day School dalam Menguatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(12). <https://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11793>
- Wiwit Viktoria Ulfah, Salasatun Mahmudah, R. M. A. (2017). Fenomena School Bullying Yang Tak Berujung. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v9i2.11608>.



The Phonics Method to Increase English Pronunciation for Young Learners

Wahyu Satya Gumelar¹, Tyara Sucia Lestari^{2*}

wahyusg@uninus.ac.id¹, suciatyara@gmail.com^{2*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2}Universitas Islam Nusantara

Received: 22 05 2024. Revised: 23 06 2024. Accepted: 28 06 2024.

Abstract : The purpose of this study was to solve the problem of fifth-grade students at SDN Ciwiden Kota that still low in pronunciation skills. Their English pronunciations are still considered inadequate, as seen by an average score of 52.85. This study design is Classroom Action Research (CAR). The data gathering approaches employed included an oral test, which is read aloud simple descriptive text, interviews with students and teachers, and field notes. In this study, the phonics method was employed to improve students' pronunciation skills through classroom activities. This study was carried out in two phases. The first cycle showed no significant improvements, however there was some improvement with an average score of 62.92. Cycle two was consequently required, and it showed remarkable improvement with an average score of 80.17. In short, the findings of this study suggest that the phonics method can improve students' English pronunciation skills and boost students' confidence in pronouncing a word in English. Then, during the learning process, a more effective strategy for students' pronunciation was discovered by applying the phonics method

Keywords : Phonics method, English pronunciation, Young learners.

INTRODUCTION

The important element of learning English is Pronunciation. Paying attention to pronunciation while communication plays an important role in learning a language. According to Harmer (2001) cited by Tiyas & Aniuranti (2023), states that the first thing native speakers are concerned with is pronunciation. Thus pronunciation is an important feature in language learning. In addition, Hişmanoğlu (2006) explains that pronunciation is not only important for successful oral communication, but also an important part of oral competence. Furthermore, Yates & Zielinski (2009) cited by Asrul & Husda (2022) explains that language components such as sounds, words, phrases, and new sentences are the primary skills of pronunciation in English language learning. Tiyas & Aniuranti (2023) also argue that Grammar and vocabulary are important language components, yet they may be turned meaningless if speakers cannot pronounce specific components or words correctly. If people use proper pronunciation, native speakers may understand even mistakes in grammar.

How to cite: Gumelar, W. S., & Lestari, T. S. (2024). The Phonics Method to Increase English Pronunciation for Young Learners. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 350-362.

Copyright © 2024 Wahyu Satya Gumelar, Tyara Sucia Lestari

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Therefore, pronunciation is an essential element of language learning for students since it allows for successful communication.

Despite the crucial role of English pronunciation is apparent, it is generally regarded as a difficult component. As mentioned by Martínez-Flor (2006) cited by Gilakjani (2016) that English pronunciation is the most difficult skill to learn and requires a lot of time to learn. Also, English pronunciation is frequently neglected as a learning priority. According to Hismanoglu & Hismanoglu (2011), many teachers try to teach grammar, vocabulary, and the four necessary language skills without considering integrating pronunciation instruction. Gilakjani (2016) also explained that the teaching of English pronunciation sometimes receives less attention or is rarely involved intensely. Considering the importance of learning English pronunciation, which, while regarded difficult to acquire, can be accelerated by systematic practices. As stated by Tiyas & Aniuranti (2023), systematic activities accelerate improve pronunciation learning. Teachers and students both play essential roles in this process and are actively involved.

English pronunciation is different from Indonesian pronunciation due to differences in word placement between written and spoken form. As described by Karlina et al. (2020) that Bahasa Indonesia is a phonetic language, which means a language that has a direct link between spelling and pronunciation. In other words, there is an association between the written words and how they are spoken. For example, the word “Rumah” is pronounced /ru·mah/. Compared to that, Karlina et al. (2020) state that English is a non-phonetic language, which implies that there is no direct link between letters and their associated sounds, and the association between written and spoken is frequently inconsistent. For example, the word “See” is pronounced /si:/. Because of this, the difference makes most students unable to pronounce English correctly. This is also faced by the fifth grade students in SDN Ciwidey Kota, where the students' ability in pronunciation is still very low. The average of English pronunciation test was only 52,85. most students still pronounce English words with Indonesian pronunciation, such as the word "Like" (Suka) pronounced /laik/, but pronounced as /lik/ "Lick" (Menjilat). thus, shows that most students are still do not understand the relationship between letters and sounds in context of English. Besides that most students still lack confidence when pointed by the teacher to pronounce or read words in English.

Aside from the students' low pronunciation skills, teaching English pronunciation to young students is suggested. According to Nixon and Tomlinson (2005) cited by Sariçoban

and Kuç (2010) explain that pronunciation learning should be learned as early as possible, this is because in their formative years, young learners are much more receptive to learning sounds and pronunciation patterns. Furthermore, Zhang and Yin (2009) also argue that teaching pronunciation needs to start in elementary school since children can acquire sound systems more rapidly and effectively than adults because advanced age complicates the process of learning pronunciation. Sarıçoban and Kuç (2010) stated that students in the range of 7-12 years old are significantly less self-conscious than those of 13 years old and above, it is because in the age range of 13 years old and above they are less able to imitate well. Thus this study tries to overcome students' problems in pronunciation and focus on improving students' ability in English pronunciation.

One of the effective methods in teaching English pronunciation is the phonics method. Sahara (2019) states that the basic principles of phonics were first developed by John Hart in 1570. Scott and Ytreberg (1994) mentioned that phonics is a methodology based on the combination of sounds and letters learned phonically. In addition, According to Bald (2007) cited by Paris (2019) that phonics is a systematic method of teaching about the sounds conveyed by letters and letter groups, it also includes teaching children to combine and blend letter sounds to read or write words. This approach encourages students to decode written letters with sounds based on graphemes. Furthermore, Paris (2019) defines the phonics method as an approach to teaching reading that emphasizes the relationship between letters and sounds. It involves teaching students to decode words by sounding out individual phonemes and blending them together to form words. This systematic approach aims to develop students' phonemic awareness and decoding skills, enabling them to read with fluency and accuracy.

Furthermore, teaching phonics involves evaluating students ability to pronounce. Pronunciation is significantly more than just individual sounds. Pronunciation is a way of saying a word, particularly one that is accepted or widely understood. It additionally serves as a graphical representation of how a word is pronounced, employing phonetic symbols. In this instance, the writer considers multiple aspects while grading students' pronunciation, including voicing, vowel length, and specific sound. Teaching phonics to young learners is quite beneficial and impactful. As mentioned by Kurniati (2015), the use of phonics allows students to read and pronounce words and sentences faster. In line with Kurniati (2015) who argues that using phonics can help students pronounce and read words or sentences easily, such as the word "c-a-t", phonics helps students recognize "c /khe/ - a /ae/ - t /the/" so they

can combine them to become "cat". Furthermore, Pancare (2018) cited by Tiyas & Aniuranti (2023) explains that learning phonics encourages young readers to integrate sound-spelling patterns to decode newly written words by instructing them to pronounce them. Also, the phonics method can help students build confidence in pronouncing words. Thus it can be concluded that phonics is beneficial in reading, spelling, and can help students who are at risk of developing reading disabilities.

Also, there are several studies that have been conducted to analyze how the use of phonics can help learn English pronunciation. The first study is by Kurniati et al. (2015), This study focuses on the use of phonics method to improve English pronunciation skills of kindergarten students in reading simple sentences. The results of this study found significant progress in improving students' pronunciation skills. The second study was conducted by Tiyas & Aniuranti (2023), the purpose of this study is to improve classroom learning which improves the quality of education especially in English pronunciation of sixth grade elementary school students. Classroom Action Research is used in this study. in the learning process, phonics method is used to improve students' pronunciation skills, the results show that students get better grades after getting English learning using phonics method. In their findings, they concluded that the application of phonics method can improve students' pronunciation skills. Based on previous research, this study is also expected to explore other strategies in the use of the phonics method with the aim of improving the pronunciation skills of elementary school students at different grades. Moreover, this study was conducted to improve students' pronunciation skills based on the previously mentioned problems.

RESEARCH METHOD

The methodology used in this study was classroom action research (CAR) developed by American Social Psychologist, Kurt Z. Lewin (1890-1947). The CAR research design in this study is a collaborative classroom action research conducted by teachers and writers to improve students' pronunciation skills, this type of research seemed most appropriate. Purohman (2018:1) states that Action Research is a reflective process of progressive problem solving conducted by individuals who collaborate with others or become part of a "community of practitioners" striving to improve something or solve a problem. Kemmis and Taggart (1988) cited by Purohman (2018) state that the research is started by planning for action. Then the plan is implemented as an action in the classroom, and the action is then observed. The reflection is done to analyze the data obtained during the action. This study was

carried out in two cycles, each cycle consisting of two separate meetings. According to Mukminin, et al. (2020) cited by Asrul & Husda (2022) that If the results of the first cycle do not meet what is expected, then the need for a second cycle is carried out with several teaching media and makes significant results. Thus this study showed significant results in the second cycle.

The classroom Action Research (CAR) usually takes place in certain cycle and the procedure for this study may be seen in the activities of each cycle, which are listed below. 1) Planning. The writer plans teaching and learning activities that focus on the problems identified in the previous teaching and learning process, which is the lack of students' skills in English pronunciation. The plan includes preparation before teaching and learning activities such as lesson plans, audio visuals from native speakers, pictures of words and letters, and teaching material books to support the learning of words to be learned. 2) Action. To carry out the plan, the writer acts as a teacher and teaches the lesson that has already been planned and conducting research in the classroom where the problem has been identified. The teacher introduces each letter of the alphabet and its sound with phonics using audio-visual media performed by native speakers, then students practice repeatedly.

After that, students focus on several letters which are then arranged into a word. then students spell using phonics, where the letters in one word consist of 3-6 letters, then pronounce the word properly. The activity will be repeated with different words and letters. 3) Observation. Students' pronunciation will be observed by the teacher in this observation stage. Students' performance will be assessed in the activity of reading a text guided by the teacher. In this case, the teacher will identify some errors that appear in the students' pronunciation and will tell the students more specifically. In this case, the teacher records some points to know the extent of students' pronunciation skills in the process of using phonics. 4) Reflection. From the notes taken and the data that has been collected by measuring student performance, the author analyzes several important things. Thus the author can re-plan the next action, which changes a certain action or adds several more actions to improve the learning process.

The fifth grade of SDN Ciwidey Kota, Bandung Regency, was the focus of the study. fifth grade grade is divided into 2 classes, class 5A and class 5B, in this study the writers only examined class 5B with 28 students. The data consisted of their pronunciation skill scores before and after treatment using the phonetic method. In conducting this study, the writers acted as an English teacher who taught English pronunciation using the phonics method with

the aim of improving students' pronunciation skills. At the same time, the teacher's actual role was as a collaborator who helped the writers design the lesson plan and analyze the data.

As mentioned earlier, this study was conducted in two cycles. The pre-cycle was set up in a single meeting with the aim of examining and observing the students' pronunciation skills prior to the use of the phonics method. In cycle I, the writers arranged two meetings that included activities to introduce and learn the sounds of letters in English using the phonics method. Then, at the end of the meeting, a test was given to read the descriptive text to determine the extent to which students' pronunciation skills improved following the use of the phonics method. Then cycle II was carried out based on the results of observation and reflection on the first cycle that had been developed. There were two meetings in cycle II. The plan of all activities in this cycle is almost the same as the first cycle, only some of the strategies used are different, namely involving game activities in applying the phonics method. The game involved arranging the scrambled letters into a word as well as filling in the incomplete parts of a word with vowels. After that, at the end of the meeting, a reading test was conducted as in cycle I to find out the final results of the students' English pronunciation skills.

To analyze the data, some instruments were employed, including observation checklist, interviews, documentation, test and field notes. The observation checklist and field notes serve as tools used to determine whether the learning process follows the lesson plan or not. The writer gave an oral test that consists of reading teks descriptive to students which aimed to find out whether phonics method could improve the students' pronunciation skills. In the interview session, the teacher gave his views on learning pronunciation with and without using the phonics method, then students were also interviewed to find out how students opinion about learning English. then documentation was also done to analyze the data.

RESULTS AND DISCUSSION

As previously stated, the research was conducted in two cycles, which implies that different results were obtained from each. Each cycle included the percentages of the students' scores and was concluded by a discussion. Their pronunciation skills were obtained from the scores evaluated through the reading test. Here are the activities are done in each cycle.

Pre-Cycle Activity

In the pre-cycle activity stage, students were not exposed to the phonics method or any other learning strategies. The writer and teacher collaborated to create examinations that directly assessed students' pronunciation skills. The test was a read aloud test on a descriptive text that had been planned by the writers. The text is very simple and the content is about describing animals according to the material from the students' English learning module. The activity intends to conduct a pre-test of pronunciation skills that are not taught with the phonics method.

Table 1. Pre-activity Scores Analysis

| Categories | Score Range | Frequency | Percentages |
|-------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| Very Good | 85 – 100 | 0 | 0% |
| Good | 75 – 84 | 2 | 7% |
| Sufficient | 60 – 74 | 10 | 35,8% |
| Poor | 50 – 59 | 5 | 17,9% |
| Very Poor | 0 – 49 | 11 | 39,2% |
| Total | | 28 | 100% |

Based on the table, it can be seen that among the 28 students there are two students who scored in the "Good" category with a percentage of 7%. 10 students in the "Sufficient" category with 35.8% but 17.9% in the "Poor" category as 5 students scored below 60. And 11 students with 39.2% were unfortunately in the "Very poor" category. And the average student score was 52.85 this shows that the students' pronunciation skills are still low. This activity was conducted to see how the progress before and after using the phonics method. Students' pronunciation skills in this activity are still very low. Most students only guess and pronounce words by reading in Indonesian.

In this instance, most students revealed a lack of knowledge of letter sounds and their combinations to construct words. According to Karlina et al. (2020), English differs from Indonesian in that there is often inconsistency between written and spoken English. Thus, Paris (2019) argues for a phonics method approach to reading learning that teaches students to decode words by sounding out individual phonemes and combining them to form words, with the aim of developing students' phonemic awareness and enabling them to read fluently and accurately. Furthermore, throughout the pre-cycle activities, students showed a lack of confidence in pronouncing the words in the text. They appeared anxious when pronounce the words in the text, and were occasionally confused and hesitant. Also, certain students did not read words that were difficult to pronounce or pronounce them with Indonesian pronunciation. As a result, the fact that no students scored well indicates that students are still lacking phonics understanding while reading a word.

Activity in Cycle I

The activities in this cycle used the phonics method, with the writer acting as a teacher providing a series of previously prepared lessons. During this phase, the teacher explains how a letter sound. Learning begins with understanding how the sounds of letters in English differ from those that were taught in the alphabet. Students pay attention to and imitate the audiovisual showing the introduction of the sounds of the alphabet's letters. Then, students complete a test based on the material that was prepared to assess their pronunciation skills. The following student assessment scores are classified.

Table 2. Scores Analysis in Cycle I

| Categories | Score Range | Frequency | Percentages |
|------------|-------------|-----------|-------------|
| Very Good | 85 – 100 | 2 | 7% |
| Good | 75 – 84 | 7 | 25% |
| Sufficient | 60 – 74 | 15 | 57% |
| Poor | 50 – 59 | 2 | 7% |
| Very Poor | 0 – 49 | 2 | 7% |
| Total | | 28 | 100% |

Based on the table, it can be seen that there are students who get very good scores. This shows an improvement from the pre-cycle activities. However, there is little change in improvement from the pre-cycle. In cycle I activities there were 2 students (7%) in the "Very Good" score category, 7 students "Good" (25%), the "Sufficient" score increased to 15 students (57%), 2 students (7%) in the "Poor" category and 2 students (7%) still in the "Very Poor" category. Based on this, the frequency percentage can be said to have changed. In addition, the average score of students showed an increase to 62.92. However, this cycle cannot be said to be successful because it has not met the minimum standard criteria based on school provisions, which is not less than 70.

Based on the activities in Cycle I, the teacher reintroduced the A-Z alphabet in English. The names of the letters of the alphabet are mentioned together by both the students and the teacher. The letters of the alphabet were then introduced using the phonics method, which involved learning the sounds of the letters of the alphabet. The introduction of these sounds is followed by examples of related words. Audio visuals from native speakers were employed along with music in the application. In this activity, students show an interest in hearing how letter sounds are pronounced. The teacher then shows pictures and words that represent the letters of the alphabet and has the students pronounce the words in the picture together. Furthermore, the teacher asks students to analyze the word and spell it using phonics before move on to more harder terms. This is intended to improve students' phonemes

awareness. According to Pancare (2018), cited by Tiyas & Aniuranti (2023), mastering phonics can enable students to integrate sound spelling patterns to figure out written words into spoken. During this cycle, the teacher also introduced short and long vowels using audio videos recorded by native speakers. The video includes examples of words representing short and long vowels. The teacher and students will then distinguish between short and long vowels.

Observations revealed that the phonics strategy had not been completely implemented. Some students still neglected to follow the directions. Some people continue to have difficulty distinguishing between letters and letter sounds. Furthermore, students continue to struggle with distinguishing between short and long vowels in words. Another issue that students face is that they are unfamiliar with the pronunciation of words in English because English is not used in daily life and is only taught in school, and students continue to show hesitancy and lack focus. In certain circumstances, the teacher delivers the content too fast, causing students to not absorb pronunciation lessons adequately. As a result, the author suggests making some changes to the exercises in the second cycle so that students can become adapted to English pronunciation and develop phoneme awareness when pronouncing words in sentences. As a result, modifications in strategy for using the phonics method, adding additional vocabulary to learn so that students get used to it and can identify it, and active student participation are predicted to maximize the phonics method's utilization.

Activity in Cycle II

Based on the first cycle, which showed little improvement in students' pronunciation abilities and other issues, the second cycle should be carried out after reflection. This reflection is required to assess the present difficulties and observe each circumstance. Similar to the first cycle, this activity was carried out across two meetings, each lasting 70 minutes. This cycle is intended to finish all phonics method activities. Students were given the same test, which consisted of reading simple descriptive text about animals. The sequence of learning activities in this cycle was the same as in the previous cycle, but the strategy of learning activities was changed. In this case, in addition to having students listen to audiovisuals from native speakers, the teacher involved game-based learning. The game included arranging the scrambled letters into a word and filling in the blanks with vowels. Each student is given a small piece of paper with diverse contents, such as a word with randomized letters and an incomplete word, which they then present to the teacher to pronounce and receive feedback on. It is hoped that students will analyze the words and how

they are pronounced. After everything is done, the teacher shows examples of new words in the form of sentences in the text, then analyzed. Then students and teachers practice distinguishing words that show short and long vowels. In this case, the students also practiced the pronunciation alternately between the teacher and the students repeatedly. Pronunciation continued to be practiced during the two meetings in this cycle. After the lesson was over, each student took a test, the same as the first cycle which was a simple descriptive text reading test. Their pronunciation skills were observed and examined. The scores are grouped into the following table.

Table 3. Scores Analysis in Cycle II

| Categories | Score Range | Frequency | Percentages |
|------------|-------------|-----------|-------------|
| Very Good | 85 – 100 | 8 | 28,5% |
| Good | 75 – 84 | 14 | 50% |
| Sufficient | 60 – 74 | 6 | 21,4% |
| Poor | 50 – 59 | 0 | 0% |
| Very Poor | 0 – 49 | 0 | 0% |
| Total | | 28 | 100% |

After observing the results of the first cycle, the second cycle was conducted based on the deficiencies shown from the first cycle. The first cycle did not show optimal results in order for students to improve their pronunciation skills. This the second cycle was necessary. The results showed that 28 students had 10 students who improved their pronunciation skills through the phonics method because their scores were between 85 and 100. This indicates that there are significant results compared to the first cycle. 14 students got 75 to 84 and there were no students who were categorized as "Poor" and "Very Poor". Thus, all students showed improvement in their pronunciation skills and met the minimum standard criteria set by the school. some important things were obtained by interviewing students and teachers.

Pronunciation abilities increase, and all students pass the minimum requirement; this shows the teacher's learning plan using the phonics method, as well as an implementation strategy that actively involves students and is easily understood by them. As explained by Paris (2019) that systematically learning pronunciation using phonics teaches children to engage in combining and blending letter sounds to read or write words, with this systematic approach can develop students' phonemic awareness and decoding skills, enabling students to read fluently and accurately in pronunciation. In addition, at the end of each lesson, the teacher provides motivation and encouragement by comments on the students' general pronunciation skills and gives small gifts such as candy, ensuring that students continue to be supported to practice English pronunciation on a regular basis.

Based on this, it was determined that students' pronunciation skills had improved. The writer also discovered some students who were still apprehensive and nervous, but attempted to say the term even though they were incorrect when assigned by the teacher. Students become more confident as they master phonics and discover solutions to overcome their difficulties in pronouncing words in English. Almost all students enjoy and are stimulated by audiovisual and game-based learning activities. They are excited to keep enhancing their pronunciation. Finally, they were able to pronounce English words correctly. As a result, the phonics method should be used in pronunciation instruction to engage students. The following is a comparison of students' pronunciation skills in pre-cycle, cycle I and cycle II activities presented in graph form.

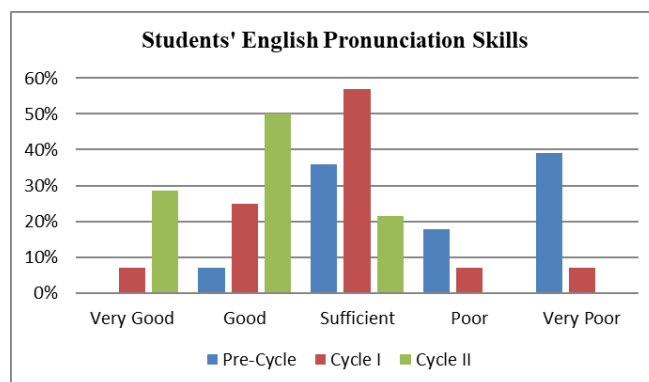


Figure 1. Flowchart of Pronunciation Skills through the Phonetic Method

From the graph above, the percentage of students' pronunciation skills using the phonics method is increasing. This can be seen from the three stages shown. First, the pre-cycle activities showed that students' skills in English pronunciation were still low. Then the first cycle showed an increase but not significant. Slowly the students' pronunciation skills improved by using the phonics method. Even so, the first cycle could not be said to be satisfactory because only a few students reached the "Very Good" category. To increase the score through the same phonics method applied, a second cycle is needed by updating the learning strategy, such as Mukminin, et al. (2020), Asrul & Husda (2022) stated that a second cycle is needed by adding some media that can support learning for significant results. Using audio visuals and some game activities as media and teaching strategies with the phonics method gives students the opportunity to be more active in practicing pronunciation. At least 50% of the students scored "Good" and 28.5% "Very Good", while the remaining 21.4% were in the "Sufficient" category. Thus, students' pronunciation skills have improved. At least 50% of the students scored "Good" and 28.5% "Very Good", while the remaining 21.4% were in the "Sufficient" category. Thus, students' pronunciation skills have improved. The purpose of

pronunciation skills is to make pronunciation understandable. As explained by Asrul & Husda (2022) that it is important for students to practice pronunciation because it plays a role in one's understanding, otherwise they cannot communicate effectively.

CONCLUSION

Based on the previously identified findings, it is determined that the phonics method plays an essential role in improving students' English pronunciation skills. Student scores have increased from pre-cycle to cycle I and cycle II. This shows that the phonics technique is beneficial in enhancing understanding of letter sounds since it considers how letters sound and the relationship between the sound and its spelling. So the writers concluded that using the phonic method in Classroom Action Research (CAR), could improve student pronunciation. The writers concludes that the proper technique to use phonics methods in teaching pronunciation in class to fifth-grade students at SDN Ciwidey Kota are (1) for students to listen to native speakers' pronunciations and attempt to pronounce repeated words. (2) The teacher integrates learning through activities, such as distributing the arrangement of letters in a word and having students follow it into a word form. (3) giving students a game of filling incomplete words with vowels. (4) students are given more words to practice pronunciation. (5) The teacher introduces new words, analyzes how the letters sound, and then lets the students practice repeated them together. The pre-cycle activity showed that the average student score was still low, which was only 52.85. Then the application of the phonics method was carried out to improve students' pronunciation skills and showed significant improvement. The average student score in cycle I was 62.92 and then the average score tied to 80.17 in cycle II. That way the phonics method is able to improve students' English pronunciation skills.

REFERENCES

- Agustine, D., Arvianti, I., & Heriyanto, E. (2022). The Improvement Of Mispronunciation Encountered By Most Young English Learners. *Jurnal CULTURE (Culture, Language, and Literature Review)*, 9(1), 94–118. <https://doi.org/10.53873/culture.v9i1.243>
- Asrul, N., & Husda, A. (2022). Enhancing Pronunciation Skills Through Phonetic Method. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4167–4176. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.394>

- Blevins, W. (2006). *Phonics from A to Z: A practical guide* (2nd ed). Teaching Resources/Scholastic.
- Celce, M., & Murcia. (2001). *Teaching English as a Second or Foreign Language* (3rd ed).
- Gilakjani, A. P. (2016). English Pronunciation Instruction: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education*, 1(1). <http://ijreeonline.com/article-1-21-en.html>
- Hişmanoğlu, M. (2006). Current Perspectives on Pronunciation Learning and Teaching. 2(1), 101–110. <https://www.jlls.org/index.php/jlls/article/view/26>
- Hismanoglu, M., & Hismanoglu, S. (2011). Internet-Based Pronunciation Teaching: An Innovative Route Toward Rehabilitating Turkish Efl Learners' Articulation Problems.
- Karlina, Y., Rahman, A., & Chowdhury, R. (2020). Designing Phonetic Alphabets for Bahasa Indonesia (PABI) for the teaching of intelligible English pronunciation in Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(3), 726–734. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i3.23223>
- Sahara. (2019). Improving Students' Pronunciation by Applying A Phonics Method in The Classroom at The Eighth Grade Students of UPT SMPN 6 Satap Malangke. IAIN Palopo. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/1105/>
- Kurniati, V., Wijaya, B., & Suhartono, L. (2015). Improving Students' Pronouncing Ability Using Phonics. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i1.23737>
- Paris, A. S. (2019). Phonics Approach in Teaching Reading. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(3). <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v6i3.739>
- Purohman, P. S. (2018). Classroom Action Research Alternative Research Activity for Teachers.
- Sarıçoban, A., & Kuç, A. (2010). Teaching problematic consonants in English to young learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 943–947. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.131>
- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1994). *Teaching English to Children*. London: Longman.
- Tiyas, R. F., & Aniuranti, A. (2023). The Implementation Of The Phonics Method To Enhance The Young Learners' English Pronunciation. 3(1). <https://jurnal.unupurwokerto.ac.id/index.php/esochem/article/view/188>
- Zhang, F., & Yin, P. (2009). A Study of Pronunciation Problems of English Learners in China. *Asian Social Science*, 5(6), p141. <https://doi.org/10.5539/ass.v5n6p141>



Pengaruh Model Pembelajaran Matematika *Realistik* terhadap Hasil Belajar Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar

Adisa Rara Ayu Dwi Lestari^{1*}, Alberth Supriyanto Manurung²

adisarara2000@gmail.com^{1*}, alberth@esaunggul.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Esa Unggul

Received: 13 02 2024. Revised: 22 04 2024. Accepted: 21 06 2024.

Abstract : The learning model is a factor that can influence learning outcomes, so in order to achieve maximum learning outcomes, teachers must be able to select and define the appropriate learning model. The purpose of this study is to determine the effect of the realistic mathematics model on student learning outcomes. This research uses an experimental research design. The population of this study is all fifth-grade classes at SD Negeri Kembangan Utara 06 Pagi, with VA class as the control group and VB class as the experimental group. The research sample consists of 64 respondents. The learning outcomes test used is a multiple-choice pretest and posttest. The result of this research shows that there's implementation of realistic mathematics learning model has an influence on learning outcomes in mathematics. Based on the t-test analysis, the research findings show a significant effect of the realistic mathematics learning model on mathematics learning outcomes, therefore, the alternative hypothesis (H1) is accepted.

Keywords : Learning models, Realistic Mathematics, Learning outcomes.

Abstrak : Model pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus dapat memilih dan mendefinisikan model pembelajaran dengan tepat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model matematika realistik terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri Kembangan Utara 06 Pagi, kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 64 responden. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran matematika realistik mempengaruhi hasil belajar pada muatan pelajaran matematika. Uji-t berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran matematika realistik terhadap hasil belajar matematika, maka H1 diterima.

Kata Kunci : Model pembelajaran, Matematika *Realistik*, Hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bekal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Anti & Susanto, 2017). Pembelajaran merupakan proses aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Matematika adalah subjek tepat yang mampu mengembangkan proses berpikir anak dimulai dari usia dini, pendidikan Sekolah Dasar (SD), pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan bahkan sampai mereka berada di bangku perkuliahan (Mangelep, 2019). Ilmu matematika menjadi sangat penting untuk diberikan dan disampaikan melalui pengajaran berkat nilai kegunaannya baik dalam keseharian maupun untuk kepentingan jangka panjang dalam mempersiapkan bekal di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus melesat maju (Manurung, n.d.). Melalui regulasi tersebut, dapat dilihat peran pendidikan yang dilakukan sebagai bentuk upaya meningkatkan kemampuan peserta didik, terutama yang sangat potensial untuk dikembangkan, melalui kondusifitas dalam proses belajar mengajar yang menanamkan bekal kerohanian, berperilaku baik, kemampuan manajemen diri, mencerdaskan serta berbagai keterampilan lain yang kelak akan dibutuhkan dan berguna ketika mereka terjun ke masyarakat (Manurung, 2017).

Berdasarkan pengertian secara psikologis belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan konkret dalam seluruh aspek tingkah laku (Manurung et al., 2020). Belajar adalah proses yang membutuhkan konsentrasi supaya apa yang dipelajari oleh peserta didik dapat dipahami dengan baik (Fajriani & Rosyid, 2020). Belajar adalah cara yang bisa memperbaiki kehidupan seorang. Dengan belajar, seorang bisa memperoleh ilmu sebanyak mungkin yang mampu dipergunakan untuk melakukan sesuatu demi hidup yang lebih baik lagi. Belajar dapat dilakukan di manapun dan dengan cara apapun (Palittin et al., 2019). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia merupakan sebuah model pembelajaran matematika yang membawa perseteruan kehidupan sehari-hari untuk ditempatkan serta dikaitkan langsung dengan materi matematika (Putri & Manurung, 2020).

Model pembelajaran matematika realistik merupakan model yang menekankan pada makna konsep matematika. Suatu pengetahuan menjadi bermakna apabila proses pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual menggunakan pengaplikasian konsep pada masalah-masalah yang ada di kenyataan atau realita sehari-hari. Sebuah persoalan dianggap realistik jika persoalan tersebut dapat dibayangkan (*imagineable*) atau konkret (*real*) dalam

pikiran peserta didik (Akina & Sulistiowati, 2020). Berbagai penjelasan di atas mengarah ke situasi yang mana matematika idealnya dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Berdasarkan data observasi menunjukkan rendahnya nilai pembelajaran matematika menggunakan pendekatan yang mampu membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran matematika tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*). Untuk memperoleh fakta empiris, penulis melakukan penelitian di SD Negeri Kembangan Utara 06 Pagi yang merupakan sekolah dasar di kecamatan Kembangan. Berdasarkan observasi tersebut bahwa SD Negeri Kembangan Utara 06 Pagi menggunakan Kurikulum 2013 atau yang lebih dikenal dengan Kurtilas. Selain itu, diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang dalam mata pelajaran matematika masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diperlukan berdasarkan perolehan hasil penilaian kenaikan.

Selama kegiatan belajar mengajar guru telah mengupayakan berbagai hal untuk memancing keaktifan, minat dan ketertarikan siswa. Akan tetapi, ada beberapa peserta didik yang terlihat belum aktif pada proses pembelajaran sehingga rangkaian pembelajaran yang berlangsung banyak terpusat pada peran guru (*teacher centered*). Berdasarkan pada persoalan diatas, pembelajaran matematika seharusnya menggunakan pendekatan yang mampu membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa sehingga diharapkan pembelajaran matematika tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), supaya siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran, maka diperlukan berbagai upaya dari guru untuk dapat membangkitkan keaktifan mereka. Pendekatan pembelajaran matematika realistik dengan prinsip realistik ini memiliki nilai kecocokan yang tinggi untuk penggunaannya karena mendasarkan pada fakta yang ada secara nyata serta penemuan yang prosesnya diperoleh dari pembimbingan dan pengarahan guru (Ananda, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk mencari dampak *treatment* (perlakuan) tertentu (Syahfutra et al., 2020). Berdasarkan jenis penelitian di atas, maka penelitian ini dilakukan terhadap 2 (dua) kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran matematika realistik dan kelas kontrol merupakan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional dengan desain penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh siswa kelas V SD Negeri Kembangan Utara 06 Pagi. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2008:122) merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga data yang diperoleh lebih representatif dengan melakukan proses penelitian yang kompeten dibidangnya (Rozi, 2017).

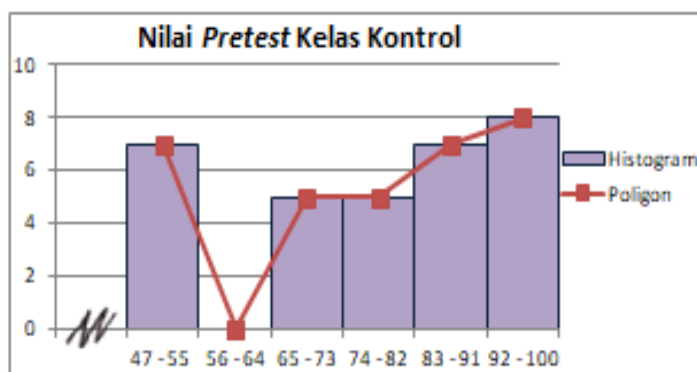
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil nilai *pre-test* pada muatan pelajaran matematika dengan materi pengolahan data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, lalu hasilnya disajikan pada tabel distribusi berikut:

Tabel 1. Data hasil belajar *pre-test* kelas kontrol

| No | Kelas Kontrol | |
|----|---------------|---------------|
| | Interval | Frekuensi (f) |
| 1 | 47 – 55 | 7 |
| 2 | 56 – 64 | 0 |
| 3 | 65 – 73 | 5 |
| 4 | 74 – 82 | 5 |
| 5 | 83 – 91 | 7 |
| 6 | 92 – 100 | 8 |
| | Jumlah | 32 |

Berdasarkan data distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai *pre-test* antara nilai 47-55 sebanyak 7 siswa; nilai 65-73 sebanyak 5 siswa; nilai 74-82 sebanyak 5 siswa; nilai 83-91 sebanyak 7 siswa; nilai 92-100 sebanyak 8 siswa. Data distribusi frekuensi nilai pretest dari kelas kontrol telah disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



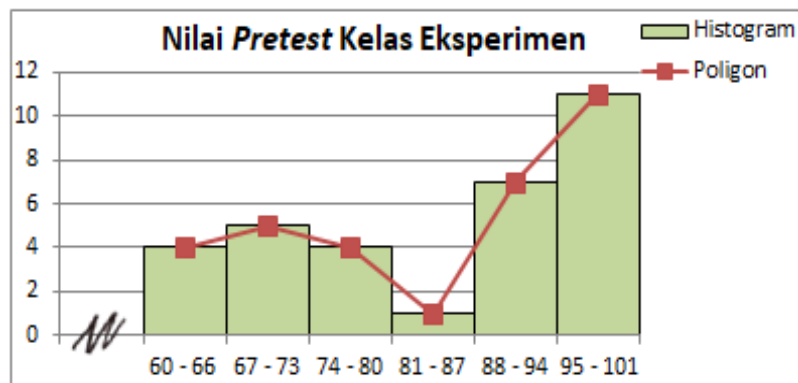
Gambar 1. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Data hasil *pre-test* kelas eksperimen yang telah dihitung rumus distribusi frekuensi, selanjutnya disusun dalam tabel distribusi frekuensi yang telah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen

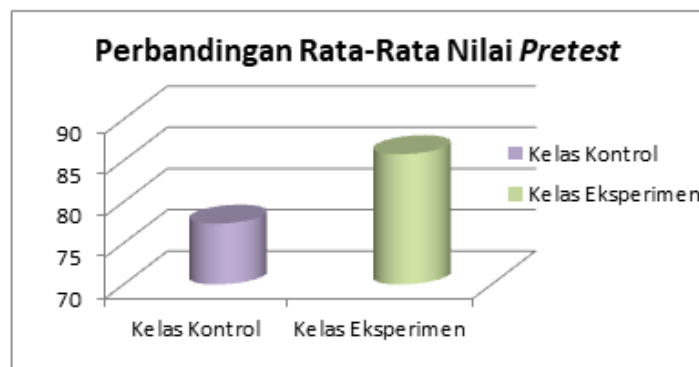
| No | Kelas Eksperimen | |
|----|------------------|------------------------|
| | Interval | Frekuensi (<i>f</i>) |
| 1 | 60 – 66 | 4 |
| 2 | 67 – 73 | 5 |
| 3 | 74 – 80 | 4 |
| 4 | 81 – 87 | 1 |
| 5 | 88 – 94 | 7 |
| 6 | 95 – 101 | 11 |
| | Jumlah | 32 |

Berdasarkan data distribusi frekuensi nilai *pre-test* menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas eksperimen terdapat siswa yang nilainya berada diantara 60-66 sebanyak 4 siswa; nilai 67-73 sebanyak 5 siswa; nilai 74-80 sebanyak 4 siswa; nilai 81-87 sebanyak 1 siswa; nilai 88-94 sebanyak 7 siswa; nilai 95-101 sebanyak 11 siswa. Data distribusi frekuensi nilai *pre-test* dari kelas eksperimen telah disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Hasil Belajar *Pre-test* kelas Eksperimen

Nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dihitung rata-rata memiliki perbandingan yang disajikan dalam diagram sebagai berikut.



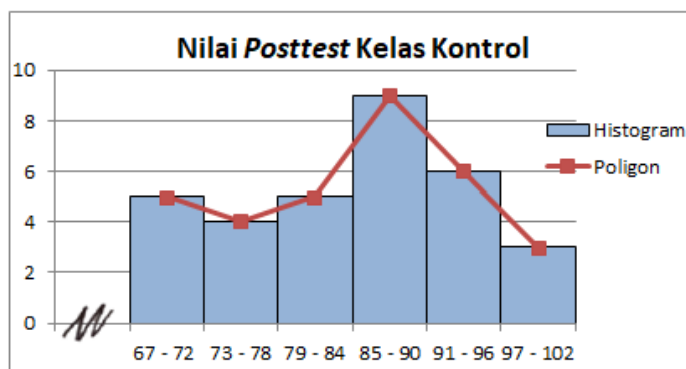
Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diagram di atas maka dapat diketahui perbandingan hasil *pre-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 77,37 sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 85,78. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen selisih 8,41. Data hasil belajar *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar *Post-test* Kelas Kontrol

| No | Kelas Kontrol | |
|----|---------------|---------------|
| | Interval | Frekuensi (f) |
| 1 | 67 – 72 | 5 |
| 2 | 73 – 78 | 4 |
| 3 | 79 – 84 | 5 |
| 4 | 85 – 90 | 9 |
| 5 | 91 – 96 | 6 |
| 6 | 97 – 102 | 3 |
| | Jumlah | 32 |

Berdasarkan data distribusi frekuensi nilai *post-test* menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas kontrol terdapat siswa yang nilainya berada diantara 67-72 sebanyak 5 siswa; nilai 73-78 sebanyak 4 siswa; nilai 79-84 sebanyak 5 siswa; nilai 85-90 sebanyak 9 siswa; nilai 91-96 sebanyak 6 siswa; nilai 97-102 sebanyak 3 siswa. Data distribusi frekuensi nilai *post-test* dari kelas kontrol telah disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Hasil Belajar *Post-test* Kelas Kontrol

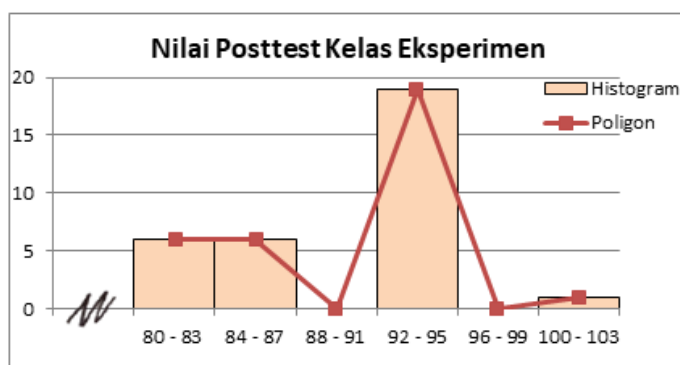
Data hasil *post-test* kelas eksperimen yang telah dihitung rumus distribusi frekuensi, selanjutnya disusun dalam tabel distribusi frekuensi yang telah disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. Data Hasil Belajar *Post-test* Kelas Eksperimen

| No | Kelas Eksperimen | |
|----|------------------|---------------|
| | Interval | Frekuensi (f) |
| 1 | 80 – 83 | 6 |
| 2 | 84 – 87 | 6 |
| 3 | 88 – 91 | 0 |

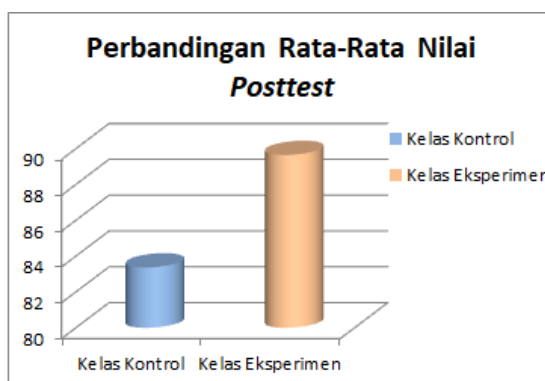
| | | |
|--------|-----------|----|
| 4 | 92 – 95 | 19 |
| 5 | 96 – 99 | 0 |
| 6 | 100 – 103 | 1 |
| Jumlah | | 32 |

Berdasarkan data distribusi frekuensi nilai *post-test* menunjukkan bahwa dari 32 siswa kelas eksperimen terdapat siswa yang nilainya berada diantara 80 – 83 sebanyak 6 siswa; nilai 84 – 87 sebanyak 6 siswa; nilai 92 – 95 sebanyak 19 siswa; nilai 100 – 103 sebanyak 1 siswa. Data distribusi frekuensi nilai *post-test* dari kelas eksperimen telah disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dihitung memiliki perbandingan rata-rata nilai *post-test* dapat disajikan pada diagram berikut:



Gambar 6. Perbandingan Hasil Belajar *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diagram diatas maka dapat diketahui perbandingan hasil *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 83,37; sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 89,65. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol karena selisih rata-rata kedua kelas sebesar 6,28.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus Uji kolmogrof-smirnov dengan bantuan IBM SPSS. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikan $> 0,05$, sedangkan jika nilai taraf signifikan $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Matematika

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|--|---------------------------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pre-Test Ekperimen (RME) | ,185 | 32 | ,007 |
| Hasil Belajar Post-Test Eksperimen (RME) | ,176 | 32 | ,013 |
| Matematika Pre-Test Kontrol (Konvensional) | ,172 | 32 | ,017 |
| Post-Test Kontrol (Konvensional) | ,147 | 32 | ,077 |

Berdasarkan data tabel 5 di atas diperoleh nilai Asymp.Sig $> 0,05$. Tingkat hasil belajar matematika kelas eksperimen memiliki Asymp.Sig sebesar 0,013 dan kelas kontrol memiliki Asymp.Sig 0,077, berarti data ini berdistribusi normal pada taraf signifikansi $> 0,05$. Data *pretest* dan *posttest* murid selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus normalized gain, tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika murid kelas V SDN Kembangan Utara 06 Pagi setelah diterapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik. Hasil pengelolaan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata gain ternormalisasi murid setelah diterapkan pendekatan matematika realistik, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Gain Hasil Belajar Matematika

| No | Jenis Kelas | Nilai Mean | | <g> | Kategori Gain |
|----|-------------|------------|-----------|--------|---------------|
| | | Pre-test | Post-test | | |
| 1. | Eksperimen | 85,78 | 89,65 | 0,4409 | Sedang |
| 2. | Kontrol | 77,37 | 83,37 | 0,4235 | Sedang |

Berdasarkan hasil uji gain pada kelas eksperimen mendapatkan nilai gain sebesar $0,3 \leq 0,4409 < 0,7$ yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas kontrol hasil uji gain menunjukkan angka $0,3 \leq 0,4235 < 0,7$ yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil uji normalitas gain dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran model matematika realistik lebih baik daripada kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional.

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat seberapa besar efek pengaruh penerapan model matematika realistik terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengelolaan data yang telah dilakukan

menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata gain ternormalisasi murid setelah diterapkan pendekatan matematika realistik, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

| No | Jenis Kelas | Rata-rata mean gain | sd (Standar Deviasi) | Kategori |
|----|-------------|---------------------|----------------------|----------|
| 1. | Eksperimen | 0,4409 | 1,3506 | Tinggi |
| 2. | Kontrol | 0,4235 | | |

Setelah dilakukan perhitungan dapat dilihat di lampiran maka diperoleh nilai $g = 1,3$. Apabila dilihat berdasarkan tabel interpretasi yang dihasilkan nilai yang diperoleh menunjukkan kategori tinggi. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa di SDN Kembangan Utara 06 Pagi. Pada penelitian ini uji korelasi dihitung menggunakan bantuan IBM SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi. Untuk hasil uji korelasi dapat dilihat tabel berikut

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi

| | | Hasil Belajar Matematika | RME |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|--------|
| Hasil Belajar Matematika | Pearson Correlation | 1 | ,575** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 32 | 32 |
| RME | Pearson Correlation | ,575** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 32 | 32 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai korelasi antara X dan Y sebesar 0,175 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; maka ada pengaruh korelasi antara X dan Y. Selain itu untuk mengetahui variabel X dan Y berkorelasi atau tidak dapat dilihat dengan hasil pearson correlation. Jika pearson correlation $> r_{tabel}$ maka artinya berhubungan, tetapi jika pearson correlation $< r_{tabel}$ maka artinya tidak berhubungan. Pada hasil tabel diatas pearson correlation sebesar 0,575 dan r_{tabel} sebesar 0,349; dapat dituliskan bahwa $0,575 > 0,349$ yang artinya adanya hubungan korelasi.

Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel bebas yaitu model pembelajaran matematika realistik (X) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). Pada penelitian ini pengujian determinasi dilakukan dengan bantuan SPSS. Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,575 ^a | ,331 | ,308 | 5,424 |

Berdasarkan tabel di atas hasil hitung uji koefisien determinasi dapat diketahui oleh R square sebesar 0,331.

Uji regresi yang digunakan adalah linier sederhana. Tujuan dari linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus regresi akan di bantu dengan menggunakan program IBM SPSS dengan uji regresi yakni sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Regresi

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 38,255 | 2,578 | | 14,842 | ,000 |
| | Pretest | ,584 | ,033 | ,956 | 17,909 | ,000 |

a. Dependent Variable: Posttest

Tabel di atas diperoleh angka konstanta : (a) 38,255 dan (b) koefisien regresi yakni 0,584. Persamaan data tersebut dapat dituliskan sebagai berikut: $Y = a + bX$, $Y = 38,255 + 0,584 X$. Dapat diartikan bahwa jika $X = 0$ maka variabel Y akan konstan sebesar 38,255 dan apabila terjadi kenaikan X, maka akan terjadi kenaikan pada Y yaitu 0,584.

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan bahwa ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa SDN Kembangan Utara 06 Pagi. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan dari kelompok eksperimen. Hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan ttabel dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest | 77,31 | 32 | 16,987 | 3,003 |
| | Posttest | 83,38 | 32 | 10,367 | 1,833 |

Tabel 12. Paired Samples Correlations

| | | N | Correlation | Sig. |
|--------|--------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | Pretest & Posttest | 32 | ,956 | ,000 |

Tabel 13. *Paired Samples Test*

| | | Mean | Std. Deviation | Paired Differences | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------|----------------|--------------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | | | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -6,063 | 7,696 | 1,360 | -8,837 | -3,288 | -4,456 | 31 | ,000 |

Berdasarkan hasil pengolahan data uji hipotesis di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari uji-t adalah 0,000. Sehingga dapat diasumsikan bahwa $0,000 < 0,05$ dan bila dilihat pada kriteria tersebut artinya diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan matematika realistik pada data *pre-test* dan *post-test*. Hal di atas sesuai dengan karakteristik pendekatan model pembelajaran matematika realistik dari Treffers yaitu siswa dilibatkan secara aktif untuk kegiatan eksplorasi permasalahan, siswa tidak menemukan jawaban akhir dari permasalahan yang diberikan tetapi lebih mengembangkan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah dan menemukan jawaban akhir. Peserta didik memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah sekaligus mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika (Anita Rahmatunisa, 2020). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Aziz bahwa penggunaan model pembelajaran matematika realistik yang menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang diberikan guru membuat siswa fokus karena dapat membuat siswa berpikir sendiri dan membangkitkan rasa ingin tahu (Aziz et al., 2022). Karena dalam pembelajaran menggunakan matematika realistik siswa dapat menemukan konsep sendiri melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan masalah kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah menerima konsep yang telah diberikan.

Penelitian lain yang sesuai dengan penelitian Febiyanti R. Hasan yang menunjukkan bahwa peserta didik yang bermotivasi intrinsik yang diajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik mencapai hasil belajar matematika lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diajarkan dengan pendekatan konvensional. Kelebihan pendekatan RME pada siswa yang mempunyai motivasi intrinsik terkait subjek dan interaksi pembelajaran yang terjadi pada pendekatan pembelajaran matematika realistik itu sendiri (Hasan et al., 2020). Menurut Fresti Haqina, terdapat pendekatan lain yang menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol, karena di kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran matematika realistik sehingga guru lebih mudah dalam mempelajarinya. Untuk mentransfer materi, siswa juga lebih mudah

memahami materi yang diberikan guru dan mereka menyukai suasana kelas. Model matematika realistik ini menjadikan siswa lebih bersemangat belajar dengan menggunakan masalah kontekstual yang dapat dipecahkan dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator. (Haqina et al., 2022). Hasil Penelitian ini sesuai dengan penelitian Ayu Aulia yang menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas *Realistic Mathematics Education* (RME) lebih baik dibandingkan dengan pendekatan saintifik. Pada pendekatan RME terdapat dua tahap yang dapat meningkatkan prestasi belajar, yaitu tahap matematika vertikal dan tahap komunikasi interaktif, sedangkan pada pendekatan saintifik hanya tahap komunikasi saja (Rahma et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran matematika realistik terhadap hasil belajar matematika materi pengolahan data kelas V di SDN Kembangan Utara 06 Pagi. Perbedaan *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan dengan hasil analisis uji *Paired Sampel Test* hasilnya menunjukkan $0,000 < 0,05$. Rata-rata penilaian hasil *pre-test* yaitu 77,37 dan *post-test* 89,65, dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada materi pengolahan data. Adapun kelebihan model pembelajaran matematika realistik menjadikan pembelajaran yang aktif dan siswa berfikir kritis. Dimana model pembelajaran matematika realistik mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri, menyelesaikan masalah dengan menggunakan fakta dilapangan secara nyata.

DAFTAR RUJUKAN

- Akina, & Sulistiowati. (2020). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogika*, 10(2), 101–111.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i2.132>
- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Anita Rahmatunisa, F. D. (2020). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Melalui Perangkat Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(2), 54–59.

<https://doi.org/10.37150/jp.v3i2.787>

- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Aziz, L. A., Wardani, T. K., & Yuntawati, Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran matematika realistik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD. *Media Pendidikan Matematika*, 10(2), 9. <https://doi.org/10.33394/mpm.v10i2.5812>
- Fajriani, P. N., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Penerapan Senam Otak Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V a Di Sd Katolik Ricci 2. 3, 338–352. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/48>
- Haqina, F., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 6 Cakranegara Tahun 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 95–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.453>
- Hasan, F., Pomalato, S. W. D., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>
- Mangelep, N. O. (2019). *Pengembangan Website Pembelajaran Matematika Realistik*. 6(September 2017), 431–440.
- Manurung, A. S. (n.d.). *KONSEP LUAS PADA BANGUN DATAR BAGI GURU KELAS V DI SD PELITA 2 , JAKARTA BARAT*. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/ABD/article/view/2275>
- Manurung, A. S. (2017). Kontribusi Model Pembelajaran Pakem Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 31 Jakarta. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 7(3), 273–284. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i3.9250>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Putri, A. A., & Manurung, A. S. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik

Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Jelambar Baru 01. *Jurnal Persada*, 3(3), 158–166.

<https://doi.org/10.37150/perseda.v3i3.1043>

Rahma, A. A., Anam, F., Maulina, H., Soewardini, D. (2022). Efektivitas Pendekatan

Pembelajaran Matematika Realistik dan Saintifik terhadap Prestasi Belajar,

Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *Journal of Mathematics*

Education Research, 1(1), 25–31. <https://journalng.uwks.ac.id/jmer/article/view/2>



Pengembangan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* Materi Bangun Ruang Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar

Alifa Putri Sasmita Hadi Wijono^{1*}, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

alifasasmita11@gmail.com^{1*}, cindyalfi22@gmail.com², mohamadfatih@unublitar.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 24 05 2024. Revised: 19 06 2024. Accepted: 28 06 2024.

Abstract : The goal of this project is to improve the self-efficacy of 5th grade students through the development of augmented reality-based pop-up book learning materials and building spaces. Research and development (R&D) methodology is used in this project. The data was collected using surveys and interviews with instruments assessed by language, media, and material experts. The assessment from language experts received a score of 82.5%, meaning "very valid", the assessment from media experts received a score of 100%, meaning "very valid", and the product validity test from material experts received a score of 100%, meaning "very valid". With a score of 97.5% on the media attractiveness scale, it is classified in the "very interesting" category. Meanwhile, the increase in students' Self Efficacy was rated "high" with a score of 0.81. So it is concluded that the Augmented Reality-based Pop Up Book media is able to increase student self-efficacy.

Keywords : Pop-Up Book, Augmented Reality, Self Efficacy.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan peningkatan *self-efficacy* siswa kelas 5 SD melalui pengembangan materi pembelajaran buku pop-up berbasis *augmented reality* dan bangun ruang. Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan pada penelitian ini. Data dikumpulkan menggunakan survei dan wawancara dengan instrumen yang dinilai pakar bahasa, media, dan materi. Penilaian dari pakar bahasa mendapatkan nilai 82,5% berarti "sangat valid", penilaian dari pakar media mendapatkan nilai 100% berarti "sangat valid", dan uji validitas produk dari pakar materi mendapatkan nilai 100% berarti "sangat valid". Dengan skor 97,5% pada skala kemenarikan media, maka tergolong dalam kategori "sangat menarik". Sementara itu, peningkatan *Self Efficacy* siswa dinilai "tinggi" dengan skor 0,81. Sehingga disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan *self Efficacy* siswa.

Kata Kunci : *Pop-Up Book*, *Augmented Reality*, *Self Efficacy*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah: guru mengajar, dan siswa belajar. Di dalamnya, pembelajaran memiliki arti belajar dan mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Menurut (Iswan et al., 2024) pembelajaran adalah proses dimana siswa dan guru belajar untuk menumbuhkan kecakapan dan kompetensi materi pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran harus ada komunikasi 2 arah antara siswa dan guru sehingga terciptanya pendidikan yang efektif dan terarah. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di berikan di bangku Sekolah Dasar. Pembelajaran matematika adalah jenis pembelajaran yang menggabungkan dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Dalam prosesnya, siswa dan guru saling bekerja sama untuk meraih tujuan pembelajaran dengan cara terbaik. Menurut (Gusteti & Neviyarni, 2022) Siswa aktif berpartisipasi di dalam kelas dengan memberikan pertanyaan dan memberikan komentar untuk meningkatkan kemampuan matematika mereka. Siswa tidak hanya bergantung pada materi pelajaran, guru harus memahami karakteristik siswa, beberapa model, taktik, dan prosedur pembelajaran dapat diterapkan.

Sejauh ini, banyak siswa percaya pembelajaran matematika adalah yang paling rumit dan membosankan. Karena beberapa materi hanya dapat dibayangkan tanpa melihatnya secara langsung atau kontekstual. Oleh karena itu, mereka hanya memahami teori dan informasi visual dari buku. Sebagaimana permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi dan wawancara langsung kepada guru dan siswa pada tanggal 25 November 2023 di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar. Peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di SD tersebut diantaranya adalah ada banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri dan tidak menyimak pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, pembelajaran matematika yang terkesan monoton dan tidak disukai siswa menjadikan siswa kurang semangat dalam belajar.

Selain masalah di atas ditemukan permasalahan lain yaitu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran saat menyampaikan pelajaran di kelas, sehingga siswa kurang memahami pelajaran tentang bangun ruang. Guru hanya bergantung pada buku dan memanfaatkan media pembelajaran yang sebagian kecil. Faktor utama yang menyebabkan guru tidak menggunakan media elektronik adalah ketiadaan inovasi dan kemampuan teknologi. Selanjutnya ditemukan fakta bahwa kurangnya kepercayaan diri siswa juga menjadi masalah dalam penelitian ini. Karena pembelajaran yang pasif, jadi siswa kurang menguasai materi. Akibatnya siswa sering mengeluh saat diberi tugas dan kurang bisa memecahkan masalah, serta siswa kurang menguasai materi bangun ruang yang dijelaskan oleh guru. Memulai dari masalah tersebut,

diperlukan adanya media pembelajaran yang bisa memberikan belajar yang lebih menarik terhadap peserta didik. Tidak hanya berpaku pada buku yang tentu membuat peserta didik bosan. Media yang dibuat harus mampu membuat peserta didik berpikir dan memahami betul materi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah sumber daya yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk membantu peserta didik mendapatkan wawasan yang lebih dalam. Guru dapat memanfaatkan banyak media pembelajaran untuk memberikan pembelajaran kepada murid-muridnya. (Julyananda et al., 2022). Sedangkan menurut (Fatih, 2020) Kumpulan instrumen yang disebut media pembelajaran dipergunakan untuk memberikan pesan dari pengirim ke penerima, yaitu pendidik dan murid. Dengan demikian mengurangi tingkat keabstrakan dalam topik dan membantu anak-anak memahaminya dengan lebih baik. Menurut (Alfi et al., 2022) Untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, proses pendidikan harus memanfaatkan alat yang mendorong kemajuan teknologi. Guru masa kini harus inovatif untuk memanfaatkan kemajuan ini dengan mengintegrasikan informasi dan teknologi ke dalam kurikulum.

Pembuatan media *Pop-Up Book* berbasis *augmented reality* sebagai implementasi pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Produk tersebut dikemas sedemikian rupa supaya bisa menarik minat siswa dalam belajar dan bisa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Nurkumala et al., 2024) *Pop-Up Book* adalah buku dengan aspek tiga dimensi yang bergerak, yang meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan tampilan dan visualisasi yang menarik ketika halaman dibuka. *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* bisa digunakan sebagai alternatif media yang menarik untuk di terapkan pada siswa dalam proses pembelajaran, apalagi dalam menghadapi siswa di zaman digital ini. Namun *Pop-Up Book* disini berbentuk buku yang bisa dibuka setiap halamannya, didalamnya terdapat bangun ruang, literasi tentang bangun ruang, dan beberapa latihan soal, maka dari itu di inovasikan menggunakan *Augmented Reality*.

Menurut (Sari et al., 2022) *Augmented Reality* (AR) adalah cabang ilmu komputer yang mempelajari realitas yang ditambahkan ke dalam sebuah media-yaitu data grafis 3D yang digabungkan dengan dunia nyata. Sedangkan menurut (Kristina et al., 2023) *Augmented reality* sendiri merupakan terobosan *augmented reality* yang membantu mengatasi keterbatasan daya ingat manusia terhadap informasi berbasis teks. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *augmented reality* untuk menawarkan gambar virtual atau menampilkan bangun ruang 3D dan materi konstruksi pada layar smartphone. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih partisipatif.

Interpretasi di dalam materi tersebut memerlukan keyakinan pada diri sendiri atau *Self Efficacy* pada siswa. *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* dirancang menggunakan indikator *Self Efficacy*. *Self-Efficacy* ialah komponen intelektual yang sangat berpengaruh bagi keefektifan siswa saat menyelesaikan tugas dan pemecahan masalah. Siswa harus memiliki kepercayaan diri untuk meyakinkan diri mereka sendiri agar dapat memenuhi tujuan akademis. (Mufidah et al., 2023). Memiliki kepercayaan diri atau keyakinan diri dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dan bahkan mungkin meningkatkan prestasinya. Kebutuhan-kebutuhan peserta didik tersebut mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul Pengembangan *Pop-Up Book* Berbasis *Augmented Reality* Materi Bangun Ruang Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa Kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Metodologi pada penelitian ini yakni *Research & Development* dengan model pengembangan *ASSURE* yang mencakup 6 tahapan, 1) *Analysis learners*, 2) *State Objectives*, 3) *Select technology/media/material*, 4) *Utilize the material*, 5) *Requires learners participation*, 6) *Evaluate the media/technology with stated learning objectives*. Sejumlah lima belas siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 menjadi subjek utama. Wawancara dan kuisioner angket digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan instrumen melalui lembar wawancara maupun angket. Lembar wawancara diperlukan dalam mengumpulkan data tentang kejadian atau masalah yang terjadi di kelas melalui wawancara dari guru, sedangkan lembar angket digunakan untuk mendapatkan data peningkatan *Self Efficacy* yang ditujukan kepada siswa dan angket penilaian kelayakan untuk ahli.

Penilaian kelayakan produk pengembangan dinilai oleh pakar materi, bahasa, dan media. Menurut pakar materi dan pakar media, adanya penilaian pakar materi, bahasa, dan media memastikan bahwa materi maupun kebutuhan siswa dijadikan acuan dari nilai media yang dikembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai (Saski, N.H. & Tri, S., 2021). Penilaian kemenarikan media dilakukan oleh guru kelas V. penilaian dilakukan menggunakan angket dengan rumus presentase berikut : $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = Presentase penilaian ke-validan (%)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Skor di interpretasikan ke dalam skala likert 4 skala dengan presentase pada tabel berikut.

Tabel 1. Tolok Ukur Presentase Kevalidan

| Interval | Kategori |
|------------|---------------------|
| 76% - 100% | Sangat Valid |
| 61% - 75% | Valid |
| 46% - 60% | Cukup Valid |
| 31% - 45% | Kurang Valid |
| 15% - 30% | Sangat Kurang Valid |

Sedangkan penjabaran data peningkatan *Self Efficacy* siswa menggunakan angket. Hasil data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *Gain Skor*, dengan peningkatan skor yang merupakan selisih antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Untuk rumus *Gain Skor* sebagai berikut. $Gain\ score = \frac{skor\ angket\ sesudah - skor\ angket\ sebelum}{skor\ maksimum - skor\ angket\ sebelum} \times 100$

Adapun kriteria peningkatan *self efficacy* siswa disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Tolok ukur Peningkatan *Self Efficacy*

| Presentase | Keterangan Peningkatan |
|------------|------------------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 66% - 100% | Tinggi |
| 56% - 65% | Cukup |
| 46% - 55% | Rendah |
| 0% - 45% | Sangat Rendah |

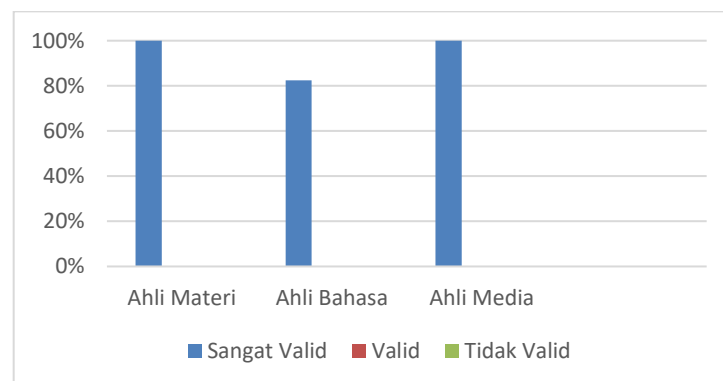
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendapatkan penilaian bahwa produk pengembangan berupa *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* yang ditujukan kepada siswa kelas V sebagai media pembelajaran guna meningkatkan efikasi diri (*self efficacy*) siswa. Pengembangan dan model penelitian ini memakai metode R&D dan menggunakan model pengembangan *ASSURE*. Tahap yang telah dilaksanakan sebagai berikut. 1) Tahap *analyze Learner* (analisis siswa), 2) Tahap *State Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), 3) Tahap *Select Methods, Media and Materials* (memilih). 4) Tahap *Utilize Materials* (Penggunaan), 5) Tahap *Require earner Participation* (memerlukan peserta didik), 6) Hasil *Evaluation and Revise* (Evaluasi dan revisi).

Tahap *analyze Learner* (analisis siswa). Observasi dan wawancara guru di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar didapatkan hasil untuk kemudian dianalisis. Berdasar pada analisis observasi yang sudah dilaksanakan, mendapatkan hasil yang kurang sesuai. Terdapat kendala pembelajaran pada media pembelajaran. Minat siswa terhadap pembelajaran

tergantung pada materi yang disampaikan dan tergantung mata pelajaran. Hubungan guru dengan siswa cukup dekat namun ada beberapa fasilitas dari sekolah yang kurang memadai. Tahap *State Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran). Selanjutnya yaitu menetapkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan materi yang kurang dipahami siswa, peneliti mengambil tujuan pembelajaran pada ATP Fase C kelas V mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Selain itu aktivitas pembelajaran dibuat dengan memperhatikan indikator *Self Efficacy*. Tahap *Select Methods, Media and Materials* (memilih). Meringkas dan mengumpulkan materi yang akan menjadi bagian dari media pembelajaran adalah tahap pertama. Selanjutnya peneliti mengumpulkan gambar yang sesuai dengan materi. Setelah semua terkumpul, selanjutnya peneliti menggabungkan semua bahan menjadi sebuah media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality*.

Berikut ini adalah Rancangan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Para pakar materi, bahasa, dan media melakukan evaluasi setelah media selesai dibuat. Para pakar di bidang media, bahasa, dan uji kelayakan materi memberikan kesimpulan yang menjadi bahan pertimbangan saat meneliti dan menulis ulang produk agar dapat digunakan. Hasil uji kevalidan berupa tabel berikut.



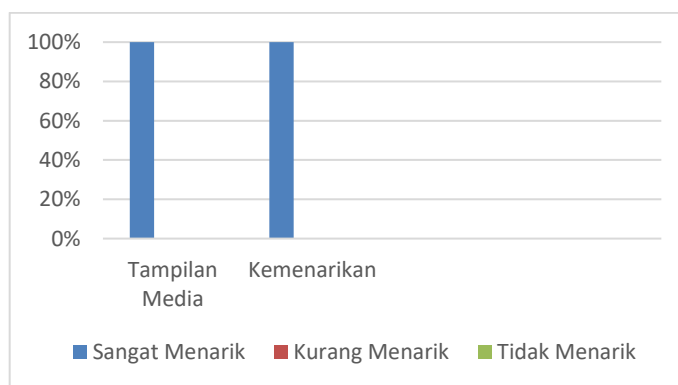
Gambar 1. Grafik hasil Validasi Ahli

Hasil validasi pakar materi yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Bapak Fathul Ni'am, M.Pd, Diketahui bahwa materi ketika diberikan dengan bantuan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* diperoleh hasil 40 dari hasil maksimal 40 dengan presentase 100% yang berkategori "Sangat Valid". Namun ada beberapa saran dan masukan yakni soal pada materi harus berkaitan dengan kehidupan sehari – hari. Berdasarkan perolehan skor validasi pakar materi tersebut, maka media *Pop Up Book* berbasis *Augmented Reality* berarti "Sangat Valid" dan kemudian dilakukan uji coba berdasarkan revisi yang diberikan.

Hasil validasi pakar bahasa yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. Diketahui bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Pop-Up Book*

berbasis *Augmented Reality* memperoleh nilai 33 dari 40 nilai maksimal mendapat presentase 82.5% yang berkategori “Sangat Valid”. Namun ada saran yang diberikan oleh pakar bahasa yaitu, penggunaan bahasa dibuat sesimpel mungkin dan tidak terlalu bertele – tele. Berdasarkan perolehan skor validasi pakar bahasa dalam media pembelajaran Pop-Up Book berbasis *Augmented Reality* memberikan peningkatan *Self Efficacy* siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar dinyatakan “Sangat Valid” ketika diuji cobakan sesuai dengan saran revision. Hasil validasi pakar media yang divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Bapak Fernadiksa Rasta, M.Pd. Diketahui bahwa kevalidan pada media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* diperoleh skor 48 dari skor maksimal 48 dengan presentase 100% yang berkategori “Sangat Valid”. Berdasarkan perolehan skor validasi tersebut, maka media dinyatakan “Sangat Valid” dan layak di uji cobakan.

Tahap *Utilize Materials* (Penggunaan). Setelah Peneliti melakukan uji kelayakan para pakar memperoleh beberapa hasil yang masih kurang. Peneliti melakukan perbaikan media sesuai indikator, selain itu peneliti juga merevisi dari saran dan masukan yang diberikan oleh pakar materi, pakar bahasa dan pakar media. Setelah media layak, media di uji cobakan. Namun sebelum di uji cobakan, media terlebih dahulu ditunjukkan kepada guru. Instrumen yang digunakan berupa Angket kemenarikan bagi guru. Hasil kemenarikan dapat dilihat sebagai berikut:

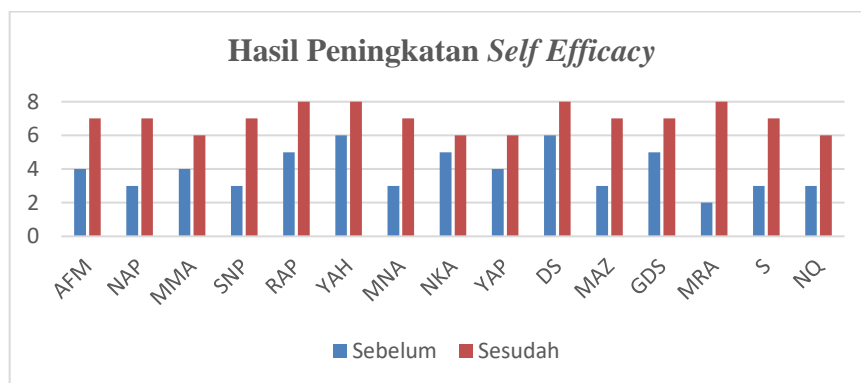


Gambar 2. Grafik hasil Validasi Ahli

Diketahui bahwa aspek tampilan media yang disajikan mendapatkan presentase 97,5% berarti “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil aspek kemenarikan media dalam media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* berarti “Sangat Menarik” dan dilakukan uji coba sesuai dengan revisi yang diberikan.

Tahap *Require earner Participation* (memerlukan peserta didik). media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* didapatkan hasil peningkatan *Self Efficacy* siswa yang dinilai menggunakan angket respon siswa yang di berikan sebelum uji coba dan setelah uji

coba. Angket respon siswa sebelum uji coba diberikan sebelum guru menjelaskan materi bangun ruang dan angket setelah uji coba di berikan setelah guru memberikan materi bangun ruang. Hasil peningkatan *Self Efficacy* siswa terlihat pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik hasil peningkatan *self efficacy* siswa

Hasil peningkatan kemudian dihitung menggunakan N-Gain dan mendapatkan nilai sebesar 0,81%. Selaras dengan penelitian dari (Mufidah et al., 2023) Penilaian instrumen respon siswa ditunjukkan dengan nilai keseluruhan 100% yang memenuhi syarat "sangat valid". Ini bermakna bahwa Media *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar terbukti memberikan peningkatan *Self Efficacy* siswa kelas V. Kesimpulan ini didukung oleh penelitian terdahulu dan hasil persentase yang telah diujicobakan kepada siswa.

Hasil *Evaluation and Revise* (Evaluasi dan revisi). Selain tahap penskoran melalui para pakar materi, pakar bahasa, pakar media Tahap evaluasi dan revisi ini peneliti melakukan sedikit revisi pada media pembelajaran atas saran dari pakar materi. Berdasarkan saran perbaikan terdapat beberapa yang harus dibenahi pada media yang telah dikembangkan. Hal yang harus diperbaiki yaitu terkait materi masih memerlukan beberapa perbaikan dan penyusunan kalimat, beberapa soal harus diganti disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual. Setelah memperoleh saran dan masukan dari pakar materi, bahasa dan media peneliti melakukan perbaikan pada media.

SIMPULAN

Pakar materi, bahasa, dan media memberikan temuan bahwa produk bersifat layak. Temuan dari penilaian pakar bahasa yang memiliki persentase 82,5% dengan kriteria sangat baik, penilaian pakar media yang memiliki persentase 100% dengan kriteria sangat valid, dan penilaian pakar materi yang memiliki persentase 100%. Hasil respon guru aspek kemenarikan memperoleh presentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat menarik. Ini berarti bahwa skala

kemenarikan *Pop-Up Book* berbasis *Augmented Reality* sangat tinggi sehingga membuat ketertarikan guru untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Nilai *N-Gain* sebesar 0,81 dicapai untuk fitur pengembangan efikasi diri oleh siswa, menempatkan mereka dalam kategori "tinggi". Hal ini bermakna media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *augmented reality* dapat memberikan peningkatan *self-efficacy* siswa kelas V SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Iswan, M., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis Augmented Reality Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *10*(April), 195–211. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3275>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1*. 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Mufidah, U. Z., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Self Efficacy. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 9(2), 167–177. <https://doi.org/10.30738/st.vol9.no2.a16245>
- Nurkumala, S., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Sistem Tata Surya Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 128–138. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.5938>

Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>



The Use of Application Letter Resources on Improving Writing Competence Students at SMA Istiqamah Bandung

Muhammad Hilvan Khadafi^{1*}, Wahyu Satya Gumelar²

hilvankhadafi@gmail.com^{1*}, wahyusg@uninus.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2}Universitas Islam Nusantara

Received: 23 04 2024. Revised: 17 05 2024. Accepted: 29 06 2024.

Abstract : Writing is a means of expressing thoughts and emotions. Writing is a serves as a way for individuals to communicate with their surroundings, especially for students in senior high school. Writing is employed in all learning activities. One of the activities students engage in is writing descriptive texts. Students are required to communicate effectively in English, orally and in writing. Proficiency in writing is essential before students can speak English fluently. It is expected that students can write effectively and accurately, as writing is crucial for their success in learning English. This study aims to enhance students writing skills through the use of application letters. By engaging with application letters, students are guided to assess their writing competencies and improve their skills, particularly among third-grade students in XII IPA 2 senior high school. This research employed a qualitative approach involving observation, questionnaires, and interviews. The study included 28 third-grade students from XII IPA 2 senior high school as participants. The findings indicate that the use of application letters has effectively enhanced students' writing competencies. It is recommended that students gain confidence in expressing their ideas in written form and utilize application letters to overcome writing difficulties and find solutions.

Keywords : Writing competence, Application letter, Improving.

INTRODUCTION

English is a crucial language for students in contemporary times, serving as a means of communication that facilitates global connections. This includes tasks such as sending emails, responding to personal correspondence, writing essays, and preparing reports for school assignments, as well as explaining causes and effects Ilyosovna (2020). In global world the importance of English cannot be denied and ignored since English is the most common language spoken everywhere this opinion is strengthened by Ilyosovna (2020). There are challenges and obstacles encountered in improving English skills. Some students has lack motivation because learning English does not meet their need. According to (Mido & Asmita, 2023). Unexpectedly, their interest in learning English can vary from day to day, which can

affect their goals of mastery by the end of the learning session. According to Harmer (2001) states that writing is a means of communication used to convey thoughts or express emotions through written words form. It means that writing is productive skills that express feeling through written communication.

In line with (Oshima & Hogue, 2007), writing is a process that involves generating, organizing, drafting, and polishing. It begins with generating ideas, followed by organizing them, drafting a rough version, and finally polishing the draft through editing and revision. Writing is a language skill categorized as a productive skill because it constructs words or sentences into larger units, such as paragraphs and texts. It is a process used to convey information or knowledge through text. This means that writing involves generating ideas and articulating them clearly. It is challenging if students are unfamiliar with the principles of writing. To create an application letter, students must know how to write correctly and effectively. Developing writing skills is crucial because they are used to compose texts, sentences, and paragraphs.

The theoretical foundation of the research involves three main theories. First, Markel (2007) application letters are crucial as the initial step in securing a job. Applicants use application letters to present their qualifications and profiles. Therefore, applicants must craft an engaging and clear application letter to make a favorable impression. According to Cahyono et al. (2015), application letters are typically written when applying for employment. Second Harmer (2004) writing is a fundamental skill in learning English and has always been integral to English language curriculum. It involves expressing thoughts, experiences, ideas, and feelings through written communication. When writing, we use written symbols combinations of letters that correspond to spoken sounds. These symbols convey the writer's message to the reader. To excel in writing, students need to pay close attention to their writing skills. Third Patel (2013) argues that writing is a type of linguistic expression, unlike drawing, which uses visual symbols to represent the sounds of language. Its importance can vary significantly among students. Writing plays a crucial role in language learning as it offers a great opportunity to enhance vocabulary, spelling, and sentence structure. Writing skills are best learned when writing practice is integrated with other language skills. This integration fosters strong overall language proficiency.

According to L. Gartside (2000) said that application letter is essentially a sales pitch. It's a letter where an applicant tries to sell their qualifications, training, and experience. The goal is to pique the employers interest in their skills and accomplishments and writing ability

to create well structured. An application letter is one of the most formal types of written communication used by individuals to communicate with others. (Simion & Vasile, 2017) An application letter should be written with sincerity, simplicity, brevity, politeness, and neatness. When writing an application letter, the applicant should state the desired job and conditions clearly. However, the applicant's goal in the application letter should be to convince the company, agency, organization, or government department that they are the right and necessary person for the job.

In real condition, related to improving writing competence students through application letter, based on the preliminary research, it was found problems faced by students at SMA Istiqamah Bandung. The issue lies with the students of SMA Istiqamah, some of them might understand the material about application letters, while others seem to have difficulty grasping the concept due to limited teaching and learning activities (KBM) and the vast amount of material that must be covered before the end of semester exams. The writer is interested to choose and researching this topic because the application letter material is extremely important for the future of students at SMA Istiqamah and other students as well. Since some of them may continue their education to university and others may choose to work, the application letter is very important to be taught in school material. Through a qualitative inquiry and case study, this study will explore the ways in which students engage with application letter resources, their perceptions of the relevance and effectiveness of these materials. By choosing the application letter resources and writing competence within the context of SMA Istiqamah Bandung in XII IPA 2 with 28 participants, As a result, the writer has the intention to conduct study on the particular occurrences.

RESEARCH METHODS

This research used qualitative research and case study for the research design to explore the factors of application letter use on students and main aspects that help students to become improve in writing competence. Qualitative research is chosen as the most suitable approach for this research, aligning with (Creswell, 2015) stated that qualitative approach is more of a strong methods approach in which emphasize rigorous methods, good protocols for collection and analysis, multiple and extensive data collection, and multiple steps in data analysis.

The writer gathers the information through observations, questionnaire, and interviews to address research questions and to collect the data (Permana, 2022). This research will conduct with three main instrument to gain information namely interview, questionnaire, and observation.

First, observation from XII IPA 2 class who have used and learn application letter resources, provide a semi-structured guide with close-ended questions to facilitate discussion and last encourage participants to share their perspectives, build on each other's ideas, and explore the phenomenon collectively. Second questionnaire to XII IPA 2 of students who will be using application letter resources for a specific period, ask students to write reflective entries on a regular basis about their experiences and encourage them to explore their thoughts, feelings, and challenges related to using the resources and how it affects their writing skills. Third, interview to encourage participants to share their experiences.

Conduct individual interviews with 28 students who have used and already learn application letter resources. By utilizing a combination of these instruments, the writer capture a well-rounded understanding of how students at SMA Istiqamah Bandung experience the use of application letter resources on their writing competence. The writer will use triangulation to check about the factors of using application letter and the key aspect of improving writing competence students. Triangulation of data sources is important to check the accuracy of the interpretations made by the researcher (Creswell, 2015). Triangulation procedure will be conducted to test the validity and reliability of the data obtained from in-depth interview, questionnaire and during observation.

RESULT AND DISSCUSSION

In the result and discussion section, the writer showed all description and explanantion of data and table based on the instrument of the research, as follows. Observation. This table summarizes the key activities, teacher actions, student actions, and teaching aids used during the observation period (Creswell, 2015). The observed lesson at SMA Istiqamah Bandung was well-structured and effectively managed, balancing direct instruction, interactive discussion, and independent practice.

Table 1. Observation results

| Time | Activity | Teacher Actions | Student Actions | Teaching Aids |
|---------------------|--|--|--------------------------------|----------------------|
| 10:30 - 10:35 | Teacher greets students and asks how they are. | Greets students, inquires about their well-being | Responds to teacher's greeting | None |
| 10:35 - 10:40 | Teacher explains the day's learning objectives (how to write an effective application letter). | Explains learning objectives | Listens | None |

| | | | | |
|---------------------|---|---|--|----------------------------|
| 10:40 - 10:50 | Teacher explains the structure and format of application letters using varied methods. | Uses pictures, and examples to explain | Listens, observes, takes notes | Diagrams, pictures |
| 10:50 - 11:00 | Teacher provides an example of a good application letter and explains its merits. | Shows and explains a sample application letter | Listens, observes, takes notes | Sample application letter |
| 11:00 - 11:10 | Teacher gives practice questions to identify the structure and format of application letters. | Distributes practice questions, provides guidance and support | Works on practice questions, asks questions if needed | Practice questions handout |
| 11:10 - 11:30 | Teacher discusses practice question results, provides tips for writing effective application letters. | Discusses answers, asks students to explain their choices, gives tips for writing | Presents answers, participates in discussion, asks for clarification | Whiteboard, projector |
| 11:30 - 12:15 | Teacher assigns independent task to write an application letter. | Assigns task, provides 45 minutes for completion | Writes application letter independently | None |

Questionnaire and Interview. Based on the questionnaire and interviews that had been done, the writer found out that every students had their various. While the questionnaire and interview that appears in every respondent are same. Also the main factor of writing competence in application letter. For more detail look at the following result of questionnaire and interview in the tables bellow.

Table 2. Familiarity of students with an application letter

| Questioner | Not familiar | Slightly familiar | Somewhat familiar | Very familiar | Extremely Familiar |
|--|--------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------------|
| How familiar are you with an application letter? | 3,6% | 3,6% | 25% | 53,6% | 14,3% |

This table illustrates the familiarity of students with an application letter based on responses to a questionnaire. It provides insights into how well students understand the components and format of an application letter. Based on the results from table 1 above, in the familiarity of an application letter, 53,6% of students are very familiar (VF) with the an application letter. This is based on student interview stated that when studying application letter material they were asked to write application letters in grade XII. One of the students at Istiqamah High School also mentioned that they wrote application letters using references available on the internet and reading various article references and types of job application

letters. It can be concluded that one of the students at Istiqamah High School was greatly helped by the internet because it can make more references and also know the types of application letters not only in learning materials but on the internet where access and references are definitely very numerous and also complete so that they can easily understand. This is as stated below: *Saya pertama kali menulis surat lamaran kerja di kelas 12, kami diminta untuk menulis surat lamaran kerja dengan isi yang sesuai berdasarkan pekerjaan yang tersedia di internet. Saat itu, saya menggunakan internet sebagai acuan saya dalam menulis surat lamaran kerja. Saya membaca berbagai artikel tentang beberapa tipe surat lamaran kerja dan akhirnya dapat membuat surat lamaran kerja yang sesuai.*”

Table 3. Student confident ability to write an application letter

| Questions | Not confident | Slightly confident | Somewhat confident | Very confident | Extremely confident |
|---|---------------|--------------------|--------------------|----------------|---------------------|
| How confident are you in your ability to write an application letter? | 3,6% | 3,6% | 25% | 15,6% | 14,3% |

This table illustrates the level of confidence that students have in their ability to write an application letter. The data is based on responses to a questionnaire. Based on the results from table 3 above, in student confident ability to write an application letter, 25% of students somewhat confident (SWC) to write an application letter. This is based on student interviews stated student somewhat confident write and application letter. This is as stated below: *“Secara keseluruhan tidak tetapi ada sedikitnya peningkatan. Saya harus belajar lagi seperti template untuk surat di luar jam sekolah. Guru hanya memberikan penjelasan sederhana sehingga kita harus mencari tahu lebih dalam lagi. Peningkatan yg ditingkatkan adaa dalam hal tata Bahasa tetapi masih belajar.*”

Table 4. Students ability improved using application letter resources

| Questions | Not improved | Slightly improved | Somewhat improved | Very improved | Extremely improved |
|--|--------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------------|
| How has your ability to write an application letter improved since using the provided resources? | 3,6% | 3,6% | 21,4% | 53,6% | 17,9% |

This table illustrates how students perceive the improvement in their ability to write an application letter since using the provided resources. The data is based on responses to a questionnaire. Based on the results from table 4 above, in students ability improved using application letter, 53,6% students very improved (VI) using application letter resources. This is

based on student interviews mentioned application letters very improved their ability to write. The student is eager to further explore and understand how to craft a well-written application letter. This is as stated below: *“Sangat percaya diri dan saya ingin belajar dan mencari tahu lagi bagaimana menulis surat lamaran pekerjaan dengan baik.”*

Table 5. Students writing improved aspects using application letter

| Questions | Grammar | Vocab | Structure & organize | Clarity and cohe | Formal tone & style |
|---|---------|-------|----------------------|------------------|---------------------|
| Which aspects of your writing have improved the most as a result of using the application letter resources? | 53,6% | 78,6% | 46,4% | 28,6% | 10,7% |

This table presents the aspects of students' writing that have improved the most as a result of using application letter resources. The data is based on responses to a questionnaire. Based on the results from table 5 above, regarding difficulties in students writing improved aspects using application letter, 78,6% of students vocabulary (V) writing improved aspects using application letter. This is based on student interviews stated the application letter improve their writing skills trough vocabullary aspects. This is as stated below: *“Lumayan meningkat karena sebelum diajarkan saya tidak pernah dan tidak cara menulis surat lamaran kerja sekarang jadi tau gimana dikit dikit, yg ditingkatin mungkin dalam merangkai kata yak arna ada bagian harus menceritakan diri sendiri gimana.”*

Table 6. Effective of application letter on improving students writing competence

| Questions | Not effective | Slightly effective | Somewhat effective | Very effective | Extremely effective |
|---|---------------|--------------------|--------------------|----------------|---------------------|
| Overall, how effective do you find the application letter resources in improving your writing competence? | 0% | 3,6% | 7,1% | 32,1% | 57,1% |

This table illustrates how students perceive the effectiveness of application letter resources in improving their writing competence. The data is based on student responses to a questionnaire. Based on the results from table 5 above, in effective of application letter on improving students writing competence, 57.1% of students felt application letter extremely effective (EF) on improving students writing competence. This is based on student interviews stated that application letter extremely effective in improving writing competence. This is as stated below: *“Untuk saya secara keseluruhan materi surat lamaran pekerjaan sangat*

membantu dalam hal bagaimana cara kita mengembangkan kata kata dan berimprovisasi dalam menulis sehingga sangat membantu”

Based on the research findings presented, it can be seen that ideal conditions and real condition and are associated. In the real conditions observed during the preliminary research, it became evident that the use of application letter resources on improving writing competence students at SMA Istiqamah Bandung shows positive potential in increasing students application letter writing competence at Istiqamah Bandung High School. In ideal condition according to (Oshima & Hogue, 2007) presented discuss writing as a series of steps, including planning, organizing, drafting, revising, and editing. The current curriculum seems to focus primarily on understanding the content, potentially neglecting the crucial steps of revision and editing. The research reinforces the idea that writing is a process that requires ongoing guidance and practice. By improving the application letter writing curriculum to better reflect this process, Istiqamah High School can equip students with stronger writing skills Harmer (2004).

Despite these limitations, the research highlights the positive potential of application letter resources. These resources could bridge the gap by providing a structured framework of application letter for the writing process (Simion & Vasile, 2017). Overall, the research suggests that by aligning current practices with the established writing process and implementing appropriate application letter resources, Istiqamah High School can significantly enhance student application letter writing competence. This approach would equip students with a deeper understanding of the writing process and the ability to create well-structured and impactful application letters L. Gartside (2000).

CONCLUSION

Based on what has been found, analyzed and discussed in the previous chapters, the writer made some conclusion that aligning ideal and real conditions can improve writing competence among students at SMA Istiqamah Bandung, particularly in application letter writing. Observations from preliminary research show that using application letter resources positively impacts students' writing skills. Teachers employ various methods, including explanations, examples, practice questions, and discussions, to aid student understanding, though some students still struggle with the material. The research emphasizes the importance of the writing process steps planning, students understanding of the writing process and the ability to produce well-structured, impactful application letters. By addressing these research, future researchers can contribute to do a research of a more comprehensive understanding of

writing education and develop more effective strategies to enhance student writing competence across diverse contexts.

REFERENCES

- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2015). The Teaching of EFL Vocabulary In The Indonesian Context: The State Of The Art. *TEFLIN journal*, 19(1), 1-17.
<https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v19i1/1-17>
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset. In *Mycological Research* (Vol. 94, Nomor 4).
- Gartside, L. Model Business Letters Third Edition. UK: Pitma Publishing Limited. 1981.
- Harmer, J. (2021). *The Practice Of English Language Teaching*. Longman: Essex England.
- Harmer, J. (2004). *How to teach English* (Vol. 62, No. 3, pp. 313-316). Oxford University Press.
- Ilyosovna, N. A. (2020). The importance of English language. *International Journal on Orange Technologies*, 2(1), 22-24.
<https://journals.researchparks.org/index.php/IJOT/article/view/478>
- Markel, M. (2007). *Technical Communication*. 8th ed., Bedford/St. Martin's, pp. 387-93
- Mido, L., & Asmita, A. (2023). Students' Demotivation Factors In Learning English At Mts Negeri 1 Baubau. *English Education Journal*. <https://doi.org/10.55340/e2j.v9i1.1244>
- Oshima, A., & Hogue, A. (2007). Introduction to Academic Writing. In *Pearson Education Limited*.
- Patel, P. R. (2013). Letter writing as an important tool for business or technical communication. *Galaxy: International Multidisciplinary Research Journal*, 2(5), 1-5.
<https://www.galaxyimrj.com/V2/n5/Patel.pdf>
- Permana, E. P. (2022). Correlation of Tiktok Social Media in Character Building in PGSD Students. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1).
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.625>
- Simion, D.-O., & Vasile, E. (2017). Applications for businesses that used relational databases. *Internal Auditing & Risk Management*, 12(1).
<https://ideas.repec.org/a/ath/journal/v45y2017i1p61-72.html>



Pengembangan *Game KEBAL* berbasis *Web App* sebagai Penguatan Sikap Toleransi Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar

Latifatul Munawaroh^{1*}, Cindya alfi², Mohamad Fatih³

lathifatulmunawaroh99@gmail.com^{1*}, cindyalfi22@gmail.com²,

mohamadfatih@unublitar.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 02 06 2024. Revised: 19 06 2024. Accepted: 29 06 2024.

Abstract : This study aims to determine how the validity, feasibility of KEBAL media based on Web App and also the strengthening of tolerance attitudes of 4A class students of SDIT Al Akbar Blitar Regency. This research uses the Borg and Gall development model with trials at SDIT Al Akbar Blitar Regency. The data collection techniques used are interviews, questionnaires and documentation. The validation results show that the Web App-based KEBAL product has a very high level of validity and feasibility. The validity of this product was assessed by media experts and material experts while the feasibility of the product was assessed by the class teacher through a questionnaire. The product trial was carried out with 2 stages, namely small scale and large scale and obtained a score of 90% and 92% with a very tolerant category. Thus the product that has been made can be used without revision.

Keywords : Game KEBAL, Web App, Tolerance Attitude.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, kelayakan media KEBAL berbasis *Web App* dan juga penguatan sikap toleransi dari siswa kelas 4A SDIT Al Akbar Kabupaten Blitar. Model pengembangan Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini dengan uji coba di SDIT Al Akbar Kabupaten Blitar. Data diambil menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk KEBAL berbasis *Web App* memiliki tingkat kevalidan dan kelayakan yang sangat tinggi. Kevalidan produk ini dinilai oleh ahli media dan ahli materi sedangkan kelayakan produk dinilai oleh guru kelas melalui angket. Pengujian produk dilakukan dengan dua tahapan yakni skala kecil dan skala besar dan mendapatkan hasil skor 90% dan 92% dengan kategori sangat toleransi. Dengan demikian produk yang telah dibuat dapat digunakan tanpa revisi.

Kata Kunci : *Game KEBAL*, *Web App*, Sikap Toleransi.

PENDAHULUAN

Berkebhinekaan Global direpresentasikan dalam profil mahasiswa Pancasila oleh mahasiswa Indonesia yang menjunjung tinggi budaya, lingkungan, dan identitas mereka yang

terhormat sambil tetap menerima perspektif budaya lain. Hal ini mendorong rasa hormat satu sama lain dan berpotensi untuk menciptakan budaya baru yang konstruktif yang tidak berbenturan dengan budaya negara lain. Menurut (Rohmah et al., 2023) dimensi berkebhinekaan global bertujuan untuk menciptakan pelajar Indonesia yang mampu menjaga dan memelihara warisan budaya yang luhur, identitas dan lokalitas mereka namun juga memiliki sikap terbuka dan responsif dalam berinteraksi dengan budaya lainnya. Adanya pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan berkebhinekaan global profil pelajar Pancasila adalah upaya untuk melestarikan budaya, lokasi, dan identitas luhur Indonesia sambil tetap terbuka terhadap pertukaran budaya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 13 Desember 2023 kepada wali kelas 4A SDIT Al Akbar guna menganalisis data awal penelitian, ditemukan beberapa permasalahan yang dikemukakan oleh narasumber. Kendala tersebut diantaranya; pertama, penggunaan media pembelajaran yang terbatas berupa buku dan papan tulis. Penggunaan media papan tulis dan buku benar saja tetapi tanpa disadari hal tersebut jika dilakukan terus menerus pada siswa, siswa akan bosan dan yang akan terjadi pembelajaran kurang efektif. Selaras dengan pendapat (Fatih, 2018) keterbatasan media, pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang menarik, antusias, dan termotivasi baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Kedua, materi yang terkesan sulit sehingga penggunaan media terkesan ribet, hal tersebut menjadi penghambat karena guru kurang memahami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran.

Ketiga, belum adanya guru yang menggunakan media untuk pembelajaran yang menarik terutama berbasis IT. (Alfi et al., 2022) berpendapat bahwasanya untuk menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif, para pendidik harus menggunakan alat bantu yang mengedepankan kemajuan teknologi selama proses pengajaran. Keempat, kurangnya sikap toleransi siswa, dibuktikan dengan adanya siswa yang masih mengejek teman yang memiliki perbedaan, karena di kelas tersebut terdapat beberapa anak inklusif. Hal tersebut tentu tidak akan terjadi apabila siswa sudah ditanamkan pendidikan karakter sejak dini. Sependapat dengan (Auliadi et al., 2021) seorang anak akan memahami bahwa keberagaman tidak membatasi cara mereka bersosialisasi jika sikap toleransi mereka dipupuk sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah *game* edukasi bernama KEBAL (Kebhinekaan Global) yang berbasis Web App sebagai solusi. Pada intinya, game edukatif adalah media pengajaran yang disusun dalam rupa permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman edukasi kepada para pemainnya yang bersifat menghibur dan mendidik. Game KEBAL berbasis *Web App* dirancang agar mudah digunakan dan

dimanfaatkan bagi siswa maupun guru, selain itu game ini membuat siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran dan akan membuat siswa lebih aktif serta dapat menyerap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru, selain itu penggunaannya juga yang sangat efisien dapat digunakan dimanapun dengan syarat menggunakan kuota internet.

Penelitian dari (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021), sama-sama pengembangan game interaktif. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti peningkatan membaca anak usia dini sedangkan penelitian ini untuk menguatkan sikap toleransi pada siswa kelas 4A. Selain perbedaan tingkatan yang diteliti, latar belakang penelitian, dan lokasi yang diteliti juga berbeda. Penelitian lain yang dilakukan (Panjaitan et al., 2020) sama-sama penelitian pengembangan media interaktif yang bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa *game*. Sedangkan perbedaan penelitian ini penelitian terdahulu tertuju pada pembelajaran MTK sedangkan penelitian ini untuk menguatkan sikap toleransi pada siswa. Kebutuhan tersebut mendorong peneliti melaksanakan penelitian Pengembangan *Game* KEBAL Berbasis *Web App* Sebagai Penguatan Sikap Toleransi Pada Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh (Sugiyono, 2021). Fokus penelitian ini adalah pengembangan produk dalam bidang pendidikan, di mana hasil temuan penelitian akan dirancang sebagai produk baru beserta prosedurnya. Sebanyak empat belas siswa kelas 4A SDIT Al Akbar berperan sebagai subjek utama penelitian. Wawancara dan kuisisioner angket digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kevalidan dan penguatan sikap toleransi siswa menggunakan angket skala likert tantara 1-4. Berikut cara penilaian menggunakan skala likert

Tabel 1. Skala *likert*

| No. | Analisis | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1. | Sangat setuju | 4 |
| 2. | Setuju | 3 |
| 3. | Tidak setuju | 2 |
| 4. | Sangat tidak setuju | 1 |

Berdasarkan hasil dari perolehan skor diubah ke dalam bentuk persentase. Penilaian kevalidan produk dan penguatan sikap toleransi yang dikembangkan menggunakan *skala Guttman*. Presentase kevalidan yang diperoleh lalu diinterpretasikan kedalam kualifikasi berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Tolok Ukur Kevalidan Media

| Interval | Kategori |
|------------|---------------------|
| 76% - 100% | Sangat valid |
| 61% - 75% | Valid |
| 46% - 60% | Cukup valid |
| 31% - 45% | Kurang valid |
| 15% - 30% | Sangat kurang valid |

Sedangkan presentase penguatan sikap toleransi siswa yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kualifikasi berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Tolok Ukur Penguatan Sikap Toleransi

| Interval | Kategori |
|------------|-------------------------|
| 76% - 100% | Sangat Toleransi |
| 61% - 75% | Toleransi |
| 46% - 60% | Cukup Toleransi |
| 31% - 45% | Kurang toleransi |
| 15% - 30% | Sangat kurang toleransi |

Untuk kelayakan media, diukur menggunakan angket yang nantinya diberikan kepada guru kelas 4a. Hasil data tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus:
$$Xi = \frac{\sum s}{Smax} \times 100$$

Keterangan:

$Smax$ = nilai maksimal

$\sum s$ = Jumlah nilai

Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Setelah memahami persentase penilaian di atas, peneliti dapat menentukan liputan media berdasarkan kriteria interpretasi media berikut ini.

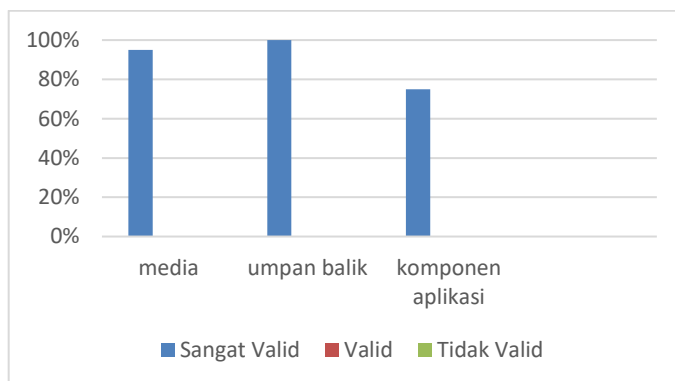
Tabel 4. Tolok Ukur kelayakan media KEBAL

| Presentase | Keterangan Peningkatan |
|------------|------------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

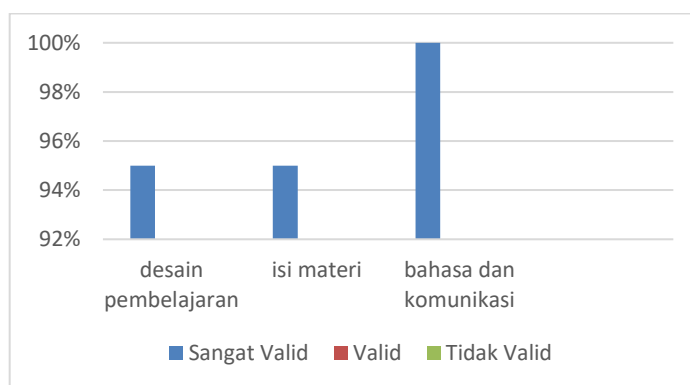
Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan suatu produk berupa Game KEBAL berbasis *Web App* sebagai penguatan sikap toleransi. Selanjutnya tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah akan disampaikan berikut. 1) Kevalidan *Game* KEBAL berbasis *Web App*, 2) Kelayakan *Game* KEBAL berbasis *Web App*, 3) Penguatan sikap toleransi siswa.

Kevalidan *Game* KEBAL berbasis *Web App*. Validasi media *game* KEBAL berbasis *web app* dilakukan oleh Bapak Fernadiksa Rasta, M.Pd selaku Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Penilaian media bertujuan untuk menguji *game* KEBAL dari segi aspek media, umpan balik dan komponen aplikasi. Grafik berikut menampilkan hasil validasi media.



Gambar 1. Hasil Validasi Pakar Media

Penilaian validitas media mendapatkan total skor 34 dari skor maksimal 36 dengan presentase 94% kategori “Sangat Valid”. Keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatih & Alfi, 2021) mendapat nilai 81 dengan kategori “Sangat Valid” dari ahli media. Adapun kritik dan masukan dari ahli media yaitu untuk membenai media agar lebih mudah dan efektif dalam tampilan maupun pengoperasiaanya. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli media. Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd seorang Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Penilaian ini meliputi beberapa aspek diantaranya, desain pembelajaran, isi materi dan juga bahasa dan komunikasi. Grafik berikut menampilkan hasil penilian pakar materi.

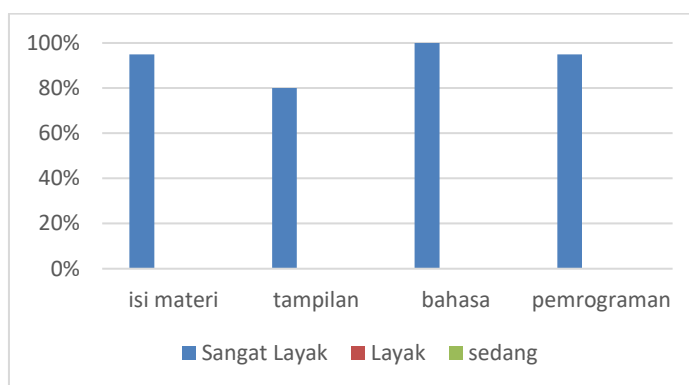


Gambar 2. Hasil Validasi Pakar Materi

Penilaian materi memperoleh total skor 38 dari skor maksimal 40 dan mendapatkan persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Sejalan dengan penelitian oleh (Nisa et al., 2023) yang menghasilkan media Luntar dengan validasi ahli materi yang berkategori “Sangat Valid”. Adapun kritik dan saran dari ahli intstrumen yaitu agar materi yang

disampaikan atau yang ada pada media dapat mudah difahami serta sudah sesuai dengan karakter siswa dan sesuai dengan CP dan ATP dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa materi layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli.

Kelayakan *Game* KEBAL berbasis *Web App*. Validasi kelayakan materi game KEBAL berbasis *web app* dilakukan oleh Bapak Moh. Junaidi, M.Pd selaku wali kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar. Penilaian meliputi beberapa komponen diantaranya, isi materi, tampilan, bahasa dan pemrograman. Grafik berikut menunjukkan hasil kelayakan yang sudah dinilai.



Gambar 2. Hasil kelayakan Materi

Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa validasi instrumen angket aspek kelayakan memiliki presentasi sebesar 90% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan pada pembelajaran. Adapun keterkaitan dengan penelitian Berdasarkan hasil penelitian memperoleh kriteria layak digunakan, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game* KEBAL layak digunakan dalam kegiatan penunjang pembelajaran.

Penguatan sikap toleransi siswa. Berdasarkan model pengembangan *Borg and Gall*, uji coba dilakukan melalui dua tahapan yakni skala kecil dan skala besar dan tidak ada ketentuan pasti terkait jumlah siswa. Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan di kelas 4A untuk mengetahui apakah pengembangan *game* KEBAL dapat digunakan. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti menggunakan instrumen berupa angket kuisisioner yang diberikan kepada sejumlah 10 siswa dan memperoleh nilai dengan persentase 90% yang berarti media *game* KEBAL dapat digunakan. Uji coba produk skala besar *game* KEBAL berbasis *web app* dilakukan di kelas 4A dengan jumlah subyek 14 siswa guna mengetahui keefektivan media dalam menguatkan sikap toleransi siswa. Dalam hal ini peneliti memperoleh data dengan menyebarkan angket dan diperoleh nilai dengan jumlah presentase akhir mencapai 92% dengan kriteria “sangat toleransi” sehingga disimpulkan bahwa produk dapat menguatkan sikap

toleransi siswa kelas 4A SDIT Al Akbar. Hasil yang didapat sejalan dengan penelitian oleh (Nadalina et al., 2023) yang mendapatkan hasil uji coba berkategori “Sangat Toleransi”.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa, peneliti mendapat beberapa temuan diantaranya yaitu a) siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran, dikarenakan baru pertama kali siswa mendapat media pembelajaran berupa game KEBAL berbasis *web app*, b) materi yang disajikan ringkas dan bahasanya juga mudah dipahami, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui game KEBAL, c) siswa sangat bersemangat dan antusias dalam mengerjakan quiz atau soal yang disajikan secara berkelompok. Penguatan sikap toleransi juga terlihat pada saat penggunaan media game KEBAL pada saat proses pembelajaran siswa bisa menyelesaikan permasalahan yang disajikan dan bersedia untuk bertukar pikiran dengan teman satu kelompok. Sejalan dengan (Rachmawati & Subekti, 2022) berpendapat bahwa sikap toleransi yang berkategori Sangat Toleran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan bisa diintegrasikan dalam semua materi.

SIMPULAN

Uji validasi ahli media mendapatkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi dengan perolehan jumlah mencapai 94%. Tahap uji validasi ahli materi mendapat jumlah perolehan mencapai 95% yang menunjukkan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Kelayakan dari media *game KEBAL* berbasis *web app* diperoleh dari hasil angket oleh ahli media dengan hasil mencapai 94%, ahli materi dengan hasil mencapai 95% dan guru dalam aspek kelayakan hasil mencapai 90% mendapatkan kelayakan dengan nilai tinggi sehingga layak digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Berdasarkan uji coba produk terkait penguatan sikap toleransi siswa yang dilakukan dua kali pembelajaran diperoleh hasil untuk percobaan skala kecil dengan total subyek 10 siswa memperoleh kriteria sangat toleransi dan dapat digunakan tanpa revisi dengan total presentase mencapai 90%. Kemudian pada uji skala besar dengan jumlah subyek 14 siswa memperoleh kriteria sangat toleransi dan dapat digunakan tanpa revisi dengan total presentase mencapai 92%.

DAFTAR RUJUKAN

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2), 351-357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487

- Auliadi, A., Dewi, D. A., & Furnamasar, Y. F. (2021). Penguatan karakter toleransi sosial pada siswa SD melalui pembelajaran PKN. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.3209>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(1), 51-61. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Nadalina, M. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1522–1532. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5238>
- Nisa, F. C., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). *Indonesian Journal of Primary Education Development Media LUNTAR (Ludo Bangun Datar) is Problem Based to Improve Critical Thinking Skills Fourth Grade Elementary School Students*. 7(2), 209–218. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v7i2.66152>
- 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), <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rachmawati, G. A., & Subekti, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pengembangan Sikap Toleransi dengan Menggunakan Strategi Cybergogy. *Pendidikan Sains*, 10(3), 409-417. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/45498>
- Rohmah, N. N. S., Markhamah, M., Sabar, N., & Choiriyah, W. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.



Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini

Sabitul Kirom^{1*}, Arta Ainur Rofiq²

sabitulkirom@gmail.com^{1*}, arthaainurrofiq@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Sistem Komputer

^{1,2}Universitas Islam Balitar

Received: 20 06 2024. Revised: 01 07 2024. Accepted: 03 07 2024.

Abstract : There are still many children who have not developed their early literacy skills. One of the factors causing this is that children's interest in learning is different. The purpose of this research is to develop an interactive puzzle as a medium for introducing early literacy. The puzzle media developed is interactive by adjusting the characteristics of child development. The research method uses R&D adopting the ADDIE model. Data collection techniques through observation and interviews. The puzzle media was tested with expert tests and field tests. The results of this study are interactive puzzle media declared valid based on expert validation and users. Interactive puzzles are effective in introducing early literacy. The practicality of this interactive puzzle is very good. It can be concluded that interactive puzzle media is effective, valid, and practical to be applied in the introduction of early literacy in children.

Keywords : Puzzle Media, Literacy, Early childhood.

Abstrak : Masih banyak anak yang belum berkembang kemampuan keaksaraan awalnya. Salah satu faktor penyebabnya adalah minat belajar anak berbeda-beda. Tujuan penelitian ini mengembangkan *puzzle* interaktif sebagai media pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* yang dikembangkan bersifat interaktif dengan disesuaikan karakteristik perkembangan anak. Metode penelitian menggunakan R&D mengadopsi model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Media *puzzle* diujicoba dengan uji ahli dan uji lapangan. Hasil penelitian ini adalah media *puzzle* interaktif dinyatakan valid berdasar validasi ahli serta pengguna. *Puzzle* interaktif efektif digunakan dalam pengenalan keaksaraan awal. Kepraktisan *puzzle* interaktif ini sangat baik. Dapat disimpulkan media *puzzle* interaktif efektif, valid, dan praktis diterapkan dalam pengenalan keaksaraan awal pada anak.

Kata Kunci : Media *Puzzle*, Keaksaraan, Anak usia dini.

PENDAHULUAN

Perkembangan tingkatan bahasa anak perlu diperhatikan sejak dini. Penguasaan bahasa pada anak akan mempengaruhi kemampuan komunikasi dan adaptasi dengan lingkungannya. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dan keterampilan sosial (Saleky et. al., 2023). Bahasa

How to cite: Kirom, S., & Rofiq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 404-412.

Copyright © 2024 Sabitul Kirom, Arta Ainur Rofiq

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

menjadi sarana penghubung untuk mengutarakan pikiran dan perasaan antar individu (Kholila et. al., 2023). Pendidikan bahasa pada anak perlu dilaksanakan secara maksimal untuk mencapai tingkatan perkembangan bahasa anak sesuai perkembangannya. Penguasaan bahasa khususnya pada kompetensi keaksaraan awal merupakan hal fundamental yang harus diperhatikan (Roziana & Khasanah, 2022). Pada pembelajaran anak, perkembangan bahasa perlu diperhatikan (Fitri & Ummah, 2022). Kemampuan bahasa anak akan mempengaruhi ketrampilan membaca (Phillips et. al. 2021). Dalam pembelajaran bahasa perlu dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tahapan perkembangannya (Yulia & Eliza, 2021).

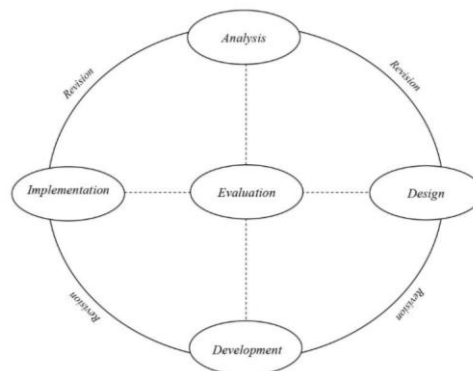
Kemampuan keaksaraan awal merupakan kemampuan dalam menggunakan huruf, misalnya pada saat belajar mengenal bentuk, warna, menjiplak huruf, menuliskan huruf, dan mengaitkan antara bunyi dengan huruf (Natalia & Kurniawaty, 2022). Melalui pengenalan keaksaraan pada anak akan mempengaruhi kemampuan membaca (Astuti, 2022). Dengan demikian, pengenalan keaksaraan pada anak perlu memperhatikan teknisnya sesuai perkembangannya. Hasil penelitian menunjukkan masih terdapat anak belum berkembang kemampuan keaksaraan awalnya. Kemampuan pengenalan huruf masih rendah. Masih ditemukan anak kesulitan mengucapkan huruf abjad, terkadang sering diucapkan terbalik misalnya huruf (b) dengan huruf (d) atau huruf (p) dengan huruf (q) (Nurlinda et. al., 2022). Pembelajaran keaksaraan pada anak perlu diperhatikan secara matang. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi akan membuat anak kurang tertarik dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan bahasa anak. Kegiatan pembelajaran keaksaraan pada anak usia dini harus dibuat menyenangkan salah satunya dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai menjadi bagian penting supaya pembelajaran yang dilaksanakan efektif dan menarik.

Berdasarkan analisis kinerja dan kebutuhan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa diperoleh informasi masih ditemukan siswa sulit mengenal huruf abjad. Sebagian besar siswa tertarik pada saat pembelajaran dengan media interaktif dengan model belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi dalam mengembangkan media yang efektif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi pengenalan keaksaraan awal pada anak. Media *puzzle* interaktif akan dikembangkan yang diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Tujuan penelitian yaitu a) mengembangkan media *puzzle* interaktif pengenalan keaksaraan awal pada anak; dan b) menguji kelayakan media *puzzle* interaktif.

Salah satu media dalam pengenalan keaksaraan awal pada anak usia dini adalah *puzzle* interaktif. Media *puzzle* merupakan permainan potongan gambar-gambar yang disusun menjadi gambar utuh. Media *puzzle* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca (Zahara & Aulia, 2022) Melalui *puzzle* interaktif ini, materi pembelajaran pengenalan keaksaraan anak disajikan dalam bentuk permainan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Berdasar penelitian terdahulu, media *puzzle* bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Endang et. al., 2023). Namun, belum banyak penelitian sebelumnya mengembangkan media *puzzle* interaktif pada materi pengenalan keaksaraan anak. Penelitian ini mengembangkan media interaktif *puzzle* dalam pengenalan keaksaraan awal berdasar karakteristik anak dan tingkat perkembangannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode R&D model ADDIE yang dikembangkan Robert Maribe Branch. Tahapan penelitian terdiri 5 tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa berjumlah 29 anak dan guru di RA Perwanida Nurul Huda. Pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, observasi. Instrumen penelitian yaitu angket, pedoman wawancara, catatan lapngan. Teknik analisis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil kuesioner. Data kualitatif dari wawancara dan observasi. Untuk melengkapi penjelasan tahapan penelitian perlu menggambarkan diagram alir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram alir penelitian

Terdapat lima tahap penelitian yang dilaksanakan. *Pertama*, tahap *analysis* dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan terhadap siswa dan guru untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran pengenalan keaksaraan awal di RA Perwanida Nurul Huda. Pedoman wawancara dan kuisisioner digunakan sebagai instrumen penelitian. Pelaksanaan analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan terkait penggunaan

media pengenalan keaksaraan awal. Pelaksanaan analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran pengenalan keaksaraan awal yang dibutuhkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh informasi media pembelajaran *puzzle* interaktif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pengenalan keaksaraan awal. *Kedua*, tahap *design* dengan merancang media *puzzle* interaktif dari segi desain dan materi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis. Hasil perancangan media dikonsultasikan kepada ahli media dan praktisi (guru).

Ketiga, tahap *development* dilakukan pengembangan media meliputi pembuatan media *puzzle* interaktif menggunakan berbagai alat dan bahan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bahan kayu/triplek yang dibentuk *puzzle* sesuai dengan jumlah aksara huruf latin. Di setiap *puzzle* aksara huruf dilengkapi dengan gambar benda, hewan, dan buah yang ada di sekitar sehingga interaktif bagi anak. Selanjutnya, dilakukan *review* media *puzzle* interaktif melalui validasi kepada ahli. Berdasarkan hasil *review* kemudian dilakukan perbaikan media pembelajaran. *Keempat*, tahap *implementation* dilakukan implementasi media *puzzle* interaktif di sekolah. Implementasi *puzzle* interaktif melalui uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba luas kelompok besar guna mengetahui respon dan kemenarikan media *puzzle* interaktif. *Kelima*, tahap *evaluation* dilakukan revisi akhir media *puzzle* interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan dengan metode pengembangan R&D mengadopsi model ADDIE meliputi lima tahap. Produk yang dikembangkan adalah media *puzzle* interaktif pembelajaran keaksaraan awal.

Tahap *Analysis*. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja dan kebutuhan kepada siswa dan guru di RA Perwanida Nurul Huda. Tujuan dari kegiatan ini untuk mendapatkan informasi pelaksanaan pembelajaran pengenalan keaksaraan awal di sekolah khususnya terkait persoalan atau hambatan selama pembelajaran. Selanjutnya, melalui analisis kebutuhan dilakukan penentuan media yang tepat dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan awal sesuai karakteristik siswa di sekolah. Berdasarkan hasil analisis melalui wawancara masih terdapat siswa yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Masih terdapat siswa yang terbalik dalam mengucapkan huruf abjad misalnya huruf (b) dengan (d) atau (p) dengan (q). Peneliti bertanya langsung dengan siswa tentang keaksaraan awal. Masih terdapat siswa yang kesulitan dalam mengenal huruf abjad. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan sebagian besar siswa senang dan tertarik pembelajaran keaksaraan awal menggunakan media yang interaktif.

Pembelajaran dilaksanakan sambil bermain. Media yang digunakan berupa benda konkrit, berisi permainan yang di dalamnya terdapat gambar benda di sekitar. Media pembelajaran *puzzle* interaktif menjadi salah satu media yang disukai siswa karena dapat dilaksanakan dengan belajar sambil bermain.

Tahap *Design*. Berdasarkan hasil analisis awal, tahap berikutnya melaksanakan *design* atau perancangan media *puzzle* interaktif. Perancangan media yang dilaksanakan meliputi pemilihan bahan, warna, gambar, ukuran, dan tampilan. Pemilihan warna dan tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa. Begitu juga dengan pemilihan gambar disesuaikan dengan benda-benda di sekitar siswa. Media *puzzle* interaktif dirancang untuk pembelajaran keaksaraan awal disesuaikan tahapan perkembangannya. Berikut desain awal media *puzzle* interaktif.



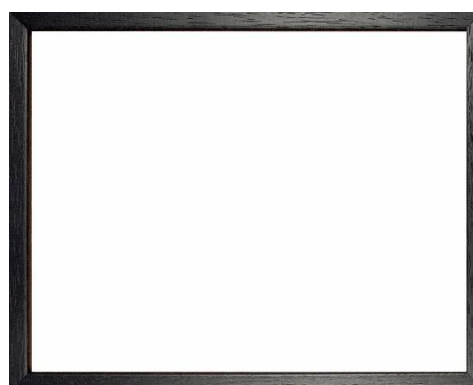
Desain Huruf



Desain nama benda, hewan, buah



Desain Background



Desain bingkai media

Gambar 2. Desain Media *Puzzle* Interaktif

Tahap *Development*. Media *puzzle* interaktif dibangun sebagai media permainan yang diimplementasikan dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* interaktif ini termasuk alat permainan edukatif (APE). Bahan yang digunakan yaitu triplek, fiber, dan kertas stiker. Ukuran media *puzzle* interaktif ini 29 cm x 34,5 cm. Huruf abjad yang digunakan dalam media ini berupa huruf kapital dan nonkapital. Kompetensi yang dikembangkan melalui

media ini yaitu menyebutkan nama hewan/buah/benda di sekitar, mengenal huruf abjad kapital dan nonkapital, mengenal warna di *puzzle*. Berikut tampilan media *puzzle* interaktif.



Gambar 3. Media *Puzzle* Interaktif

Selanjutnya, dilakukan validasi terhadap media *puzzle* interaktif meliputi validasi pada ahli media dan materi. Hasil validasi ahli sesuai tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

| No | Penilaian | % | Validitas |
|----|-------------|-------|---------------|
| 1. | Ahli Materi | 92,5 | Sangat Tinggi |
| 2. | Ahli Media | 93,75 | Sangat Tinggi |
| 3. | Pengguna | 93,75 | Sangat Tinggi |

Hasil validasi tersebut menunjukkan media *puzzle* interaktif memperoleh rata-rata skor 93,33 yang berarti kategori “sangat tinggi”. Walaupun demikian, ahli memberikan masukan pada media yang dikembangkan yaitu warna dasar *puzzle* dipilih warna cerah. Pemilihan gambar pada media baik itu hewan, buah, maupun benda disesuaikan dengan lingkungan siswa. Penulisan huruf menggunakan huruf kapital dan nonkapital.

Tahap *Implementation*. Tahap berikutnya dilakukan ujicoba media *puzzle* interaktif kepada siswa di sekolah. Uji coba media dilaksanakan ujicoba kelompok kecil dan besar. Ujicoba kelompok kecil mendapat skor 93,33%. Berdasarkan hasil tersebut, *puzzle* interaktif sangat menarik dan baik. Berikutnya dilaksanakan ujicoba pada kelompok besar dengan memperoleh skor 88,89%. Hasil ujicoba tersebut menunjukkan media *puzzle* interaktif sangat menarik dan dapat diterapkn sebagai media pengenaaan keaksaraan awal. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media *puzzle* interaktif karena pembelajaran menyenangkan yang dalam pelaksanaannya dibingkai dalam permainan. Pada dasarnya *puzzle* merupakan permainan dengan potongan gambar dengan disusun sehingga menghasilkan gambar utuh. *Puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran (Zahara & Aulia, 2022).

Tahap *Evaluation*. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi media *puzzle* interaktif. Pada tahap ini dilakukan hasil validitas dan respon siswa terhadap media serta dampak dari media *puzzle* interaktif. Berdasar hasil evaluasi, pemahaman keaksaraan awal siswa lebih baik setelah menggunakan media *puzzle* interaktif dibandingn sebelum menggunakan media *puzzle*. Sebagian besar siswa menyampaikan respon positif terhadap media *puzzle* interaktif.

Temuan penelitian berdasarkan hasil wawancara dan pengisian angket yaitu (a) siswa mengikuti pembelajaran menggunakan *puzzle* interaktif dengan antusias karena pembelajaran dibingkai dalam permainan yang menyenangkan, (b) pemahaman siswa dalam pengenalan keaksaraan awal lebih baik ketika dengan media *puzzle* interaktif dibandingn tidak menggunakan media *puzzle*, (c) siswa memberikan respon positif pada *puzzle* interaktif yaitu menarik, menyenangkan, tidak membosnkan, materi mudah dipahami, (d) media *puzzle* interaktif memiliki kepraktisan dan keefektifan yang baik ketika digunakan dalam belajar mengajar. *Puzzle* merupakan permainan bongkar pasang yang dapat digunakan untuk melatih pengetahuan, kesabaran, dan konsentrasi. Melalui permainan *puzzle*, anak dapat dilatih kreativitasnya, berpikir pemecahan masalah serta peningkatan percaya diri. Media pembelajaran *puzzle* yang digunakan dalam pembelejaran dapat meningkatkan perkembangan anak mulai dari fisik motorik, nilai, agama, kognitif, emosional, seni, dan bahasa (Endang et. al., 2023).

Pada proses pembelajaran keaksaraan, penggunaan media yang efektif menjadi hal penting. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk merangsang perhatian anak. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam pembelajarn dapat berkontribusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran juga dapat menciptakan anak lebih bersemangat dalam kegiatan belajar (Rahmandani et. al., 2022). Media pembelajaran bisa menjadi sarana mengurangi kebosanan anak sehingga anak lebih mudah memahami materi yang dipaparkan guru. Media pembelajaran bisa meningkatkan kreatifitas, motivasi, dan semangat belajar (Maulida et. al., 2023). Pada dasarnya dunia anak merupakan bermain. Kegiatan belajar dengan bermain menjadi hal positif dalam pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran sambil bermain dapat dilaksanakan seluruh indra anak (Nurlinda et. al., 2022). Maghfiroh & Suryana (2021) menyatakn penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Anak akan kesulitan dalam menerima pesan yang disampaikan dalam pembelajaran apabila terjadi ketidaksesuaian dalam penggunaan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukn dapat dinyatakan media *puzzle* interaktif dinyatakan valid dan efektif diterapkan pada pengenalan keaksaraan awal. Media *puzzle* interaktif memiliki kepraktisan yang sangat baik. Respon siswa terhadap media *puzzle* interaktif dalam pengenalan keaksaraan awal sangat positif karena pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan, materi mudah dipahami. Dengan demikian, media *puzzle* interaktif valid, efektif, dan praktis digunakan sebagai media pengenalan keaksaraan awal. Rekomendasi penelitian terkait pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan materi dan pengguna. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan anak baik kognitif maupun sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Bermain Suka-Suka Dengan Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Slogo. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 83-94. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp83-94>
- Endang, L. S., Ngura, E. T., & Maku, K. R. M. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* dengan Tema Alam Semesta untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(4), 758-764. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i4.1095>
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan *Whole Language* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111-116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Kholila, A., Hidayah, F., Rahman, K. I., Nurmawati, N., & Sitorus, A. S. (2023). Analisis Evaluasi Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Kegiatan Pengenalan Rasa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 40-48. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.277>
- Kurnia, Y., & Harum, A. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Layanan Klasikal Untuk Meningkatkan Pola Pikir Yang matang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 130-137. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.873>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>

- Maulida, D. N., Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 568-579. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Natalia, D., & Kurniawaty, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan melalui Metode Fonik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Indonesia Playschool. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(6), 4948-4956. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9049>
- Nurlinda, N., Wirdasari, A., & Maesaroh, N. (2022). Penerapan Pembelajaran Kartu Huruf Bergambar untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok Bermain Roja'ul Huda Sarolangun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13090-13100. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4526>
- Phillips, B. M., Kim, Y. S. G., Lonigan, C. J., Connor, C. M., Clancy, J., & Al Otaiba, S. (2021). Supporting Language and Literacy Development with Intensive Small-Group Interventions: An Early Childhood Efficacy Study. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 75-88. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.05.004>
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1545-1550. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5571>
- Roziana, A., & Khasanah, U. (2022). Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 71-76. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.298>
- Saleky, N., Lokollo, L. J., & Abarua, H. (2023). The Use of Letter Block Media in Improving the Language Skills of Children Aged 5-6 Years in Paud Sinar Leksula Village Leksula Buru Selatan District. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 6(3), 387-396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8395830>
- Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 53-60. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i1.8437>
- Zahara, P., & Aulia, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Aplikasi dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12760-12768. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4112>



Desain *LinTar* materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya meningkatkan *Adversity Quotient & Self Management* Kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran

Frika Trisetia N.^{1*}, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³

frikapundu31@gmail.com^{1*}, mohamadfatih@unublitar.ac.id², cindyalfi22@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 23 06 2024. Revised: 03 07 2024. Accepted: 05 07 2024.

Abstract : The purpose of this study was to determine whether there was an increase in fourth grade students of SD Plus Sunan Pandanaran Blitar district regarding *Adversity Quotient* and *Self Management* skills. Research and Development (RnD) was used as the method in this study with waterfall as the model. Questionnaires, interviews and documentation were used to collect research data. Media, Material and Language experts acted as media validity testers. The assessment from the media expert scored 96.1% in the "Very Valid" category, 100% was obtained from the material expert and the linguist scored 97.7% in the same category. With a score of 92.5% the product was declared feasible by the class teacher. As for the increase in students' *Adversity Quotient*, it obtained an n-gain score of 0.9 in the "High" category as well as the results of increasing students' *Self Management* with a score of 0.8 in the "High" category. So it is concluded that *LinTar* media on the material of my region and its natural wealth is valid and able to increase the ability of *Adversity Quotient* and *Self Management* of fourth grade students of SD Plus Sunan Pandanaran.

Keywords : *Adversity Quotient*, *LinTar*, *Self Management*.

Abstrak : Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar terkait kemampuan *Adversity Quotient* dan *Self Management*. Penelitian dan Pengembangan (RnD) digunakan sebagai metode pada penelitian ini dengan *waterfall* sebagai model. Angket, wawancara dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Ahli Media, Materi dan Bahasa bertindak sebagai penguji validitas media. Penilaian dari ahli media mendapat skor 96,1% kategori "Sangat Valid", 100% didapat dari ahli materi dan ahli bahasa mendapat skor 97,7% dengan kategori yang sama. Dengan skor 92,5% produk dinyatakan layak oleh guru kelas. Sedangkan untuk peningkatan *Adversity Quotient* siswa, memperoleh skor n-gain sebesar 0,9 dengan kategori "Tinggi" begitupun hasil peningkatan *Self Management* siswa dengan perolehan skor sebesar 0,8 kategori "Tinggi". Sehingga disimpulkan bahwa media *LinTar* materi daerahku dan kekayaan alamnya valid dan mampu meningkatkan kemampuan *Adversity Quotient* dan *Self Management* siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran

Kata Kunci : *Adversity Quotient, LinTar, Self Management.*

PENDAHULUAN

Salah satu pengembangan kurikulum yang disebut IPAS mengintegrasikan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam ke dalam satu mata pelajaran. Secara alamiah, ilmu pengetahuan yang mempelajari alam juga memiliki banyak kaitan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga pendidikan terpadu merupakan suatu hal yang memungkinkan. Pembelajaran IPA merupakan proses belajar dimana siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih aktif karena mereka mengamati realitas alam semesta (Fatih, 2021). Sementara itu, studi sosial (IPS) mempelajari berbagai peristiwa, fakta, ide, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Belajar IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang kejadian-kejadian di lingkungan mereka. Keingintahuan seperti ini dapat menginspirasi siswa untuk belajar tentang cara kerja alam semesta dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kehidupan yang kita kenal (Suhelayanti et al., 2023).

Mata Pelajaran IPAS memberi peluang bagi para siswa dalam proses pengembangan rasa ingin tahu mereka. Kurikulum pengajaran untuk IPAS harus dipusatkan pada pengembangan rasa ingin tahu dan pertumbuhan siswa menuju masa depan. Selama pembelajaran, sering kali kita menjumpai siswa yang tidak siap untuk mempelajari apa yang guru coba ajarkan kepada mereka. Karena mereka biasanya kurang terlibat dan bersemangat tentang materi, hasil belajar siswa sering kali tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sejalan dengan (Fatih, 2018) yang berpendapat bahwa peserta didik yang tidak memiliki antusiasme dan motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang terbaik, seperti yang terlihat dari rendahnya tingkat penguasaan mereka terhadap materi pelajaran, yang biasanya dinilai dari prestasi atau nilai tes.

Disamakan dengan fenomena yang terjadi di lapangan, berdasarkan temuan awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara di SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar pada hari Sabtu tanggal 16 Desember 2023 yaitu minimnya media untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik termotivasi meningkatkan prestasi belajarnya. Seperti halnya (Fatih et al., 2023) yang berpendapat bahwa kurangnya penggunaan media yang kreatif dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya guru tidak dapat menyampaikan materi dengan maksimal. Hal ini tentunya mengakibatkan rendahnya tingkat daya juang atau *adversity quotient* peserta didik. Peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran IPAS khususnya materi tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” yang berada di kelas IV semester 2. Selain itu, beberapa peserta didik SD Plus Sunan Pandanaran kabupaten Blitar belum bisa mengatur

tingkah lakunya sendiri atau *self managment* secara sadar sehingga guru juga merasa kesulitan dalam mengondisikan peserta didik.

Observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai analisis kebutuhan menghasilkan data bahwasanya diperlukan kreativitas dan inovasi terkait cara memberikan pengajaran pelajaran IPAS khususnya materi tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” yang berada di kelas IV semester 2. Media Aplikasi LinTar (Keliling Blitar) bisa menjadi salah satu solusi yang dibutuhkan. Pada aplikasi ini peserta didik akan mengenal lebih dalam tentang “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” secara kontekstual yang disertai gambar, video, *google maps* dan penjelasannya. Aplikasi LinTar ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dengan menggunakan model *project based learning* ini di harapkan dapat meningkatkan daya juang atau *adversity quotient* peserta didik dalam menghadapi kesulitan serta mampu mengatur tingkah laku diri sendiri atau *self managment*.

Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi tuntutan siswa yang membutuhkan suasana kelas yang nyata yang mencerminkan konteks lapangan yang sebenarnya adalah pembelajaran berbasis proyek (Dharmayani, 2021). (R. T. Sari & Angreni, 2018) dalam pelaksanaannya, model ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan cara melakukan penelitian, memilih topik, dan menyelesaikan proyek tertentu. Sebagai hasilnya, guru harus dapat menyesuaikan strategi pengajaran ini dengan materi yang mereka ajarkan. Karena mereka dapat belajar dari apa yang mereka amati di lingkungan sekitar mereka, anak-anak yang menggunakan pendekatan pembelajaran seperti ini akan menjadi lebih aktif dan inovatif.

Secara ringkas (Stoltz, 1999) mendefenisikan *adversity quotient* adalah ukuran kecerdasan seseorang dalam mengatasi tantangan dan rintangan serta bagaimana cara mereka untuk mengatasinya. *Adversity quotient* juga merupakan seberapa baik seseorang merespons kesulitan dan juga mengindikasikan seberapa baik mereka dapat memajukan tujuan hidup mereka. (Jannah et al., 2024) menyatakan bahwa *Adversity quotient* merupakan kemampuan siswa untuk mengatasi hambatan yang berdampak pada siswa yang berjuang untuk menanggapi tantangan yang dihadapi saat menyelesaikan tugas. *Self management* merupakan pendekatan yang berasal dari pendekatan tingkah laku. Pendekatan behavioral yakni pendekatan yang secara konstan berusaha untuk mengubah perilaku manusia secara langsung. Alih-alih berfokus pada pembentukan model kepribadian yang berbeda, pendekatan ini lebih menekankan pada pembelajaran (Imran, 2022). Dari uraian sebelumnya, dapat disimpulkan *self management*

adalah taktik yang dapat digunakan orang untuk secara sengaja mengendalikan perilaku mereka sendiri untuk memengaruhi aspek perilaku yang ingin mereka ubah.

Penelitian terdahulu yang pertama, adalah penelitian yang disusun oleh Evy Septriani pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Pariwisata Kota Pagar Alam” Dalam penelitiannya memiliki kesamaan yakni pengembangan Aplikasi dan menggunakan metode penelitian R&D. Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan. Kedua, ada penelitian yang disusun oleh Ria pada tahun 2019 dengan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Untuk Sekolah Dasar (SD) Berbasis Android”. Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yakni pembuatan aplikasi, menggunakan metode penelitian R&D, dan juga menggunakan model *Waterfall*. Perbedaannya terletak pada isi aplikasinya.

Khususnya pada kelas IV SD Plus Sunan pandanaran banyak keuntungan dalam proses dan hasil didapat melalui pembelajaran interaktif. Selain untuk meningkatkan sikap mampu mengatur tingkah laku diri sendiri terhadap pembelajaran juga meningkatkan kegigihan dalam hidup dan tidak mudah menyerah saat belajar. Kemampuan aplikasi ini untuk menggabungkan teks, foto, suara, grafik, dan rute ke situs membuat pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan. Anak-anak menggunakan ponsel pintar mereka tidak hanya untuk bermain game, tetapi juga sebagai alat pendidikan. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Alfi et al., 2022) pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa menyerap informasi secara cepat tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dari hal tersebut maka munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah Desain Aplikasi LinTar yang memuat pengetahuan sesuai materi daerahku dan kekayaan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yakni Research and Development (RnD) dengan model pengembangan waterfall. Model ini mewakili proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, melewati tahapan - tahapan *Requirements Analysis and Definition, Sytem and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, dan Operational and Maintenance*. Sebanyak dua puluh siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran berperan sebagai subjek dalam penelitian. Kuisisioner angket, wawancara dan dokumentasi dipergunakan sebagai teknik untuk pengambilan data dalam penelitian ini. Lembar wawancara digunakan sebagai pengumpulan data awal terkait permasalahan yang terjadi di kelas melalui wawancara guru, sedangkan kuisisioner angket digunakan untuk mendapatkan data berupa

kevalidan, kelayakan dan peningkatan *adversity quotient* serta *self management* siswa. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengukur validitas dan kelayakan dari data.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Persentase yang didapat kemudian diinterpretasikan ke dalam kualifikasi berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Kualifikasi skala tingkat kevalidan

| Tingkat Kecapaian | Tingkat Kevalidan | Deskripsi |
|-------------------|-------------------|--------------|
| 0-54% | Tidak Valid | Revisi |
| 56-65% | Kurang Valid | Revisi |
| 66-75% | Cukup Valid | Revisi |
| 76-90% | Valid | Tidak Revisi |
| 91-100% | Sangat Valid | Tidak Revisi |

Sedangkan untuk interpretasi angket kelayakan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2. Persentase hasil dan keterangan

| Makna | Persentase | Keterangan |
|--------------------------|------------|---------------------|
| Jika memiliki kesesuaian | 81 - 100% | Sangat layak |
| Jika memiliki kesesuaian | 61 - 80% | Layak |
| Jika memiliki kesesuaian | 41 - 60% | Cukup layak |
| Jika memiliki kesesuaian | 21 - 40% | Kurang layak |
| Jika memiliki kesesuaian | 0-20% | Kurang layak sekali |

Adapun untuk mengukur peningkatan *adversity quotient* dan *self management* siswa menggunakan skala guttman yang memiliki 2 interval yaitu “ya” memiliki nilai 1, dan “tidak” memiliki nilai 0. Selanjutnya untuk menetapkan interval kelas dan menentukan nilai kategori variabel pada angket menggunakan rumus.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Total tertinggi} - \text{Total terendah}}{\text{jumlah kategori}}$$

Untuk mendapatkan data peningkatan *adversity quotient* dan *self management* menggunakan rumus n-gain sebagai berikut.

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

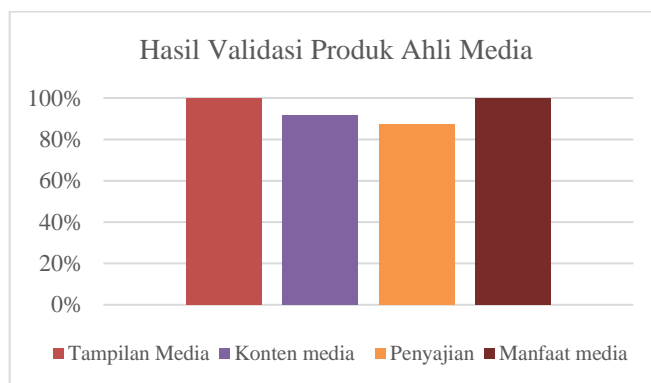
Pada penelitian ini dihasilkan produk berupa LinTar yang memuat pengetahuan sesuai materi daerahku dan kekayaan. Selanjutnya tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah akan disampaikan berikut.

Desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Pada tahap pertama pengembangan desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya dimulai dari tahap analisis terhadap karakter peserta didik kelas IV, dimana Peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran karena minimnya media untuk menunjang pembelajaran agar peserta didik termotivasi meningkatkan prestasi belajarnya, selain itu peserta didik masih belum bisa mengatur tingkah lakunya sendiri *atau self management* secara sadar sehingga guru kesulitan mengkondisikan siswa. Peserta didik lebih senang dan semangat memahami materi ketika guru menggunakan media sebagai alat bantu belajar. Hal ini selaras dengan pendapat (Fatih, 2020) bahwa Sekumpulan instrumen yang disebut media pembelajaran dipakai guna mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, dalam hal ini, guru dan murid. Selanjutnya menganalisis kebutuhan media pembelajaran yaitu menentukan materi dan capaian pembelajaran. Materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar di Indonesia. Materi ini berada dikelas IV mata pelajaran IPAS semester 2 yang membahas tentang daerah tempat tinggal, kekayaan alam dan masyarakat di daerah tersebut. Capaian pembelajaran pada materi ini adalah Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya.

Tahap analisis kebutuhan memberikan informasi tentang analisis kebutuhan, yang kemudian dianalisis pada tingkat ini dan dimasukkan ke dalam desain pengembangan pada tahap kedua, yaitu tahap desain sistem. Tahap ketiga adalah tahap implementasi dan pengujian unit, dimana pada tahap ini produk yang telah dirancang ditransformasikan ke dalam media pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap Integrasi dan Pengujian Sistem adalah tahap keempat, setelah pengembang melakukan implementasi dan pengujian unit. Ahli materi, media, dan bahasa akan memvalidasi materi pembelajaran yang telah dibuat melalui pengujian validasi instrumen dan produk. Operasi dan Pemeliharaan adalah langkah kelima. Media pembelajaran dipelihara selama tahap akhir. Memperbaiki bagian yang rusak atau tidak berfungsi adalah proses pemeliharaan. Setelah tahap validasi produk oleh para ahli, produk diperbarui berdasarkan rekomendasi dan umpan balik dari mereka agar media lebih ramah anak.

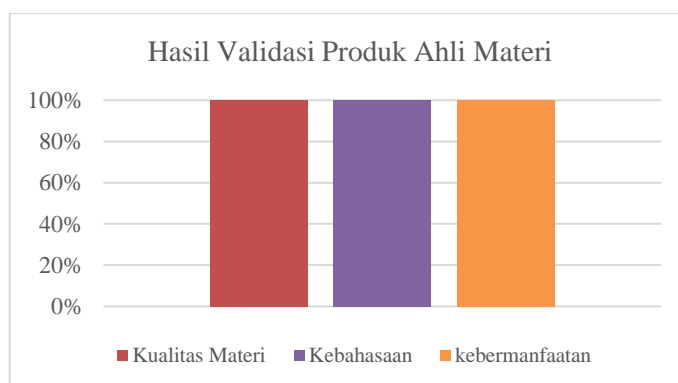
Kevalidan desain LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd, selaku Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar menguji validitas

media Aplikasi LinTar Daerahku dan Kekayaan Alamnya dari aspek tampilan hingga manfaat media yang dijalankan, agar tercipta media yang valid. Grafik berikut menunjukkan hasil uji validasi pakar media.



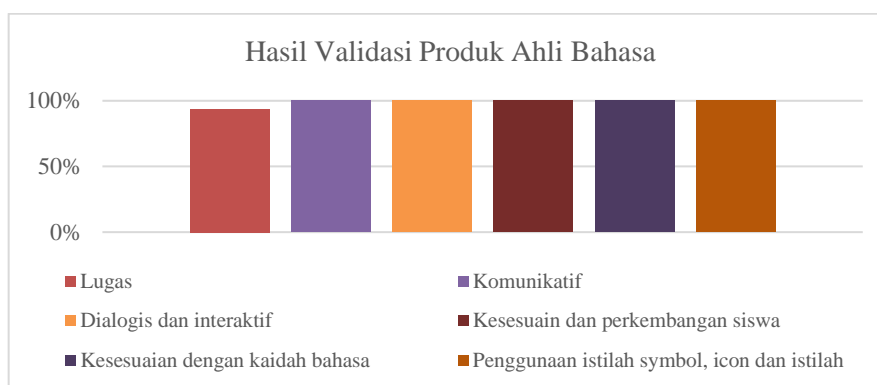
Gambar 1. Hasil penilaian pakar media

Penilaian validitas secara keseluruhan dari ahli media mendapatkan persentase 96.1% dengan kriteria “sangat valid”. Sejalan dengan penelitian (Fatih et al., 2022) yang memperoleh skor validasi ahli media sebesar 85% dengan kategori “Sangat Valid”. Yang artinya semua komponen kevalidan yang meliputi aspek tampilan, aspek konten media, aspek penyajian dan aspek manfaat media tercapai sesuai dengan tabel persentase. (Hamid, 2020) berpendapat bahwa Materi pembelajaran yang efektif, menarik, dan berkualitas tinggi dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan kemauan siswa dan mendorong mereka untuk menjadi pelajar yang lebih aktif dan antusias. Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd, seorang Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar melakukan penilaian materi terhadap media ini. Tujuannya untuk menguji penyajian Aplikasi LinTar Daerahku dan Kekayaan Alamnya terkait materi, agar tercipta media yang valid. Berikut grafik hasil uji validasi materi.



Gambar 2. Hasil penilaian pakar materi

Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penilaian validitas dari pakar materi mendapatkan persentase 100% dengan kriteria “sangat valid”. Adapun keterkaitan dengan penelitian dari (W. N. Sari & Ahmad, 2021) sama memperoleh nilai dari validitas pakar materi dengan skor persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Valid”. Yang artinya semua komponen kevalidan yang meliputi aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek kebermanfaatan tercapai sesuai dengan tabel persentase. Hal ini sesuai dengan pemahaman (Alhanif, 2019) bahwa siswa akan belajar lebih efisien dengan menggunakan indera penglihatan mereka, dan bahwa materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, kosakata yang tidak baku juga digunakan dalam bahasa tersebut. Untuk menghasilkan suatu media yang valid, validator bahasa mencoba mengevaluasi bagaimana aplikasi Lintar Daerahku dan Kekayaan Alamnya menyajikan bahasanya. Penilaian ini dilakukan oleh salah satu dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yakni Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. Berikut merupakan grafik dari penilaian oleh pakar Bahasa.

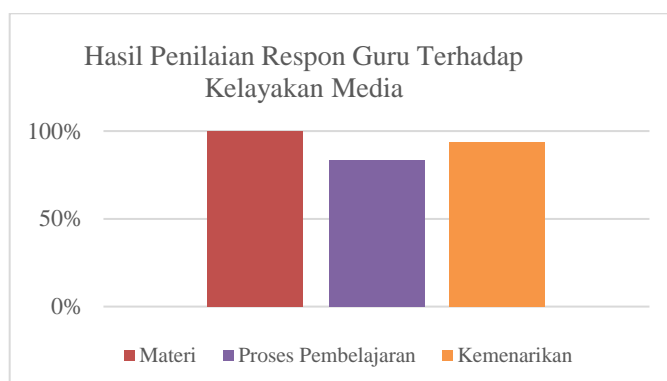


Gambar 3. Hasil penilaian ahli materi

Berdasarkan grafik bahwa aspek lugas mendapatkan persentase sebesar 93,7%, komponen komunikatif mendapatkan persentase sebesar 100%, komponen dialogis dan interaktif mendapatkan persentase sebesar 100%, komponen kesesuaian dengan perkembangan siswa 100%, komponen kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapatkan persentase sebesar 100%, dan komponen penggunaan istilah, simbol atau ikon mendapatkan persentase sebesar 100%. Keseluruhan hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase 97,7% dengan kualifikasi “sangat valid”. Berkaitan dengan penelitian (Khofifah et al., 2023) yang mendapatkan skor penilaian dari ahli bahasa memperoleh kevalidan total 90,66% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga membuktikan bahwa media aplikasi LinTar dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya.

Kelayakan Lintar materi daerahku dan kekayaan alamnya. Adapun kelayakan media ini diuji melalui lembar angket respon guru aspek materi, proses pembelajaran dan kemenarikan.

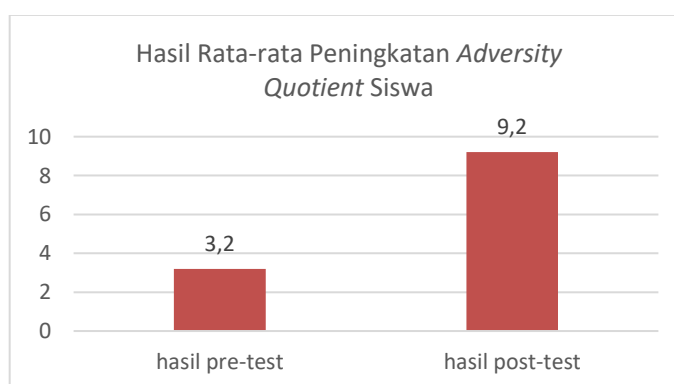
Angket diberikan kepada Ibu Zulia Alam, S.Pd, selaku guru kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran. Berikut grafik yang menyajikan rekapitulasi hasil respon guru aspek kelayakan.



Gambar 4. Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Kelayakan Media

Berdasarkan grafik bahwa kandungan materi mendapatkan persentase sebesar 100%, kandungan Proses pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 83,3%, dan kandungan kemenarikan mendapatkan persentase sebesar 93,7%. Adapun keseluruhan hasil penilaian guru terhadap kelayakan media mendapatkan persentase sebesar 92,7% dengan kriteria “sangat valid”. Selaras dengan penelitian dari (Fatih & Alfi, 2021) yang memperoleh hasil kelayakan media sebesar 87% dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media LinTar untuk pembelajaran memiliki nilai kelayakan yang tinggi berdasarkan evaluasi guru.

Peningkatan *Adversity Quotient* dan *Self Management*. Pada tahap ini, uji coba produk aplikasi LinTar materi daerahku dan kekayaan alamnya peneliti melibatkan sebanyak dua puluh peserta didik kelas IV sebagai subjek. Uji coba produk dilakukan oleh peneliti secara langsung datang ke sekolah. Uji coba produk berupa *pre-test* dan *post-test*. Berikut grafik yang menunjukkan hasil rata rata *pre-test* dan *post-test* peningkatan *Adversity Quotient*.

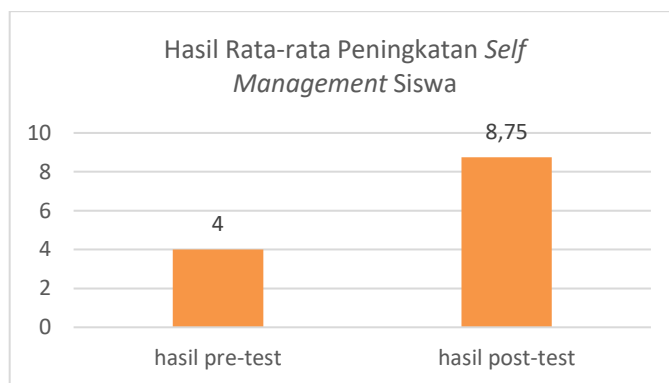


Gambar 5. Hasil Rata-rata Peningkatan *Adversity Quotient* Siswa

Ditilik dari grafik di atas, rata-rata angket awal mendapatkan nilai 3,2 sedangkan rata-rata dalam angket akhir mendapatkan nilai sebesar 9,2. Nilai rata-rata 0,89 dengan kategori

“tinggi” diperoleh dari analisis data N-Gain. Ada keterkaitan dengan penelitian oleh (Muqtafa et al., 2024) mendapat hasil skor N-gain pada peningkatan *adversity quotient* sebesar 0,768 dengan kriteria “Tinggi”. Sehingga disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* siswa mengalami peningkatan dari yang tidak tuntas dalam tes awal menjadi tuntas pada saat angket akhir.

Sedangkan untuk *self management* siswa hasil rata – rata peningkatan dapat dilihat dari grafik berikut ini.



Gambar 6. Hasil Rata-rata Peningkatan *Self Management* Siswa

Menurut grafik di atas, rata-rata angket awal mendapatkan nilai 4 sedangkan rata-rata dalam angket akhir mendapatkan nilai sebesar 8,75. Maka kategori yang diperoleh adalah “tinggi”. Sehingga *self management* siswa mengalami peningkatan dari yang tidak tuntas dalam tes awal menjadi tuntas pada saat angket akhir. Selaras dengan penelitian (Risatur Rofi’ah, 2021) yang memperoleh peningkatan self managemen dengan kategori sama yaitu “Tinggi”.

SIMPULAN

Kevalidan produk dinilai melalui pakar media, materi dan bahasa. Persentase 100% diperoleh dari penilaian validitas materi dan mendapat kriteria "sangat valid", validasi media mendapatkan persentase 96,1%, dan 97,7% skor dari pakar bahasa dengan mendapat kriteria yang sama. Guru kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran melakukan penilaian kelayakan media aplikasi LinTar dengan menguji berdasarkan aspek aspek materi, aspek proses pembelajaran dan aspek kemenarikan mendapatkan persentase 92,5% yaitu pada kategori “sangat valid” artinya guru sangat setuju bahwa media aplikasi LinTar ini dapat meningkatkan *adversity quotient* dan *self management* pada siswa. Hasil angket *adversity quotient* dari 20 siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran diperoleh hasil uji post-test dan pre-test diketahui N-Gain Score adalah 0,9 dengan kategori “Tinggi”. Hasil angket diperoleh *self management* siswa dari 20 siswa kelas IV SD Plus Sunan Pandanaran n diperoleh hasil uji pre-test dan post-test diketahui Gain Skor adalah 0,8 dengan kategori “Tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media aplikasi LinTar mampu meningkatkan kemampuan *adversity quotient* dan *self management* siswa kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2),351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Dharmayani, N. K. Y. (2021). Penerapan model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat jamu dan boreh/lulur perawatan badan. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 216–221. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33375>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasisebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 5(1), 51. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 112. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Fatih, M., Khomaria, A., Aswitama, L. D., Al Latif, N., & Hidayat, M. M. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(3), 524. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.770
- Fatih, M.& Fauziah, M (2021). Pengembangan Media Interaktif Sparkol Videoscribe Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Damarwulan 1 Kabupaten Kediri. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(3), 596. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.697>
- Imran, N. A. (2022). *Penerapan Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecanduan*

- Media Sosial Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Sinjai*. <https://eprints.unm.ac.id/19360/>
- Jannah, M., Apriandi, D., & Andari, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Interaktif Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 293. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8330>
- Khofifah, N. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Scrapbook Berbasis Pjbl Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4309–4323. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.8738>
- Muqtafa, M. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Media Sibeda Berbasis Augmented Reality Menggunakan Lc5e Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Self-Authenticity Dan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 102–119. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3268>
- Risatur Rofi'ah. (2021). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Menggunakan Media TIK untuk Meningkatkan Self Management Siswa. *Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.55352/bki.v1i2.98>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Stoltz, P. G. (1999). *Adversity quotient: Turning obstacles into opportunities*. John Wiley & Sons.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.



Transformasi Ruang Belajar: Implementasi Pojok Baca oleh Mahasiswa Kampus Mengajar *Batch 5* di SDN 4 Bringin

Muhammad Zakariya^{1*}, Erna Zumrotun²

201330000580@unisnu.ac.id^{1*}, erna@unisnu.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 23 06 2024. Revised: 03 07 2024. Accepted: 05 07 2024.

Abstract : This research aims to describe the transformation process in understanding how a learning space can be converted into a reading corner at SDN 4 Bringin, identify the obstacles that arise during the implementation of the Reading Corner and find the right solution, and find out the positive impact produced by the existence of a reading corner for students and school environment. This type of research is descriptive qualitative with data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. The implementation of the Reading Corner by Batch 5 Teaching Campus students at SDN 4 Bringin through the planning, preparation, implementation and evaluation stages showed a significant positive impact. Despite facing obstacles such as limited funds, lack of enthusiasm among some students, and inadequate infrastructure, solutions such as book donations and team encouragement helped overcome these problems. The Reading Corner provides a conducive learning environment, increases students' interest in reading, and supports literacy activities at school. Positive responses from students and support from teachers indicate that this program has succeeded in providing great benefits at SDN 4 Bringin.

Keywords : Transformation, Reading Corner, Teaching Campus.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses transformasi dalam memahami tentang ruang belajar dapat diubah menjadi pojok baca di SDN 4 Bringin, mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul selama pengimplementasian Pojok Baca dan mencari solusi yang tepat, dan mengetahui dampak positif yang dihasilkan oleh keberadaan pojok baca bagi siswa dan lingkungan sekolah. Jenis penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Implementasi Pojok Baca oleh mahasiswa Kampus Mengajar *batch 5* di SDN 4 Bringin melalui tahapan perencanaan, persiapan, implementasi, dan evaluasi menunjukkan dampak positif yang signifikan. Meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan dana, kurangnya semangat sebagian mahasiswa, dan infrastruktur yang kurang memadai, solusi seperti donasi buku dan dorongan tim membantu mengatasi masalah tersebut. Pojok Baca memberikan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan minat baca siswa, dan mendukung kegiatan literasi di sekolah. Respon positif dari siswa

dan dukungan dari guru mengindikasikan bahwa program ini berhasil memberikan manfaat yang besar di SDN 4 Bringin.

Kata Kunci : Transformasi, Pojok Baca, Kampus Mengajar.

PENDAHULUAN

Sarana dan prasana di dunia sekolah merupakan suatu hal penting sehingga ketika ketidaktersediaan fasilitas pendidikan seperti perpustakaan merupakan tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Tanpa sarana pendukung tersebut, siswa mengalami kesulitan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan. Inisiatif mahasiswa kampus mengajar *batch* 5 untuk menciptakan Pojok Baca di SDN 4 Bringin bertujuan mengatasi keterbatasan fasilitas dan memberikan alternatif bagi siswa dalam mengembangkan literasi dan pengetahuan. Upaya ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan fasilitas dan memberikan alternatif bagi siswa dalam mengembangkan literasi serta pengetahuan mereka (Ivani, 2023). Dengan adanya Pojok Baca, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah, meskipun masih perlu upaya lebih lanjut untuk menangani tantangan-tantangan yang berkaitan dengan kurangnya fasilitas pendidikan (Afian & Saputra, 2021).

Kampus Mengajar merupakan program kolaborasi yang melibatkan mahasiswa dan siswa di jenjang pendidikan dasar. Program ini berfokus pada dua luaran, yaitu pengembangan kompetensi mahasiswa peserta program melalui peningkatan kapasitas kepemimpinan, kreativitas dan inovasi, penyelesaian masalah, komunikasi, manajemen tim, dan peningkatan cara berpikir analitis, serta peningkatan literasi dan numerasi bagi siswa di sekolah sasaran. Konteks ini semakin kuat mengingat kondisi literasi dan numerasi Indonesia yang masih rendah seiring upaya peningkatan literasi dan numerasi sebagai salah satu agenda prioritas nasional (Kemendikbud, 2023). Secara keseluruhan Program Kampus Mengajar bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mempertajam kompetensi abad melalui pengembangan pembelajaran di satuan pendidikan dasar. Mahasiswa memperdalam ilmu dan keterampilan (*soft skills*) dengan cara mendampingi proses pengajaran di satuan pendidikan dasar pada daerah yang ditetapkan Kemendikbudristek (Anwar, 2021).

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2023, hasil penelitian PISA 2022 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam peringkat prestasi literasi belajar di Indonesia. Dibandingkan dengan PISA 2018, peringkat tersebut mengalami kenaikan sebanyak 5 hingga 6 posisi. Capaian ini merupakan pencapaian tertinggi dalam sejarah partisipasi Indonesia dalam PISA, diukur dari

segi peringkat persentil. Untuk literasi membaca, peringkat Indonesia di PISA 2022 meningkat sebanyak 5 posisi jika dibandingkan dengan periode sebelumnya. Sementara itu, peringkat Indonesia dalam literasi matematika juga naik 5 posisi dan literasi sains pada PISA 2022 naik 6 posisi (Kemendikbudristek, 2023). Peningkatan peringkat literasi dan numerasi Indonesia dalam studi PISA 2022 mencerminkan ketangguhan para guru yang didukung oleh berbagai program penanganan pandemi dari Kemendikbudristek (Yusuf, 2023).

SDN 4 Bringin, sebagai sekolah mitra program Kampus Mengajar *batch* 5, menghadapi tantangan dalam hal fasilitas pendidikan, khususnya ketiadaan perpustakaan. Inisiatif mahasiswa untuk membangun Pojok Baca diharapkan tidak hanya memberikan akses bahan bacaan, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan literasi dan pemahaman siswa. Dengan dukungan dari masyarakat sekolah, diharapkan Pojok Baca dapat menjadi faktor peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran akan pentingnya literasi serta pendidikan di kalangan siswa. (Melda et al., 2022). Pojok Baca yang diinisiasi oleh mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5 di SDN 4 Bringin merupakan langkah inovatif untuk mengatasi kekurangan fasilitas belajar di sekolah tersebut. Dengan menyediakan akses ke berbagai sumber bacaan, Pojok Baca membantu siswa untuk terus belajar dan berkembang meskipun dalam kondisi keterbatasan. Selain itu, Pojok Baca juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, Pojok Baca tidak hanya berperan dalam meningkatkan literasi dan kemampuan matematika siswa, tetapi juga dalam membentuk sikap positif mereka terhadap proses belajar (Ningrum & Sari, n.d.). Pojok Baca tidak hanya berperan dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga membantu membentuk sikap positif terhadap belajar. Implementasi Pojok Baca di SDN 4 Bringin merupakan langkah penting untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan inovasi dan adaptasi yang berkelanjutan, kita dapat memastikan setiap anak Indonesia mendapatkan pendidikan berkualitas yang mereka butuhkan dan layak dapatkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam mengisi kesenjangan pengetahuan dan memberikan wawasan baru terkait implementasi pojok baca di sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian Nur Falah Islam dengan judul Implementasi Program Pojok Baca Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca di SDN Sawahlega tentang penerapan program pojok baca di Sekolah Dasar Negeri Sawahlega, mulai dari pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat, dampak serta evaluasinya (Islam & Adela, n.d.). Selain itu, penelitian ini didukung dengan penelitian dari

Wahyu Kurniawan dengan judul Implementasi Pojok Baca untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa MI Muhammadiyah Kartasura tentang implementasi pojok baca dapat meningkatkan minat baca siswa di lingkungan sekolah dengan pembiasaan, pembelajaran, pengembangan dan program sekolah untuk siswa membaca (Kurniawan et al., 2021). Penelitian diatas sudah menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan oleh Nur Falah Islami dan Wahyu Kurniawan telah menekankan pentingnya ruang baca dan peranannya dalam meningkatkan literasi. Namun, terutama di sekolah dasar di Indonesia, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang alternatif ruang baca seperti Pojok Baca. Studi sebelumnya belum banyak membahas bagaimana inisiatif semacam ini dapat dilaksanakan dalam konteks tertentu, seperti SDN 4 Bringin, di mana perpustakaan sebagai salah satu fasilitas pendidikan tidak tersedia. Dalam konteks ini, penelitian ini menawarkan keunikan dengan berfokus pada implementasi Pojok Baca di SDN 4 Bringin sebagai alternatif perpustakaan. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana inisiatif semacam ini dapat membantu meningkatkan literasi dan kualitas pendidikan di sekolah dasar di Indonesia Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi mengenai mahasiswa Kampus Mengajar *batch 5* dapat berperan dalam inisiatif ini, memberikan perspektif baru tentang peran mahasiswa dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam literatur tentang pendidikan dan literasi di Indonesia. penelitian termasuk kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk menerapkan inisiatif serupa.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses transformasi dalam memahami tentang ruang belajar dapat diubah menjadi pojok baca di SDN 4 Bringin, mengidentifikasi kendala kendala yang muncul selama pengimplementasian Pojok Baca dan mencari solusi yang tepat, dan mengetahui dampak positif yang dihasilkan oleh keberadaan pojok baca bagi siswa dan lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Sasaran penelitian ini meliputi peserta didik SDN 4 Bringin, pihak sekolah SDN 4 Bringin, dan rekan mahasiswa Kampus Mengajar *batch 5*.

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada teknik pengumpulan data yang pertama yakni mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak sekolah melalui kepala sekolah guna mendapatkan informasi mengenai dampak adanya Pojok Baca yang dilakukan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5. Tahapan yang kedua yakni wawancara dengan Mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5 dengan mengajukan beberapa pertanyaan guna mendapatkan informasi terkait pembuatan, implementasi Pojok Baca, dan kendala dan solusi yang dialami. Tahapan yang terakhir yakni peneliti juga meminta peserta didik yang berjumlah 27 peserta didik untuk mengisi lembar kuesioner berupa pertanyaan pertanyaan terkait kepuasan peserta didik dengan adanya Pojok Baca tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa kampus mengajar *batch* 5 mengambil langkah proaktif dengan menciptakan sebuah pojok baca sebagai respons terhadap kekurangan fasilitas pendidikan, khususnya perpustakaan yang tidak tersedia. Pojok baca merupakan sudut pojok di ruang kelas dimana peserta didik sekolah dasar berkumpul untuk melakukan kegiatan membaca dan berisi berbagai jenis buku. Ini dapat berupa sudut ruang kelas yang dipenuhi dengan rak atau bok buku yang berisi berbagai jenis buku (Widijanto et al., 2023). Tujuan pojok baca adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca. Pojok ini dilengkapi dengan berbagai bahan pustaka dan menawarkan kepada siswa berbagai sumber bacaan untuk digunakan sebagai alat belajar dan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan (Kurniawan et al., 2021).

Proses pembuatan pojok baca, yang merupakan inisiatif mahasiswa kampus mengajar *batch* 5 di SDN 4 Bringin memerlukan beberapa tahapan yakni tahapan perencanaan, tahapan persiapan, tahapan implementasi, dan tahapan evaluasi. Adapun tahap perencanaan proses transformasi ruang belajar menjadi pojok baca di SDN 4 Bringin oleh Mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5 yakni dengan berdiskusi satu tim mengenai apa yang diperlukan dan berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai rencana program pojok baca. Tahapan selanjutnya, yakni persiapan dengan melakukan pendataan apa yang diperlukan baik dari buku bacaan, rak, meja, hiasan dinding, dan lain sebagainya. Tahapan selanjutnya setelah mempersiapkan apa yang diperlukan dalam pembuatan pojok baca yakni tahap implementasi, implementasi dengan cara Mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5 melakukan pemasangan sedikit demi sedikit baik dari hiasan dinding, rak, meja, taplak.

Setelah melakukan pemasangan baik dari rak, meja, hiasan dinding, taplak, Mahasiswa Kampus Mengajar *batch 5* melakukan pengisian buku yang dilakukan secara berkala karna adanya hambatan dalam pengadaan pengumpulan buku dan mahasiswa kampus mengajar melakukan koordinasi dengan guru kelas terkait penggunaan pojok baca tersebut. Tahapan yang terakhir yaitu, evaluasi. Mahasiwa kampus mengajar melakukan evaluasi dengan cara berdiskusi terkait kurangnya dalam proses transformasi ruang belajar menjadi pojok baca di SDN 4 Bringin dan berdiskusi dengan pihak sekolah terkait penerapan selanjutnya dan berdiskusi terkait apa saja yang kurang dalam proses transformasi ruang belajar menjadi pojok baca di SDN 4 Bringin. Hal tersebut didapatkan melalui wawancara dengan rekan rekan mahasiswa kampus mengajar *batch 5*.



Gambar 1. Koordinasi dengan pihak sekolah



Gambar 2. Pamflet donasi buku



Gambar 3. Peserta didik sedang membaca di Pojok Baca

Setelah mengetahui proses implementasi pojok baca di SDN 4 Bringin. Selanjutnya yakni tantangan atau kendala apa saja dan solusi yang ada untuk menghadapi tantangan atau kendala tersebut. Mahasiswa kampus mengajar *batch 5* kali ini menemukan beberapa kendala

yang perlu diatasi. Salah satunya adalah keterbatasan dana yang menjadi hambatan dalam menjalankan program. Selain itu, terdapat kekurangan semangat dari sebagian mahasiswa yang terlibat, serta infrastruktur yang kurang memadai di SDN 4 Bringin, yang menjadi tempat pelaksanaan program. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, terdapat beberapa solusi dari rekan-rekan mahasiswa kampus mengajar batch. Pertama-tama, membuka donasi buku dari masyarakat bisa menjadi langkah yang efektif untuk mengatasi minimnya dana. Dengan adanya sumbangan buku dari masyarakat, akan membantu memperluas koleksi buku di pojok baca, sehingga program dapat berjalan lebih lancar. Selanjutnya, saling mendorong semangat dan saling memberikan pemahaman kepada rekan-rekan yang mengalami penurunan semangat.

Dorongan dan semangat tim yang solid dapat menjadi kunci dalam menghadapi kendala-kendala yang muncul. Terakhir, pemilihan tempat yang layak. Dengan memilih tempat yang sesuai dan memiliki fasilitas yang memadai, akan memastikan bahwa program dapat berjalan dengan efektif dan memberikan dampak yang lebih besar bagi siswa dan masyarakat sekitar. Hal tersebut disampaikan mahasiswa kampus mengajar batch 5 pada saat wawancara. Menurut pihak sekolah pada saat wawancara, implementasi pojok baca yang dilakukan mahasiswa kampus mengajar batch 5 di SDN 4 Bringin memberikan dampak positif yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya respon positif yang ditunjukkan siswa-siswi SDN 4 Bringin bahwa mereka senang dengan adanya pojok baca yang pada sebelumnya belum pernah ada tempat untuk membaca.



Gambar 4. Wawancara dengan Pihak Sekolah

Dengan hadirnya pojok baca ini memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai buku dengan lebih leluasa, yang pada tujuannya untuk meningkatkan minat mereka terhadap literasi. Selain itu, efektivitas pojok baca terhadap siswa juga sangat terlihat. Pengaruhnya dalam mendorong siswa untuk membaca lebih aktif sangat besar, membantu mereka membangun kebiasaan positif terhadap literasi. Selain hal tersebut,

keberadaan pojok baca ini juga memberikan dukungan yang berarti bagi guru dalam melaksanakan gerakan literasi sebelum proses pembelajaran dimulai. Dengan memanfaatkan ruang baca ini, guru dapat menghadirkan suasana yang kondusif untuk memperkenalkan dan memfasilitasi kegiatan membaca kepada siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Selain wawancara dengan pihak sekolah, pengakuan dari siswa siswi melalui pengisian kuesioner oleh 27 siswa SDN 4 Bringin juga mengukuhkan bahwa keberadaan pojok baca telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat baca siswa, mereka senang dengan buku-buku yang bergambar dan ada cerita-ceritanya sehingga untuk memahami bacaan tidak kesulitan. Para siswa menyatakan kepuasan mereka terhadap adanya pojok baca dan mengungkapkan rasa semangat yang tumbuh dalam proses belajar mereka. Hal ini dibuktikan dengan seringnya peserta didik berkunjung ke pojok baca setelah jam pembelajaran atau pada jam istirahat. Adanya ruang baca ini, peserta didik merasa terbantu dalam meningkatkan pemahaman mereka atas materi yang dipelajari, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan harmonis.



Gambar 5. Pengisian Kuesioner

Adanya bukti dari hasil wawancara yang dilakukan kepada pihak sekolah, mahasiswa kampus mengajar angkatan 5, dan pengisian kuesioner yang diberikan kepada siswa di SDN 4 Bringin, implementasi program pojok baca telah terlaksana dengan baik, meskipun terdapat sedikit kendala, seperti keterbatasan dana, kurangnya semangat dari sebagian mahasiswa, dan infrastruktur yang kurang memadai di sekolah. Sesuai dengan wawancara dengan pihak sekolah, pojok baca ini memberikan dampak positif bagi siswa yang ditunjukkan dengan rasa senang oleh siswa siswi SDN 4 Bringin karena belum pernah ada fasilitas ruang untuk membaca baik bagi guru untuk kegiatan membaca sebelum pembelajaran maupun bagi siswa untuk sekedar melihat-lihat isi dalam buku. Dampak positif lain ditunjukkan oleh siswa siswi

melalui pengisian kuesioner yang menunjukkan kepuasan mereka dengan adanya pojok baca tersebut.

SIMPULAN

Kampus mengajar *batch 5* menciptakan sebuah pojok baca di SDN 4 Bringin. Pojok baca ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dengan menyediakan berbagai jenis buku dan menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan. Proses pembuatan pojok baca memerlukan beberapa tahapan yakni tahapan perencanaan, persiapan, implementasi, dan evaluasi. Mahasiswa melakukan diskusi dengan tim, berkoordinasi dengan pihak sekolah, melakukan pendataan, pemasangan peralatan, pengisian buku secara berkala, dan evaluasi terhadap proses tersebut. Adapun tantangan yang dihadapi yakni keterbatasan dana, kurangnya semangat dari sebagian mahasiswa, dan infrastruktur yang kurang memadai di sekolah. Solusi yang diusulkan ada yakni meliputi donasi buku dari masyarakat, mendorong semangat tim, dan memilih tempat yang layak. Dampak yang ada dalam penerapan pojok baca ini sesuai dengan hasil wawancara dengan pihak sekolah dan pengisian kuesioner dari siswa yakni puas dan berdampak positif yang signifikan. Siswa merasa senang dengan adanya Sebagai respons terhadap kekurangan fasilitas pendidikan, khususnya perpustakaan yang tidak tersedia, mahasiswa pojok baca yang dapat membantu mereka membangun kebiasaan membaca yang positif. Selain itu, guru juga merasakan manfaatnya dalam melaksanakan gerakan literasi sebelum proses pembelajaran dimulai. Dari hasil wawancara dan pengisian kuesioner, terbukti bahwa implementasi program pojok baca telah berdampak positif meskipun menghadapi beberapa kendala selama prosesnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afian, T., & Donny Agung Saputra, R. (2021). Inovasi Fasilitas Perpustakaan Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 6(1), 6. <https://doi.org/10.33394/vis.v6i1.4083>
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>
- Arum Putri Rahayu. (2023). Enhancing Students Speaking Proficiency by Developing the Vocabulary Mastery: a Case Study. *Proceeding International Conference on Religion*,

- Science and Education, 2, 851–861. Retrieved from
<https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icrse/article/view/1005>
- Arumsari, W., Cahyani, A. T., Monica, A., Sabila, N. H., Zhafirah, H., Septianingsih, E. N. A., & Budi, S. I. K. S. (2022). Peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah dan Softskill dalam Program Kampus Mengajar di SD Negeri Polaman, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(1), 18.
<https://doi.org/10.26714/jsm.5.1.2022.18-25>
- Islam, N. F., & Adela, D. (2023). Implementasi Program Pojok Baca Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa di SDN Sawahlega. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2762 - 2769. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.587>
- Kemendikbud. (2023). *Buku 1-Pedoman Umum* (Kemendikbud, Ed.). Program Kampus Mengajar Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Khan, S. J., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2023). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Melalui Pojok Baca pada Program Kampus Mengajar di SDN Pecangaan Wetan. *Kompetensi*, 16(2), 416–425. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i2.203>
- Kurniawan, W., Anam Sutopo, & Minsih. (2021). Implementasi Pojok Baca untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa MI Muhammadiyah Kartasura. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), <https://doi.org/10.54259/pakmas.v1i1.31>
- L, J. M. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
- Melda, M., Sulfasyah, S., & Munirah, M. (2022). Implementasi Kegiatan Gemar Membaca Melalui Program Pojok Baca . *PEDAGOGIKA*, 13(2), 237-250.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1596>
- Puspita Ningrum, P., & Kartika Sari, M. (2020). Implementasi pojok baca di sekolah dasar (studi kasus pada siswa kelas IV sekolah dasar). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1585>

Retika Nur Ivani, O. W. (2023). Pemanfaatan Fungsi Pojok Baca Di Kelas V SD Negeri 1 Banjarsari Kulon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 88–100.

<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9655>

Widijanto, H., Wati, A., Ramadhani, A. S., & Ataya, S. (2023). Inisiasi Pojok Baca sebagai Upaya Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngelo, Kecamatan Jatiroto. *Seminar Nasional Pengabdian Dan CSR Ke-2*, 52–57.

<https://proceeding.uns.ac.id/pengabdianfp/article/view/101>

Yusuf, A. (2023) *Penguatan karakter pelajar: perspektif merdeka belajar pada Era Post Truth*. The UINSA Press, Surabaya. ISBN 978-602-332-162-9.

<http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/3222/>



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Saptono Hadi^{1*}, Agus Hermawan²

saptono656@gmail.com^{1*}, agushermawan8992@gmail.com²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Indonesia

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Received: 13 05 2024. Revised: 27 06 2024. Accepted: 06 07 2024.

Abstract : Research Objective The research aims to synthesize the implementation of interactive learning media in enhancing the effectiveness of education. Research Method The method employed is a Systematic Literature Review (SLR), examining primary data, texts, and content from 10 relevant sources related to the research question. The approach used in this study is qualitative descriptive, identifying accurate facts about the implementation of interactive learning media in improving learning effectiveness. Research Results The results of this study indicate that the use of interactive learning media can increase students' interest in learning. However, adequate infrastructure support and training for educators are necessary. Collaboration among various related institutions is essential to achieve effective and meaningful learning in the digital era.

Keywords : Interactive Media, Learning Effectiveness, Learning Motivation.

Abstrak : Tujuan riset mensintesis implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode riset SLR, kajian kepustakaan data primer, teks dan konten 10 sumber relevan dengan rumusan riset. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengidentifikasi fakta-fakta akurat implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai bagi pendidik. Kolaborasi antara berbagai lembaga terkait sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna di era digital.

Kata Kunci : Media Interaktif, Efektivitas pembelajaran, Motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan strategi yang tepat, termasuk sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kompetensi dan performansi anak didik. Hal ini mempermudah pemahaman materi ajar dan membuat proses pengajaran lebih lancar dan menarik. Pendidikan esensial adalah upaya sadar yang sistematis untuk menciptakan

lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan perilaku baik fisik maupun psikis peserta didik, menuju pengembangan multi keterampilan yang berakhlakul karimah (Pristiwanti, D, dkk., 2022). Pendidikan perlu ditekankan sebagai upaya mendesain karakter kepribadian peserta didik sebagai sumber daya manusia yang mandiri berlandaskan Pancasila. Pemerintah diharapkan serius memberikan ruang kreatif inovatif untuk membentuk sumber daya manusia Indonesia yang berkarakter budaya bangsa (Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E., 2021). Pendidikan merujuk pada upaya mendidik yang memerlukan wawasan luas dan metode serta strategi tepat dari pendidik sebagai aktor, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Hadi, S., 2017).

Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mandiri, kompeten, terlatih, profesional, produktif, inovatif, dan berkepribadian bangsa Indonesia. Hal ini menjadi urgensi untuk meninjau kualitas pendidikan dan revitalisasi elemen-elemen pendidikan agar tujuan pendidikan nasional tercapai. Wati (2021) menyatakan bahwa pemenuhan sarana dan prasarana adalah elemen kunci keberhasilan pendidikan. Ini menunjukkan bahwa fasilitas sekolah di Indonesia masih kurang. Sesuai Pasal 45 UU/Sisdiknas/20/2003, lembaga pendidikan formal dan non-formal harus memenuhi standar sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Pendidikan di Indonesia mengedepankan belajar dan berkembang optimal, berlandaskan keyakinan bahwa pendidikan berkualitas tinggi adalah kunci kemajuan negara. Oleh karena itu, penting untuk menyelaraskan implementasi pendidikan dengan tujuan pendidikan nasional, yang mencakup aktivitas fisik, mental, dan sosial.

Institusi pendidikan formal, seperti sekolah, adalah tempat utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan mendesain kegiatan belajar mengajar yang meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa. Dalam proses KBM, guru harus memotivasi siswa dan memastikan pemahaman mereka terhadap materi serta pencapaian indikator pembelajaran. Guru harus cerdas dalam mendesain ritme pengajaran untuk menciptakan suasana akademis yang kreatif dan inovatif. Sekolah sebagai lembaga formal merujuk pada kurikulum nasional. Tujuan pengajaran tidak hanya mendorong aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa. Guru sebagai fasilitator penting dalam transfer pengetahuan, menciptakan ekosistem belajar yang kondusif, serta memotivasi siswa melalui media pengajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif (Trisiana, 2020). Media yang beragam, baik fisik maupun non-fisik, diharapkan memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran di kelas.

Pengajaran interaktif menciptakan ekosistem pro-peserta didik, di mana guru merancang pembelajaran yang menumbuhkan kepercayaan diri dan motivasi siswa, serta memberikan ruang belajar yang luas dan akses literasi yang mendukung pengetahuan siswa. Hal ini meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Interaksi aktif antarsiswa dalam kelompok belajar terstruktur mempercepat pencapaian tujuan pengajaran (Hadi, Sholihah, & Warsiman, 2022). Aminatun et al. (2022) menegaskan bahwa pengajaran interaktif membantu siswa berinteraksi dengan sesama dalam suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran kooperatif dengan kelompok belajar sesuai kemampuan siswa memotivasi dan mendukung eksplorasi potensi diri (Hadi et al., 2023). Secara literal, pendidikan adalah upaya pendidik mengubah kompetensi anak didik pada aspek keilmuan, baik fisik, kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai tujuan pendidikan nasional. Pendidik memberikan bimbingan dan contoh praktis sesuai tumbuh kembang anak didik, sementara keluarga, masyarakat, dan pemerintah juga harus berperan aktif dalam mendukung pendidikan.

Penelitian literatur memberikan landasan teori dan langkah awal riset untuk memahami permasalahan pendidikan. Fatmawati, Sukartiningsih, dan Indarti (2021) menyatakan bahwa media dan metode pengajaran yang tepat meningkatkan keterampilan siswa. Chandra, Irfandi, dan Yuhelman (2023) menunjukkan bahwa teknologi seperti Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik. Akbar, Mulyadi, dan Shandi (2021) mendeskripsikan media grafis untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Resmi (2021) menegaskan bahwa media pengajaran yang menarik seperti komik meningkatkan motivasi dan daya literasi siswa. Merujuk pada konsep-konsep tersebut, penelitian ini berupaya mengidentifikasi alat pembelajaran interaktif media belajar sebagai dasar pengembangan riset lanjutan. Tujuannya adalah mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat siswa. Kajian ini diharapkan membantu riset dalam menerapkan teori dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif.

METODE PENELITIAN

Riset kualitatif yang memanfaatkan studi kepustakaan menjadi dasar utama dalam melaksanakan penelitian ini. Tinjauan literatur untuk memberikan gambaran mengenai temuan, teori, dan komposisi penelitian lain yang diambil dari referensi (Hadi, S., & Chairyadi, E., 2022). Tinjauan literatur mencakup ringkasan dan pemikiran penulis, 10 artikel data primer penerapan media pengajaran, terakreditasi, pada laman *scholar*, dan terpublikasikan 5 tahun terakhir. Penulis sebagai instrumen utama, melakukan identifikasi, mengevaluasi, kemudian

mensintesis atas artikel-artikel hasil riset sekaligus gagasan pemikiran yang telah dirumuskan periset atau praktisi sebelumnya. Riset deskriptif-kualitatif merujuk kajian kepastakaan/*library research*, berupaya mengidentifikasi multiinformasi melalui data primer dan sekunder berbagai sumber karya ilmiah sesuai sudut rumusan riset (Sari, I. N., dkk., 2022). Hasil sebagai upaya memperkuat gagasan-gagasan pengembangan media yang akan ditetapkan secara ilmiah (Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar. Media pembelajaran efektif diterapkan di kelas, baik daring maupun luring, menunjukkan hasil yang beragam. Manurung (2020) menegaskan bahwa multimedia dalam kegiatan belajar mengajar meningkatkan pengetahuan digital siswa, namun memerlukan kontrol dari pendidik dan keluarga. Desain yang tepat guna dan terkontrol penting untuk pengalaman belajar yang konkret. Mahardika, Wiranda, & Pramita (2021) menekankan pentingnya pelatihan digitalisasi teknis bagi pendidik agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Canva*, yang membantu anak didik mengembangkan diri. Riyanti & Setyawan (2021) menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* memungkinkan siswa mempelajari materi lebih awal, memudahkan desain pengajaran sesuai kemampuan anak.

Wati (2021) menemukan bahwa permainan ular tangga meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan *self-efficacy* dan karakter. Fitri (2021) menyatakan bahwa berbagai media meningkatkan pengalaman belajar dan kualitas diri anak. Pendekatan berbasis proyek nyata (PjBL) mendorong eksplorasi dan penilaian yang kompleks. Purnama (2021) merekomendasikan *Google Slide* berbasis AI untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa. Pratama, Sakti, & Listiadi (2022) menemukan bahwa *Mind-Mapping* mendorong interaksi dan pemahaman mendalam siswa terhadap materi ajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Desain *offline* memudahkan siswa belajar tanpa internet, menunjukkan peningkatan responsifitas dan hasil belajar.

Utomo, F. T. S. (2023) dalam risetnya mendeskripsikan betapa pentingnya diperlukan inovasi-inovasi baru melalui proyek pengembangn berbagai model belajar yang interaktif. Pengembangan media yang efektif, sesuai perkembangan anak didik, berbasis teknologi informasi, berbasis digital sangat diperlukan sebagai taktis literasi digital siswa didik. Perkembangan teknologi informasi di segala aspek bidang kehidupan, tidak terkecuali di

lembaga pendidikan menuntut pendidik sebagai aktor pembentuk sumber daya manusia harus tidak berperilaku masa bodoh. Era digital, literasi digital dengan segala kekompleksitasannya menjadi dasar pendidik dalam upaya mencerdaskan peserta didik. Artinya, pentingnya media pembelajaran yang inovatif untuk mendorong kecerdasan bernalar siswa. Diperlukan *platform-platform* media interaktif tepat guna yang dapat memperkuat cara berpikir, pemahaman konsep, sekaligus desain aplikatif nyata, dan mudah dipergunakan siswa kapan dan di mana saja anak akan belajar.

Aji, A. A. P., (2022) dalam risetnya menegaskan betapa pentingnya mengimplementasikan multimedia berbasis teknologi tersebut di setiap kegiatan belajar mengajar di kelas. Namun demikian, Aji mendeskripsikan bahwa sebaik apapun media digital yang diterapkan di kelas, peran pendidik sangatlah penting dalam aksinya. Maknanya, kontroling sekaligus pengarahan-pengarahan terhadap konten maupun aplikasi yang layak dan tidak layak wajib menjadi batasan nurani. Memberikan pemahaman di level tersebut akan menjadi benteng kesalahan jelajah literasi digital yang terbaik sesuai perkembangan dan pertumbuhan anak didik. Mendasar dalam risetnya, pengarahan yang tepat, media digital yang ditetapkan selaras kurikulum, sekaligus sesuai kemampuan serta sarana prasarana di lingkungan belajar siswa mampu meningkatkan kualitas belajar yang akan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa didik.

Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023) dalam risetnya bahwa produk digital lain yang dapat dikembangkan adalah media interaktif *puzzle*. Media pembelajaran yang terdesain suatu permainan, yang dapat dikembangkan secara mandiri maupun kelompok dengan teknis “bongkar pasang” sehingga menjadi desai gambar sesuai model *puzzle*. Kecerdikan memasang beberapa titik di setiap langkah *puzzle* dengan berbagai kuis unik sesuai fase pertumbuhan dan kemampuan siswa, maka tipe media ini akan menjadikan pembelajaran semakin menarik. Anak secara tidak sadar proaktif berkembang aspek kognitifnya, di lain sisi afektif juga akan meningkat, dan secara psikomotorik koordinasi mata dengan tangan akan meningkatkan desain kepribadian. Artinya, anak terlatih untuk menyikapi apa yang ada di depan matanya dengan respon cepat dan tepat sesuai pemikirannya.,

Sehingga dapat dikatakan bahwa semua hal, apapun itu media atau sarana untuk belajar, jika dimanfaatkan dengan tepat, sesuai keahlian, kemampuan, pengetahuan anak didik serta diberikan dengan bijak oleh seorang pendidik, maka media pembelajaran tersebut akan mampu meningkatkan segala potensi yang dimiliki anak. Anak didik secara efektif, secara tidak sadar pada dirinya terbit kemampuan mengamati, kemudian menguatnya indra perasa, mendapatkan

pengalaman belajar sebagai pemerolehan belajar yang akan menciptakan pengalaman belajar sebagai performansi dirinya. Media pembelajaran ini jika disikapi dengan baik oleh pendidik, akan mempermudah baginya dalam upaya memfasilitasi sekaligus mentransfer keilmuan yang dimiliki pendidik dengan baik. Indikator-indikator sebagai titik tujuan pembelajaran dipastikan akan mudah dalam pencapaiannya. Sudah barang tentu peran guru dalam kontroling, mendampingi, mengarahkan menjadi penting.

Efektivitas media pengajaran interaktif dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana cara agar peserta didik berminat dalam melakukan tindak aktif dalam pembelajaran. Artinya, perkembangan digital pada dunia global sangatlah pesat, berpengaruh kuat pada dunia pendidikan, diperlukan sikap arif bijaksana, sehingga karakter anak yang terobsesi dengan berbagai fitur langsung atau tidak langsung belajar dengan sendiri, melalui *gadget*, diperlukan pemahaman dunia digital bagi pendidik. Pendidik dan pendidikan sangatlah penting sebagai kunci keberhasilan, minat belajar bagi setiap orang saat ini menurun, pembelajaran yang monoton menjadi salah satu hal yang membuat kurangnya minat belajar. Maka dari itu pengembangan media belajar harus selalu ditekankan guna menarik minat orang untuk belajar.

Digitalisasi sekolah adalah konsekuensi logis dari kemajuan zaman di era digital yang terus berkembang. Oleh karena itu, menjadi adaptif untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting (Jamin et al., 2022). Hampir semua aspek kehidupan telah diubah oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pendidikan. Paradigma pembelajaran telah berubah karena kemajuan teknologi. Merujuk pada stigma tersebut mendorong pendidik lebih berani membuka diri terhadap berbagai aplikasi sebagai upaya tidak ketinggalan informasi, sekaligus mengembangkan diri untuk mendesain pembelajaran yang kreatif inovatif di kelas. Tipe efektifitas pengajaran menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Di lain sisi berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan siswa, di lain sisi pendidik harus tegas dalam upaya terbentuknya anak didik pada karakter bangsa yang berlandaskan Pancasila.

Maknanya, dunia pendidikan yang mendapatkan imbas perkembangan global, mau tidak mau harus lebih mempercepat diri mengubah sistem belajar yang bersifat konvensional menuju *platform digital* tanpa meninggalkan karakter bangsa sebagai budaya Indonesia. Model pembelajaran interaktif yang mampu membangun diri anak didik, mampu menerbitkan sumber daya manusia Indonesia sesuai nilai-nilai falsafah Pancasila. Sehingga, digitalisasi dalam pendidikan berkarakter ini dikatakan sebagai kemampuan dalam upaya mendesain, melakukan perubahan pola bernalar dalam mengembangkan desain pendidikan berbasis *platform digital* yang tidak meninggalkan karakter-karakter budaya Indonesia (Jamin et al., 2022). Banyak

pendidik dan peneliti telah menarik perhatian untuk dipelajari sebagai kajian-kajian atas keberhasilannya mengembangkan berbagai media ajar. Urgensi bahwa *review* riset menjadi dasar kajian mengembangkan desain pengembangan yang tepat guna. Deskripsi riset terdahulu ini akan memberikan gambaran, perbandingan sebagai upaya menerbitkan sekaligus memperkokoh inspirasi dan dipastikan bagaimana peneliti berani memposisikan dirinya dalam riset riil, orisinal dan kredibel.

Di era digital, terbitnya inovasi pengajaran yang interaktif dengan didukung media tepat guna selaras perkembangan zaman, memiliki potensi besar dalam peningkatan peserta didik, ekosistem pengajaran yang pada akhirnya terdapatnya peningkatan kualitas anak didik dan pembelajarannya. Ada banyak keuntungan dari media interaktif, seperti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan memahami konsep-konsep nyata, peningkatan peran aktif anak didik, dan semakin meningkatkan pola berpikir yang lebih baik, terarah. Namun, apakah daya bahwa semua impian dan kemampuan yang sudah ada tersebut tidak didukung adanya infrastruktur, peningkatan diklat-diklat, serta sarana prasarana yang lebih baik. Jika hal ini tidak diberikan, sudah dipastikan, tantangan yang sebenarnya menjadi hambatan desai pendidikan digital berkarakter yang efektif menumbuhkan belajar siswa tidak mudah tercapai.

Artinya bahwa desain pembelajaran di era pendidikan berbasis digitalistik menuju pembelajaran yang menyenangkan, penuh ketertarikan, yang meningkatkan sistem belajar yang efektif dan memberikan manfaat pada siswa jika daya dukung tidak diadakan. Momen dan berkomitmen untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif tidak akan terwujud. Keberadaan media interaktif sebagai upaya memungkinkan interaksi dua arah atau lebih antarpengguna, sebagai upaya mendesain anak didik mampu mengambil peran aktif dalam proses belajarnya tidak mudah terwujud. Mendasar diperlukan kerja sama di semua lembaga terkait. Pilihan media interaktif dalam pendidikan tergantung pada konteks, tujuan, dan karakteristik siswa.

Implikasi dan Tindak Lanjut. Konsep digitalistik pendidikan membawa perubahan di semua aspek pengajaran. Artinya, upaya peningkatan pembelajaran melalui perubahan dalam taktis kegiatan belajar mengajar mau tidak mau pendidik melakukan perombakan tidak hanya pada aspek proses pembelajaran, akan tetapi juga pada aspek administrasi civitas sekolah/lembaga, multi-interaksi antarsiswa, pendidik, wali siswa, staf-staf sekaligus manajemen-manajemen yang ditetapkan. Dampak tersebut, digitalisasi teknologi, dimungkinkannya layanan-layanan pendidikan tidak harus selalu bertatap muka secara langsung, akan tetap dapat

melalui daring/*online*. Memang, sistem ini akan meningkatkan efisiensi pada proses pembelajarannya, akan tetapi dampak kesenjangan digital, kemampuan kuota, kemampuan sosialisasi salah satunya menjadi polemik. Artinya, era ini menunjukkan pemerolehan pengetahuan dengan cara yang cepat, sederhana namun tanpa batas ruang dan waktu.

Aksesibilitas meningkat dengan tajam. Artinya, teknologi membuka banyak pintu bagi anak didik membuka akses pembelajaran di mana dulu terbatas dari semua aspek geografis, maupun keterbatasan fisik, keberadaan teknologi bukan menjadi titik alasan lagi. Peran pendidik menjadi bagian terpenting. Aspek pembelajaran di kelas, melalui pengajaran yang bersifat interaktif memberikan ruang kepada siswa mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan, pengajaran yang tepat sesuai fase perkembangan anak didik akan memberikan nilai lebih dalam meningkatkan literasi informasi, termudahkan akses belajar, menemukan kompleksitas materi yang menarik, dan meningkatkan minat belajar.

Penggunaan media belajar dan pembelajaran interaktif memiliki keuntungan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, karena memungkinkan guru berinteraksi secara langsung dengan siswa melalui alat bantu multimedia. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi masalah siswa dan memberikan lebih banyak penjelasan untuk memperjelas materi yang dianggap sulit oleh siswa. Solusi tepat guna adalah pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif memposisikan pendidik sebagai pendamping atau multifasilitator bagi anak didik pada proses belajar dalam pembelajarannya (Utomo, F. T. S., 2023). Meskipun ada banyak cara untuk menggunakan media pembelajaran ini, seorang guru sebagai pendidik juga harus mampu berinovasi kreatif menerapkan multimedia tersebut dengan bijak. Artinya, pendidik harus memperhatikan ekosistem belajar sekaligus kemampuan anak didik serta kapabilitas lingkungan belajar siswa.

Jelas bahwa pencapaian tujuan belajar dan pembelajaran yang berkarakter menjadi urgen untuk diperhatikan. Kesederhanaan kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia dengan didukung ketercapaiannya menjadi indikator tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Ini adalah bagian strategi penyampaian yang mencakup pesan yang disampaikan kepada pembelajar, terlepas dari apakah mereka adalah individu, alat, atau bahan. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber informasi materi dan latihan soal serta membantu guru menyampaikan materi dan mengatasi keterbatasan waktu di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam penyebaran materi pembelajaran dengan lebih

efektif. Media pembelajaran ini dirancang untuk membuat penyampaian materi pembelajaran lebih mudah.

Maknanya, media memainkan bahkan menjadi aktor terpenting dalam membentuk nilai karakter pendidikan. Multimedia yang tepat selaras fase pertumbuhan dan perkembangan anak didik, yang didukung eksositem belajar yang baik, dengan sarana prasarana yang mendukung kinerja pembelajaran dipastikan inovasi tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu siswa menyerap informasi. Selain itu, menggunakan media membantu guru lebih mudah menyampaikan pelajaran kepada siswa. Kemajuan teknologi akhir-akhir ini memang berkembang sangat pesat, pendidik harus bisa beradaptasi dan berinovasi dengan media tersebut.

SIMPULAN

Kesimpulannya bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dan pengajaran mampu mendorong anak didik lebih termotivasi, suasana pembelajaran menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbahasa. Lingkungan belajar, pembelajaran dan pengajaran yang diperkuat media yang selaras perkembangan anak sekaligus teknologi akan memberikan dampak positif, dan mendorong pendidik lebih terencana dalam penyusunan teknis pengajaran sesuai karakteristik anak didik. Realitas, media pembelajaran interaktif menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi dan elemen interaktif, pengalaman belajar dapat ditingkatkan dan memotivasi anak didik proaktif dalam KBM. Penyediaan konten belajar interaktif sesuai gaya belajar, meningkatkan retensi informasi, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Efektifitas pembelajaran di kelas menjadi tolok ukur, standardisasi pencapaian visi misi dan tujuan belajar. Maknanya, penerapan multimedia menunjukkan keefektifitasannya jika tata kelola proses pembelajaran berjalan dengan baik, interaksi komunikasi aktif menyenangkan antar anak didik dan pendidik, meningkatnya responsif anak didik pada materi, sehingga aktivitas belajar meningkat, meningkatnya hasil belajar. Ini berarti efektifitas media mampu menciptakan ketercapaian tujuan pengajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Aji, A. A. P., Ifadah, L., & Muanayah, N. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif

- Tlogomulyo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2 November), 70-83. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.28>
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66-71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-46. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v4i1.48>
- Fatmawati, F., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v10i1.9748>
- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Smkn 3 Lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i1.4857>
- Hadi, S. (2017). Story-telling: Upaya meningkatkan daya simak dalam keterampilan menyimak interaktif berbahasa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 163-177. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v2i2.42>
- Hadi, S., & Chairyadi, E. (2022). *Bimbingan Teknis Kepenulisan Karya Ilmiah Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Proposal Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(2), 77-86. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i2.622>
- Hadi, S., Chairyadi, E., Fatria, N. A. E., Hermawan, A., Narendra, R., Swastika, G. T., ... & Sa'diyah, L. (2023). *Bimtek: Otomasi Format Kepenulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Meningkatkan "Learn To Do" (Studi Abdi: Menulis Ilmiah Mahasiswa-Mahasiswa Unu Blitar)*. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(2), 228-236. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i2.208>
- Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. (2022). *Pembelajaran Inovatif Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Meningkatkan Kualitas Sikap, Minat, dan Hasil*

- Belajar Siswa*. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(4), 905-921.
<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1148>
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58-78.
<https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol2.Iss1.40>
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Pratama, D. P. A., Sakti, N. C., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping pada Era Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 146-159.
<http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v14i1.47710>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440-2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Resmi, W. S. S. (2021). Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76-83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.
<http://dx.doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Riyanti, R., & Setyawan, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Media Pembelajaran Vidio Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep Biologi Mahasiswa. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(2), 316.
<http://dx.doi.org/10.20527/quantum.v12i2.11224>
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., ... & Sulistiana, D. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Unisma Press.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
<http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Utomo, F. T. S. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>



Analysis Factors Teachers Occupational Well-Being

Titin Kholisna

titin.kholisna@uniramalang.ac.id

Program Studi Psikologi

Universitas Islam Raden Rahmat

Received: 12 06 2024. Revised: 01 07 2024. Accepted: 07 07 2024.

Abstract : Teacher occupational well-being factors include various components that influence them both from a physical, social, economic, psychological and legal perspective. This research uses a quantitative development instrument which aims to develop an instrument in the form of items and factors/components so that adequate validity results are obtained. We have obtained the results of developing a total of 75 items on the teacher work welfare scale which have been tested on 23 teachers. By using exploratory analysis, valid item results with factor loading > 0.5 were obtained for 38 items with four factors formed from a rotated component matrix with item values of 0.52 (lower) - 0.867 (higher). As a result of these factors, factors were named, namely factor 1 is recognition and satisfaction of professional work with a total of 13 items, factor 2 is self-development skills with a total of 9 items, factor 3 is administrative system support with a total of 9 items, factor 4 is balance of school culture with a total of 7 items. and this development instrument has obtained a reliability of 0.964.

Keywords : Factor analyzis, Teachers occupational, Well being.

Abstrak : Faktor-faktor kesejahteraan kerja guru meliputi beragam komponen yang mempengaruhinya baik dari segi fisik, sosial, ekonomi, psikologis dan hukum. Penelitian ini menggunakan instrumen pengembangan kuantitatif yang bertujuan untuk mengembangkan instrumen berupa item-item dan faktor/komponen sehingga diperoleh hasil validitas yang memadai. Telah memperoleh hasil pengembangan sejumlah 75 item skala kesejahteraan kerja guru yang telah diuji coba kepada 23 guru. Dengan menggunakan analisis eksploratori telah diperoleh hasil item yang valid dengan faktor loading $> 0,5$ sebanyak 38 item dengan empat faktor yang terbentuk dari matriks komponen yang diputar nilai item 0,52 (lebih rendah) - 0,867 (lebih tinggi). Hasil faktor-faktor tersebut dibuat penamaan faktor yaitu faktor 1 adalah pengakuan dan kepuasan profesional kerja berjumlah 13 item, faktor 2 adalah keterampilan pengembangan diri berjumlah 9 item, faktor 3 adalah dukungan sistem administratif berjumlah 9 item, faktor 4 adalah keseimbangan kultur sekolah berjumlah 7 item dan instrumen pengembangan ini telah memperoleh reliabilitas sebesar 0,964.

Kata Kunci: Analisis faktor, Pekerjaan guru, Kesejahteraan.

PENDAHULUAN

Kesejahteraan guru memiliki peran penting dalam menentukan profesionalismenya yang mana implikasinya terlihat mendalam bagi guru dan siswa. Secara umum kesejahteraan guru mencakup dimensi fisik, ekonomi, sosial, dan psikologis atau bahkan hukum seperti dijumpai saat ini kasus hukum yang melibatkan guru karena menganiaya, membully, melecehkan atau hal lainnya. Seorang guru dilaporkan orang tua siswa ke polisi lantaran memukul anaknya dan meminta denda (merdeka.com). Dalam KBBI disebutkan kata sejahtera berarti aman, sentosa dan makmur, sementara kesejahteraan merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa terpenuhi akan kebutuhan hidupnya. Abraham Maslow dalam teorinya menyebutkan hirarki kebutuhan hidup dimulai dari kebutuhan fisiologi, keamanan, sosial, penghargaan dan aktualisasi diri, yang mana kebutuhan-kebutuhan tersebut mendasari perilaku manusia untuk mencapai kesejahteraan dan perkembangannya secara holistik.

Guru adalah seorang pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Undang-Undang Republik Indonesia, 2005). Profesionalisme guru merupakan sebuah kondisi arah, nilai, tujuan dan kualitas suatu keahlian dan kewenangan dalam bidang pengajaran dan yang berkaitan dengan pekerjaan seseorang (Sutiono, 2021). Sebagai seorang profesional guru bekerja atas dasar standar kompetensi yang telah ditetapkan untuk memberikan pelayanan yang bermutu sehingga semua stake holder memperoleh kepuasan (Suwandi, 2012). Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Namun untuk memenuhi kualifikasi tersebut dalam praktiknya ditemui hambatan dan tantangan sehingga mempengaruhi kesejahteraan guru.

Hal tersebut mempengaruhi kesejahteraan guru yakni mulai dari tuntutan pekerjaan hingga memengaruhi kualitas hubungan interpersonal dalam lingkungan sekolah. Selain itu terlihat dampak faktor eksternal seperti harapan masyarakat, kebijakan yang berubah-ubah juga mempengaruhi terhadap tingkat stres guru dan kesejahteraannya secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara kesejahteraan guru dan kesejahteraan siswa serta tekanan psikologis dan adanya hubungan antara depresi guru dan kesejahteraan

siswa, masing-masing dijelaskan oleh kehadiran guru dan kualitas hubungan guru dan siswa (Harding et al., 2019).

Menurut pendapat dari berbagai kementerian pendidikan dan perwakilan angkatan kerja guru menyebutkan macam-macam penyebab rendahnya kesejahteraan adalah beban kerja yang berlebihan, reformasi yang terus-menerus diberlakukan setiap kali pemerintahan baru, sistem akuntabilitas dan evaluasi yang bersifat menghukum dan membingungkan, kurangnya dukungan untuk sekolah-sekolah yang memiliki masalah perilaku buruk siswa yang tidak dapat dikelola, standar ukuran kelas, intervensi pemerintah dalam kurikulum dan metode pengajaran, peraturan yang berlebihan, tantangan dalam menciptakan ruang kelas yang lebih beragam dan inklusif, anggapan kurangnya rasa hormat terhadap profesi dan pendanaan yang tidak memadai atau tidak setara (Teaching for Global Competence in a Rapidly Changing World, 2018).

Terdapat enam dimensi aspek kesejahteraan psikologis menurut (Ryff & Keyes, 1995) yang meliputi; (1) penerimaan diri merupakan evaluasi positif terhadap diri sendiri dan kehidupan masa lalu, (2) penguasaan lingkungan yaitu kemampuan mengelola kehidupan dan lingkungan sekitar secara efektif, (3) otonomi ialah rasa penentuan nasib sendiri dan kemampuan melawan tekanan sosial untuk berpikir dan bertindak dengan cara tertentu (4) hubungan positif dengan orang lain yang ditunjukkan dengan kepedulian secara tulus terhadap kesejahteraan orang lain, (5) perkembangan pribadi yakni perasaan akan pertumbuhan dan perkembangan yang berkelanjutan sebagai pribadi serta keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan 6) tujuan hidup yang berarti keyakinan bahwa hidup seseorang memiliki tujuan dan bermakna, serta menunjukkan bahwa seseorang memiliki sesuatu untuk dijalani (Van Horn et al., 2004).

McCallum dan Price menyebut model lima dimensi dalam well-being diantaranya sosial, emosional, kognitif, dimensi fisik dan dimensi spiritual (Mccallum & Price, 2010). Menurut Viac & Fraser dalam paper Organization of Economic Co-operation and Development (OECD) tahun 2020 mendefinisikan kesejahteraan guru dalam empat komponen utama yaitu (1) kesejahteraan fisik dan mental, (2) kesejahteraan kognitif, (3) kesejahteraan subjektif, dan (4) kesejahteraan sosial (Fraser, n.d.). Tantangan terkait tekanan pekerjaan yang tinggi yang dialami oleh guru, termasuk beban kerja yang berlebihan, tuntutan administratif, dan harapan yang tinggi dari berbagai pihak. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana tekanan ini dapat memengaruhi kesejahteraan mental guru. Meski juga berpengaruh pada kondisi fisik, baik buruknya kesejahteraan fisik guru dapat diukur melalui ada tidaknya keluhan

psikosomatis, seperti sakit kepala dan nyeri (Van Horn et al., 2004). Maka senantiasa kesejahteraan mental guru menjadi perhatian penting dalam konteks pendidikan.

Kemudian melihat tantangan interpersonal yang mungkin dihadapi guru, seperti konflik dengan rekan kerja, hubungan yang tegang dengan siswa atau orang tua, dan kurangnya dukungan sosial. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara dukungan sosial keluarga untuk olahraga dan kesejahteraan guru (Escaron et al., 2023). Ini adalah faktor-faktor yang dapat meningkatkan tingkat stres dan kelelahan emosional bagi guru. Ada hubungan yang signifikan dan positif antara kesehatan mental dengan motivasi belajar siswa dengan tingkat korelasi cukup tinggi (Badaruddin & Said, 2016). Dengan mengakui kompleksitas tantangan yang dihadapi guru dalam menjaga kesehatan mental dan menerapkan strategi yang tepat, maka penting dapat menciptakan lingkungan kerja yang lebih sehat dan mendukung bagi para pendidik. Ini tidak hanya bermanfaat bagi kesejahteraan individu, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan belajar di sekolah.

Siswa yang mengalami masalah kesehatan mental cenderung menunjukkan kinerja belajar lebih rendah, kesulitan dalam konsentrasi, dan motivasi belajar yang menurun (Lestari & Rista, 2023). Artinya adanya hubungan saling memengaruhi keduanya, seperti adanya pengaruh positif kesejahteraan terhadap profesionalisme guru terdapat kepuasan kerja dengan *subjective well-being*. Hasil penelitian menyebutkan adanya hubungan positif antara kesejahteraan guru dengan semangat kerja Raudhah, (2020). Demikianlah kesejahteraan mental guru senantiasa menjadi perhatian penting dalam konteks pendidikan. Berdasarkan uraian beberapa pendapat di atas tentang beragam faktor-faktor yang mempengaruhi kesejahteraan kerja guru yang melihat dari berbagai sudut pandang, maka penelitian ini bermaksud untuk memperoleh akurasi faktor-faktor dalam melihat komponen kesejahteraan kerja guru (*teacher's occupational well-being*) dalam setting yang berbeda. Yaitu dengan menggunakan item-item yang dikembangkan dan diuji coba akan diperoleh komponen faktor yang sesuai dengan sasaran. Penelitian ini secara khusus melihat komponen/faktor yang selama ini menjadi tantangan yang dihadapi guru dalam menjaga kesehatan mental mereka dan strategi yang dilakukan untuk bertahan atau meningkatkan kesejahteraan mereka di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui pengembangan instrumen yaitu skala kuesioner kesejahteraan kerja guru. Dari skala kuesioner yang dikembangkan peneliti melakukan pengamatan hasil respons yang diberikan dan diterima secara langsung.

Kuesioner diberikan kepada guru-guru alumni mahasiswa universitas yang sudah menjadi guru lebih dari tiga tahun. Pada pengambilan sampel peneliti bertemu secara insidental sehingga mendapati sejumlah sampel 23 guru, diantaranya dari guru KB, guru TK, guru MI, guru SMA dan guru SMK. Pengembangan kuesioner dibuat secara random kemudian disebar sebagai uji coba instrumen, selanjutnya peneliti menganalisis serta mengelompokkan item-item sehingga mendapati satu atau lebih faktor dari pola item yang terbentuk. Adapun tahapan penelitian yaitu (1) menentukan spesifikasi pengembangan, (2) membuat pengembangan item, (3) uji coba dan revisi, (4) analisis. Uji validitas dan reliabilitas item menggunakan analisis item skor *alpha cronbach*, kemudian dilanjutkan menganalisis faktor dengan EFA (*exploratory factorial analyzis*) yaitu salah satu analisis multivariat yang dirancang untuk melihat sifat hubungan antar variabel-variabel dalam satu perangkat yang menunjukkan pola suatu hubungan (Purwanto, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan item secara keseluruhan telah didapati sejumlah 75 item berdasar pada komponen-komponen yang belum terbentuk. Kemudian peneliti berikan responden untuk di isi sebagai uji coba. Setiap item pertanyaan menggunakan pilihan jawaban skala *likert*. Hasil responden kemudian dianalisis dengan bantuan spss 25 *version*, sehingga diperoleh hasil uji analisis item sebanyak 38 item valid dengan koefisein korelasi alpha cronbach lebih dari 0,5 dan ditemukan 4 faktorial koefisien dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Rotated Component Matrix*

| Komp onen | Item - skor | | | | | | | | | | | | | J ml |
|-----------|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| 1 | ite m2 | ite m3 | ite m6 | ite m5 | ite m5 | ite m3 | ite m4 | ite m3 | ite m3 | ite m3 | ite m1 | ite m1 | ite m1 | 13 |
| | 8 | 4 | 0 | 4 | 0 | 9 | 0 | 6 | 3 | 8 | 6 | 0 | 9 | |
| | .83 | .80 | .76 | .75 | .75 | .72 | .69 | .67 | .59 | .58 | .54 | .53 | .52 | |
| | 7 | 3 | 1 | 2 | 1 | 8 | 9 | 9 | 4 | 5 | 6 | 2 | 1 | |
| 2 | ite m4 | ite m4 | ite m4 | ite m4 | ite m3 | ite m6 | ite m5 | ite m5 | ite m6 | | | | | 9 |
| | 6 | 7 | 1 | 5 | 5 | 7 | 3 | 1 | 2 | | | | | |
| | .86 | .86 | .77 | .71 | .67 | .67 | .67 | .61 | .55 | | | | | |
| | 7 | 0 | 2 | 5 | 4 | 3 | 1 | 7 | 8 | | | | | |
| 3 | ite m2 | ite m6 | ite m4 | ite m5 | ite m1 | ite m6 | ite m2 | ite m6 | ite m6 | | | | | 9 |
| | 3 | 6 | 8 | 6 | 2 | 8 | 4 | 9 | 1 | | | | | |
| | .81 | .78 | .78 | .75 | .69 | .69 | .67 | .57 | .57 | | | | | |
| | 4 | 8 | 4 | 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------|-----------|-----------|----------------|----------------|----------------|-----------|----------------|----|
| | ite m7 | ite m2 | ite m1 5 | ite m4 3 | ite m1 7 | ite m6 | ite m2 9 | |
| 4 | .76 3 | .73 7 | .67 5 | .67 4 | .65 9 | .65 0 | .57 5 | 7 |
| TOTAL | | | | | | | | 38 |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 4 komponen yang belum teridentifikasi, kemudian dijabarkan oleh beberapa item yaitu 13 item; 28, 34, 60, 54, 50, 39, 40, 36, 33, 38, 1, 10, 19 mewakili komponen 1, 9 item; 46, 47, 41, 45, 35, 67, 53, 51, 62 mewakili komponen 2, dan 9 item; 23, 66, 48, 56, 12, 68, 24, 69, 61 mewakili komponen 3, dan 7 item; 7, 2, 15, 43, 17, 6, 29 mewakili komponen 4. Dengan etimasi $observation\ to\ achieve\ additivity = 0,593$ signifikansi 0.00 diperoleh reliabilitas sebesar 0,964 yang berarti sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's | |
| Alpha | N of Items |
| .964 | 38 |

Setelah direvisi didapati item valid, kemudian peneliti memberi penamaan item-item pada setiap komponen. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil analisis faktor

| Komponen | Item | Hasil penamaan faktor |
|----------|---|--|
| 1 | 28, 34, 60, 54, 50, 39, 40, 36, 33, 38, 1, 10, 19 | pengakuan dan kepuasan profesional kerja |
| 2 | 46, 47, 41, 45, 35, 67, 53, 51, 62 | skill pengembangan diri |
| 3 | 23, 66, 48, 56, 12, 68, 24, 69, 61 | dukungan sistem administratif |
| 4 | 7, 2, 15, 43, 17, 6, 29 | keseimbangan kultur sekolah |

Tabel di atas menjabarkan hasil reduksi item-item yang saling terkait dan mewakili sehingga peneliti mengelompokkan dalam komponen-komponen dan merevisi penyebutannya. Komponen satu yaitu pengakuan dan kepuasan profesional kerja dimaksudkan bahwa kepuasan kinerja profesional yang terkait dengan sistem manajemen dan kepuasan emosional. Guru dalam hubungan dengan pekerjaannya akan senantiasa terkait satu sama lain dengan rekan kerja, baik dalam hubungan kolaboratif ataupun pencapaian sosial yang merupakan bagian dari keseluruhan sistem yang terintegrasi dimana guru berinteraksi, bekerja dan berkolaborasi dengan rekan lain. Dalam hal ini pengakuan merupakan bentuk penghargaan atas kontribusi dan pencapaian yang diberikan oleh atasan atau sesama rekan kerja dengan bermacam-macam bentuk apresiasi mulai dari pujian lisan, penghargaan formal, hingga promosi jabatan.

Pengakuan yang tulus dan tepat waktu dapat meningkatkan motivasi karyawan, membangun rasa percaya diri, dan mendorong mereka untuk terus berkontribusi secara maksimal. Pengakuan tidak hanya tentang apa yang diberikan, tetapi juga bagaimana dan kapan itu diberikan.

Merujuk pada (Schleicher, 2013) menyebutkan kesejahteraan afektif mengacu pada perasaan atau keadaan emosional tertentu, dan biasanya diukur berdasarkan titik waktu tertentu. Artinya bahwa pengakuan yang diberikan secara tepat waktu dan dalam konteks yang relevan cenderung lebih berdampak dibandingkan yang diberikan secara acak atau terlambat. Sedangkan kepuasan profesional merujuk pada perasaan puas dan bahagia yang dirasakan guru terhadap kinerja, lingkungan kerja, dan pencapaian pribadi. Pengakuan yang efektif dapat secara langsung meningkatkan kepuasan profesional. Ketika seseorang merasa dihargai dan diakui, mereka cenderung merasa lebih puas dengan pekerjaannya. Ini menciptakan siklus positif di mana kepuasan yang tinggi meningkatkan kinerja, yang pada gilirannya meningkatkan peluang untuk mendapatkan pengakuan lebih lanjut. Namun, penting untuk dicatat bahwa pengakuan harus diberikan dengan cara yang tepat dan adil untuk menghindari kesenjangan dan ketidakpuasan. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini akan menciptakan budaya kerja lebih positif dan mendukung yang akhirnya akan mendorong keberhasilan bersama.

Komponen dua yaitu pengembangan ketrampilan diri seorang guru bukan hanya mengajar saja, akan tetapi bagaimana guru dapat lebih mengembangkan skill yang adaptif terhadap perubahan terlebih seperti sekarang ini yang banyak menggunakan teknologi. Pengembangan keterampilan diri guru ini merupakan proses yang terus menerus dan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi profesional, pedagogik, sosial, dan personal. Keterampilan ini tidak hanya melibatkan aspek teknis mengajar, tetapi juga mencakup kemampuan manajerial, komunikasi, serta pengembangan kepribadian yang mendukung peran guru sebagai pendidik dan panutan bagi anak didik. Konsep kesejahteraan kerja yang mengacu pada makna dan kepuasan yang diperoleh individu dari pekerjaannya (Doble dan Santha, 2008). Seorang guru yang berdedikasi pada pengembangan diri tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka berikan tetapi juga memperkaya kehidupan mereka sendiri dan komunitas sekolah secara holistik dan bermakna. Hal ini sejalan dengan kesejahteraan subjektif yang mencakup tiga elemen yaitu evaluasi kehidupan; penilaian reflektif terhadap kehidupan seseorang atau aspek tertentu dari kehidupan tersebut, kedua mempengaruhi yaitu perasaan atau

keadaan emosi tertentu, dan ketiga eudemonia yaitu perasaan akan makna dan tujuan hidup atau fungsi psikologis yang baik (Schleicher, 2013).

Komponen tiga yaitu dukungan sistem administratif dalam arti dukungan profesional administratif. Terdapat penelitian menunjukkan guru-guru telah melakukan inovasi administrasi akan tetapi inovasi yang dilakukan belum maksimal (Warsah, 2018). Disini dunia pendidikan kita yang kompleks dan sistem kurikulum berubah-ubah, maka dukungan sistem administratif yang kuat menjadi elemen krusial untuk mencapai keberhasilan guru serta efektivitas dalam proses belajar mengajar. Sistem administratif yang efisien tidak hanya membantu mengurangi beban kerja guru yang terkait dengan tugas-tugas administratif, tetapi juga memungkinkan mereka untuk fokus pada tugas utama mereka yakni mendidik dan membimbing siswa. Oleh sebab itu peran dukungan sistem untuk keefektifan administratif sangat dibutuhkan terlebih yang melibatkan teknologi.

Komponen empat yaitu kultur sekolah, dalam hal ini keseimbangan kebutuhan dan kepuasan kerja sekolah melibatkan kultur sekolah yang seimbang dimana ini merupakan landasan penting bagi keberhasilan pendidikan yang holistik. Hal ini akan menciptakan atmosfer lingkungan di mana semua anggota komunitas sekolah dengan siswa, guru, staff, dan orang tua sehingga dapat bekerja bersama dengan harmonis dan produktif. Sebuah kultur yang seimbang tidak hanya berfokus pada prestasi akademik, tetapi juga memperhatikan perkembangan emosional, sosial, dan fisik setiap individu yang terlibat didalamnya. Diterangkan dalam hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara budaya sekolah terhadap kinerja guru (Arifin, 2023).

Tschannen-Moran dan Gareis (2015) memandang pentingnya kepala sekolah membangun kepercayaan dengan guru, hal ini berkorelasi positif dengan iklim sekolah dan prestasi siswa. Efikasi diri berdampak pada praktik pengajaran guru, kepuasan kerja, antusiasme, dan komitmen (Schleicher, 2018). Guru yang merasa didukung oleh rekan kerja dan kepala sekolah akan memiliki perasaan yang lebih tinggi mengenai kesejahteraan profesional secara umum, dengan ini mereka mengalami efikasi diri yang lebih besar dan lebih kecil tekanan di tempat kerja, serta memiliki orientasi yang lebih berpusat pada siswa. Mereka juga biasanya lebih siap menghadapi tekanan eksternal (Fraser, 2020).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini memperoleh validitas instrumen sebanyak 38 item dengan skor komponen matrix $> 0,5$ *alpha cronbach* dan reliabilitas sebesar 0,964 serta didapati penamaan

faktor kesejahteraan kerja guru yang meliputi (1) pengakuan dan kepuasan profesional kerja, (2) skill pengembangan diri, (3) dukungan sistem administratif, (4) keseimbangan kultur sekolah. Untuk mendapati akurasi instrumen yang lebih baik, peneliti selanjutnya bisa lebih memperbanyak responden sebagai ajuan konsistensi faktor yang telah dikembangkan, atau dapat menggunakan pengembangan dengan teknik analisis yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, N., Karim, K., Lusono, A., Rukhmana, T., Sakti Walenta, A., & Rusdi, M. (2023). Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di SMPN 3 Baso. *Journal on Education*, 6(1), 3868-3878. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3502>
- Badaruddin, A., & Said, E. (2016). Hubungan Kesehatan Mental dengan Motivasi Belajar Siswa (Vol. 5). <https://doi.org/10.24036/02016516543-0-00>
- Doble SE, Santha JC. Occupational Well-Being: Rethinking Occupational Therapy Outcomes. *Canadian Journal of Occupational Therapy*. 2008;75(3):184-190. <https://doi.org/10.1177/000841740807500310>
- Escaron, A. L., Vasquez, J., & Sonik, R. A. (2023). Associations between Teacher Wellbeing and Social Support for Physical Activity in Two Urban School Districts during the early stages of the SARS-CoV-2 Pandemic. *Journal of healthy eating and active living*, 3(3), 134–145. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc10854958/>
- Fraser, P. (2020). *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis for PISA and TALIS*. <https://doi.org/10.1787/c36fc9d3-en>
- Harding, S., Morris, R., Gunnell, D., Ford, T., Hollingworth, W., Tilling, K., Evans, R., Bell, S., Grey, J., Brockman, R., Campbell, R., Araya, R., Murphy, S., & Kidger, J. (2019). Erratum: Is teachers' mental health and wellbeing associated with students' mental health and wellbeing?. In *Journal of Affective Disorders* (Vol. 253, pp. 460–466). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2019.03.046>
- Lestari, L., & Rista, N. (2023). Pengaruh Kesehatan Mental Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 20 Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 881. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19297>
- Mccallum, F., & Price, D. (2010). Well teachers, well students. In *Journal of Student Wellbeing* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.21913/JSW.v4i1.599>

- Purwanto, D. (2018). Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi. *Jurnal Teknodik*, 4(15), 153–169. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v4i15.388>
- Raudhah, R. (2020). Hubungan Tingkat Kesejahteraan Guru Dengan Semangat Kerja Guru. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, 3, 186–196. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i2.151>
- Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The Structure of Psychological Well-Being Revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(4), 719–727. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.4.719>
- Schleicher, A. (2018). Valuing our Teachers and Raising their Status: How Communities Can Help, International Summit on the Teaching Profession, OECD Publishing, Paris, <https://dx.doi.org/10.1787/9789264292697-en>.
- Sutiono, Dr. (2021). Profesionalisme Guru. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 16–25. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v4i2.1569>
- Suwandi. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penghasilan Guru Di Era Desentralisasi Pendidikan. In *Jurnal Economia* (Vol. 8, Issue 2). <http://dx.doi.org/10.21831/economia.v8i2.1224>
- Teaching for Global Competence in a Rapidly Changing World*. (2018). <https://asiasociety.org/education/teaching-global-competence-rapidly-changing-world>
- Tschannen-Moran, M., A. Hoy and W. Hoy (2015). Teacher Efficacy: Its Meaning and Measure. *Review of Educational Research*, Vol. 68/2, pp. 202-248, <http://dx.doi.org/10.3102/00346543068002202>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005**. (n.d.).
- Van Horn, J. E., Taris, T. W., Schaufeli, W. B., & Schreurs, P. J. G. (2004). The structure of occupational well-being: A study among Dutch teachers. In *Journal of Occupational and Organizational Psychology* (Vol. 77). <https://psycnet.apa.org/doi/10.1348/0963179041752718>
- Warsah, I. (2018). Pembelajaran (Studi Man Rejang Lebong) Analysis Of Teacher's Administrative Innovation In Improving The Instruction Quality (Case Study In Man Rejang Lebong). *16*(3), 263–274. <https://dx.doi.org/10.32729/edukasi.v16i3.488>



Strategies and Impacts of The Sukabumi Reading Enthusiast Program on Community Literacy

R. Histato Dayanto Kobasah¹, Sri Nurhayati^{2*}

srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id^{2*}

^{1,2}Program Studi Magister Pendidikan Masyarakat

^{1,2}Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi

Received: 16 06 2024. Revised: 06 07 2024. Accepted: 10 07 2024.

Abstract : This study aimed to explore the strategies and impacts of the Sukabumi Reading Enthusiast Program on fostering community literacy and reading habits within the community. Employing a descriptive method, data were collected through observation, study of the documents and interviews with 25 participants to provide comprehensive insights into the program's effectiveness. The data were analyzed using thematic analysis and triangulation. The findings reveal that the program's structured and habitual activities, such as the weekly Readhaton sessions and daily reading practices before school lessons, significantly enhance reading engagement among participants. These activities, embedded into the school curriculum and supported by community involvement, have led to a notable increase in reading interest and proficiency. The selection of diverse and age-appropriate reading materials, tailored to the needs and preferences of the community, further supports the program's success. Moreover, the program's impact extends beyond immediate participants, fostering a culture of reading that involves families and public spaces. The study highlights the program's success in increasing the number of books read, the time spent reading, and overall participation in community reading activities. These outcomes demonstrate the program's efficacy in promoting literacy, enhancing creative thinking, and developing sustainable reading habits among community members.

Keywords : Community Literacy, Reading Enthusiast, Structured Reading Activities.

INTRODUCTION

Literacy is a fundamental skill that underpins educational success and lifelong learning. In today's rapidly evolving information society, literacy extends beyond traditional reading and writing to encompass digital and media literacy (Nurhayati & Musa, 2020). Despite the critical importance of literacy, many communities worldwide, including those in Indonesia, face significant challenges in fostering reading habits and improving literacy rates (Lismayanti et al., 2021; Nurhayati & Anggidesialamia, 2020). Illiteracy is a serious problem in Indonesia, contributing to high poverty rates (Bhawika et al., 2019; Musa & Nurhayati, 2021).

Community-based literacy programs have been recognized for their significant impact on enhancing literacy rates and fostering a culture of reading. These programs engage a broad spectrum of the community, including children, adults, and families, in regular and structured reading activities. Research by Nur'aeni et.al. (2023) emphasizes that community involvement is crucial in promoting reading for pleasure, which is strongly linked to improved literacy outcomes. Programs that involve various strategies, such as reading clubs, public reading spaces, and integration with local schools, are particularly effective in reaching a wide audience (Rukanda et al., 2020; Solfema et al., 2019).

The success of these programs lies in their ability to create an environment where reading is valued and supported, as highlighted by Nur'aeni et.al (2023). Indonesia, like many other developing nations, faces significant challenges in achieving high literacy rates across all regions. Despite national efforts to improve literacy, substantial disparities persist, particularly in rural and economically disadvantaged areas (Kuntarto & Prakash, 2020; M. Susanti & Nurhayati, 2024). These challenges are multifaceted, including limited access to quality educational materials, inadequate school infrastructure, and socio-economic barriers that hinder regular school attendance (Musa et al., 2022; Nuryanti et al., 2024). For instance, a study identified that children in remote areas of Indonesia are less likely to have access to books and other reading materials, significantly affecting their literacy development (Amir, 2023). The Sukabumi Reading Enthusiast Program was established to address the specific literacy challenges faced by the Sukabumi community.

This program employs a range of strategies designed to foster a culture of reading and improve literacy rates. The program's multifaceted approach includes organizing community reading events, partnering with local schools, establishing reading corners in public spaces, and distributing accessible reading materials. While previous studies on similar programs in Indonesia, such as the Jakarta Reading Movement, have shown promising results (Sasfitri, 2023). Previous studies have also highlighted the general effectiveness of community literacy improvement programs (Nur'aeni et al., 2023; Nurhayati et al., 2021; Robiansyah et al., 2022), but there is a paucity of research focusing specifically on the Sukabumi region especially detailed research on the specific strategies and impacts of comprehensive community literacy programs in these contexts. This study aims to explore the strategies and impacts of the Sukabumi Reading Enthusiast Program on fostering reading habits within the community. By addressing the gap in detailed strategies and impact research, this study seeks to offer a valuable model for other communities aiming to enhance literacy and foster a culture of reading.

RESEARCH METHOD

This study utilized a descriptive research design with a qualitative approach to explore the strategies and impacts of the Sukabumi Reading Enthusiast Program on community literacy. The qualitative approach was chosen to gain in-depth insights into participants' experiences and the effectiveness of the program, providing a comprehensive understanding of the complex social phenomena surrounding community literacy (Iswahyudi et al., 2023; Sugiyono, 2018). The population comprised individuals involved in the Sukabumi Reading Enthusiast Program, including students, teachers, parents, and community members. Using purposive sampling, 25 research subjects were selected based on their active participation and diverse roles within the program to ensure a wide range of perspectives. Data collection involved semi-structured interviews, direct observations, document analysis, and surveys. Semi-structured interviews with the 25 participants included open-ended questions to elicit detailed responses about their experiences and perceptions. Observations captured real-time data on program activities, while document analysis reviewed program schedules, reading materials, and attendance records.

Data analysis followed a thematic approach. Transcripts from interviews and field notes from observations were read multiple times for familiarization. The data were systematically coded using qualitative data analysis to identify recurring themes and patterns. Codes were grouped into broader themes that reflected the strategies used in the program, the impact on participants, and the challenges faced. Triangulation was employed by cross-verifying data from interviews, observations, and document analysis to ensure validity and reliability. Themes were illustrated using direct quotes from participants and visual representations to provide a clear and comprehensive presentation of the results. The researcher maintained a non-intrusive presence during data collection to minimize bias or influence on participants' natural behavior. The study was conducted in Sukabumi, Indonesia, across various settings where the Sukabumi Reading Enthusiast Program activities took place, including schools, community centers, and public reading spaces. Data collection spanned over four months from January 2024 to April 2024, allowing sufficient time to capture the full range of activities and participant interactions.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Strategies and Impacts of the Sukabumi Reading Enthusiast Program on Community Literacy. The Sukabumi Reading Enthusiast Program has implemented a range of initiatives aimed at fostering reading habits within the community. These initiatives include promoting reading at home, in schools, in public spaces, and through various media channels. As the

respondents stated, "The reading movements are promoted at home, in schools, in public spaces, and through media." This multifaceted approach ensures that reading becomes a part of daily life for individuals of all ages and aligns with current literatures emphasizing the importance of creating a reading culture through diverse and consistent engagement (Astuti & Nurhayati, 2022; Milyane et al., 2023; Priasti & Suyatno, 2021).

The planning process for these initiatives involves creating regular, habitual activities. As the respondent highlighted, "Creating habitual programs carried out daily." This approach includes activities like the Readhaton every Thursday and 15 minutes of reading before lessons begin. Another respondent mentioned, "Implemented with a regular schedule," indicating the structured nature of these programs. Schools are committed to integrating these reading activities into their curriculum, thus fostering a culture of reading among students. As the respondent stated, "Prioritizing reading for knowledge and general awareness." These activities are scheduled within the school timetable, ensuring consistent implementation. Another respondent explained, "Incorporating it into the lesson schedule so that reading priorities can be implemented."

The frequency of these initiatives is crucial to their success. Regular activities include reading before bedtime, weekly Readhaton sessions, and daily reading sessions in designated reading corners. One respondent shared, "Reading storybooks before bed, Readhaton every Thursday, and daily reading in reading corners." These consistent activities help inculcate reading habits among participants. The initiatives are conducted on a fixed schedule, ensuring regularity and predictability. According to one respondent, "Yes, the initiatives are systematically planned and scheduled." This includes the Readhaton on Thursdays and 15 minutes of reading before the start of lessons, making reading a habitual part of the school day. Scheduling the execution of these initiatives involves integrating them into the school curriculum and collaborating with community members. As one respondent noted, "Adjusted according to the school curriculum program." This ensures that reading activities are seamlessly incorporated into the daily routines of students and community members. Regular activities such as bedtime reading, weekly Readhaton sessions, and daily reading in designated corners help inculcate sustained reading habits among participants.

The program's Readhaton every Thursday and the practice of reading for 15 minutes before lessons start reflecting evidence-based strategies suggesting that regular, scheduled reading can significantly enhance literacy skills (Prasetia & Adlan, 2022). By integrating these activities into the school curriculum, the program ensures that reading is prioritized and

consistently practiced, fostering a culture of reading among students (Majid & Nurhayati, 2020; Robiansyah et al., 2022). These practices are supported by studies showing that consistent reading routines can improve reading proficiency and overall academic performance (Ala & Derequito, 2022). The fixed schedule of these initiatives also ensures predictability and regularity, essential factors in habit formation (Priasti & Suyatno, 2021).

Community participation in these initiatives is extensive, involving entire schools, classrooms, and families. One respondent highlighted, "The entire school community," emphasizing broad involvement. This participation varies depending on the specific initiative and its context. Participation is measured through various methods, including attendance lists, visitor books, and suggestion boxes. One respondent mentioned, "With the availability of attendance lists and visitor books." Additionally, the level of engagement and understanding of the reading materials is used as a measure of success. A wide range of reading materials is provided to cater to different interests and age groups. These include fiction, non-fiction, reference materials, and encyclopedias. One respondent explained, "Fiction, non-fiction, reference materials, encyclopedias." The selection process involves surveys of readers and references from publisher catalogs to ensure the materials meet the needs and interests of the community. Specific criteria are used for selecting reading materials, tailored to the needs and preferences of the readers. As one respondent stated, "Yes, tailored to the needs and survey results of the readers." This ensures that the materials are age-appropriate and aligned with the interests of the community members. This broad engagement is indicative of the program's inclusive approach, which is critical for creating a sustainable reading culture. Participation metrics, such as attendance lists and visitor books, as well as feedback mechanisms, help in assessing the program's reach and effectiveness. This participatory approach is consistent with best practices in community literacy programs, emphasizing stakeholder involvement and feedback in program success (Nurhayati & Anggidesialamia, 2020; Sitepu, 2012). Nur'aeni et.al. (2023) also emphasized the importance of community involvement in their study, highlighting the role of parents and schools in fostering a reading culture.

The impacts of the Sukabumi Reading Enthusiast Program on community literacy are significant. The regular and structured activities have instilled consistent reading habits among participants, enhancing their knowledge and awareness. One respondent emphasized, "Especially in schools, reading books together every Thursday has become a habit." The involvement of families, schools, and public spaces has created a culture of reading within the community, contributing to improved literacy skills and a greater appreciation for reading. The

Sukabumi Reading Enthusiast Program has demonstrated notable success in increasing the frequency of reading among participants. This improvement is substantiated by respondents' observations, such as, "There is an increase in the number of books read and the amount of reading time," and, "There is an increase in reading interest among participants." These statements indicate a significant enhancement in reading habits. Furthermore, the increased number of book collections and library visits serve as tangible indicators of this positive change. As one respondent noted, "With the addition of book collections, there is an increase in library visitors," confirming the program's efficacy in promoting reading.

The selection of reading materials is another critical aspect of the program. By providing a wide range of materials, including fiction, non-fiction, reference materials, and encyclopedias, the program caters to diverse interests and age groups. This variety is crucial as it ensures that all participants can find materials that are engaging and relevant to their interests and reading levels. The use of surveys and publisher catalogs to select materials ensures that the program remains responsive to the needs and preferences of the community, a strategy supported by literacy research (Nur'aeni et al., 2023; D. Susanti & Santi, 2019). Nurhayati's research has shown that tailoring reading materials to the interests and needs of readers significantly enhances engagement and reading outcomes (Nurhayati et al., 2020; Nurhayati & Anggidesialamia, 2020; Nurhayati & Musa, 2020).

Community Literacy and Reading Skills' Improvement. The program employs a comprehensive approach to assess the reading skills of participants before and after their involvement. Various tools and methods, including questionnaires, surveys, and interviews, are utilized to gather accurate data. One respondent emphasized this approach, stating, "Through questionnaires, surveys, and interviews." This multifaceted assessment strategy ensures a thorough evaluation of changes in reading abilities. Collecting participant feedback is integral to the program's continuous improvement. Feedback is systematically gathered and processed through questionnaires and surveys. One respondent detailed this process, "Processing data from questionnaires," while another added, "Collecting and processing data from surveys, questionnaires, and interviews." This feedback mechanism provides valuable insights into participants' experiences, facilitating necessary program adjustments. The use of these tools is well-documented in educational research as effective means of gathering qualitative and quantitative data (Creswell, 2017). Collecting and processing feedback from participants through systematic methods, such as surveys and interviews, allows the program to continuously improve. This feedback mechanism is crucial as it provides insights into

participants' experiences and identifies areas for enhancement (Kusmiatiningsih et al., 2024; Somantri et al., 2024; Supiah et al., 2024), ensuring that the program remains effective and responsive to the needs of the community. Recent studies have also emphasized the importance of feedback in program development and continuous improvement (Karmini et al., 2024; Nurhayati et al., 2024).

The program's success is measured through several key indicators. A primary indicator is the increased reading interest among the community, as highlighted by one respondent, "Increased community reading interest." The enthusiasm and active participation of students further signify the program's success. Another respondent observed, "Many students participate in the program, showing enthusiasm and a love for reading." These indicators reflect the program's effectiveness in fostering a culture of reading. The program has a profound long-term impact on participants' reading habits, fostering creative thinking and a positive reading culture. One respondent noted, "Enhancing creative ideas and a good reading culture." Participants develop sustainable reading habits, such as reading before bedtime, which maintain their interest over time. Another respondent mentioned, "Participants have the habit of reading before bedtime," underscoring the program's lasting influence.

The Sukabumi Reading Enthusiast Program has demonstrated a profound long-term impact on participants' reading habits. By fostering a positive reading culture and encouraging sustainable reading practices, such as bedtime reading, the program has successfully instilled lasting reading habits. The program has significantly enhanced the reading skills of numerous participants. These improvements include increased fluency and a better grasp of reading techniques. One respondent shared, "There are students who have made reading a habit, reading fluently before bedtime." Another noted, "Students from grades 1 to 3 have become interested in reading books, and grades 4 to 6 are keen to add more reading materials." These examples illustrate the program's success in improving reading proficiency. The program has also increased participation in community reading activities. Students have begun producing creative works such as book reviews, poems, and stories. One respondent stated, "Students can review books, write poems, and make summaries of books." Another mentioned, "There are book contributions like One Student One Book." This engagement in creative activities demonstrates the program's broader impact on literacy and community involvement.

This outcome is consistent with research indicating that early and consistent exposure to reading significantly influences long-term reading behaviors (Aminah et al., 2020; Astuti & Nurhayati, 2022). Nurhayati et.al. (2020) has documented similar long-term impacts in her

research, noting significant improvements in reading interest and literacy skills among participants. The program's impact on creative thinking and reading culture is also significant. Participants' involvement in producing creative works, such as book reviews, poems, and stories, indicates an enhanced engagement with reading materials and a deeper appreciation for literature. This engagement is critical for developing critical thinking and literacy skills, which are essential for academic and personal success (Glusac et al., 2020). Research has highlighted the role of creative activities in enhancing literacy and critical thinking skills, further supporting the effectiveness of the Sukabumi Reading Enthusiast Program (Khorchani et al., 2019).

CONCLUSION

The Sukabumi Reading Enthusiast Program has successfully fostered a culture of reading within the community through its multifaceted and structured initiatives. By promoting reading at home, in schools, public spaces, and through various media channels, the program has integrated reading into daily life for individuals of all ages. Regular activities, such as the weekly Readhaton and daily reading sessions, have significantly enhanced participants' reading habits, fluency, and engagement. The inclusive approach, involving entire schools, families, and community members, has broadened the program's reach and impact. Additionally, the tailored selection of diverse reading materials has catered to different interests and age groups, further promoting sustained reading habits. The program's comprehensive assessment and feedback mechanisms have ensured continuous improvement, contributing to its long-term success. Overall, the Sukabumi Reading Enthusiast Program stands as a model for community-based literacy enhancement, demonstrating significant improvements in reading skills and fostering a lasting appreciation for literature.

REFERENCES

- Ala, M. J., & Derequito, C. (2022). Intensive Reading and Task- Based Approaches: A Relevant Viewpoint in Improving Students' Reading and Writing Proficiency. *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*. <http://dx.doi.org/10.18535/ijsshi/v9i09.05>
- Aminah, A., Nurhayati, S., & ... (2020). Implementasi Literasi Dini Melalui Permainan Arisan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik ...)*, 4(1), 38–47. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Amir, A. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa di Daerah

- Terpencil Terdepan dan Tertinggal. *Empiricism Journal*, 4(1), 296–301. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i1.1239>
- Astuti, E. P., & Nurhayati, S. (2022). Improving Children's Early Literacy Skill Using Maharaja Circle Media. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 11(2), 67–74. <http://dx.doi.org/10.22460/empowerment.v11i2.2783>
- Bhawika, G. W., Purwanto, P., Daengs, G. S. A., Sudrajat, D., Rahman, A., Makmur, M., Rohmah, R. A., & Wanto, A. (2019). Implementation of ANN for Predicting the Percentage of Illiteracy in Indonesia by Age Group. *Journal of Physics: Conference Series*, 1255(1), 12043. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1255/1/012043>
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Gluvsac, T., Pilipović, V., & Milić, M. (2020). Critical Thinking Skills Of Third Grade Secondary School Students As A Component Of Their Functional Literacy. *Tm-Technisches Messen*, 355–380. <http://dx.doi.org/10.22190/TEME180206031G>
- Iswahyudi, M. S., Wulandari, R., Samsuddin, H., Sukowati, I., Nurhayati, S., Makrus, M., Amalia, M. M., Faizah, H., Febianingsih, N. P. E., & others. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Karmini, K., Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2024). Course And Training Institution (Lkp) Leaders' strategies To Enhance Course Participants' competitiveness In The Digital Era. *JURNAL DIMENSI*, 13(1), 102–110. <https://doi.org/10.33373/dms.v13i1.5977>
- Khorchani, S. Z., Rezaei, S., Saadatmand, Z., & Farashbandi, R. (2019). The Effectiveness of Creative Thinking Training on the Critical Thinking and Media Literacy in Students. *Iranian Evolutionary and Educational Psychology Journal*. <http://dx.doi.org/10.29252/ieepj.1.3.213>
- Kuntarto & Prakash. (2020). Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan*, 53(9).
- Kusmiatiningsih, E., Nurhayati, S., & others. (2024). Fostering Early Childhood Independence Through Positive Parenting Programs. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 38–50. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.17057>
- Lismayanti, M., Nurhayati, S., & Rosita, T. (2021). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Untuk Mengikuti Pembelajaran E-Learning (Online) Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Program Kesetaraan Paket C Di Pkbn Srikandi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(2), 38. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.6794>

- Majid, W. J., & Nurhayati, S. (2020). Gerakan Literasi Dini Readhaton Sebagai Upaya Membangkitkan Membaca Siswa Di Sekolah Alam Smp Insan Litera - Desa Cihampelas. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(3), 245. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i3.4359>
- Milyane, T. M., Darmaningrum, K., Natasari, N., Setiawan, G. A., Sembiring, D., Irwanto, I., Kraugusteeliana, K., Fitriyah, N., Sutisnawati, A., Sagena, U., Nurhayati, S., Indriana, I. H., & Putri, M. S. (2023). *Literasi Media Digital* (T. M. Milyane (ed.)). CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Musa, S., & Nurhayati, S. (2021). Analysis of counting learning difficulties in illiterate adults. *The 2nd Science and Mathematics International Conference (SMIC 2020)*, 2331. <https://doi.org/10.1063/5.0041739>
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Obsesi*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>
- Nur'aeni, R., Nurhayati, S., & Ansori, A. (2023). Enhancing Community Literacy Through Community Engagement Strategy : A Descriptive Study In Community Reading Park. *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 112–122. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v12i2.4098>
- Nurhayati, S., & Anggidesialamia, H. (2020). Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Srikandi dalam Meningkatkan Minat Baca Warga Belajar Paket B. *Kebijakan Pendidikan Nasional: Pendidikan Non-Formal Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 335–343.
- Nurhayati, S., Anggidesialamia, H., Suryadi, D., & Fasa, M. I. (2020). Reading Review Program as an Innovative Effort to Increase Community's Reading Interest. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)*, 1(1), 184–190. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.032>
- Nurhayati, S., Fitri, A., Amir, R., & Zalisman, Z. (2024). Analysis of the Implementation of Training on Digital-based Learning Media to Enhance Teachers' Digital Literacy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i1.4029>
- Nurhayati, S., & Musa, S. (2020). Analysis of Students' Internet Utilization to Improve Public Information Literacy in the Industrial Revolution Era 4.0. *Society*, 8(2), 557–566. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.231>

- Nurhayati, S., Musa, S., Boriboon, G., Nuraeni, R., & Putri, S. (2021). Community Learning Center efforts to improve information literacy in the community for cyber crime prevention during a pandemic. *Journal of Nonformal Education*, 7(1), 32–38. <http://dx.doi.org/10.15294/jne.v7i1.26883>
- Nuryanti, R., Nurhayati, S., Musa, S., Rukanda, N., & others. (2024). Efforts And Outcomes In Enhancing Early Childhood Educators' digital Literacy At Paud Institutions. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(1), 25–36. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i1.10212>
- Prasetia, I., & Adlan, M. (2022). Management of the Literacy Movement Program (LMP) to Improve Reading Culture in Elementary Schools. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 316–322. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.117>
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3211>
- Robiansyah, A., Zubir, E., Sukatmi, S., Riady, Y., Kharis, S. A. A., Permatasari, S. M., & Arisanty, M. (2022). Meningkatkan literasi membaca bangsa melalui pembuatan taman bacaan masyarakat di Kampung Pesisir. *GENDIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.56724/gendis.v1i1.152>
- Rukanda, N., Nurhayati, S., & Ganda, G. (2020). Partisipasi Karang Taruna Terhadap Kegiatan Masyarakat Melalui Aksi Sosial. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 144. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.4151>
- Sasfitri, A. F. (2023). The role of the Jakarta reading movement in fostering children's reading interest in DKI Jakarta Province. *Gema Wiralodra*, 14(2), 742–748. <https://doi.org/10.31943/gw.v14i2.401>
- Sitepu, B. P. (2012). Pengembangan Taman Bacaan Masyarakat Developing Community Reading Centers (Crc) As a Learning Resources Center. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 7, 42–56. <https://dx.doi.org/10.21009/JIV.0701.4>
- Solfema, S., Bartin, T., & Pamungkas, A. H. (2019). Community Reading Park Development Training (TBM). *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v7i2.37>
- Somantri, A., Nurhayati, S., Ansori, A., & Boriboon, G. (2024). Improving Open High School Teachers' Learning Activity Places (LAP) Management Skill Through LAP Managerial Training. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 11(1).

<https://journal.uny.ac.id/jppm/article/view/64758>

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Supiah, P., Noor, A. H., & Nurhayati, S. (2024). Improving Equivalency Education Program Package C Students' English Vocabularies Using Flashcard Media. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 60–67. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v13i1.2790>
- Susanti, D., & Santi, S. (2019). Pemanfaatan Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) Dalam Meningkatkan Minat Baca Remaja (Studi Kasus di TBM Gunung Ilmu). *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(3), 220–226. <http://dx.doi.org/10.22460/comm-edu.v2i3.2828>
- Susanti, M., & Nurhayati, S. (2024). Exploring Digital Literacy Usage For Self-Directed Learning: Rural Adolescents'perspectives. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(1). <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v16i1.67216>



The Effectiveness of Using Wattpad Application to Increase Students' Reading Skills

Gita Dwi Arimbi^{1*}, Ernita Daulay²

gita0304201067@uinsu.ac.id^{1*}, ernitadaulay@uinsu.ac.id²

^{1,2}Tadris Bahasa Inggris

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Received: 15 06 2024. Revised: 07 07 2024. Accepted: 13 07 2024.

Abstract : As technological advances develop in increasing students' interest in reading, the Wattpad social media application emerged as an effective media for providing learning materials, channeling creative ideas in writing, based on the complexity of the problem and the students' apparent lack of interest in reading, technology utilization is required as a solution, including using Wattpad as a learning media. The purpose of this research is to ascertain whether using the Wattpad application to increase students' reading skills. In this research, researchers used quantitative methods with pre-experimental research in the form of one group pretest-posttest. The sample used consisted of 25 students from class VIII with purposive sampling type. Multiple-choice test is the method utilized to acquire the data. Based on the statistical statistics, the average pretest score was 59.00, while the average posttest score was 73.20. And to the paired sample t-test analysis results, Sig (2-tailed) < 0.05 (0.001 < 0.05), rejecting H_0 and accepting H_a . This indicates that the Wattpad application is an effective media to increase students' reading skills. The use of wattpad is useful for increasing students' interest in reading through available technology and as an additional learning media so that students do not feel bored.

Keywords : Effectiveness, Wattpad Application, Reading skills.

INTRODUCTION

The relationship between technology and education in this era is developing very rapidly. Technology in learning can be used as a learning media for students. Various applications are available that can be utilized optimally by teachers to deliver material, especially for developing students' reading skills. There are applications such as Wattpad, Blogger, Pinterest, WordPress, Tumblr, Fizzo Novel, webtoon, and etc (Bal, 2018). Wattpad was chosen as the media in this research, because the existence of Wattpad currently has an attraction for enthusiasts, especially among students. Those who enjoy reading can read thousands of books on Wattpad, an eBook platform (Suhaeni, 2023).

Wattpad was created in Toronto, Canada in 2006 by Allen Lau and Ivan Yuen with the aim of reading and writing online (Reid, 2016). Wattpad has more than 65 million users from all over the world. As users increase every day, Wattpad offers free features, explore hashtags, reading lists, feedback, and notifications to enhance one's writing and reading experience (Ramdarshan Bold, 2018). The genres displayed are also varied, such as action, general fiction, paranormal, mystery/thriller, spiritual, horror, werewolf, fantasy, humor, young chick lit, romance, classic, vampire, science fiction, adventure, teen fiction, fandom, fan fiction, historical fiction, and nonfiction according to readers' needs. Wattpad is an application that is quite popular and efficient for literacy lovers, and every story can be commented on by anyone who reads it like other social media. Currently there are new features that make Wattpad even more interesting, such as payment for every reading completed by readers. Wattpad will give coins to each reader if they have reached their reading target, then these coins can be exchanged via digital money. Available for free on the Apple Store and Google Play Store, Wattpad is a website and application platform providing read-write media (Pido, 2022).

Wattpad can be a place for beginners to start reading and develop a love of literacy. Through Wattpad, you can also exchange ideas regarding the points of view resulting from the reading. Wattpad is aimed at teenagers and adults, it is not uncommon for people to prefer reading on mobile phones rather than books. Apart from the fact that the price of books is currently quite expensive and bookstores are difficult to reach, another reason is that by using a mobile phones, whatever we want to search for can be easily accessed. There are other advantages to Wattpad, including that the stories on Wattpad can now be read, not necessarily through the application but via Instagram and Twitter. However, more studies continue to show how utilizing Wattpad, for instance, can enhance literacy abilities. Apriyani (2020) demonstrated in her research that kids might improve their literacy skills by using the Wattpad application. Tirochi (2018) says that Wattpad is an incredibly fascinating digital environment with a ton of learning and educational possibilities. As a result, students' reading skills can be positively impacted by the Wattpad application.

Based on research in Türkiye, Junior High School students have a preference for science fiction, criminal stories, humor, emotion, and adventure. Writing and reading exercises are categorized as belonging to this genre on Wattpad. Finding out how students use these applications can help them understand how the two reading and writing assignments at school and outside of it relate to one another. (Deniz, 2015). Teenagers in Indonesia are said

to be especially fond of the Wattpad application. This is demonstrated by the wording used in the forums and comment sections as well as by the quantity of readers registered for every story posted on the app (yoesoef, 2019). Even though there are many applications that can help with learning, especially reading, the current student literacy level is still quite low. Meanwhile, according to an assessment based on PISA or the Program for International Student Assessment, Indonesia's ranking has increased by 5 positions compared to 2018. The score obtained shows a decline and Indonesia is still in the 11th lowest ranking of the 81 countries recorded.

This figure is considered to be less than encouraging and is still a national problem of great concern. This is what causes students' reading comprehension to be very low due to lack of reading. Therefore, it is necessary to have someone's interest in reading through any media with the aim of someone getting information from every piece they read. According to (Tahmidaten & Krismanto, 2020), reading ought to be closely associated with the adolescent environment, particularly for students. Early reading encouragement can assist students constantly have books open as a source of knowledge for their future. A person needs to develop the habit of reading now in order to have easy access to all knowledge (Saepudin, 2015). Reading is a process of quickly interpreting written words and symbols by looking at them. Reading is not a passive skill as a result. Reading is a way of understanding; reading has no purpose without comprehension (Adhikary, 2020). Students who read academic texts online these days often struggle with reading comprehension.

According to Käsper (2018), reading interest is the most crucial component of text comprehension since it encourages students to read for pleasure. Some students still experience difficulties in learning to read in a foreign language because according to them a foreign language is a new challenge and requires a different things outlook. Pang (2003) defines reading as understanding written text. Reading is a complex activity involving perception and thinking. The objective of the present research is to determine the effectiveness of using wattpad application to increase students' reading skills. teachers and students can utilize wattpad as a learning media anywhere and anytime. Besides that, readers can also modify their approach based on the information obtained from this study. In accordance with its purpose, this study aims to answer the question "How is the effectiveness of students' ability between students who are taught by using Wattpad as media and students who are not taught by using Wattpad as media?".

RESEARCH METHOD

This research uses quantitative research. This study aims of this study is to investigate the effect of using the Wattpad application on students' reading skills. A pre-experimental study using one group pretest-post-test design. Learning measured before and after treatment. In this way the results of the treatment can be achieved known to be more accurate because it can compare with the previous situation given treatment (Sugiyono, 2014). The population in this study was class VIII Mts students and the sample used in this research was class VIII students consisting of 25 students. The research sample was selected using a purposive sampling technique. Purposive sampling is a sample determination technique with specific concerns. Sample selection is based on characteristics certain things that are considered to be relevant closely related to the characteristics of the population already known beforehand (Payadnya & Jayantika, 2018). This research design can be described in the following table.

Table 1. One group pretest-post test research design

| Pre test | Treatment | Post test |
|----------|-----------|-----------|
| O1 | X | O2 |

O1 : Pre-test score before treatment

X : Treatment in pre-experimental

O2 : Post test score after treatment

The data collection technique used was a reading test (pretest-post test). The test is a research instrument to measure students' abilities on the questions given. The test is given in multiple choice form consisting of 20 pretest questions and 20 posttest questions. These questions are taken from stories found on Wattpad. The aim is to assess whether the Wattpad application is useful or not in increase students' reading skills. Researchers collected data in 4 meetings to obtain the desired results.

The first meeting before giving the pretest, the researcher introduced himself to the students and the students introduced themselves. Then the researcher gave the pretest questions to the students. Students were asked to read the test carefully before answering. The pretest consisted of 20 questions in the form of multiple choice on a paper. After doing the pretest, the researcher explained the purpose of the test was made.

The second meeting the researcher gave the treatment. Starting with checking the attendance list of students to find out which students were present and who were absent. In this meeting, the researcher explained about Wattpad using infocus and distributed students a

text containing stories contained in Wattpad. There are 3 short stories that they can read including "My Sin", "The Ant and Grasshopper", and "The Frog Prince". The researcher explained the story about "My Sin" and gave questions and answers to students. At the end of the meeting, the researcher gave a conclusion to the material that had been explained.

The third meeting, starting with checking attendance list of students and providing motivation to students. Then continued with material where the researcher explained a story about "Ants and Grasshoppers" and after that gave questions and answers to students. This meeting was not much different from the previous meeting. The researcher concluded the session by summarizing the material and the end to the class.

The fourth meeting was the final meeting to collect data. The researcher offered the students a post-test to finish at this meeting after they received treatment at the prior one. The post-test lasts 50 minutes and consists of 20 multiple-choice questions. This post-test is intended to evaluate how well students are utilizing the Wattpad app to learn to read. The researcher thanked the students for their time and chance to participate in this study after gathering the post-test.

RESULTS AND DISCUSSION

Researchers have conducted data collection to ascertain the effectiveness of using Wattpad application in increasing students reading skills. Presentation aims to reveal students' reading skills, can be observed in the following analysis which is grouped into two part, including presentation of pretest data and data posttest.

Pre-test. This section shows the total score obtained by students in the reading skills pre-test (correct answers), the average score, and the percentage score. The data is processed using SPSS 29 which is listed in a table containing student reading skill score data. As for the categories of students' pre-test results before being given treatment using the Wattpad application or pretest scores that describe student scores can be seen at following table:

Table 2. Students' pretest scores

| Score | Students | Classification |
|--------|----------|----------------|
| 80-100 | 1 | Very good |
| 70-79 | 5 | Good |
| 60-69 | 9 | Fairly |
| 50-59 | 6 | Poor |
| 0-49 | 4 | Failed |

Based on this table, it is known that students' abilities in reading reading before being given treatment (pretest) include 4 students getting a score of less than 49 or classified as very failed, 6 students getting a score of 50-59 or classified as poor, 9 students getting a score of 60-69 or classified as fairly, 5 students got a score of 70-79 or classified as good and 1 student got a score of 80-100 or classified as very good. The statistical results before using the Wattpad application as a media to increase students' reading skills are as follows.

Table 3. Pretest descriptive Statistics

| Statistics | Pretest statistical score |
|--------------------|----------------------------------|
| Number of sample | 25 |
| Minimum score | 30 |
| Maximum score | 80 |
| Sum | 1475 |
| Mean | 59.00 |
| Standard deviation | 12.416 |

It is known from the results of the SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 29 test that, for the 25 samples, the minimum score was 30, the maximum score was 80, the sum was 1475 and the mean score was 59.00. The mean is the average score of students before being given treatment. Then the standard deviation is 12.416. Deviation is the average scores obtained during the calculation process.

Post test. The student scores based on the post-test results were found to be as follows for the student score categories after treatment via the Wattpad application to increase students' reading skills:

Table 4. Students' post-test scores

| Score | Students | Classification |
|--------------|-----------------|-----------------------|
| 80-100 | 9 | Very good |
| 70-79 | 9 | Good |
| 60-69 | 3 | Fairly |
| 50-59 | 2 | Poor |
| 0-49 | 2 | Failed |

Based on the table, it is evident that the student score categories were reduced after receiving treatment (post-test). Specifically, the number of students who received a score of 0-49 was reduced to just two students who were classified as failed, two students who received a score of 50-59 or poor, and three students who received a score of 60-69 or fair. Additionally, the number of students who received a score of 70-79 increased to nine students who were classified as good, and nine students who received a score of 80-100 or very good.

Following the use of the Wattpad application as a media to increase the reading skills of students, the following statistical findings were obtained:

Table 5. Post-test descriptive Statistics

| Statistics | Post-test statistical score |
|--------------------|------------------------------------|
| Number of sample | 25 |
| Minimum score | 35 |
| Maximum score | 100 |
| Sum | 1830 |
| Mean | 73.20 |
| Standard deviation | 15.604 |

Based on the results of the SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 29, it is known that the student scores after being given treatment (posttest) of 25 students got a minimum score of 35 and a maximum score of 100, got a sum of 1830, the mean students score was 73.20, and the standard deviation was 15,604. It is necessary to know whether the normality test data is normal or not with the test criteria based on the significance that has been obtained. In testing the normality of the data, use of SPSS version 29 is made at the 5% or 0.05 significance level. If the significance score is greater than 0.05, the data is known to be normally distributed; if the significance is less than 0.05, the data is known to be not normally distributed. The results of data analysis obtained from the Shapiro Wilk data normality test are as follows.

Table 6. Data analysis result

| Statistic | Df | Sig. |
|------------------|-----------|-------------|
| .965 | 25 | .525 |
| .943 | 25 | .170 |

Based on the table, the significant scores of the pretest is 0.525 and the post test scores is 0.170. This shows that the scores obtained is greater than the significant level ($\alpha = 0.05$) that has been determined. Thus, it may be determined that the data has a normal distribution and that the results of the normality test fulfill the requirements. The usage of Wattpad has an impact on students' learning outcomes if there is a difference between the average pretest and post-test scores on the application's use for increasing reading skills. Furthermore, data analysis using the paired sample t test with the aid of SPSS version 29 is required to ascertain if H_0 is accepted or rejected. After the normality test is finished, the hypothesis test is carried out using the paired sample t-test method. The information is known as follows, based on the statistical data that was collected.

Table 7. Paired sample t-test

| | | T | Df | Sig. |
|--------|------------|----------|-----------|-------------|
| Pair 1 | pre – post | -7.809 | 25 | < .001 |

In making decisions regarding the acceptance or rejection of hypothesis testing is carried out at a significant level of 5% or 0.05. Then the results of hypothesis testing using SPSS version 29 with the paired sample t-test analysis data technique have obtained a significance of 0.001 which is $0.001 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It may be inferred that utilizing the Wattpad application for increasing students' reading skills is helpful because there is a difference in the average scores of students before and after treatment.

The researcher found that teaching reading skills to students using the Wattpad application was effective. Based on the results of descriptive statistical analysis, the pretest and post test data obtained had a number of differences. This aligns with previous research showing that learning using Wattpad can improve students' reading skills (Apriyani, 2020). Every students' may modify their skill development to their areas of interest. Tirrochi (2018), who argued that Wattpad existence is incredibly fascinating and has enormous learning potential. Thus, students' can acquire reading skills by being given short stories that they understand. Students' reading skills are more likely to improve when they read stories that are engaging to them. Every reading, according to Rintaningrum (2019), advances one's professional and personal development, problem-solving abilities, sense of self, language proficiency, knowledge of science and information, and academic achievement.

Even though basically every students' does not have the same interests and even reading is not the main choice, every teacher can try new things in learning. Using Wattpad in learning is the best choice because it is considered a place where readers can express themselves comfortably through a story. Existence of Wattpad has many features that make it easy for teachers to select a topic using the app, making it a useful teaching tool. Apart from that, Nanda & Azmy (2020) have identified a number of causes, effects, and solutions for the reading difficulties. Their research also demonstrates that low motivation, inadequate prior knowledge, and insufficient vocabulary competence to effectively engage with the text are the main causes of reading difficulties among students'.

Regardless of the gap with previous research, according to Denis (2015) explains that each students has their own interest in a story, be it humor, adventure, action, etc. All these stories are now available on the Wattpad application and can be read for free. So teachers can filter which stories are good and still complete to find out how students can understand the

reading assignments given based on stories from Wattpad. Overall, this research shows that each development of learning technology has its own advantages and disadvantages depending on how someone uses it. Teachers can use any application to increase students' reading skills, including the Wattpad application. Because based on this research the Wattpad application is effective enough to be used in the learning process, especially reading. In the future, this research can be useful for teachers to determine which applications are appropriate for improving students' reading skills.

CONCLUSION

The researcher can draw the conclusion that students who used the Wattpad application for learning got better scores than students who don't use it. The t-test findings for the hypothesis, which show that $0.001 < 0.05$ indicates that H_0 was rejected and H_a was accepted. Students' find that using the Wattpad app, particularly for reading, is highly beneficial, does not cause boredom and students can enjoy learning to read in a different way. By accepting current technology, teachers can also employ additional reading applications as educational resources to facilitate the teaching and learning process for both students and teachers. Thus, the researcher can conclude that using the Wattpad application to increase students' reading skills is effective based on the final results collected. Based on the research that has been done, the researchers hope that teachers can use wattpad properly according to the material to be taught. for students to be able to improve their reading skills with wattpad wherever and whenever. then for readers and further researchers can modify the approach they want based on this research, and the scope used is not only for high school students.

REFERENCES

- Adhikary, R. P. (2020). Effectiveness of content-based instruction in teaching reading. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(5), 510–519. <https://doi.org/10.17507/tpls.1005.04>
- Apriyani, T. (2020). Pembelajaran Sastra Populer Berbasis Wattpad Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis. *Suar Betang*, 15(1), 107–116. <https://doi.org/10.26499/surbet.v15i1.152>
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Bal, M. (2018). Reading and Writing Experiences of Middle School Students in the Digital Age: Wattpad Sample. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(2),

89. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.2p.89>
- Deniz, E. (2015). Ortaokul öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıkları. Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları, 3(2), 46-64. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/227524>
- Jayantika, I. P. A. A. P. I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (Cetakan pertama). Deepublish.
- Käsper, M., Uibu, K., & Mikk, J. (2018). Language teaching strategies' impact on third-grade students' reading outcomes and reading interest. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(5), 601–610. <https://doi.org/10.26822/iejee.2018541309>
- Nanda, D. W., & Azmy, K. (2020). Poor Reading Comprehension Issue in EFL Classroom among Indonesia Secondary School Students: Scrutinizing the Causes, Impacts and Possible Solutions. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.22373/ej.v8i1.6771>
- Pang, E. S., Muaka, A., Bernhardt, E. B., & Kamil, and M. L. (2003). Teaching Reading. Educational Practices Series. *International Academic of Education: Teaching Reading*. SADAG Bellegarde. <https://eric.ed.gov/?id=ED481186>
- Pido W. T. P., Salam N., Suaib Windy W.R. (2022). Using Wattpad Application Toward Students' Reading Comprehension. 10(2), 105-113. <https://doi.org/10.35194/jj.v10i2.2290>
- Ramdarshan Bold, M. (2018). The return of the social author: Negotiating authority and influence on Wattpad. *Convergence*, 24(2), 117–136. <https://doi.org/10.1177/1354856516654459>
- Reid, C. (2016). Wattpad grows from reading site to multiplatform entertainment venue. *Publisher Weekly*, 263(50), 10-11.
- Rintaningrum, R. (2019). Explaining the Important Contribution of Reading Literacy to the Country's Generations: Indonesian's Perspectives. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 936–953.
- Saepudin, E. (2015). Tingkat Budaya Membaca Masyarakat (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kabupaten Bandung). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 3(2), 271. <https://doi.org/10.24198/jkip.v3i2.10003>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Cetakan 19). Alfabeta.
- Suhaeni, N. (2023). The effectiveness of using wattpad to improve students' writing skills and critical thinking skills: A phenomenological approach. *Jllans*, 01(01), 16–19.

<https://doi.org/10.56855/jllans.v1i01.139>

- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Tirocchi, S. (2018). Wattpad. In C. A. Scolari (Ed.), *Teen Media and Collaborative Culture*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Yoesoef, M. (2020). Cyber literature: Wattpad and Webnovel as generation Z reading in the Digital World. *Proceedings of the International University Symposium on Humanities and Arts (INUSHARTS 2019)*, 453, 128-131. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200729.02>



Penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03

Aprilia Sukma Indah^{1*}, Harto Nuroso², Frederica Yudina Numareta³, Mudzanatun⁴

apriliasukmaindah@gmail.com^{1*}, hartonuroso@upgris.ac.id²,

fredericayudinaspd@gmail.com³, mudzanatun@upgris.ac.id⁴

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru

²Program Studi Fisika

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,4}Universitas PGRI Semarang

³SDN Bugangan 03 Kota Semarang

Received: 07 06 2024. Revised: 12 07 2024. Accepted: 14 07 2024.

Abstract : This research was motivated by providing stimulation to grade 1 students at SDN Bugangan 03 regarding cooperation and improving learning outcomes for students. The aim of this research is to stimulate the ability to collaborate between grade 1 students so as to create an environment that cares for each other and is able to work together and the impact of collaboration between students. This research uses a qualitative approach with descriptive analysis. The research results show that by learning using the Team Games Tournament (TGT) method, students become more enthusiastic in participating in the learning process because of the competition created to motivate students to compete with each other. Apart from that, students are also more active in solving existing problems. This change in attitude can be seen from the results of the attitude assessment carried out by the teacher. Based on the results of the tests carried out, it shows that the learning outcomes obtained by students are better. This can be seen from the results of evaluations carried out by students which are getting better and improving.

Keywords : TGT Model, Mathematics Learning, Collaboration, Learning Outcomes

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemberian stimulasi kepada siswa kelas 1 SDN Bugangan 03 tentang kerja sama dan peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah merangsang kemampuan berkolaborasi antar siswa kelas 1 sehingga menciptakan lingkungan yang peduli satu sama lain dan mampu bekerja sama dan dampak dari kerja sama yang dilakukan antar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT), siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan adanya persaingan yang diciptakan untuk memotivasi peserta didik agar saling berkompetisi. Selain itu peserta didik juga lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Perubahan

sikap tersebut dilihat dari hasil penilaian sikap yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan hasil ujian yang dilakukan menunjukkan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik yang semakin baik dan meningkat.

Kata Kunci : Model TGT, Pembelajaran Matematika, Kerja sama, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia pasti hidup berdampingan dengan sesama. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan sikap untuk bisa hidup berdampingan dengan baik. Pendidikan menjadi dasar bagi manusia untuk mendapatkan keterampilan dalam hidup berdampingan. Pendidikan menjadi tumpuan dalam pembentukan karakter bersosial peserta didik. Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi upaya dalam membentuk karakter seseorang ketika hidup berdampingan. Salah satu karakter yang diharapkan ada pada setiap peserta didik ialah karakter dapat bekerja sama. Selain itu lingkungan memberikan peran sangat besar dalam pembentukan sikap dan anak yaitu karakter. Karakter adalah sifat khas yang tertanam pada diri seseorang, diwujudkan melalui nilai-nilai moral kemudian menjadi ciri khas seseorang yang terbentuk dalam kehidupan (Permana, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Dian pada jenjang pendidikan dasar, kemampuan bekerja sama masih belum terlihat (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Padahal, mampu bekerja sama merupakan salah satu karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan bersosial. Menurut Rosita, kerja sama adalah aspek pribadi yang krusial dan dibutuhkan individu dalam kehidupan sosialnya (Rosita & Leonard, 2015). Adapun menurut Lie, kemampuan bekerja sama benar-benar berguna dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Lie, 2003). Bekerja sama bisa mengakselerasi proses pembelajaran karena hakikatnya sebuah kelompok belajar pasti membuah hasil yang lebih baik dibandingkan beberapa orang yang belajar masing-masing (Rosita & Leonard, 2015). Dalam kerja sama, peserta didik memiliki kepedulian satu sama lain sehingga dalam suatu kegiatan menjadi saling menguntungkan bagi pihak yang terlibat dengan tetap menggunakan prinsip saling percaya dan menghargai (Tabi'in, 2017). Melatih sikap demikian bisa dimulai sejak peserta didik berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Kecakapan ini diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Salah satu pelajaran di Sekolah Dasar ialah matematika. Sebenarnya keterampilan matematis peserta didik atau siswa yang dinyatakan oleh PISA, sama dengan tujuan yang

hendak dikembangkan Indonesia yang tertera di tujuan kurikulum di Indonesia (Kemdikbud, 2015) yakni setelah menyelesaikan pembelajaran, peserta didik wajib mempunyai sikap, kecakapan dan pengetahuan (Nuroso, 2023). Oleh karena hal itu, pembelajaran matematika dapat dimaksudkan juga untuk melatih sikap sosial kerja sama yang dibimbing oleh guru. Secara profesional, guru atau pendidik wajib mempunyai 8 kemampuan standar, misalnya adalah kecakapan menerapkan macam-macam strategi pembelajaran, kecakapan dalam menentukan dan mengimplementasikan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

Pembelajaran TGT, siswa bekerja dalam grup dengan kemampuan bervariasi (Wahyudi et al., 2018). TGT menjadi model belajar yang lebih lengkap karena berkaitan dengan mengamati dari team/kelompok lain, membaca, mencoba, dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (Iskandar et al., 2018). Oleh sebab itu, riset ini mengupas mengenai pembelajaran model TGT dalam meningkatkan kerja sama antarpeserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, kerja sama yang terbangun antarpeserta didik berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini mendasari penulis untuk melakukan penelitian terkait model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kerja sama dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi waktu.

Beberapa penelitian terdahulu terkait model pembelajaran TGT, yaitu *pertama* artikel yang ditulis oleh (Agustiani et al., 2023) yang berjudul Penggunaan Media Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Peserta Didik Menggunakan Rancangan *Understanding by Design* (UbD) pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. Riset ini menjelaskan bahwa pemakaian desain UbD dengan model TGT bisa meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SD. Terdapat kenaikan pada siklus I ke siklus II, yang semula Baik menjadi Sangat Baik. Persamaan dengan artikel ini mengenai penggunaan model pembelajaran yakni model pembelajaran TGT. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan objek yang dilakukan.

Kedua, artikel yang ditulis oleh (Iskandar et al., 2018) berjudul Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Materi Sifat Cahaya. Dalam riset ini, dijelaskan bahwa dari hasil uji t ketuntasan belajar, didapatkan nilai t_{tabel} yakni 2,0141 dan t_{hitung} yakni 5,625. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa peserta didik bisa memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan (Iskandar et al., 2018). Persamaan

dengan artikel ini mengenai penggunaan model pembelajaran yakni model pembelajaran TGT. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan objek yang dilakukan. *Ketiga*, artikel yang ditulis oleh (Cahyaningsih, 2017), berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Riset ini menjelaskan bahwa dari hasil uji t, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT mempengaruhi prestasi belajar matematika peserta didik pada aspek kognitif dan psikomotor namun tidak pada aspek afektif peserta didik. Persamaan dengan artikel ini mengenai penggunaan model pembelajaran yakni model pembelajaran TGT. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini adalah pada mata objek yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Pada riset ini, penulis mengambil posisi sebagai observer yang mengobservasi kegiatan percobaan di kelas. Riset ini menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer didapatkan lewat pengamatan dan tes yang dikerjakan siswa. Sementara sumber sekunder didapatkan dari artikel ilmiah, buku dan dokumen lainnya yang berkaitan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi melalui dokumentasi, yakni mencari data tentang hal-hal atau variabel yang berbentuk catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan lain sebagainya (Arikunto et al., 2015).

Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan PPL di SDN Bugangan 03, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang. Data dikumpulkan dengan tes dan observasi. Dalam mengumpulkan data, instrumen yang dipakai ialah tes berhitung (permulaan) dan pedoman observasi. Analisis data dikerjakan pada saat pengumpulan data. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasikan data dengan cara memilah-milih informasi yang didapatkan untuk mendapatkan satu kesimpulan (Arikunto, 2009). Subjek pada riset ini ialah peserta didik kelas 1 SDN Bugangan 03, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Model TGT dalam Meningkatkan Kerja Sama pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Bugangan 03. Proses pelaksanaan pembelajaran dimulai dari membuat rencana pembelajaran yang diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam yang diharapkan pada pembelajaran model TGT dengan mengambil tema materi Waktu dapat dirumuskan diantaranya, (1) siswa bisa membaca jam

analog dengan benar; (2) siswa bisa menunjukkan waktu tertentu dengan media gambar jarum jam dengan benar; (3) siswa bisa menunjukkan waktu tertentu melalui media pembelajaran TGT. Dalam proses pembelajaran, ada pilihan pendekatan, model dan metode pembelajaran yang dilakukan. Pendekatan dalam pembelajaran ini adalah pendekatan 4C, TPACK, *scientific*. Model pembelajaran yang dilakukan adalah tanya jawab, diskusi, ceramah, dan penugasan, model TGT. Metode pembelajaran yang dilakukan ialah diskusi, ceramah, dan penugasan. Capaian pembelajaran yang diharapkan dari proses pembelajaran ini adalah siswa bisa mengkomparasikan panjang dan massa benda secara langsung, dan mengkomparasikan durasi waktu. Mereka dapat mengukur panjang barang dengan satuan tidak baku.

Pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas dibagi menjadi 3 aktifitas, yaitu aktivitas pendahuluan, aktivitas inti, dan aktivitas penutup. Kegiatan pendahuluan dibagi menjadi 2 aktifitas, yakni kegiatan orientasi dan kegiatan apersepsi. Pada kegiatan orientasi, guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, menyapa dan menanyakan kabar, berdoa bersama, mengecek presensi siswa dan kerapihan seragam, menyanyikan lagu garuda pancasila sebagai upaya untuk membangkitkan rasa nasionalisme pada peserta didik, menyepakati kesepakatan belajar dikelas, dan melakukan tepuk jam dinding untuk membangkitkan semangat belajar. Kegiatan apersepsi dimulai dengan bentuk tanya jawab terkait pembelajaran sebelumnya, guru menyampaikan topik yang akan dipelajari dan tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Kegiatan inti dari proses pembelajaran model TGT dibagi menjadi 5 tahap. Tahap 1, penyajian kelas (*Class Presentation*). Kegiatan yang dilakukan antara lain, peserta didik menyimak video pembelajaran tentang waktu dan powerpoint yang berkaitan dengan waktu melalui tampilan LCD Proyektor. Kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik, guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik, melalui powerpoint guru menjelaskan kegunaan dari jam dan bertanya jawab mengenai kegiatan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, setelah itu guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Tahap 3, permainan (*Games*). Guru menyiapkan media pembelajaran TGT yang telah dibuat. Kemudian, Guru menjelaskan dan mempraktikkan mengenai penggunaan media pembelajaran TGT. Tahap 4, pertandingan atau lomba (*Tournament*). Dalam kegiatan ini guru memberitahukan bahwa pertandingan akan segera dimulai. Guru meminta setiap anggota kelompok secara bergantian untuk menjawab pertanyaan rahasia yang sudah ditempel pada media pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa anggota yang tidak bisa menjawab, dipersilahkan untuk kembali ke kelompoknya dan

digantikan oleh anggota lain dengan menjawab pertanyaan yang sama (tidak boleh berlanjut ke pertanyaan lainnya apabila pertanyaan sebelumnya belum terjawab). Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan LKPD yang telah diisi oleh setiap peserta didik. Guru memberikan penguatan dan mengevaluasi jawaban peserta didik. Tahap 5, Penghargaan kelompok (*Team Recognition*). Dalam tahap ini, guru mengapresiasi grup pemenang serta semua siswa.

Kegiatan penutup, aktifitas yang dilakukan guru dengan siswa antara lain, membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa, guru melakukan refleksi dan menyampaikan pembelajaran selanjutnya. Di samping itu, guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran (sosio emosional). Guru berpesan kepada siswa untuk mengulangi pelajarannya dan mempelajari materi selanjutnya. Kemudian bersama-sama mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin oleh seorang siswa (Beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa) dan menutup pembelajaran dengan salam.

Proses Pembelajaran Model TGT Mampu Meningkatkan Kerja Sama pada Peserta Didik. Dalam pembelajaran model TGT, peserta didik bekerja dalam grup dengan kemampuan yang bervariasi. Kerja sama ialah pembagian aktivitas dalam tugas-tugas kecil dalam sekumpulan individu secara bersama-sama (Hawadi et al., 2006). Bentuk dan pola-pola kerja sama bisa ditemukan di seluruh kelompok manusia. Kebiasaan dan sikap seperti itu dimulai dari saat masih anak-anak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok kekerabatan. Berdasarkan hal ini, anak itu akan menunjukkan berbagai pola kerja sama saat dia sudah dewasa. Wujud kerja sama itu berkembang ketika individu bisa digerakkan untuk meraih sebuah tujuan (Wahyudi et al., 2018).

Namun, tidak semua dalam pembelajaran kelompok termasuk dalam kelompok belajar kooperatif. Setidaknya ada 5 unsur yang harus ada agar proses pembelajaran kooperatif dapat dilaksanakan maksimal, yakni 1) ketergantungan satu sama lain; 2) tanggung jawab individu; 3) interaksi promotif (memajukan atau meningkatkan); 4) komunikasi antaranggota; 5) pemrosesan kelompok (Suprijono, 2012). Apabila kelima unsur tersebut ada dalam pembelajaran, maka pembelajaran bisa dikatakan pembelajaran yang kooperatif. Pembelajaran kooperatif bersifat kerja sama ini akan membentuk peserta didik yang dapat memiliki sifat adil, dapat bekerja sama, saling mendukung, bertanggung jawab dan mudah membaaur (Agustiani et al., 2023).

Setelah melakukan observasi di dalam kelas, dapat terlihat bahwa masih kurangnya sikap kerja sama antarpeserta didik di kelas 1 dalam mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena kecenderungan mata pelajaran matematika bersifat kompetitif. Dalam proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang belum memahami dengan benar pentingnya kerja sama dalam memotivasi teman sebaya untuk saling bertanya dan menciptakan suasana kelas lebih terbuka. Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru merasa perlu untuk memilih model pembelajaran yang kondusif, nyaman, menyenangkan, dan dapat meningkatkan sikap kerja sama. Dari pertimbangan tersebut, guru memilih untuk menggunakan model pembelajara TGT yang melibatkan kerja sama antarpeserta didik. Model TGT merupakan model pembelajaran yang tepat dipilih untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik di abad ke-21 yang memasuki era society 5.0, yakni era dimana sikap social mulai ditransformasikan (Agustiani et al., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran model TGT dibagi menjadi 3 fase, yakni *fase team*, *fase games*, dan *fase tournament*. *Fase team* dimulai dengan pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru. Setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggungjawab yang sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemudian setelah kelompok terbentuk guru menjelaskan model pembelajaran TGT. Dalam pelaksanaan *fase games*, guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok. Dalam *fase games*, guru melatih kemampuan kerja sama dan proses pemecahan masalah. Anggota kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dibantu oleh anggota kelompoknya yang lain. Fase terakhir adalah *fase tournament*, yakni setiap kelompok bersaing dengan kelompok yang lain dan mendapatkan skor berdasarkan pencapaian kelompok yang berhasil diraih.



Gambar 1. Hasil LKPD Peserta Didik



Gambar 2. Peserta didik bekerja sama dalam proses pembelajaran matematika materi waktu

Model TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar secara bersama-sama dan membangun kepercayaan diri serta keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan di masa depan. Model ini juga mengajarkan peserta didik untuk saling mendukung dan membantu satu sama lain, serta menghargai perbedaan dan keunikan setiap individu. Dengan demikian, model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif dan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21 (Agustiani et al., 2023). Dalam pembelajaran TGT, peserta didik berlatih bekerja sama dengan teman satu kelompoknya. Ketika peserta didik mendapat tugas, mereka bekerja sama dalam pemecahan masalah yang ada. Teknis pelaksanaan pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika dilakukan dalam membagikan ke dalam beberapa kelompok. Dalam tiap kelompok terdiri dari peserta didik berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Pembagian kemampuan yang berbeda ini dapat menjadi stimulus bagi peserta didik yang berkemampuan tinggi untuk membantu peserta didik lain yang berkemampuan rendah dan sedang.

Proses pembelajaran TGT relevan dilakukan pada mata pelajaran matematika dengan tema waktu. Hal ini disebabkan karena pada pelajaran matematika terjadi proses pemecahan masalah. Dalam proses pemecahan masalah, sikap kerja sama dapat membantu dalam proses pemecahan masalah tersebut. Sehingga, peserta didik secara tidak langsung melakukan proses kerja sama. Peserta didik dengan kemampuan tinggi, cenderung lebihaktif merespon guru dan membantu teman dengan kemampuan rendah. Sikap kerja sama yang dimiliki oleh peserta didik tidak hanya penting dilakukan dalam proses pembelajaran saja, namun harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran TGT Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Adanya kerja sama antarpeserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah, berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sehingga dampak kerja sama yang terjadi dalam proses pembelajaran

dapat memicu hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang mencakup nilai kognitif yang dilihat dari hasil evaluasi peserta didik, afektif berupa sikap yang dilihat dari angket yang dikerjakan oleh peserta didik, dan psikomotorik yakni keterampilan peserta didik (Cahyaningsih, 2017). Model pembelajaran TGT berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Hal ini disebabkan adanya tutor sebaya bagi peserta didik dengan kemampuan rendah. Sehingga, model pembelajaran TGT dinilai dapat meningkatkan hasil belajar, daripada model pembelajaran yang dilakukan secara individual atau secara kompetitif. Berikut hasil belajar peserta didik dengan metode TGT:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SDN Bugangan 03

| No | Perolehan Nilai | Jumlah Peserta didik | Jumlah |
|-------------------------|--|----------------------|--------|
| 1. | 50 | 2 | 100 |
| 2. | 55 | 1 | 55 |
| 3. | 80 | 2 | 160 |
| 4. | 82 | 1 | 82 |
| 5. | 84 | 1 | 84 |
| 6. | 85 | 2 | 170 |
| 7. | 86 | 2 | 172 |
| 8. | 87 | 3 | 261 |
| 9. | 88 | 6 | 528 |
| 10. | 89 | 3 | 267 |
| 11. | 90 | 2 | 180 |
| 12. | 91 | 1 | 91 |
| 13. | 93 | 1 | 93 |
| 14. | 95 | 1 | 95 |
| Jumlah Peserta Didik | | 28 | - |
| Jumlah Nilai Seluruhnya | | - | 2338 |
| Nilai Rata-rata | $\frac{\text{Jumlah nilai seluruhnya}}{\text{Jumlah Peserta Didik}}$ | | |
| | $= \frac{2338}{28}$ | | |
| | $= 83,5$ | | |

Berdasarkan observasi ketika proses pembelajaran dan menganalisis hasil belajar, metode pembelajaran model TGT dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat hasil belajar siswa kelas 1 SDN Bugangan 03 yang mayoritas sudah mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Sebanyak 5 peserta didik mendapat nilai direntang 90-95. Peserta didik yang mendapat nilai pada rentang 90-95 sudah bisa memahami cara membaca waktu dengan baik. 20 peserta didik mendapat nilai direntang 80-90, masih perlu mendapat bimbingan dari guru. Hal ini disebabkan karena sebagian dari mereka kurang berkonsentrasi dan teliti dalam mengamati gambar jam. Hanya 3 peserta didik

yang mendapat nilai di bawah KKM, dikarenakan masih kurangnya kemampuan peserta didik. Jumlah rata-rata kelas yang didapatkan pada mata pelajaran matematika materi waktu yakni 83,5.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model TGT dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan rasa kerja sama antarpeserta didik. Hal ini dapat dilihat melalui perilaku yang terbentuk pada peserta didik ketika peserta didik mampu untuk bekerja sama dalam memecahkan sebuah masalah yang diberikan oleh guru. Dampak dari adanya kerja sama yang baik antar peserta didik antara lain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari hasil nilai LKPD peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiani, T. N., Suryadi, S., & Rahman, G. A. (2023). Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding By Design (UBD) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Hawadi, R. A., Setyowati, I. A., & Khairunnisa, K. (2006). *Bekerja sama: Kreativitas Untuk Mendorong Anak Suka Bekerja Sama*. Divisi Buku Perguruan Tinggi.
- Iskandar, W., Kiswoyo, K., & Sukamto, S. (2018). Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Materi Sifat Cahaya. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(3), 167. <https://doi.org/10.24114/js.v2i3.9906>
- Kemdikbud. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Permendikbud*, 45.
- Lie, A. (2003). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo.
- Nuroso, H. dkk. (2023). Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Soal Cerita

- Berbantu Media Konkret di Kelas 1 SDN Sarirejo Kartini Semarang. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2379>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1).
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Tabi'in, A. (2017). Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1).
<https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3100>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1.
<https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>



The Contribution of Memorizing the Holy Qur'an to Improving the Speaking Skills of Eighth grade Students at the Ibnu Aqeel Modern Islamic Institute

إسهام حفظ القرآن الكريم لترقية المهارة الكلام لطلاب الصف الثامن في معهد ابن عقيل الاسلامي الحديث

Khofifaturrochmah^{1*}, Rahmaini²

kh.trchma22@gmail.com^{1*}, rahmaini@uinsu.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Received: 20 06 2024. Revised: 11 07 2024. Accepted: 17 07 2024.

Abstract : Memorizing the Al-Quran is one aspect that can be used in assessing Arabic language learning, one of which is speaking ability. This is because in memorizing the Al-Quran a person will get used to saying Arabic sentences, where Arabic is the language of choice in writing the Al-Quran. This research is field research, while the research approach is a quantitative approach, meaning that research design objectivity is carried out using statistical processing of numbers, structures and controlled experiments. Judging from the population and sample, this research data is a population sample research, because it involves all research subjects, namely class VIII. Data collection techniques used observation and interviews. The aim of this research was to determine the contribution of memorizing the Al-Quran to the speaking ability of students at Tahfiz Ibnu Aqil Islamic boarding school. From the results of the product moment correlation analysis, the correlation coefficient value of Arabic language ability with the ability to memorize the Al-Quran obtained a value of 0.602. This means that the relationship between Arabic language ability and the ability to memorize the Al-Quran is interpreted in the strong relationship category. So it can be concluded that in this study there is a positive relationship between the ability to memorize the Al-Quran and Arabic language ability.

Keywords : Memorize the Koran, Speaking Skills, Valuable Class Request.

ملخص : إن حفظ القرآن الكريم هو أحد الجوانب التي يمكن الاستفادة منها في تقييم تعلم اللغة العربية، ومن هذه الجوانب القدرة على النطق، وذلك لأن في حفظ القرآن الكريم يتعود المرء على نطق الجمل العربية التي هي لغة القرآن الكريم. هذا البحث هو بحث ميداني، أما منهج البحث فهو منهج كمي، بمعنى أن موضوعية تصميم البحث تتم من خلال المعالجة الإحصائية للأرقام والتراكيب والتجارب المنضبطة. وبالحكم على السكان والعينة، فإن بيانات هذا البحث هي بيانات عينة سكانية، لأنه يشمل جميع مواضيع البحث، أي الصف الثامن. أساليب جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات، والغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى إسهام حفظ القرآن في القدرة على الكلام لدى التلاميذ في كوخ ابن عقيل التحفيظ، ومن نتائج تحليل الارتباط اللحظي الناتج حصلت قيمة معامل الارتباط للقدرة أي أن العلاقة بين القدرة على 0.602 على اللغة العربية مع القدرة على حفظ القرآن الكريم على قيمة اللغة العربية والقدرة على حفظ القرآن الكريم في التفسير في فئة العلاقة القوية، لذا يمكن الاستنتاج أن في هذه الدراسة توجد علاقة طردية بين القدرة على حفظ القرآن الكريم والقدرة على اللغة العربية

الكلمات المفتاحية: حفظ القرآن الكريم، مهارات التحدث، طلب الدروس القيمة

المقدمة

يمكن تطوير إمكانات الأطفال في بيئة تعليمية. تعتبر المؤسسات التعليمية منتدى لتطوير إمكانات الأطفال، ولكن لا يزال لدى كل طالب إمكانات مختلفة من طالب إلى آخر ويمكن ملاحظة ذلك في التعلم اليومي في المدرسة وعلى سبيل المثال في هذا البحث يوجد العديد من الطلاب الذين يجيدون حفظ سور القرآن الكريم. القرآن وذلك سيؤثر على المفردات وإتقان الكلام باللغة العربية لأنهم معتادون على حفظ القرآن وهناك طلاب درجاتهم في حفظ القرآن ليست جيدة وسيؤثر ذلك أيضا على قدرة تحدثهم. يهدف البحث إلى التأكد من أن الطلاب أو المعلمين أو القراء يعرفون أن حفظ القرآن له تأثير كبير على تعلم اللغة العربية لأنه لا يمكن فصل القرآن عن اللغة العربية ويمكن إتقان المهارات الأربع خاصة إذا استطعت. احفظها باستخدامها، حسناً، يمكن للطلاب أن يتمتعوا بالقدرة على الكلام باللغة العربية جيداً لأن اللغة العربية غالباً ما يتم سماعها وقرائها، لذا سيكون بمقدورهم الكلام بها بسهولة. التعليم وفقاً للقانون رقم إن القانون رقم 20 لسنة 2003، عبارة عن جهد واعي ومخطط لخلق جو التعلم وعملية التعلم بحيث ينمي الطلاب بشكل فعال إمكاناتهم لامتلاك القوة الروحية الدينية، وضبط النفس، والشخصية، والذكاء، والأخلاق النبيلة، والمهارات التي يحتاجها أنفسهم والمجتمع، الأمة والدولة (Hidayat, and Abdillah, 2019) اللغة هي أداة التواصل الأكثر فعالية ولها دور كبير جداً في بقاء الإنسان حيث أنها تنقل الرسائل من شخص إلى آخر لأنه بواسطة اللغة يمكن للإنسان التعبير عن المقصود. أو ما شاء باللغة (Akbar, 2021)

إن اللغة العربية والقرآن كالطوبيع والحروف التي لا يمكن فصل بعضها عن بعض، كما أن دراسة اللغة العربية هي الشرط الأول لفهم القرآن وإتقانه، وكذلك القرآن الذي كتب منه الحرف الأول، الآية، وقد كتبت الصفحة الأولى والأولى باللغة العربية) أبرار وأسرياني (2023). إن دور اللغة العربية ليس فقط وسيلة تواصل بين إخوانها من البشر، بل هي أيضاً وسيلة تواصل في الإيمان وطلب الشئ من الله سبحانه وتعالى، كما نعلم، يتم استخدام اللغة العربية في الأنشطة الإسلامية من العبادة إلى الأنشطة الإسلامية (Aziz et al., 2021) وكلمة القرآن مشتقة حرفياً من كلمة قراءة والتي تعني يقرأ أو يجمع. وهذان المعنيان لهما نفس المعنى؛ والقراءة تعني أيضاً الجمع، لأن القارئ يعمل على جمع الأفكار أو المفاهيم الموجودة في شئ يقرأه، فالأمر بالقراءة في القرآن كما هو موجود في بداية سورة العلق يعني أن الله يأمر المسلمين بذلك. جمع أفكارهم أو المفاهيم الموجودة في الطبيعة أو في أي مكان. ويهدف هذا إلى التأكد من أن القارئ، من خلال الأفكار أو الأدلة أو الأفكار المتجمعة في ذهنه، يتوصل إلى نتيجة مفادها أن كل ما هو موجود ينظمه الله.

والقدرة على الكلام باللغة العربية تكون على شكل قدرة الفرد على الكلام باللغة العربية في التواصل فيما بينه (Djahibakal et al., 2023) القدرة الكلامية في هذا البحث هي قدرة الفرد على الكلام أو التواصل بشكل فردي أو مع نفسه بين شخص لآخر. في تعليم اللغة الهدف الرئيس ي هو إتقان المهارات اللغوية. تشير القدرة اللغوية إلى القدرة على استخدام اللغة بشكل نشط (شفهياً وسلياً) كتابياً. في عالم تعلم اللغة، تسمى القدرة على استخدام اللغة "مهارة اللغة". وتشمل المهارات اللغوية مهارات الاستماع، ومهارات الكلام، ومهارات القراءة، ومهارات الكتابة. (Nubaiti, 2023). بعض الافتراضات التي تطورت ترجع إلى عدم توفر مرافق تعلم اللغة العربية، وبيئة اللغة العربية الأقل نشاطاً، مما يجعل من الصعب على الطلاب تطوير إمكاناتهم أو قدراتهم. على الرغم من أن المرافق والبيئات اللغوية لها دور مهم جداً في دعم تعلم اللغة العربية. يفترض المؤلف أن عدم قدرة الطلاب على الكلام باللغة العربية يرجع إلى افتقار الطلاب إلى مفردات اللغة العربية (hasil wawancara dengan musyarif)

لذلك، من الضروري البحث عن حل حتى يتمكن الطلاب من تطوير وتحسين مهاراتهم في اللغة العربية، وبصرف النظر عن دعمهم بالمرافق المناسبة وبيئة لغوية جيدة، يجب أن يكون لدى الطلاب أيضاً رأس مال رئيسي، وهو المفردات.

وهذا ما سيحصل عليه الطلاب عندما يتمكنون من حفظ القرآن وفهمه. لأن الطلاب سيستفيدون من حفظ القرآن وفهمه فوائد عديدة. لأن حفظ القرآن لا يقتصر على تقديم الآخرة فحسب، بل إن حفظ القرآن من صفات من أوتي العلم وضمن الله أمر الدنيا. وبغض النظر عن ذلك، فإن عادة حفظ القرآن يمكن أن يتعرف الحافظ بشكل أفضل على لغة القرآن، وهي اللغة العربية (Abdullah & Rahmi, 2020). ومن الفوائد التي سيحصل عليها الطلاب من حفظ القرآن أن حفظ القرآن يمكن أن ينمي الطلاب طلاقة الكلام باللغة العربية، لأن من يحفظ القرآن يعتاد على النطق أو الإنشاد آيات القرآن. ويمكن للطلاب أيضًا نطق الحروف بالنطق والنطق الصحيحين، وبصرف النظر عن ذلك، فمن خلال حفظ وفهم معنى المفردات في القرآن يمكن للطلاب اكتساب العديد من الكلمات والأقوال التي يمكن أن تؤدي إلى تطوير مفرداتهم، ويستطيع الطلاب يمكنهم استخدام هذه المفردات كتعبيرات عن أفكار في أذهانهم، بحيث لا يعود الطلاب بحاجة إلى الشعور بالثقل بين الاضطرار إلى حفظ القرآن الكريم. "وتعلم اللغة العربية (Aman, 2020).

حفظ القرآن له تأثير إيجابي على مهارة الكلام باللغة العربية لدى الفرد، حيث أن الحفظ يتضمن خطوات مثل دراسة القرآن بالترتيب سواء بالقراءة المباشرة أو الاستماع. من خلال هذه الأنشطة، يتمكن الفرد من تثبيت الحفظ في الذاكرة ويمكنه التعبير عنه أو تكراره من دون النظر إلى القرآن. هذا التصور يتفق مع وجهة نظر ماسمالاي (Alfinayanti et al., 2024) الذي يقول إن اللغة العربية والقرآن الكريم كالجوهين لعملة لا يمكن فصلهما عن بعضهما البعض. هذا التأثير ينشأ نتيجة ميل المحفظين للقرآن الكريم للاستماع إلى ونطق عبارات اللغة العربية التي في الواقع ينطقون بها في حياتهم اليومية (Fauziah et al., 2020). أستاذ علم النفس بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية بالرياض د. ويرى عبد الله صبيح أن حفظ القرآن الكريم يساعد على التركيز وهو شرط لاكتساب المعرفة. وأضاف أيضًا أن جميع المعارف، سواء كانت علوم طبية أو رياضيات أو علوم شرعية أو علوم طبيعية وغيرها، تتطلب تركيزًا عاليًا لتحقيقها. وبالنسبة للأشخاص الذين اعتادوا على حفظ القرآن، فسيتم تدريبهم على التركيز العالي. (Aziz et al., 2021) هناك العديد من الدراسات السابقة التي لها علاقة بهذا البحث. وترتبط أهمية هذا البحث بأوجه التشابه الموجودة وكذلك الاختلافات التي لا يمكن إنكارها. وفيما يلي بعض الأبحاث المعنية: أولاً، مجلة كتبها عبد. عزيز ورملان بادانج وبارالونجان لوبيس من الجامعة الإسلامية الحكومية في شمال سومطرة 2021 بعنوان العلاقة بين القدرة على حفظ القرآن الكريم والتحصيّل العلمي لطلاب تادرس في مدرسة تحفيظة السليمانية سياريف ميدان الإسلامية الداخلية. يوجد في هذا البحث شيء مشترك وهو أنهما يقرأ القرآن عن طريق حفظ القرآن ويستخدمان البحث الكمي والفرق هو أن بحث عبد العزيز يناقش الإنجازات التعليمية للسانتري بينما يركز هذا البحث على مهارات الكلام للسانتري (Aziz, Padang and Lubis, 2021).

ثانية، مجلة كتبها موه أبرار وأسرياني من معهد أم قورو الإسكمي بوجور 2020 بعنوان العلاقة بين القدرة في اللغة العربية والتحصيّل في حفظ القرآن الكريم في الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية العليا نور القرآن سيونبولانج بوجور 2020/2019 العام الدراسي. يحتوي هذا البحث على عدة أوجه تشابه تناقش إنجازات القرآن والاختلاف في بحث موح أبرار والعرياني الذي يناقش مهارات اللغة العربية والذي يناقش تلقائيًا جميع المهارات بينما يناقش الباحث. مهارة واحدة فقط وهي مهارة الكلام (Abrar and Asriani, 2023). ثالث، مجلة كتبها باهار كورنيادي ستي حسنه، آدم مدينيللا، إروين من معهد كريمان ويرايبودا (INKADHA) سومينيب، إندونيسيا UIN Datokarama Palu، كلية الحكمة باربانجان باتوسانجكار الإسلامية، جامعة مالانج الحكومية، إندونيسيا بعنوان الارتباط بين إتقان اللغة العربية وفهم القرآن بتقنيات الحفظ هناك شيء مشترك بين هذا البحث، وهو مناقشة العلاقة بين إتقان اللغة العربية وتقنيات الحفظ، والفرق هو أن هذه المجلة تناقش أيضًا فهم القرآن، على عكس الباحثين الذين يناقشون مهارات الكلام فقط (Kurniadi & Hasnah, 2023).

وكما لاحظ الباحثون فإن التحصيل الحفظي للطلاب الذين تكون درجاتهم منخفضة أو عالية في تعلم اللغة العربية في المواد المفردات يمكن أن يؤثر على الأنشطة في تحسين مهارات الكلام لدى الطلاب لأن هناك مجموعة من الطلاب درجاتهم في حفظ القرآن الكريم جيدة ومهاراتهم في الكلام جيدة أيضاً، وهناك مجموعة من الطلاب لديهم درجات منخفضة في حفظ القرآن، كما أنهم منخفضون في مادة المفردات أو القدرة على الكلام، ولكن هناك أيضاً من لديهم درجات منخفضة في الحفظ. القرآن ولكن لديهم درجات عالية في مادة المفردات أو يتقنون القدرة على الكلام. لذا، لمعرفة مدى مساهمة حفظ القرآن الكريم في القدرة على الكلام، لا بد من البحث.

منهج البحث

وفي ضوء الأهداف المراد تحقيقها، تم إجراء هذا البحث في معهد تحفظ ابن عقيل الإسلامية. المدرسة الداخلية الإسلامية البيئية الحادي عشر، تانغكاهان، المنطقة. ميدان لابوهان، مدينة ميدان، شمال سومطرة برقم 20525. تشمل أسباب اختيار هذا الموقع ما يلي: في هذه المدرسة الداخلية الإسلامية، لم يتم إجراء بحث مماثل لهذا البحث على الإطلاق، الموقع متاح تماماً للباحثين ومن السهل التواصل مع مديري المدارس الداخلية والمعلمين حتى يمكن إجراء البحوث بكفاءة. ركز هذا البحث على مراجعة وتحليل وثائق من 33 طالباً على شكل مخرجات تعلم في موضوع الحفظ ومخرجات تعلم في موضوع الكلام باللغة العربية في موضوع المفردات. طريقة التوثيق هي طريقة للعثور على بيانات حول الأشياء أو الاختلافات في شكل الملاحظات والنصوص والكتب وما إلى ذلك يتم استخدام هذه الطريقة لإكمال البيانات والتي تتعلق بالوصف العام للمدرسة الداخلية الإسلامية أو الموضوع محل الدراسة. طريقة ويلزم التوثيق من خلال الدراسة أو الاستشهاد بالأرشيف والملاحظات الخاصة بالموضوع قيد الدراسة، والبيانات التي سيتم الحصول عليها في هذا البحث هي بيانات درجات تحصيل الحفظ ودرجات تحصيل اللغة العربية في مادة المفردات للفترة 2024/2023.

تقنية تحليل البيانات التي يستخدمها المؤلف هي تقنية التحليل الكمي. يشير تحليل البيانات الكمية أكثر إلى الإحصاء الوصفي الذي سيعمل في هذا البحث على تقديم لمحة موجزة عن الارتباط الهام بين القدرة على حفظ القرآن الكريم والتحصيل التعليمي للغة العربية للسانتري تحفيظة ابن عقيل للعامالدراس ي 2024/2023. السنة الأكاديمية. مع البيانات التي تم الحصول عليها، أجرى المؤلف التحليل من خلال معالجة بيانات البحث التي تم الحصول عليها. تم أخذ البيانات من توثيق نتائج امتحانات الطلاب، ويستخدم المؤلف أيضاً تحليل ارتباط لحظة المنتج، والذي يستخدم فيه المؤلف برنامج الكمبيوتر SPSS وصيغة "بيرسون" في برنامج Excel. يستخدم الباحثون هذه الصيغة لأن هذه الصيغة تستخدم لوصف العلاقة بين متغيرين من نوع الفاصل الزمني. الصيغة هي كما يلي:

RUMUS PERSON PRODUCTS MOMENT

$$r = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r : koefisien korelasi
- $\sum X$: jumlah skor item
- $\sum Y$: jumlah skor total item
- n : jumlah responden

النتائج والمناقشة

يُشار إلى ارتباط لحظة المنتج بالرمز r (بشرط ألا تكون قيمة r أكبر من السعر $+1 \geq r \geq -1$) إذا كانت القيمة $r = 1$ (فهذا يعني أن الارتباط سلبي تمامًا، وإذا كانت $r = 0$) فلا يوجد ارتباط، و $r = -1$ يعني أن الارتباط قوي جدًا. المساهمة بمعنى الفعل تكون على شكل سلوك يقوم به الأفراد والذي يكون له بعد ذلك تأثير إيجابي أو سلبي على الأطراف الأخرى. على سبيل المثال، يقوم شخص ما بخدمة المجتمع في منطقتهم الأصلية من أجل خلق جو جميل في المنطقة التي يعيش فيها بحيث يكون لها تأثير إيجابي على المقيمين والمهاجرين. وتعني المساهمة أن الفرد يحاول أيضًا تحسين الكفاءة والفعالية في حياته. ويتم ذلك عن طريق شحذ موقع الدور، وهو الأمر الذي يصبح بعد ذلك مجالًا متخصصًا، بحيث يتناسب بشكل أكثر دقة مع الكفاءة (Hariwirawan, 2020). كلمة حفظ تأتي أيضًا من الكلمات " حفظ - يحفظ - حفظًا" والتي تعني الحراسة والتربية والحماية. في القاموس الإندونيسي، كلمة حفظ تأتي من كلمة هفال، والتي تعني حفظ الدرس أو القدرة على نطقه عن ظهر قلب دون النظر إلى كتاب أو ملاحظات أخرى. ثم تحصل على البادئة $-me$ للحفظ، وهو ما يعني محاولة استيعابها في عقلك حتى تتذكر دائمًا. كلمة حفظ يمكن أن تسمى أيضًا ذاكرة (Sholeha and Rabbanie, 2021) الحفظ هو أسلوب يستخدمه المعلمون ليطالبوا من الطلاب حفظ عدة كلمات (المفردات) أو جمل أو قواعد. ومن هذا الشرح يمكن استنتاج أنه يمكن تفسير الطريقة على أنها طريقة مناسبة وسريعة للتدريس. (Rahmaini, 2023) ولا ينبغي إهمال عامل الطريقة لأن الطريقة تؤثر على أهداف التدريس هنا. ولذلك، فإن طريقة الوجه هي طريقة مناسبة وسريعة لتنفيذ أنشطة التدريس والتعلم في القسم باستخدام الحفظ عن ظهر قلب، أي عن طريق التعلم عن ظهر قلب. قلها بصمت، دون النظر إلى الكتاب أو الملاحظات الأخرى في الفصل. والهدف من هذه الطريقة هو أن يتمكن الطلاب من تذكر الدروس التي يعرفونها وتنمية معارفهم وذاكرتهم وخيالهم (Bahruddin, 2022). في تعليم اللغة العربية، يجب أن يتمتع الطلاب بأربع مهارات اللغوية، وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. لذلك، كمدرس للغة العربية، يجب أن يتمتع المعلم بمهارات اللغة العربية. وفي الوقت نفسه، بالنسبة للمهارة، من المتوقع أن يتقن معلمو اللغة العربية المهارات الأربعة؛ مهارات الاستماع والكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة لأن مهارة أخرى مرتبطنتان، ولهذا السبب تكثر ويجب أن يتقن المعلمون المحارف الأربعة في اللغة العربية حتى لا يكون التدريس صعباً (رافعين، 2010)

غالبًا ما يُطلق على الطلاقة في الكلام (مهارة الكلام) اسم التأبير. ومع ذلك، كلاهما لهما تأكيدات مختلفة، حيث تركز (مهارة الكلام) بشكل أكبر على المهارات الشفهية، بينما يمكن تحقيق التأبير في شكل مكتوب بخلاف لفظيًا. لأن تعلم اللغة العربية يستخدم المصطلحين تعبير سيافاهي (القدرة على الكلام) وتعبير تحرير (القدرة على الكتابة)، وكلاهما لهما أوجه تشابه أساسية، وهي التعبير عما في العقل. (تريبونو، أغوس، 2009). تم تطوير العديد من تقنيات ونماذج التدريب على المحادثة من قبل معلمي اللغة. يركز كل نهج أو طريقة على تقنيات أو نماذج معينة، على سبيل المثال عن طريق الحفظ لأنه من خلال الحفظ الكثير سيعتاد اللسان على الكلام باللغة العربية وسيجعل الطلاب يحسنون مهاراتهم في الكلام (Bani, 2021). القرآن هو المصدر الرئيس للتعاليم الإسلامية التي يلتزم بها ما يقرب من ربع سكان العالم اليوم. لا يوجد كتاب مقدس أكثر قراءة وحفظًا ودراسة من وجهات نظر علمية مختلفة في جميع أنحاء العالم من القرآن الكريم الذي يعني حرفيًا القراءة الكاملة. هذا هو الاسم الصحيح الذي اختاره الله، لأنه منذ اكتشاف الإنسان الكتابة والقراءة قبل خمسة آلاف سنة، لم تكن هناك قراءة تنافس لقرآن، قراءة مثالية ونبيلة (عبد الوهاب، 2017).

بيانات طلاب برنامج اللغة العربية للعام 2023-2024. بناءً على البيانات المحسولة، فإن عدد الطلاب في مدرسة تحفيظ ابن عقيل للعام الدراسي 2023/2024 بلغ 33 طالبًا. أما وصف البيانات ومتوسط أداء حفظ القرآن في العام الدراسي

ي 2024/2023 من خلال اختبار حفظ القرآن، فقد تم معرفة أن أعلى درجة حفظ بلغت 92 وأدناها 76. ويمكن أن يتم تصنيف الأداءك "ممتاز جداً" إذا كان الحفظ سلساً دون تقطعات، وكانت مخ رج الحروف صحيحة، وكانت التلاوة جيدة. يقسم الكاتب تصنيف الدرجات من هذه البيانات إلى ثلاثة مستويات.

| الرقم | فئة | فاصلة | تكرار |
|-------|----------|--------|-------|
| ١ | كافٍ | ٦٨-٥٠ | ٠ |
| ٢ | جيد | ٨٤-٦٩ | ٢٥ |
| ٣ | جيد جداً | ١٠٠-٨٥ | ٨ |
| ٣٣ | كمية | | |

بعد جمع البيانات الخاصة بحفظ القرآن يتم عرضها باستخدام صيغة النسبة المئوية: $E = \frac{O}{N} \times 100$ وكانت النتائج التكرارية التي تم الحصول عليها لمستوى التحصيل في حفظ القرآن الكريم هي كما يلي: أ) من أصل 33 طالباً في هذه الدراسة حصلوا على تحصيل في حفظ القرآن الكريم بدرجة كافية بنسبة 0%. ب) 25 من أصل 33 طالباً في هذه الدراسة حققوا حفظاً جيداً للقرآن الكريم بنسبة 7.75%. ج) 8 من طلاب هذه الدراسة البالغ عددهم 33 طالباً حصلوا على تحصيل جيد جداً في حفظ القرآن الكريم بنسبة 2.25%. تظهر بيانات التحصيل في تعلم اللغة العربية أعلاه أن أعلى درجة هي 92 وأقل درجة هي 80. ومن هذه البيانات قسمها المؤلف إلى ثلاثة مستويات وهي جيد جداً وجيد وكفى ويتم الحصول عليه وتقييمه من اختبار الحفظ المفردات واختبار اللغة العربية الذي يعتمد على كمية المفردات التي يمكن نطقها والكلام بها بطلاقة ويمكن الإجابة على الأسئلة باستخدام اللغة العربية.

| الرقم | فئة | فاصلة | تكرار |
|-------|----------|--------|-------|
| ١ | كافٍ | ٦٨-٥٠ | ١ |
| ٢ | جيد | ٨٤-٦٩ | ٢١ |
| ٣ | جيد جداً | ١٠٠-٨٥ | ١١ |

بعد جمع البيانات الخاصة يتم عرضها باستخدام صيغة العرض $E = \frac{O}{N} \times 100$ معلومة: $E = \frac{O}{N} \times 100$. جاءت نتائج المستوى التكراري لتحصيل تعلم اللغة العربية على النحو التالي: (1). 11 من أصل 33 طالباً من أصل 33 طالباً في هذه الدراسة تحصيلهم في تعلم اللغة العربية والذي يصنف على أنه جيد جداً بنسبة 33.3%. (2). 12 من أصل 33 طالباً من أصل 33 طالباً في هذه الدراسة تحصيلهم في تعلم اللغة العربية يصنف على أنه جيد بنسبة 63.6%. (3). 1 طالب من أصل 33 طالباً في هذه الدراسة هو تحصيل تعلم اللغة العربية الذي يصنف على أنه كافٍ بنسبة 3.03%. وبناء على البيانات المقدمة تم إجراء اختبار لتحديد العلاقة بين القدرة في اللغة العربية والقدرة على حفظ القرآن الكريم. الحياة الطبيعية أولاً. بناءً على نتائج اختبار الحالة الطبيعية في الصورة أعلاه مع عينات أقل من 50، تستخدم نتائج اختبار الحالة الطبيعية نتائج الاختبار *shapiro-wilk* بمساعدة برنامج *SPSS* أن يتم الحصول على القدرة على اللغة العربية $05.0 < 20.0 =$ ثم يتم قبول H_0

(المقبول)، مما يعني أن مهارات اللغة العربية موزعة بشكل طبيعي. بناءً على الاختبار الطبيعي للقدرة في اللغة العربية والقدرة على حفظ القرآن الكريم بتوزيع طبيعي، فإن الخطوة التالية هي إجراء اختبار الارتباط اللحظي لمنتج بيرسون، وفيما يلي نتائج اختبار الارتباط اللحظي لمنتج بيرسون. نتائج الحساب عن طريق إدخال الأرقام الإحصائية من الجدول أعلاه بالصيغة التالية:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$r = \frac{33.236508 - 2728.2856}{(33.226258 - 2728)^2 (33.247804 - 2856)^2}$$

$$r = 0,601967$$

| قيم اللغة العربية | قيمة الحفظ | | |
|-------------------|------------|----------------|-------------------|
| ٦٠٢٠ | ١ | ارتباط بيرسون | قيمة الحفظ |
| ٠٠٠٠ | | يقول (٢ الذيل) | |
| ٣٣ | ٣٣ | f | |
| ١ | ٦٠٢٠ | ارتباط بيرسون | قيم اللغة العربية |
| | ٠٠٠٠ | يقول (٢ الذيل) | |
| ٣٣ | ٣٣ | f | |

وبناء على الصورة أعلاه، حصل اختبار الارتباط اللحظي المنتج للقدرة على اللغة العربية مع القدرة على حفظ القرآن الكريم على قيمة 602.0. وهذا يعني أن العلاقة بين القدرة على اللغة العربية والقدرة على حفظ القرآن الكريم تفسر في فئة العلاقة القوية. ويدعم ذلك قيمة 1 لأهمية في اختبار الارتباط في هذه الدراسة، مما يعني أن H_a مقبول. لذا يمكن أن نستنتج أنه في هذا البحث مقبول، بمعنى آخر، هناك علاقة إيجابية بين القدرة على حفظ القرآن الكريم ومهارات اللغة العربية لدى طلاب الصف الأول بمدرسة تحفيظة بن عقيل الإسلامية الداخلية.

جدول تفسير معامل الارتباط

| مستوى العلاقة | الفاصل الزمني للمعامل |
|---------------|-----------------------|
| منخفض جدا | 0.199 - 0.00 |
| قليل | 0.399 - 0.20 |
| حالياً | 0.599 - 0.40 |
| قوي | 0.799 - 0.60 |
| قوي جدا | 1.000 - 0.80 |

وفي هذه الدراسة لتحديد مستوى المعامل يمكن ملاحظة على أساس كمية الحفظ، وهي: "كلما كان الحفظ أكثر وأفضل، كلما زادت قدرة الطلاب على الكلام باللغة العربية، والعكس، كلما قل الحفظ، كلما قلت إتقان القدرة على الكلام باللغة العربية وذلك لأنه كلما زادت المفردات التي يتم قراءتها عند قراءة القرآن. ولذلك يمكن في هذا البحث تجميع العلاقة بين مقدار الحفظ والقدرة على الكلام على النحو التالي: مستوى العلاقة منخفض جدا (حفظ 1 إلى 2 فصول)، قليل أن يكون لديك حفظ) أكثر من 2 جزء إلى 3 أجزاء (، حال ي أن يكون لديك حفظ) أكثر من 3 أجزاء إلى 4 أجزاء (قوي لديه 4

أجزاء أكثر إلى 5 أجزاء (و قوي جد الحفظ) أكثر من 5 أجزاء إلى 6 أجزاء. (و تميز هذا البحث أيضاً في موضوعه، وهو مادة المفردات التي تشمل أيضاً المواد المحدثّة حيث تستخدم المدارس الأخرى أو تركز على المواد المحدثّة فقط، بخلاف مدرسة تحفيظ بن عقيل الإسلامية، هذه المدرسة الداخلية الإسلامية تجعل مادة المفردات مادة دراسية. مادة إلزامية يكون التعلم فيها أكثر تعقيداً وبشكل أكثر تحديداً، والتي تبدأ بتقسيم المفردات، وتستمر في تكوين جمل جديدة من المفردات التي تم إعطاؤها للتو، وتستمر في الكلام باللغة العربية التي تتضمن المفردات التي تم إعطاؤها للتو، وتدخّل أخيراً في التعلم استخدام اللغة العربية وبالفعل فإن درس المحضة ليس في المادة إلزامية في المدرسة بل هي مدرجة في الأنشطة اليومية، أي يتم استخدامها في الأنشطة المحددة مرتين في الأسبوع يومي الثلاثاء والسبت والتي يتم استبدالها بمواد مفردات ومن هناك يريد الباحث أيضاً للبحث في المشاكل التي تحدث لأن هناك العديد من الأشياء الفريدة حول هذا الموضوع، ولهذا السبب أخذ الباحث عنواناً مع أحد المراجع لهذه المشكلة

خاتمة

بناءً على نتائج البحث والتوصيفات السابقة لنتائج التحليل الذي تم إجراؤه، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية القدرة على حفظ القرآن الكريم بمدرسة ابن عقيل للتحفيظ الإسلامية للعام الدراسي 2023/2024 عدد 33 طالباً يمكن (1) %، تصنيفهم إلى 3 مستويات وهم 8 طلاب بتقدير جيد جداً بمعدل ممتاز 25.2% ، 8 طلاب حصلوا على درجة جيدة 75.7 وتصنيف جيد جداً كان هناك 0 طلاب، 0% (2) يمكن تصنيف إنجازات طلاب مدرسة ابن عقيل للتحفيظ الإسلامية للعام الدراسي 2023/2024 في تعلم المفردات إلى 3 مستويات وهي فئة الجيد جداً والتي تضم 11 طالباً بمستوى عرض والفئة الجيدة التي حصلت على 21 طالباً بمستوى عرض 63.6% والفئة الكافية وهي طالب واحد بمستوى عرض 33.3% وبناء على التحليل الكمي أظهرت نتائج البحث أن هناك علاقة بين القدرة على حفظ القرآن الكريم والتحصيل (3) 3.03%، التعليمي اللغوي لدى طلاب مدرسة تحفيظ بن عقيل الإسلامية للعام الدراسي 2023/2024. وبمعامل ارتباط قدره 0.602 وعليه يمكن استنتاج xy يمكن تفسير أن هذه القيمة في الفترة 0.60 – 0.799 مع معيار وجود ارتباط قوي بين المتغيرين أن هذا البحث مقبول، أي أن هناك علاقة إيجابية بين القدرة على حفظ القرآن الكريم والقدرة على التحدث باللغة العربية لدى طلاب الصف الأول بمدرسة تحفيظ بن عقيل الإسلامية الداخلية

قائمة المراجع

- Abdullah, I., & Rahmi, N. (2020). Pembentukan Lingkungan Bahasa Arab Untuk Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara. Taqdir. 6(2).
<https://doi.org/10.19109/taqdir.v6i2.6283>
- Akbar, A. (institut agama islam). (2021). hubungan kemampuan berbahasa arab terhadap penghafalan Alquran di pondok pesantren darul brar. 1–23.
<https://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1343/>
- Alfinayanti, A., Muthmainnah, S., & Azizah, L. (2024). Korelasi Antara Hafalan Al- Qur ' an Dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Santri. Pinisi Journal Of ART, Humanity & Social Studies, 4(3), 203–213.

- Aman, M. (2020). Kurikulum Pendidikan Berbasis Al-Qur'an. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 16(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v16i1.2418>
- Aziz, A., Padang, R., & Lubis, P. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Hafalan Al-Qur'an dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab Santri Tadris di Pondok Pesantren Tahfidz Sulaimaniyah Syarief Medan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Riset (J-PARIS)*, 2(1), 18–27. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jparis/article/view/4373/0>
- Bahrudin. (2022). Al-Qur'an Dan Cara Menghafalnya. In Cv. Eureka Media Aksara.
- Bani, A. (nstitut A. I. (IAI) A.-A. S. B. A. (2021). Konsep Pengajaran Maharah Al Kalam Pada Tingkat Pemula. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 9(1), 35–48. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2585>
- Djahibakal, R., Suratman, A., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh Menghafal Al-Quran Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Pada Santri Binaan Tahfizh Al-Quran. *AL-FURQAN Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 11, 46–53. <https://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alfurqan/article/view/5054>
- Fauziah, R., Ritonga, M., & Alrasi, F. (2020). Korelasi Tsiqah Tahfidz Al-Qur'an Dengan Maharah Al-Lughah Al-'Arabiyyah Mustawa Tsalits Ma'Had Az-Zubair Bin Al-Awwam. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 25–36. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2342>
- Hidayat, MA, R., & Abdillah, S.Ag, M. P. (2019). ilmu pendidikan (konsep, teori dan aplikasinya).
- Kurniadi, P., & Hasnah, S. (2023). Korelasi Antara Penguasaan Bahasa Arab Dan Pemahaman Al-Qur'an Dengan Teknik Menghafal. *Mauizhah: Jurnal*, 12(2), 103–117. <https://doi.org/10.55936/mau%60izhah.v12i2.115>
- Nubaiti, N. (2023). مهارة الإستماع و الكلام. *Ameena Journal*, 1(28), 28–43.
- Rahmaini. (2023). Keterampilan Dasar Berbahasa Arab Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Rahmaini. *Journal on Education*, 05(04), 17371–17377. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.4156>
- Sholeha, A., & Rabbanie, M. D. (2021). Hafalan Al-Qur'an dan Hubungannya dengan Nilai Akademis Siswa. *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v17i2.1645>
- 111–1. (فاعلية استخدام الطريقة المباشرة في تعليم مهارة الكلام. 2009. (ترييونو، أغوس).
رافعين). 2010. (مهارة في اللغة العربية وطرق تدريسها
- (مدخل للتعريف بقران الكريم). 2017. (عبد الوهاب, ص. ا). In *Вестник Росздравнадзора (Vol. 4, No. 1)*.



Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital

Ni Putu Dianita Safitri^{1*}, Nirmala Tari²

dianitasafitri.ds@gmail.com^{1*}, nirmalatar230589@gmail.com²

¹Program Studi Tata Hidangan

²Program Studi Tata Boga

^{1,2}Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia

Received: 09 06 2024. Revised: 20 07 2024. Accepted: 25 07 2024.

Abstract : This study aims to explore students' perceptions and experiences in using gamification to improve their motivation and English skills in the digital era. The research method used is a qualitative approach with data collection through questionnaires in the form of open-ended and closed-ended questions. Diploma II Accommodation students at the Indonesian Hospitality Management Community Academy were the subjects of this study. The results of the study indicate that the use of gamification in learning English in the digital era has a positive impact on students' motivation and English skills. Based on data obtained from closed-ended questions, the majority of students showed a high level of agreement with the use of gamification in learning English. They feel more motivated, more confident, and more interested in speaking English. In addition, the results of the study indicate that gamification features help to better understand the material, the learning process is more enjoyable, increasing enthusiasm and interest in English learning materials, and also providing comprehensive insights into the effectiveness of learning English in the digital era. The results of this study can provide valuable contributions to the development of innovative and effective learning methods in improving students' motivation and English skills in the digital era.

Keywords : Gamification, Motivation, English Language Skills.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *gamifikasi* untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia menjadi subjek penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan tertutup, mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi terhadap penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka merasa lebih termotivasi, lebih percaya diri, dan lebih

tertarik dalam berbahasa Inggris. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur *gamifikasi* membantu lebih memahami materi, proses pembelajaran lebih menyenangkan, peningkatan antusiasme dan minat terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris selain itu juga memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas pada pembelajaran Bahasa Inggris di era digital. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa di era digital.

Kata Kunci : Gamifikasi, Motivasi, Keterampilan Bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, hampir semua aspek kehidupan sehari-hari telah menjadi lebih mudah dilakukan berkat kemajuan teknologi yang terus berkembang. Perkembangan teknologi tidak terbatas hanya pada sektor-sektor tertentu, tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam konteks pendidikan menjadi isu penting yang dibahas dalam forum G20. Isu tersebut mencakup penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperluas akses pendidikan, dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan yang dihadapi di dunia yang semakin digital. Dalam hal ini, pendidikan menghadapi tantangan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi digital yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Dalam menghadapi realita ini, pendidikan perlu beradaptasi dengan cepat untuk memanfaatkan potensi teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi digital.

Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran mendukung kreativitas dan keberhasilan di dunia pendidikan karena mampu membantu manusia melakukan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan cara konvensional serta memiliki banyak manfaat yang memudahkan manusia dalam berbagai kegiatan dan mendapatkan informasi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik ((Julita & Purnasari, 2022). Dalam era ini, para pendidik dituntut untuk dapat menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta mampu merancang pembelajaran sesuai dengan teknologi yang digunakan (Purnasari & Sadewo, 2021). Memiliki kesiapan dalam berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer atau laptop dengan internet, smartphone, dan berbagai aplikasi pendukung lainnya sangat diperlukan oleh pendidik dan peserta didik (Sulistyarini & Fatonah, 2022). Semua komponen dalam proses pengajaran dan pembelajaran

harus diperhatikan agar mencapai hasil belajar yang optimal dan salah satu komponennya adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pilihan media dipengaruhi oleh metode pengajaran, dan sebaliknya, media yang dipilih akan memengaruhi metode yang sesuai (Rijal & Idris, 2020). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar sehingga membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Purbosari & Sutrisno, 2021). Pendidikan harus mengadopsi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan inovasi pengajaran dan efektivitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan yang diharapkan (Afif, 2019). Pendekatan pembelajaran yang menarik dapat diterapkan oleh pendidik dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran inovatif yang mendorong kemajuan peserta didik baik dalam proses maupun hasil belajar (Purwadhi, 2019). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami proses pembelajaran (Puspita et al., 2021).

Saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi topik menarik untuk dibahas. Media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan potensi luar biasa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang interaktif, mengakses pengetahuan dengan lebih mudah, dan memicu rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipergunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan mengacu pada penggunaan elemen permainan dan pengalaman bermain dalam proses pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017). Menurut Poondej & Lerdpornkulrat (2016), gamifikasi memiliki potensi besar untuk melibatkan peserta didik secara aktif dengan menggunakan elemen-elemen permainan guna meningkatkan hasil pembelajaran. Chapman & Rich (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman, keterlibatan, dan pembelajaran peserta didik dengan menggabungkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran.

Pada konteks pendidikan dan bidang pelajaran, gamifikasi digunakan untuk mendukung pembelajaran dan mengembangkan sikap seperti kerjasama, kreativitas, dan belajar mandiri (Caponetto et al., 2014). Dalam penerapannya, gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk mencoba lagi tanpa takut salah, meningkatkan motivasi, interaksi, serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Toimah et al., 2021). Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa

kelebihan yang diungkapkan oleh Jusuf (2016), yaitu belajar menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran, membantu siswa lebih fokus dalam memahami materi yang dipelajari, dan memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi. Rahardja et al. (2019) juga menyatakan beberapa keuntungan dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, di antaranya adalah proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, antusiasme dan motivasi yang meningkat pada peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran, serta penciptaan keseimbangan antara mengajar, belajar, dan bermain dalam pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan memberikan berbagai manfaat, termasuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Menurut Etika et al. (2021) terdapat pula tiga prinsip utama yang menjadi tujuan dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Prinsip pertama adalah memberikan dukungan positif (*positive reinforcements*) kepada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri mereka selama proses pembelajaran. Prinsip kedua adalah menggunakan *progress bar* yang berproses secara bertahap, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dalam materi pembelajaran. Prinsip ketiga adalah memberikan umpan balik (*instant feedback*) kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengetahui kapan dan mengapa terjadi kesalahan, serta mendorong mereka untuk mencari cara untuk memperbaikinya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa studi yang mendukung penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian oleh Nikmah (2020) yang berjudul "*Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English*" menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan Bahasa peserta didik. Penelitian selanjutnya oleh Putra & Priyatmojo (2021) menyatakan bahwa gamifikasi dapat diterapkan dalam kelas Bahasa Inggris dan memberikan dampak positif seperti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa et al. (2020) juga menemukan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui kesempatan untuk membuat keputusan secara mandiri, memecahkan masalah, dan berinteraksi sosial. Selain itu,

gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik melalui penggunaan sistem poin atau peringkat.

Kesimpulan dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi intrinsik, dan ekstrinsik peserta didik. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang dimiliki oleh siswa dari luar kelas, sedangkan motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang dihasilkan oleh apa yang terjadi di dalam kelas (Harmer, 2007). Hal ini memberikan bukti bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki manfaat yang signifikan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi bagi peserta didik.

Penelitian berjudul *Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital* bertujuan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia menanggapi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta sejauh mana hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris. Dengan adanya penelitian ini, dapat diperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris di era digital serta dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mahasiswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner berbentuk pertanyaan terbuka (open-ended) dan pertanyaan tertutup (closed-ended). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang persepsi dan pengalaman 15 orang mahasiswa Diploma II Akomodasi di Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada mata kuliah *English for Housekeeping* di era digital. Kegiatan pembelajaran menggunakan gamifikasi diterapkan dari awal hingga akhir semester, yang evaluasi peningkatannya didasarkan pada nilai tugas, Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Desain gamifikasi mencakup elemen seperti poin, level, *reward* serta mengemas materi pembelajaran yang relevan dengan bidang *housekeeping*.

Kuesioner mencakup pertanyaan terbuka (open-ended) yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memberikan tanggapan mereka secara bebas dan mendalam mengenai

pengalaman mereka dengan penggunaan gamifikasi. Pertanyaan terbuka ini akan memungkinkan mahasiswa untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, dan refleksi mereka tentang pengalaman menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, kuesioner juga mengandung pertanyaan tertutup (*closed-ended*) yang memberikan pilihan jawaban yang telah ditentukan. Melalui penggunaan metode pengumpulan data yang terstruktur dan analisis yang tepat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman mahasiswa dengan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital, serta mengungkap dampak positif yang mungkin terjadi terhadap motivasi dan keterampilan Bahasa Inggris mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pertanyaan Tertutup (*Closed-Ended*)

| NO. | Pertanyaan Tertutup (<i>Closed-Ended</i>) | Persentase Jawaban | | | | |
|-----|---|--------------------|--------|--------|--------------|---------------------|
| | | Sangat Setuju | Setuju | Netral | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| 1 | Apakah anda merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi? | 80% | 13,3% | 6,7% | 0% | 0% |
| 2 | Apakah anda merasa lebih percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris setelah menggunakan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi? | 66,7% | 26,7% | 6,7% | 0% | 0% |
| 3 | Apakah fitur gamifikasi membantu anda lebih memahami materi Bahasa Inggris? | 80% | 13,3% | 6,7% | 0% | 0% |
| 4 | Apakah anda merasa bahwa fitur gamifikasi membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan? | 93,3% | 0% | 6,7% | 0% | 0% |
| 5 | Apakah fitur gamifikasi membuat anda lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris? | 80% | 13,3% | 6,7% | 0% | 0% |
| 6 | Apakah anda merasa bahwa fitur gamifikasi membantu Anda meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara signifikan? | 66,7% | 26,7% | 6,7% | 0% | 0% |
| 7 | Apakah anda merekomendasikan penggunaan aplikasi/game dengan fitur gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris kepada teman atau orang lain? | 66,7% | 26,7% | 6,7% | 0% | 0% |

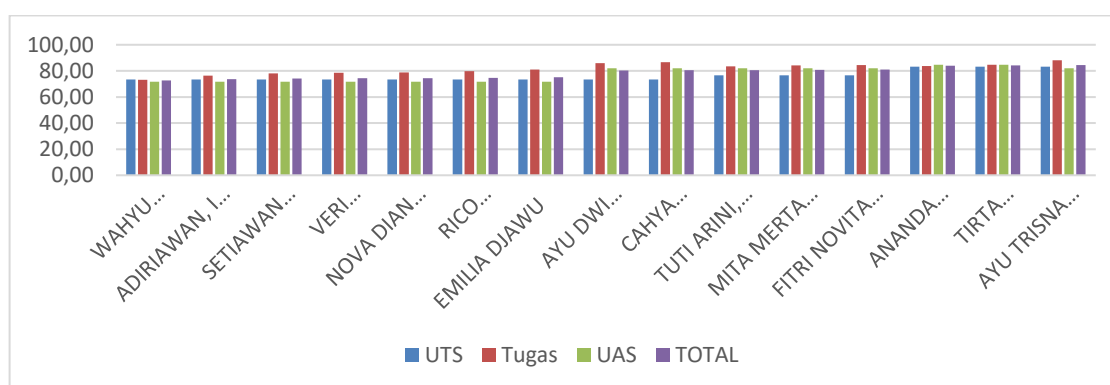
| | | | | | | |
|----|---|-------|-------|------|-------|-----|
| 8 | Apakah anda ingin melanjutkan belajar Bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran dengan gamifikasi di masa depan? | 66,7% | 26,7% | 6,7% | 0% | 0% |
| 9 | Menurut anda, apakah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris efektif? | 86,7% | 6,7% | 6,7% | 0% | 0% |
| 10 | Apakah kamu merasa sulit dalam menggunakan aplikasi/game edukasi yang menggunakan sistem gamifikasi untuk belajar Bahasa Inggris? | 0% | 0% | 6,7% | 33,3% | 60% |

Berdasarkan hasil penelitian dengan pertanyaan *closed-ended* menggunakan skala Likert, ditemukan bahwa penggunaan *aplikasi/game* dengan fitur gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan dampak yang positif dan efektif. Mayoritas responden menunjukkan respon positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagian besar responden (80%) merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan dalam *gamifikasi*, seperti poin, level, dan *reward*, mampu meningkatkan motivasi dalam belajar Bahasa Inggris. Selain itu, sebagian besar responden (66,7%) juga merasa lebih percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi*. Fitur *gamifikasi* memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berlatih dalam situasi yang menantang dengan memberikan umpan balik yang positif.

Responden juga mengindikasikan bahwa fitur *gamifikasi* membantu mereka dalam memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih baik (80%). Dalam konteks pembelajaran, *gamifikasi* dapat menyediakan metode interaktif dan menarik untuk memahami kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbahasa Inggris lainnya. Fitur *gamifikasi* juga membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan bagi sebagian besar responden (93,3%). Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan *reward*, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menghibur. Tidak hanya itu, sebagian besar responden (80%) juga merasa bahwa fitur gamifikasi membuat mereka lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris. Dengan hadirnya elemen permainan dan tantangan dalam *gamifikasi*, pengguna merasa terpacu untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Mayoritas responden (66,7%) juga melaporkan bahwa fitur *gamifikasi* membantu mereka meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris secara signifikan. Dalam *gamifikasi*, pengguna diberikan kesempatan untuk berlatih berbagai aspek Bahasa Inggris secara konsisten, yang dapat berkontribusi pada perkembangan kemampuan berbahasa Inggris mereka.

Lebih lanjut, sebagian besar responden (66,7%) merekomendasikan penggunaan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kepada teman atau orang lain. Hal ini menunjukkan kepuasan responden terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan *gamifikasi* untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Tak hanya itu, sebagian besar responden (66,7%) juga menyatakan keinginan untuk melanjutkan belajar Bahasa Inggris menggunakan *gamifikasi* di masa depan. Ini menunjukkan minat mereka yang berkelanjutan terhadap penggunaan *gamifikasi* sebagai alat pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini juga didukung dengan pernyataan 60% responden yang menyampaikan bahwa penggunaan *gamifikasi* tidak sulit dan mudah diakses dengan fitur-fitur yang *user-friendly*, seperti hanya mengakses tautan *game* dan mulai bermain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna. Fitur *gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, pemahaman, kesenangan, minat, dan keterampilan berbahasa Inggris. Oleh karena itu, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris direkomendasikan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dan pencapaian dalam Bahasa Inggris. Efektivitas penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran *English for Housekeeping* selama satu semester tercermin dalam rentang nilai akhir mahasiswa yang bervariasi antara 72.74 hingga 84.33. Data ini menunjukkan bahwa 15 responden memperoleh nilai di atas rata-rata yang mengindikasikan pencapaian yang baik. Gambar berikut ini menunjukkan distribusi nilai akhir responden selama periode tersebut.



Gambar 1. Nilai Akhir Mahasiswa dalam Mata Kuliah *English for Housekeeping*

Selama satu semester, responden mempelajari berbagai topik penting yang berkaitan dengan industri perhotelan yaitu: 1) *Exploring common formal and informal greetings*, 2) *Discussing titles used in the hospitality industry*, 3) *Different ways to ask for the time politely in hospitality settings*. 3) *Discussing the use of expressions for offering help, requesting, and*

repeating, saying yes and sorry. 4) Asking and Giving Directions. 5) Exploring Hotel Facilities and Guest Amenities. 6) Discussing Countable and Uncountable Noun. 7) Discussing some expressions used to make requests in hospitality context, Telephone Etiquette, Spelling system. 8) Handling Guests' Request over the Phone, 9) Asking and telling the prices. 10) Delivering Guest Requests to Guests' Rooms with Professionalism. 11) Exploring vocabulary related to cleaning tasks and room maintenance. 12) Describing various conditions in a guest room. 13) How to make some requests and How to Respond them for servicing the room. 14) Discussing common expressions used to enter the guests' room for cleaning the room. 15) Identifying various types of clothing and related vocabulary used in laundry. 16) Telephone Etiquette for Guest Laundry Services. 17) Handling Guest Laundry: Effective Communication and Procedure in Hospitality. 18) Handling Guest Repairs: Conversational Scenarios and Solutions in Hospitality. 19) Handling guests' complaint.

Tabel 2. Pertanyaan Terbuka (*Open-Ended*)

| No. | Pertanyaan Terbuka (<i>Open-Ended</i>) | Jawaban |
|-----|---|--|
| 1 | Bagaimana menurut anda gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris Anda? | Gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dengan menyajikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan <i>reward</i> yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya elemen permainan ini, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat memotivasi untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. |
| 2 | Bagaimana gamifikasi membantu anda meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris Anda? | Dengan menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Fitur-fitur seperti poin, level, dan <i>reward</i> memberikan tantangan untuk mencapai target pembelajaran. Selain itu, gamifikasi dapat menyediakan umpan balik yang langsung dan mendalam tentang kemajuan pada masing-masing level yang membantu mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan. Permainan dapat juga diulangi untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya sehingga dapat mengingat materi Bahasa Inggris dengan lebih baik. |
| 3 | Apa saja keuntungan dan manfaat penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menurut anda? | <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan motivasi dan minat belajar. • Membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. • Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif. • Memberikan umpan balik langsung. • Mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi antara peserta. • Memotivasi pencapaian target pembelajaran. |

| | | |
|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Mengurangi rasa tekanan atau kebosanan dalam pembelajaran. | |
| 4 | <p>Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> | <p>Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dapat menyediakan berbagai platform pembelajaran online seperti gamifikasi yang dapat membantu memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, teknologi juga memungkinkan akses ke konten belajar yang lebih luas dan beragam, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar peserta.</p> |
| 5 | <p>Apa tantangan atau hambatan yang anda alami ketika menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> | <p>Koneksi internet yang buruk atau tidak stabil mengakibatkan putusnya koneksi saat menggunakan aplikasi/game, menyebabkan penundaan dan kesulitan untuk mengakses gamifikasi. Selain itu, masalah dengan sinyal atau internet yang tidak stabil menyebabkan kesulitan untuk berinteraksi dengan pengguna lain secara efektif atau mengalami jeda yang tidak diinginkan dalam permainan. Selain masalah dengan sinyal atau internet, tantangan lainnya yang timbul dalam penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kesulitan teknis dengan aplikasi/game itu sendiri.</p> |
| 6 | <p>Bagaimana anda melihat potensi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan?</p> | <p>Potensi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan sangatlah besar. Dengan kemajuan teknologi dan terus berkembangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif, gamifikasi dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Penggunaan gamifikasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, pemantauan kemajuan pribadi, dan kolaborasi antara peserta.</p> |
| 7 | <p>Bagaimana pengalaman anda dalam menggunakan fitur-fitur gamifikasi seperti poin, level, dan <i>reward</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris?</p> | <p>Fitur-fitur seperti poin, level, dan reward memberikan tantangan untuk mencapai target pembelajaran serta menjadi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa termotivasi untuk terus meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris.</p> |
| 8 | <p>Menurut kamu, apa hal-hal yang membuat pengalaman menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional?</p> | <p>Penggunaan fitur-fitur gamifikasi memberikan rasa prestasi dan kepuasan ketika mencapai tujuan dan melewati tingkat yang lebih tinggi. Fitur-fitur gamifikasi juga menyediakan umpan balik yang langsung dan berkelanjutan tentang kemajuan peserta, yang memungkinkan untuk melihat hasil belajar secara langsung. Melalui gamifikasi, peserta lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dengan mengikuti tantangan dan mencapai target pembelajaran.</p> |
| 9 | <p>Bagaimana menurut anda peran dosen</p> | <p>Dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, peran dosen sangat penting. Dosen memiliki</p> |

| | | |
|----|--|---|
| | dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris? | tanggung jawab untuk merancang dan menyusun pengalaman pembelajaran yang terstruktur dengan menggunakan elemen gamifikasi yang tepat. Selain itu, dosen juga harus memberikan umpan balik yang memotivasi dan membantu peserta mengatasi tantangan yang dihadapi. |
| 10 | Apa saja jenis game atau aplikasi yang menurutmu cocok digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode gamifikasi? | Wordwall.net, Quizizz, Duolingo, Kahoot, Educandy, Momo, Babble |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamifikasi* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan *reward*. Elemen-elemen ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memotivasi peserta untuk terus belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. *Gamifikasi* juga membantu meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris dengan memberikan tantangan dan umpan balik langsung tentang kemajuan pada masing-masing level, serta memungkinkan peserta untuk mengulangi permainan untuk memperbaiki kesalahan sebelumnya. Keuntungan dan manfaat penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris meliputi peningkatan motivasi dan minat belajar, pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, keterlibatan dan partisipasi aktif, umpan balik langsung, mendorong kompetisi sehat dan kolaborasi, motivasi pencapaian target pembelajaran, dan pengurangan rasa tekanan atau kebosanan.

Meskipun penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki potensi besar, ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti masalah koneksi internet yang buruk atau tidak stabil yang dapat mengganggu akses ke *gamifikasi*, serta kesulitan teknis dengan aplikasi atau *game* itu sendiri. Namun, dengan kemajuan teknologi dan terus berkembangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif, *gamifikasi* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam pembelajaran Bahasa Inggris di masa depan. Dalam menerapkan *gamifikasi*, peran dosen sangat penting dalam merancang pengalaman pembelajaran yang terstruktur dengan menggunakan elemen *gamifikasi* yang tepat, serta memberikan umpan balik yang memotivasi dan membantu peserta mengatasi tantangan yang dihadapi. Beberapa jenis *game* atau aplikasi yang cocok untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode gamifikasi menurut mahasiswa antara lain *Wordwall.net*, *Quizizz*, *Duolingo*, *Kahoot*, *Educandy*, *Momo*, dan *Babble*.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris setelah menggunakan *aplikasi/game* dengan fitur *gamifikasi*. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam berbicara Bahasa Inggris dan lebih memahami materi Bahasa Inggris melalui fitur *gamifikasi*. Selain itu, fitur *gamifikasi* juga dianggap membuat proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk terus belajar Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, semua responden setuju atau sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Melalui penggunaan elemen permainan dan pengalaman bermain, *gamifikasi* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di era digital, penggunaan *gamifikasi* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen permainan dan pengalaman bermain, penggunaan *gamifikasi* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi motivasi dan keterampilan peserta didik. Faktor-faktor lain seperti metode pengajaran, kualitas materi pembelajaran, dan interaksi antara pendidik dan peserta didik juga perlu diperhatikan. Dalam kesimpulannya, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di era digital memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta didik. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran Bahasa Inggris perlu dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>

- Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. (2020). The effect of gamification on students' motivation in learning English. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 14(1), 22–28. <https://dx.doi.org/10.30595/lks.v14i1.5695>
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. *European Conference on Games Based Learning*, 50. <https://archivioge.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
- Chapman, J., & Rich, P. (2017). *Identifying motivational styles in educational gamification*. <http://dx.doi.org/10.24251/HICSS.2017.157>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Etika, E., Hidayati, U., & Ramadhan, D. G. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Bisnis Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 70–79. <https://doi.org/10.55868/jeid.v1i2.87>
- Harmer, J. (2007). *How to Teach English*. Pearson Education Limited.
- Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6. <https://ejurnal.net/portal/ticom/article/view/1666>
- Nikmah, H. (2020). Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English. *Acitya Journal of Teaching and Education*, 2(1), 60–70. <https://dx.doi.org/10.30650/ajte.v2i1.277>
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1123845>
- Purbosari, P., & Sutrisno, T. (2021). Studi Korelasi Intensitas Menonton Youtube Terhadap Minat Belajar Mahapeserta didik PGSD Universitas Veteran Bangun Nusantara. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(2), 117–128. <https://dx.doi.org/10.46229/elia.v1i2.252>

- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Peserta didik. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.2121/mp.v4i1.1117>
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-book Flipbook Interaktif pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Putra, P. P., & Priyatmojo, A. S. (2021). Students' perception toward gamification applied in the English language classroom. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 10(1), 21–29. <http://dx.doi.org/10.15294/elt.v10i1.40558>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi gamifikasi sebagai manajemen pendidikan untuk motivasi pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 67–79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Rijal, F., & Idris, T. (2020). Teachers' Pedagogic Competence in Utilizing Learning Media of Islamic Religious Education at State Junior High Schools in Lhoksuemawe. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 101–116. <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v1i1.1818>
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(1), 42–72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>
- Toimah, T. F., Maulana, Y. I., & Fajar, I. (2021). Gamification model framework and its use in e-learning in higher education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 28–35. <https://dx.doi.org/10.34306/itsdi.v3i1.520>



Utilizing AI (Artificial Intelligence) to Have Positive Impacts on Students in Learning English

Yasminar Amaerita Telaumbanua¹, Nesti Arni Hulu^{2*}, Ayu Kartika Zai³,
Delan Septiani Hulu⁴, Ednis Sartika Ndruru⁵

yasminaramaeritatelaumbanua@unias.ac.id^{1*}, nesti15arnihulu@gmail.com^{2*},
ayu02.zay@gmail.com³, septianidelanhulu@gmail.com⁴, ednissartika@gmail.com⁵
^{1,2,3,4,5}program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
^{1,2,3,4,5}Universitas Nias

Received: 09 06 2024. Revised: 21 07 2024. Accepted: 23 07 2024.

Abstract : This research explored the use of Artificial Intelligence (AI) to positively impact on students in learning English. However, the study also recognized the potential negative impacts of AI, such as over-reliance on technology, reduced language expression and grammar proficiency. The purpose of this phenomenological qualitative research was to investigate how AI can be utilized to positively influence students in the context of English language learning. The research method involved collecting and analyzing first-hand experiences from students to understand the nuances of AI integration in English education. In this study, the researchers took second semester students of the English Education Study Program, University of Nias as participants. The research was conducted at the University of Nias. How to use AI to have a positive impact on students in learning English is by filtering the answers generated from AI.

Keywords : Artificial Intelligence, Positive Impact, Learning English.

INTRODUCTION

Computer-based intelligence or what is known as AI (Artificial Intelligence) means the development of PC frameworks that can do work that normally includes human insight, for example, comprehending designs, appreciating normal language, making organized choices, answering issues, and so on. The innovation of artificial intelligence depends on making machines with human intelligence that can process, analyze, and use information and can learn from experience information to work on their exhibits after some time (Stewart et al., 2020). In this era, artificial intelligence is used in many applications, including discourse recognition, image handling, driverless vehicles, and language translation, among others. The definitive goal of computer-based intelligence is to develop systems that have a high degree of accuracy and effectiveness (Bartneck et al., 2021).

How to cite: Telaumbanua, Y. A., Hulu, N. A., Zai, A. K., Hulu, D. S., & Ndruru, E. S. (2024). Utilizing AI (Artificial Intelligence) to Have Positive Impacts on Students in Learning English. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 515-524.

Copyright © 2024 Yasminar Amaerita Telaumbanua, Nesti Arni Hulu, Ayu Kartika Zai, Delan Septiani Hulu, Ednis Sartika Ndruru

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Nowadays, AI has the potency to enhance numerous human activities. transportation, entertainment, education, and healthcare. In schooling, to be more certain, artificial intelligence controlled applications or stages are normally being utilized to give individualized growth opportunities and continuous input to understudies (Luckin et al., 2016). This is assisting them with learning all the more actually and at their own speed. Using the ability to analyze student data, AI can show areas in which students require additional assistance. Furthermore, give assets and direction in like manner. AI has transformed self-directed English language progress by offering customized and versatile opportunities to develop, work on speaking and listening skills, increase openness, and provide important feedback (Han, 2019). This allows students to take control of their learning process and develop their own English competence. The goal of computer-based intelligence in English learning is to make language learning more productive, engaging and available to students around the world.

The rapid advancement of AI technology in recent years has had a significant impact on numerous fields, including education. In college English teaching, AI technology is gradually being applied and has shown its enormous potential. Limited teaching resources, a lack of student interest in learning, and difficulties in traditional college English teaching are just a few of the issues that face traditional college English teachers. customized learning. Computer based intelligence innovation, through applications, for example, giving customized opportunities for growth, insightful educating help, and web based learning assets, carries additional opportunities to school English educating (Yang, 2023).

However, the application of AI technology can also have a negative impact on traditional college English teaching. For example, understudies might be more disposed to utilize web based learning assets and self-learning instruments, disregarding customary up close and personal educating. Moreover, the advancement of machine interpretation innovation might decrease understudies' language articulation and syntax authority. Hence, it is important to lead top to bottom examination on the adverse consequence of man-made intelligence innovation on school English educating to comprehend the specific effects it has and devise strategies that correspond (Yang, 2023). In addition, if students can use it properly and are not dependent on AI, it can broaden students' horizons in learning English.

Based on the experience of researchers especially in English Education Study Program at University of Nias, AI can have positive impacts on students, especially in completing assignments, where AI often provides innovation and inspiration for students. On the other

hand, AI also has many negative impacts on students. Many negative impacts for students. AI is often used by students to solve their problems in education, the problem is that students tend to use the results obtained from AI directly without changing them so that students use AI more than thinking independently. In addition, students also have an excessive dependence on AI in the learning process. Even though AI can provide answers, sometimes the information provided by AI is wrong and inaccurate because students take it directly without changing the results.

In the previous research conducted by (Awalin et al., 2023) explaining the best information that this study gives important knowledge into students impression of Grammarly's effect on English language structure. The finding shows that Grammarly is a generally utilized and well known device among understudies, with members communicating a general trust in its language structure ideas and amendments. The fact that Grammarly actually helps makes it obvious understudies in keeping away from syntax blunders in their composition, making it an effective device for mistake prevention. Student likewise revealed an elevated degree of fulfillment with Grammarly as a sentence structure apparatus, featuring its helpfulness in their creative cycle. By grasping students insight can pursue advancing Grammarly's job as a compelling apparatus for improving English language structure capability. The purpose of this research is to find out how to utilize AI so that it has positive impacts on students, especially in learning English.

RESEARCH METHOD

The type of research known as qualitative research is a type of research that explores and understands the meaning given by individuals or groups to a social or human problem (Creswell & Creswell, 2018). This research used interviews as a data collecting technique. Interview is a form of verbal communication so it is a type of conversation aimed at collecting information or can be understood as a data collection technique carried out by asking and answering between the researchers and the research subject (Lase et al., 2023). Specifically for this research, the researchers used semi-structured interviews. The interviews were conducted in English and recorded, with the researchers continued taking notes of the participants' responses. Each interview took about 7-10 minutes.

Data analysis techniques, according to Islamuddin et al., (2023) are divided into three streams of activities occurring simultaneously. The three streams are: data condensation, data display, and drawing and verifying conclusions. The researchers conducted each step to get

the actual data from raw data to present the findings of the problem related to how to use AI to have positive impacts on students in English language learning. This research involved English Language Education students at University of Nias to find out their opinions and experiences while using AI. These students fallen under the eligibility criteria to support this research. The inclusion of these students was based on their eligibility criteria considering their involvement in the use of AI in learning English. There is 1 class in the second semester of the 2024 academic year. In this research, the researchers took 10 participants of 42 students of the second semester.

RESULT AND DISCUSSION

Interviews with students (second semester) of English Education Study Program at University of Nias. It is clear from this interviews with students how students use AI positively. The following result is written in Table 1.

Table 1. The answer for first question

| Participants | Question | Responses | Description |
|-------------------------|---|--|--|
| P1, P2, P5, P6, P9, P10 | Can you describe your current experience with using AI-based tools for learning English? What do you like or dislike about these tools? | Yes, AI is very interesting and helpful in learning English especially in the lecture process, especially in improving skills and increasing vocabulary. | There were 6 persons who had similar responses. |
| P3, P4, P7, P8 | | Yes, AI also provides information, references, and materials quickly. | There were 4 persons who had similar responses. |
| P5 | | Not all AI can be used for free, but also for a fee. | There was 1 person only who answered that not all AI can be used for free. |

Based on the participants' answers in the table above, it is concluded that they really like using AI in learning English because with AI they can improve their skills and increase vocabulary. Not only that, but AI also provides various information, references, and teaching materials that they need in learning English. However, they also sometimes do not like using AI because the information is not accurate and paid.

Table 2. The answer for second question

| Participants | Question | Responses | Description |
|--------------|-------------------|----------------------|--------------|
| P1, P2, P7 | What do you think | The most significant | There were 3 |

| | | | |
|-----------------|--|---|---|
| | are the most significant benefits of using AI-based tools for learning English? Can you provide specific examples? | benefit of AI in English learning is that AI can translate foreign languages for example Google Translate and DeepL. Translate. | persons who had similar responses. |
| P3, P9, P10, P6 | | The most significant benefit of AI in learning English | There were 4 persons who had similar responses. |
| P4, P5, P8 | | The most significant benefit of AI is that it provides books/journals that can be accessed. | There were 3 persons who had similar responses. |

Based on the results of the table above, it was concluded that the significant benefits of AI in learning English were that it could translate foreign languages such as DeepL. Translate. Others provided tools to train in good and correct pronunciation such as Duolingo and provided accessible learning materials such as journals and books.

Table 3. The answer for third question

| Participants | Question | Responses | Description |
|-------------------------|---|---|---|
| P2, P4, P5, P6, P9, P10 | How do you think AI-based English learning tools can be used to improve your learning outcomes? Can you provide specific suggestions. | AI can improve English learning results because AI has several exercises to improve English skills. | There were 6 persons who had similar responses. |
| P1, P3, P7, P8 | | AI provides correct pronunciation features that improve speaking skills like Google Translate. | There were 4 persons who had similar responses. |

Based on the table above, it was concluded that AI could improve the ability to speak English because AI provided several training exercises and provided correct pronunciation like Google translate.

Table 4. The answer for fourth question

| Participants | Question | Responses | Descriptions |
|---------------------|--|--|---|
| P1, P2, P3, P4, P10 | Do you have any suggestions for how AI can be used to improve English learning outcomes? | AI should support multiple learning modes (audio, visual, interactive, much like a human tutor and | There were 5 persons who had similar responses. |

| | | | |
|--------------------|------------------------------------|---|---|
| | Can you provide specific examples? | more interest. | |
| P5, P6, P7, P8, P9 | | AI should to formulate questions accurately, give a detail explanation and be more understand language use. | There were 5 persons who had similar responses. |

Based on the table above, it was concluded that AI was suggested to improve some features which supported multiple learning modes (audio, visual, interactive).

Table 5. The answer for fifth question

| Participants | Question | Responses | Descriptions |
|---------------------|--------------------------------|--|---|
| P1, P2, P3, P6, P8 | How you utilize AI positively? | Practice regularly; respond to improvements from AI and filter back and make sure the search results are right or wrong. | There were 5 persons who had similar responses. |
| P4, P5, P7, P9, P10 | | Utilise AI to set and track language learning goals, ensure steady progress and build and maintain language skills. | There were 5 persons who had similar responses. |

Based on the information from the participants, it was concluded that the participants discussed their positive use of AI in their English learning routine. They suggested practicing regularly, incorporating AI tools into their routine, and ensuring they understood its limitations.

The interpretation of research based on data analysis aimed to find out how to use AI so that it had positive impacts on students, based on the results of interviews from students who really liked the use of AI. AI is also very useful, especially in the lecture process, it can train students' speaking, writing, listening, and reading skills. (Akbarani, 2024) explained that Artificial intelligence also helped students improve English skills such as speaking, writing, and reading with AI products such as Chat GPT, Quillbot, Grammarly, Plagiarism Checker, Paraphrasing tool. AI can increase the vocabulary, (Elida & Ismail, 2023) said that with the presence of the AI Chatbot application, participants will be more enthusiastic and confident in developing English independently, especially vocabulary. AI also gave us information, references, teaching material to complete our homework. With AI tools available to search, analyze, synthesize, edit, and evaluate scientific literature, new opportunities emerged for authors, reviewers, and editors that changed scientific publishing (Švab et al., 2023).

Therefore, using artificial intelligence in English teaching is very important or useful, and also helpful. However, according to them, AI has a drawback that sometimes AI provides inaccurate information so it involves students to be more careful in reading answers or information provided by AI. In addition, not all AI is free, some are paid so students cannot access them, as well as AI can also make students dependent on the use of this one technology so that it reduces students' skills in learning English. (G. Thippanna et al., 2023) stated that implementing AI tools can be expensive, and not every organization has the financial resources to adopt these technologies. In learning English, AI was needed especially in improving the four skills of students. AI for learning English offered some significant benefits. AI was very helpful in translating foreign languages as Lavie in (Bunga & Katemba, 2024) said about the accuracy of machine translation systems has been done as a result of the development of this technology, with DeepL. Translate and Google Translate receiving the most attention. From the results of this research, it was concluded that AI, especially DeepL. Translate and Google Translate, were often used to translate foreign languages because it provided accurate and most accurate information.

Not only in translating foreign languages, DeepL. Translate and Google translate in learning English can also help how to pronounce correctly and accurately. There are 4 features of the Google Translate AI that are assumed from Aidi (Khasanah et al., 2022), which were online dictionary, online thesaurus, spell checker, and pronunciation tool. The pronunciation tool function can help students learn pronunciation when pronouncing the word, then the tool translates and provides the correct pronunciation of the word. In English language learning, AI could improve students' skills and learning outcomes as it provides quick feedback and improves learning outcomes. (Robert et al., 2024) explained that the integration of artificial intelligence (AI) in education provided many benefits that positively impacted the learning experience of students. This section highlighted some of the key advantages of AI in education: personalized learning, immediate and constructive feedback collaboration and interaction, access to various educational resources, intelligent learning analytics, and continuous learning support.

Participants suggested practicing regularly, incorporating AI tools into their routine, and ensuring they understand its limitations. They also suggested asking positive questions and filtering back to ensure the accuracy of AI results. They also suggested using AI to practice independently, receive constructive feedback, and track progress. (Muhammad Yahya et al., 2023) stated that the integration of AI in vocational education also enhanced the

development of digital skills, which are very important in the Industry 4.0 workforce. Students could gain practical experience with AI technologies, such as robotics and automation systems, in order to gain the technical skills needed in modern industry 4.0. AI-based tools and platforms facilitated the learning experiences that were immersive and interactive learning experiences. Virtual reality (VR) and augmented reality (AR) applications, supported by AI, could simulate real-world vocational scenarios, allowing students to practice and perfect their skills in a safe and controlled environment. However, the implementation of AI in vocational education also required ensuring data privacy and data security, addressing ethical concerns, and providing appropriate training to integrate AI into their teaching practices. Overall, the integration of AI in vocational education in the era of the Industrial Revolution Industry 4.0 offered great potential to improve learning outcomes, prepare students for future careers, and aligning education with the demands of the evolving job market. With careful planning, training, and good ethical considerations, AI could be as a powerful tool to revolutionize vocational education and empower students to thrive in the digital age.

CONCLUSION

Students' ability to learn English can be benefited or harmed by the use of AI. Positively, AI can provide students with personalized learning opportunities, accessible learning resources, and real-time feedback to help them improve their English at their own pace. However, there is a possibility that students may become too dependent on AI tools, neglecting independent learning and critical thinking. Students should be encouraged to use AI tools intelligently by utilizing their own analytical skills and actively participating in the learning process. Therefore, this research provides how to use AI to have positive impacts by filtering the information or answers provided by AI and always doing practice regularly that can improve intelligence without relying on AI.

REFERENCES

- Akbarani, R. (2024). Use of Artificial Intelligence in English Language Teaching. *International Journal of English Learning and Applied Linguistics (IJELAL)*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.21111/ijelal.v4i1.10756>
- Awalin, A. S., Iftanti, E., & Umami, M. S. M. (2023). Students' Perceptions on the Impact of Artificial Intelligence on English Grammar Learning. *The Anannual International*

- Conference On Education*, 169–174.
<https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1788>
- Bartneck, C., Lütge, C., Wagner, A., & Welsh, S. (2021). An Introduction to Ethics in Robotics and AI. In *SpringerBriefs in Ethics*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-51110-4>
- Bunga, E. L. M., & Katemba, C. V. (2024). Comparing translation quality: Google Translate vs. DeepL for foreign language to English. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(3), 1147–1171. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1264>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Mixed Methods Procedures. In *Research Defign: Qualitative, Quantitative, and Mixed M ethods Approaches*.
- Elida, Y., & Ismail, S. (2023). *Improving English Vocabulary through Artificial Intelligence (AI) Chatbot Application*. 8(2), 63–67. <https://doi.org/10.31004/jele.v8i2.308>
- G. Thippanna, PVSJN Jyothi, & P Krishnaiah. (2023). An extensive review of the benefits and drawbacks of AI tools. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 20(3), 1668–1673. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2023.20.3.2636>
- Han, B. (2019). Application of artificial intelligence in autonomous English learning among college students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(6), 63–74. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i06.10157>
- Islamuddin, R., Telaumbanua, Y. A., Laoli, A., & Zebua, E. P. (2023). *Analysis of The Application of Video Learning Media on Students ' Learning Interest at The Tenth Grade of SMA Negeri 1 Gunungsitoli in 2022 / 2023*. 06(01), 8375–8386.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4263>
- Khasanah, U., Madjdi, A. H., & Nuraeningsih, N. (2022). Students' perception on the use of Google Translate in learning Pronunciation. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 4(1), 50–60. <https://doi.org/10.24903/bej.v4i1.912>
- Lase, P., Maru, N., Telaumbanua, Y. A., & Zebua, E. P. (2023). *The Analysis of Students ' Ability in Speaking by Using Information Gap Strategy at the Eighth of SMP Negeri 1 Gido in 2022/2023*. 7(2), 2122–2131. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/6535>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence-Unleashed-Publication*. <https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/about-pearson/innovation/Intelligence-Unleashed-Publication.pdf>
- Muhammad Yahya, Wahyudi, & Akmal Hidayat. (2023). Implementasi Artificial Intelligence

- (AI) di Bidang Pendidikan Kejuruan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 190–199. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.794>
- Robert, A., Potter, K., & Frank, L. (2024). *The Impact of Artificial Intelligence on Students' Learning Experience. February*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4716747>
- Stewart, J. C., Davis, G. A., & Igoche, D. A. (2020). AI, IoT, AND AIoT: DEFINITIONS AND IMPACTS ON THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE CURRICULUM. *Issues in Information Systems, 21(4)*, 135–142. https://doi.org/10.48009/4_iis_2020_135-142
- Švab, I., Klemenc-Ketiš, Z., & Zupanič, S. (2023). Novi Izzivi v Znanstvenih Publikacijah: Navajanje Referenc, Umetna Inteligenca in Klepetalni Robot ChatGPT. *Zdravstveno Varstvo, 62(3)*, 109–112. <https://doi.org/10.2478/sjph-2023-0015>
- Yang, H. (2023). The negative impact of artificial intelligence technology on college English teaching and the countermeasures. *EnPress Journals, 6(4)*, 235–241. <https://doi.org/10.24294/ijmss.v6i4.3127>



Pengembangan Bahan Ajar untuk Menunjang Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Materi Laju Reaksi Fase F SMA/MA

Fatia Hamsil¹, Mawardi^{2*}, Okta Suryani³

fatiahamsil3@gmail.com¹, mawardianwar@fmipa.unp.ac.id^{2*},

okta.suryani.os@fmipa.unp.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

Received: 02 07 2024. Revised: 22 07 2024. Accepted: 28 07 2024.

Abstract : This aim of this research is to achieve the following about development teaching resources equipped with chemical multiple representations on reaction rate material that support independent curriculum learning in building students' mental models phase F SMA/MA. Educational research design or (EDR) is a type of research used with Plomp's development method, which is a systematic method for designing and evaluating educational programs. Three lecturers in chemistry, two teachers who teach chemistry and nine students became the subject of this study. Data were gathered by two questionnaire, one for validation and other for practicality. The resulting data demonstrated that exhibited the average the construct validity (0.94) with category that is valid. Moreover, the practicality test exhibited a 97% teacher practicality rate and an average student practicality rate of 93% revealed with very practical. So, the concluding remarks of this study that the teaching materials developed on reaction rate material to support independent curriculum learning equipped with chemical multirepresentation are both valid and highly practical.

Keywords : Reaction Rate, Teaching Material, Independent Curriculum

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk ketercapaian dalam mengembangkan bahan ajar dengan dilengkapi multirepresentasi kimia pada materi laju reaksi yang mendukung pembelajaran kurikulum merdeka dalam membangun model mental peserta didik Fase F SMA/MA. Desain penelitian pendidikan atau (EDR) merupakan jenis penelitian yang digunakan dengan pendekatan model pengembangan Plomp, dimana sebuah metode yang sistematis untuk merancang dan mengevaluasi program pendidikan. Tiga orang dosen pada kimia, dua guru yang mengajar kimia dan sembilan siswa menjadi subjek pada penelitian ini. Angket validitas dan angket praktikalitas sebagai alat pengumpulan data. Rata-rata kevalidan konstruktif = 0.94 dikategorikan valid. Selanjutnya didapatkan persentase praktikalitas guru sebesar 97% dan rata-rata persentase 93% pada siswa berdasarkan uji praktikalitas dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahan ajar yang dikembangkan pada materi laju reaksi untuk mendukung pembelajaran kurikulum merdeka dilengkapi multirepresentasi kimia dikatakan valid dan kepraktisan yang tinggi.

Kata Kunci : Laju Reaksi, Bahan Ajar, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Perubahan zaman yaitu *society 5.0* dari revolusi industri 4.0 akibat revolusi global digital tidak dapat dihindari lagi (Al-Htaybat et al., 2018). Konsep pada *era society 5.0* berupa jawaban permasalahan seperti pertumbuhan ekonomi, kapitalisme dan perkembangan teknologi untuk menciptakan *super smart society* sehingga terwujudnya keseimbangan, pemerataan, dan kesejahteraan bersama (Sudibjo et al., 2019). Kebutuhan akan peran nilai karakter dalam menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan perkembangan manusianya sehingga pendidikan menjadi kunci yang sangat penting dalam menyikapi kemajuan *era society 5.0* (Kurniawati et al., 2023). Disamping dalam mengikuti era baru, dalam bidang pendidikan Indonesia sedang mengalami krisis pembelajaran yaitu *learning loss*. *Learning loss* merupakan keadaan menurunnya kemampuan akademik dan keterampilan peserta didik akibat terbatasnya kemampuan adaptasi terhadap perubahan kondisi karena pandemi Covid-19 (Khairunnisak et al., 2023). Peserta didik dan guru terdampak dari akibat tersebut dan orang tua dari peserta didik (Hartandi & Mawardi, 2022). *Learning loss* menjadi tantangan besar jika dihadapkan dengan *era society 5.0* bagi pendidikan Indonesia, dimana pendidik harus mampu memberikan materi dan membantu peserta didik berpikir kritis dan kreatif (Ni Komang et al., 2022).

Pemerintah menemukan pemecahan masalah dengan membuat kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka (Rozady et al., 2021). Perancangan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka untuk kemudahan peserta didik dalam mengembangkan kompetensi sesuai kemampuannya dan bagi pendidik yaitu agar tujuan, metode, materi dan evaluasi pembelajaran terpenuhi (Pantiwati et al., 2023). Kurikulum merdeka menciptakan peserta didik yang berkualitas, mempunyai karakter profil pelajar pancasila, dan sumber daya manusia yang seimbang antara masyarakat dengan kemajuan teknologi (Kurniawati et al., 2023). Penyesuaian kurikulum merdeka dengan paradigma pendidikan yang baru pada konsep pembelajaran abad 21, maka diperlukan alternatif bahan ajar yang menerapkan kompetensi abad 21 yaitu kreativitas, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi dan berpikir kritis. Untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi peserta didik, peran bahan ajar sangat penting pada proses pembelajaran (Kosasih. E, 2021). Suatu tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui bahan ajar berisi materi yang sistematis sesuai dengan prinsip-prinsip pengajaran. Bahan ajar juga dilengkapi dengan latihan soal, rangkuman, dan pembahasan soal yang membantu dalam proses pembelajaran peserta didik (Purwati & Erawati, 2021).

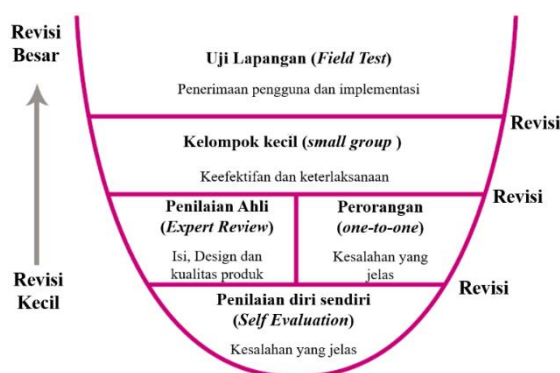
Bahan ajar memiliki fungsi berupa memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diinginkan demi hasil belajar peserta didik yang meningkat, dan juga guru akan terbantu dalam pembelajaran (Meidina & Oktavia, 2017). Di dalam pembelajaran kimia, bahan ajar harus memuat multirepresentasi agar peserta didik terbantu dalam meningkatkan pemahaman yang abstrak dan peningkatan berpikir kritis (Sundaygara et al., 2019). Dalam memahami konsep kimia peran model mental sangat membantu peserta didik (Murni et al., 2022). Kemampuan membangun representasi internal untuk memahami atau pemberian penjelasan rasional atas fenomena yang dialami disebut model mental (Greca & Moreira, 2002). Terdapat level makroskopik (tampak nyata), submikroskopik (penggambaran tingkat molekuler), dan simbolik yang saling berkaitan pada representasi dalam konsep kimia (Farida et al., 2018). Representasi pada level makroskopik bisa dilihat dengan panca indra seperti perubahan materi, warna, dan suhu. Representasi pada level sub-mikroskopik berisi tentang proses yang terjadi pada level partikel untuk menjelaskan peristiwa makroskopik. Representasi simbolik berguna untuk mendeskripsikan proses kimia dalam bentuk simbol, rumus molekul, angka, dan persamaan reaksi (Mawardi & Fitriza, 2019). Dengan adanya multirepresentasi di dalam bahan ajar kurikulum merdeka dapat diasumsikan mampu membangun pemahaman konsep peserta didik lebih dalam pada pembelajaran kimia (Luthfi et al, 2024).

Bahan ajar pada pembelajaran kimia kurikulum merdeka pada fase F, salah satu materinya adalah laju reaksi. Pada topik laju reaksi, pemahaman peserta didik pada level submikroskopik masih rendah dimana model mental mereka berkisar antara level intermediet dan model mental target (Murni et al., 2019). Materi laju reaksi dalam pembelajarannya menurut (Nurmartarina & Novita, 2021), sering terjadi miskonsepsi terutama pada sub materi faktor-faktor laju reaksi. Merujuk ke hasil observasi yang telah dilakukan, pada tiga sekolah menengah atas di Bukittinggi, ditemukan bahwa masih terbatasnya ketersediaan sumber belajar terutama bahan ajar melalui teknik wawancara kepada guru. Penelitian yang telah dilakukan oleh Angga (2022) bahwa bahan ajar kurikulum merdeka untuk peserta didik masih belum lengkap. Pendapat lain sesuai dengan Suryani (2023) bahwa kesesuaian bahan ajar dengan tuntutan kurikulum merdeka ketersediaannya masih terbatas. Laju reaksi menjadi salah satu materi yang terdapat dalam bahan ajar. Kemudian penyajian multirepresentasi di dalam materi laju reaksi masih kurang. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Rahmat (2019) bahwa dengan menggunakan multirepresentasi dapat membuat peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Inovasi, ide dan gagasan diperlukan dalam mengembangkan bahan ajar kurikulum merdeka agar sejalan dengan tuntutan teknologi dengan tujuan guru dan juga peserta didik mendapatkan kemudahan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan kurikulum merdeka sudah dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar dengan topik materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dimana hasil yang didapatkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang membacanya (Novia & Mawardi, 2023). Namun, bahan ajar kurikulum merdeka pada materi laju reaksi dengan model mental menggunakan multirepresentasi kimia belum pernah dikembangkan sebelumnya. Sehingga penelitian pengembangan bahan ajar yang dilengkapi konten materi dan multirepresentasi yang akan difungsikan sebagai buku ajar penunjang pembelajaran kurikulum merdeka perlu dilakukan. Bahan ajar ini diasumsikan dapat membantu dan menjadi bahan ajar penunjang bagi guru dan juga peserta didik untuk pembelajaran kurikulum merdeka pada materi laju reaksi serta membangun model mental yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Menggunakan metode pengembangan *Educational Design Research* (EDR) dengan Plomp sebagai model pengembangannya. Di dalam metodenya terdapat tiga tahapan utama yaitu investigasi pendahuluan, pengembangan prototipe, dan penilaian (Herpika & Mawardi, 2021).



Gambar 1. Tahapan Evaluasi Formatif Penelitian

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif sebagai teknik analisis datanya sehingga didapatkan rata-rata skor dan nilai persentase, teknik ini dipilih karena penelitian kualitatif (Ratnaningtyas et al., 2023). Pengolahan data diperoleh dari lembar validasi dengan penggunaan rumus Aiken V. $V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

Keterangan:

S = selisih antara skor para ahli dengan skor paling rendah

n = Total jumlah validator

C = Jumlah kategori pilihan validator

Bahan ajar yang dikembangkan dapat ditentukan tingkat kevalidannya berdasarkan kriteria aiken (Tabel 1).

Tabel 1. Tingkatan validitas Aiken V

| Skala | Kriteria |
|---------------|-------------|
| $V \geq 0,87$ | Valid |
| $V \leq 0,87$ | Tidak Valid |

Sementara itu, teknik analisis data pada praktikalitas digunakan berdasarkan rumus berikut ini. $NP = \frac{R}{SM} \times 100$

Keterangan:

NP = Persenan nilai yang diinginkan

R = Pendapatan Skor awal

SM = maksimal skor tes terkait

Tabel 2. Kategori praktikalitas

| Rentang | Aspek nilai |
|-------------|----------------|
| 86% - 100% | Sangat praktis |
| 76% - 85% | Praktis |
| 60% - 75% | Cukup praktis |
| 55% - 59% | Kurang praktis |
| $\leq 54\%$ | Tidak praktis |

Tingkatan tolak ukur pada praktikalitas yang disajikan pada tabel 2 di atas.

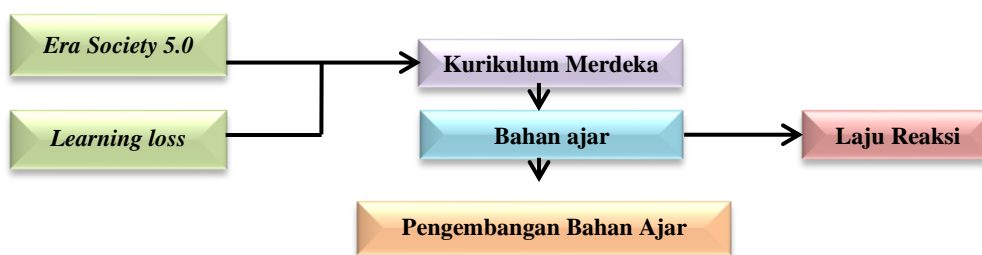
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dalam pelaksanaannya didasarkan dari hasil penelitian dengan prosedur *Educational Design Research* (EDR) pemodelan pengembangan Plomp (Ismail et al., 2023). Terdapat tiga tahapan seperti investigasi pendahuluan, pengembangan prototipe, dan penilaian yang terdapat dalam model Plomp (Alfidyah & Mawardi, 2022). Pada tahap awal penelitian pendahuluan dilakukan analisis yang dibutuhkan atau masalah dan analisis konteks, kajian literatur berupa kepustakaan, dan kerangka konseptual yang dikembangkan (Alfidyah & Mawardi, 2022). Pelaksanaan analisis kebutuhan dan konteks dengan mewawancarai tiga orang guru kimia di tiga sekolah yang berbeda di kota Bukittinggi. Telah dilakukan observasi penelitian di SMAN 1, 2, dan 3 Bukittinggi dengan hasil yang diperoleh pada analisis kebutuhan ditemukan pada ketiga sekolah tersebut penggunaan kurikulum merdeka baru untuk tahun

pertama dan kedua. Setelah dilakukan analisis, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan antara kurikulum sebelumnya dengan kurikulum merdeka, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digabungkan ke dalam Modul Ajar, Kompetensi Dasar (KD) diganti dengan Capaian Pembelajaran (CP) perfase dengan penurunan Tujuan Pembelajaran (TP), kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila (Suryani et al., 2023).

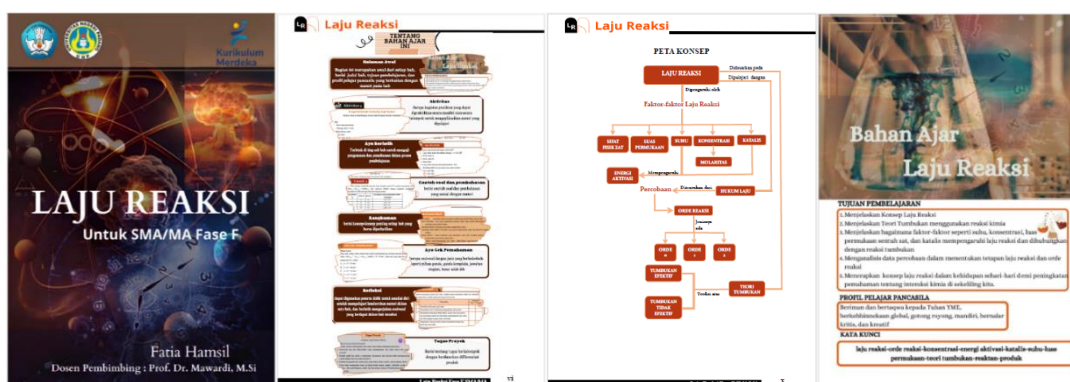
Permasalahan selanjutnya adalah buku yang digunakan dalam proses pembelajaran fase F berupa Buku Kimia dari Kemendikbud. Namun, konten materi laju reaksi pada bahan ajar tersebut kurang dapat dipahami dan evaluasi soal belum sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka (Fauzan et al., 2023). Kemudian materi laju reaksi dianggap materi yang sulit terutama pada submateri faktor-faktor laju reaksi sehingga membutuhkan solusi berupa multirepresentasi (Nurmartarina & Novita, 2021). Oleh karena itu, multirepresentasi diperlukan dalam membantu untuk menemukan konsep dan membangun model mental peserta didik menjadi lebih baik. Pembentukan konsep dapat diterapkan dengan multirepresentasi kimia pada tingkatan makroskopik, submikroskopik, dan simbolik dalam mengekspresikan proses pembelajaran kimia (Mawardi & Fitriza, 2019). Namun, di dalam bahan ajar kurikulum merdeka yang tersedia di sekolah penyajian multirepresentasi masih kurang dan banyak tulisan (Fauzan et al., 2023). Pada analisis konteks, materi laju reaksi yang terdapat di buku ajar kurikulum merdeka yaitu teori tumbukan yang menjelaskan laju reaksi, konsep dari laju reaksi, hal-hal yang berpengaruh terhadap cepat dan lambatnya laju reaksi serta persamaan pada laju reaksi.

Selanjutnya pada studi literatur yang dilakukan untuk melihat keterkaitan antara permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran kurikulum merdeka yang dihadapi guru dan peserta didik melalui analisis beberapa jurnal dan artikel. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan perancangan sebuah produk berupa pengembangan bahan ajar kurikulum merdeka yang dilengkapi multirepresentasi pada materi laju reaksi fase F untuk menunjang pembelajaran dalam menggunakan model pengembangan plomp dan melalui tingkat validitas dan praktikalitas. Berdasarkan analisis kebutuhan atau masalah dan konteks serta studi literatur, hasilnya dirumuskan dengan kerangka konseptual seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Kerangka Konseptual

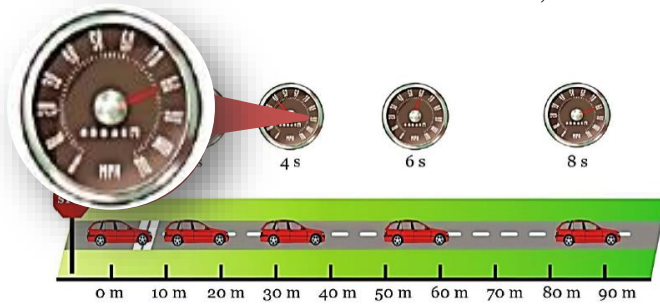
Prototyping Stage (Tahap pembuatan dan pengembangan prototipe). Berdasarkan hasil dari evaluasi formatif, *prototyping stage* terbagi menjadi prototipe 1, 2, 3 dan 4 yang dilakukan sebagai berikut. Prototipe I berupa pembuatan komponen bahan ajar yaitu cover, daftar isi bahan ajar, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), petunjuk penggunaan, peta konsep buku, contoh soal dan pembahasan, profil pelajar pancasila, aktivitas, ayo berlatih, tugas proyek, soal evaluasi akhir, refleksi, daftar pustaka, glosarium dan indeks serta kunci jawaban (Farras et al., 2023). Pada konten materi yang terdapat dalam bahan ajar dilengkapi dengan multirepresentasi kimia yang berguna untuk membantu siswa dalam terbangunnya model mental dari konsep kimia dengan lebih baik (Murni et al., 2022).



Gambar 3. Cover, Petunjuk penggunaan, peta konsep bahan ajar dan Tujuan pembelajaran

Prototipe II berisi tahapan revisi dan evaluasi yang dilakukan pada prototipe I (Tuti et al., 2023). Kegiatan pada protipe II meliputi kegiatan *self-evaluation* (evaluasi diri sendiri) dengan menggunakan daftar cek pemeriksaan kelengkapan seluruh komponen dan kesesuaian isi pada bahan ajar yang dikembangkan (Sonnya et al., 2023). Kemudian dilakukan revisi dan perbaikan untuk menghasilkan prototipe II.

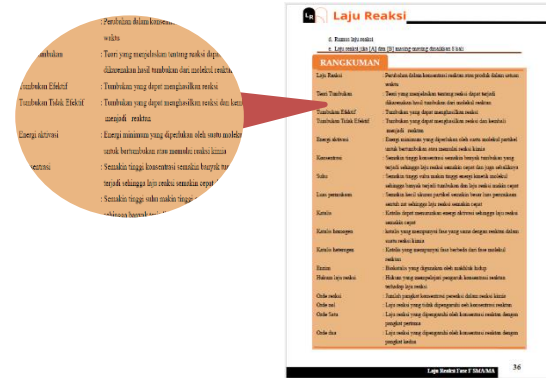
Prototipe III diperoleh dengan melakukan penilaian formatif berupa penilaian oleh *expert review* (ahli) dan evaluasi perorangan terhadap prototipe II. Para ahli sebagai validator melakukan penilaian menggunakan angket validitas konten untuk mengetahui kategori validitas dari isi, penyajian, kebahasaan dan kegrafisan bahan ajar dan angket validitas konstruk untuk kesesuaian isi bahan ajar (gambar 8) dengan implementasi kurikulum merdeka (Annisa et al., 2023). Selanjutnya dilaksanakan evaluasi perorangan pada tiga peserta didik dengan kemampuan yang berbeda dengan cara diwawancarai (Firdaus et al., 2023). Pada evaluasi perorangan dianalisis bahwa tampilan bahan ajar menarik, dan peserta didik tertarik dalam membaca lebih jauh serta gambar yang disajikan menggambarkan tentang laju reaksi. Bahan ajar yang valid didapatkan setelah melakukan revisi sesuai saran para ahli terhadap komponen-komponen bahan ajar.



Gambar 4. Revisi gambar pada bahan ajar



Gambar 5. Revisi pada cover



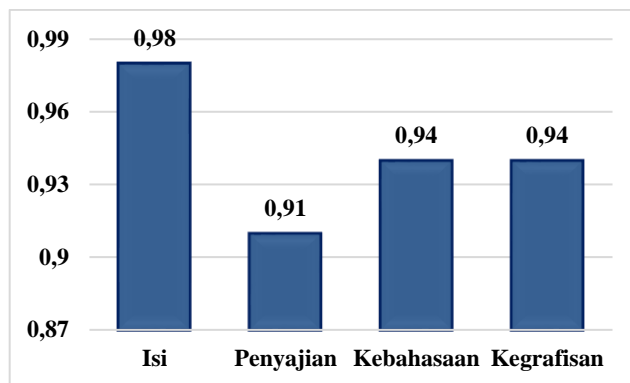
Gambar 6. Revisi pada rangkuman

Pada Gambar 4 yang dilakukan revisi adalah gambar speedometer, sebelumnya arah panahnya kurang jelas kemudian validator menyarankan untuk membuat gambar diperjelas agar pembaca bisa memahami konteks dari gambarnya. Kemudian Gambar 5 adalah saran dari validator agar tampilan cover lebih terang dan pada Gambar 6 adalah saran validator untuk memperbaiki layout yang berantakan.



Gambar 7. Tahapan evaluasi perorangan

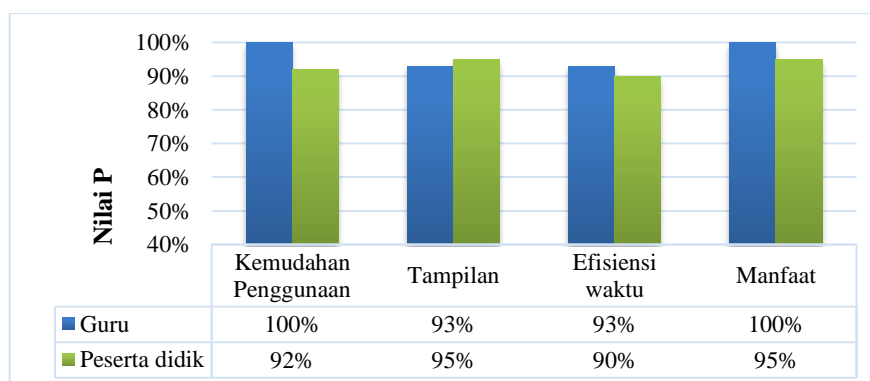
Berdasarkan hasil dari angket validitas konten dan konstruk yang dilakukan kepada lima ahli yaitu dosen kimia dari UNP (3) dan guru yang mengajar kimia di SMA Negeri 2 Bukittinggi (2), didapatkan rata-rata nilai 0,94 untuk validitas konten dan 0,94 untuk validitas konstruk yang dilihat pada Gambar 7. Berdasarkan pada Tabel 1 bahan ajar yang dikembangkan dikategorikan valid berdasarkan validitas konten dan konstruk.



Gambar 8. Hasil validasi pada bahan ajar

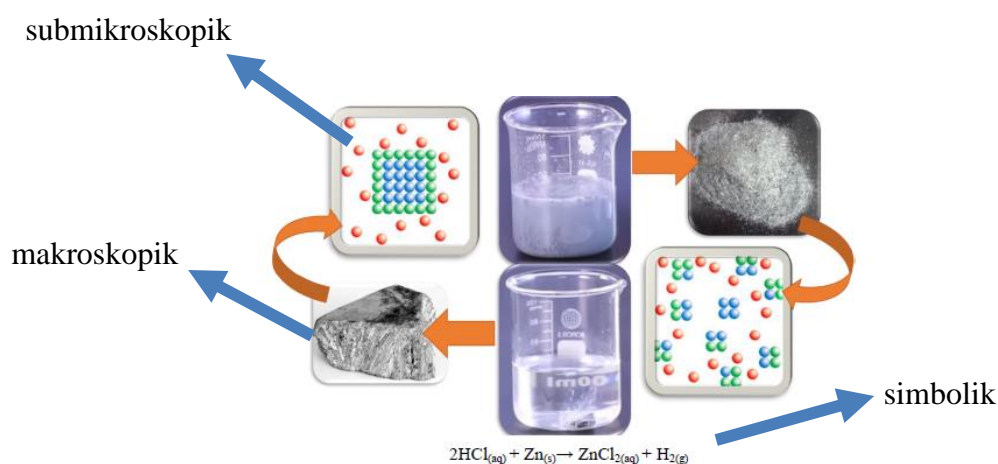
Berdasarkan gambar 8 di atas, pada aspek komponen isi didapatkan nilai 0,98 yang dikategorikan valid. Berarti ada kesesuaian antara bahan ajar yang dikembangkan dengan tuntutan pada kurikulum merdeka. (Bahtiar, 2015) menyatakan bahwa isi dari materi disesuaikan dengan TP pada kurikulum. Komponen penyajian pada bahan ajar ini mendapatkan nilai 0,91 yang dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan pada bahan ajar sudah teratur, dan pada kelengkapan komponen-komponennya (Depdiknas, 2008). Pada komponen kebahasaan dan kegrafisan diperoleh nilai 0,94 dengan kategori valid. Hal ini mengindikasikan bahwa kemudahan pemahaman konsep dengan bahasa yang digunakan dan sesuai dengan pernyataan (Waer & Mawardi, 2021) bahwa kebahasaan dinyatakan baik dan benar sesuai aturan ejaan bahasa Indonesia. Pada aspek kegrafisan pada bahan ajar berupa keselarasan gambar dan ilustrasi dan menarik bagi peserta didik (Nengsih et al., 2019).

Prototipe IV didapatkan dengan uji praktikalitas pada bahan ajar yang dikembangkan dari dua orang dari guru kimia dan sembilan orang dari peserta didik SMAN 2 Bukittinggi. Tujuan pengujian ini agar tingkat kepraktisan terhadap bahan ajar yang dikembangkan dapat diketahui (Fadila et al., 2023). Penilaiannya berupa aspek-aspek konstruk pada bahan ajar. Perolehan hasil dari angket kepraktisan guru yang ditunjukkan ini.



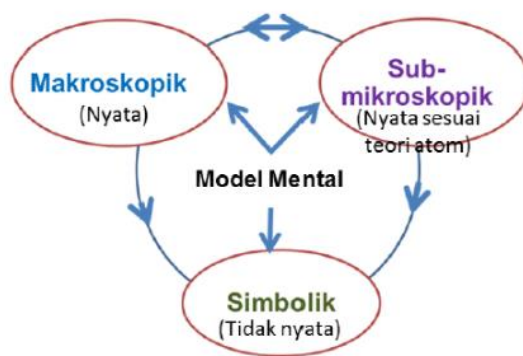
Gambar 9. Hasil praktikalitas guru dan peserta didik

Berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, bahan ajar sangat praktis dengan nilai 100% dari dan nilai dari peserta didik yaitu 92%. Hal ini menunjukkan kemudahan dalam memahami dengan bahasa yang digunakan, kejelasan huruf, kerapian penggunaan kolom, susunan materi yang sistematis, kesesuaian gambar dengan materi, soal-soal dan aktivitas sesuai dan bahan ajar menarik sesuai dengan. Kemudian pada aspek tampilan, dinyatakan bahan ajar dengan tingkat kategori sangat praktis berdasarkan nilai dari guru 93% dan rata-rata nilai pada peserta didik 95%. Hal ini menunjukkan bahan ajar memiliki cover menarik sesuai dengan materi laju reaksi, minat baca peserta didik meningkat dengan gambar dan ilustrasi yang disajikan menarik. Selanjutnya, pada aspek efisiensi waktu menunjukkan bahan ajar sangat praktis dengan nilai dari guru 93% dan dari peserta didik 90%. Hal ini menunjukkan penggunaan bahan ajar menjadikan waktu lebih singkat dan pembelajaran tidak monoton.



Gambar 10. Model multirepresentasi di dalam bahan ajar

Pada aspek manfaat bahan ajar, dinyatakan sangat praktis dengan nilai 100% (guru) dan 95% (peserta didik) yang berarti bahan ajar membimbing dalam menyelesaikan masalahnya dan belajar secara mandiri serta meningkatkan berpikir kritis dan kreativitasnya. Secara keseluruhan bahan ajar pada materi laju reaksi fase F kurikulum merdeka bahwa nilai hasil uji praktikalitas yang didapatkan adalah 97% yang dikategorikan sangat praktis dalam penggunaannya pada guru dan juga peserta didik. Selain itu, bahan ajar ini dilengkapi multirepresentasi kimia seperti yang terlihat pada gambar 10 yang dapat membantu meningkatkan terbangunnya model mental dalam memahami konsep kimia pada peserta didik (Murni et al., 2022). Penggunaan multirepresentasi kimia mempermudah dalam pemahaman konsep kimia yang abstrak dan konkret.



Gambar 11. Keterkaitan multirepresentasi dengan model mental

Pada gambar 11 di atas merupakan salah satu multirepresentasi pada salah satu faktor yang berpengaruh pada laju reaksi yaitu luas bidang sentuh suatu zat yang terdapat dalam bahan ajar. Dari hasil wawancara terhadap peserta didik, diketahui bahwa laju reaksi lebih cepat terjadi jika ukuran partikel zatnya kecil akibatnya luas permukaan sentuh zatnya lebih besar (Brady, 2015). Pada level makroskopik dapat dilihat dengan panca indra, level mikroskopik dapat melihat gambaran yang terjadi selama reaksi berlangsung pada tingkat molekul, dan simbolik berupa rumus kimia (Murni et al., 2022). Sehingga dapat dilihat berdasarkan gambar 13 sesuai dengan konsep pengaruh luas permukaan sentuh zat terhadap laju reaksi. Tujuan dari tahap ini untuk menggali reaksi dan tanggapan peserta didik pada materi laju reaksi dan membimbing peserta didik dalam membangun model mental dengan kemampuan menghubungkan dari ketiga level tersebut (Wiji et al., 2018). Berdasarkan hasil dari tahap ini adalah diperoleh bahwa gambar yang disajikan di dalam bahan ajar sangat jelas dan menarik, sehingga peserta didik memudahkan pemahaman terhadap materi. Penggunaan bahan ajar yang dilengkapi dengan multirepresentasi diasumsikan dapat membangun model mental peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

SIMPULAN

Didasarkan dari pembahasan, hasil pengolahan dan analisis data pada pengembangan bahan ajar kurikulum merdeka pada materi laju reaksi untuk menunjang pembelajaran memiliki kategori valid dengan nilai kevalidan konstruk 0,94 kemudian mendapatkan kategori sangat praktis dengan nilai kepraktisan guru 97% dan 93% dari peserta didik. Dapat disimpulkan bahan ajar dapat dikembangkan dan penggunaannya dikatakan layak dalam menunjang pembelajaran kurikulum merdeka pada materi laju reaksi. Selanjutnya, bahan ajar yang sudah dilengkapi dengan multirepresentasi kimia yang lengkap dan dapat membangun model mental pada siswa dalam pemahaman konsepnya terutama pada materi laju reaksi dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Htaybat, K., von Alberti-Alhtaybat, L., & Alhatabat, Z. (2018). Educating Digital Natives for The Future: Accounting Educators' Evaluation of The Accounting Curriculum. *Accounting Education*, 27(4), <https://doi.org/10.1080/09639284.2018.1437758>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Annisa, M., Okta, S., & Mawardi, M. (2023). Pengembangan Buku Ajar untuk Kurikulum Merdeka pada Materi Pengenalan Ilmu Kimia Fase E SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2). <https://jpkim.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/30>
- Bahtiar, E. T. (2015). Penulisan Bahan Ajar. Conference: Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Untuk Mendukung Pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- Brady, J. A. (2015). *Chemistry The Molecular Nature of Matter* (7th ed.). Wiley.
- Depdiknas, M. Y. M. (2008). Penulisan Modul. Direktorat Tenaga Kependidikan Indonesia.
- Dr. E. Kosasih, M. P. (2021). Pengembangan bahan ajar (B. S. Fatmawati, Ed.; 1st ed.). Bumi Aksara.
- Fadila, R., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Development of Teaching Material to Support Merdeka Curriculum on the Acid-Base of Phase F. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1531–1547. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.635>
- Farida, I., Helsy, I., Fitriani, I., & Ramdhani, M. A. (2018). Learning Material of Chemistry in High School Using Multiple Representations. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012078>
- Farras, A. S., Mawardi, M., & Okta, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar untuk Menunjang Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada materi Bentuk Molekul fase F SMA/MA. *Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 8(1), 35–45. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/4918>
- Fauzan, F., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Development of Teaching Materials to Support Merdeka Curriculum Learning on Basic Law of Chemistry Phase E. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(3), 743. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i3.8157>
- Firdaus, M. A., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Development of teaching material based on plomp development model to support merdeka curriculum on global warming topic. *Jurnal Pijar Mipa*, 18(4), 537–545. <https://doi.org/10.29303/jpm.v18i4.5286>

- Greca, I. M., & Moreira, M. A. (2002). Mental, Physical, and Mathematical Models in the Teaching and Learning of Physics. *Science Education*, 86(1), 106–121. <https://doi.org/10.1002/sce.10013>
- Hartandi, M., & Mawardi, M. (2022). Effectiveness of The Guided Inquiry-Based Flipped Classroom Learning System on Buffer Solution Materials on Students' Learning Outcomes. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v7i2.63618>
- Khairunnisak, I., Mawardi, M., Widarti, H. R., & Yamtinah, S. (2023). Effectiveness of Guided Inquiry Based Student Worksheet Integrated with Flipped Classroom System on Reaction Rate Material on Students' Ability to Think Critically. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 2431–2437. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.3271>
- Kurniawati, R., Rahayu Budiarti, T., Indrawati, Y., Wahyuningsih, E., Al Jufri, L., Setyorini, W., Priyanti, N., & Apriyansyah, C. (2023). What's The Matter with The Assessment Of The Implementation Of The Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) In Teachers ? <https://doi.org/10.51714/icec.v1i2.123>
- Luthfi, A., Mawardi, M., Suryani, O., Padang, N., Hamka, J., Tawar Barat, A., & Utara, P. (n.d.). Efektivitas Bahan Ajar Kurikulum Merdeka pada Materi Ikatan Kimia Fase E terhadap Hasil Belajar Siswa Effectiveness of Learning Materials in Phase E Chemical Bond Material for Merdeka Curriculum on Student Learning Outcomes. <https://doi.org/10.24036/ekj.v6.i2.a537>
- Mawardi, M., & Fitriza, Z. (2019a). The Guided Inquiry Learning Materials Based on Multiple Chemical Representations as One of Chemistry Learning Strategies Centered on Students. *Pelita Eksakta*, 2(2), 140. <https://doi.org/10.24036/pelitaeksakta/vol2-iss2/55>
- Irham, S. M., & Oktavia, B. (2017). The Development of Guided Inquiry-based Worksheet on Colligative Properties of Solution for Chemistry Learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 57. <https://doi.org/10.2991/icmsed-16.2017.9>
- Murni, H. P., Azhar, M., & Ellizar, E. (2019). Mental model and understanding of grade XI high school in the reaction rate material. *International Journal of Progressive Science and Technologies*, 238–244. <http://dx.doi.org/10.52155/ijpsat.v13.2.798>
- Nengsih, N. R., Yusmaita, E., & Gazali, F. (2019). Evaluasi validitas konten dan konstruk bahan ajar asam basa berbasis REACT. *EduKimia*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104017>

- Astini, N. K. S. (2022). Tantangan Implementasi Merdeka Belajar pada Era New Normal Covid-19 dan Era Society 5.0. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, 13. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v13i1.298>
- Nurmartarina, D., & Novita, D. (2021). Strategi Konflik Kognitif sebagai Pembelajaran Remedial Materi Laju Reaksi untuk Mereduksi Miskonsepsi Siswa Kelas XI MIPA SMAN 2 Blitar. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 328–336. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.328-336>
- Pantiwati, Y., Chamisijatin, L., Zaenab, S., & Aldya, R. F. (2023). Characteristics of Learning Assessment Towards Implementation of Merdeka Learning Curriculum. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 7(1), 115–128. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v7i1.1125>
- Rozady, Margaretha P. N., & Koten, Y. P. (2021). Scraeth sebagai Problem Solving Computational Thingking dalam Kurikulum Prototipe. *Jurnal in Create*, 8, 11–17. <https://increate.nusanipa.ac.id/index.php/increate/article/view/34>
- Sonnya, C., Mawardi, M., & Okta, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar untuk menunjang Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Materi Konsep dan Dampak Pemanasan Global fase E SMA/MA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1091>
- Sudibjo, N., Idawati, L., & Retno Harsanti, H. (2019). Characteristics of Learning in the Era of Industry 4.0 and Society 5.0. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 372, 276–278. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925095>
- Sundaygara, C., Pratiwi, H. Y., & Hudha, M. N. (2019). Pengembangan bahan ajar media pembelajaran fisika dengan pendekatan multi representasi untuk meningkatkan kemampuan pembuatan alat-alat praktikum calon guru fisika. *Momentum: Physics Education Journal*. <https://doi.org/10.21067/mpej.v2i2.2709>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Tuti, A. P. S., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Flipped Classroom System Based on Guided Inquiry Learning Model Using Discord Application on Reaction Rate. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(3), 678. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i3.8131>

- Waer, W. P., & Mawardi, M. (2021). Integrasi Model Inkuiri Terbimbing Dan Pendekatan Flipped Classroom Pada Pembelajaran Materi Sifat Koligatif Larutan Untuk Siswa Kelas XII SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1029–1037. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.498>
- Wiji, W., Rahmi, C., & Widhiyanti. (2018). The Development of Diagnostic Test for Eliciting Student's Mental Model About Solubility Equilibria. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 23(1) <https://ikcest.org/journal-7060956.htm>



Pemanfaatan Media Digital sebagai Media Edukasi Anti Perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang

Nuni Herliani^{1*}, Farid Rizqi Maulana², Deni Wardana³

nuni.herliani14@gmail.com^{1*}, faridrizqimaulana@upi.edu², dewa@upi.edu³

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

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 30 05 2024. Revised: 28 06 2024. Accepted: 29 07 2024.

Abstract : The phenomenon of bullying has a negative impact, especially on the mental health of victims, which is an act of violence against children, which must be prevented. Prevention efforts can be made by providing anti-bullying education, which in its implementation can be carried out in classroom learning activities. The research conducted focused on the aim of describing the use of digital media in the form of interactive PowerPoint as an anti-bullying education medium in the school environment. The approach in this study was qualitative with the research subjects being grade IV students. The research instruments used in the study were interview guidelines, questionnaires, tests, and documentation. After conducting several stages of research, the results obtained were that digital media in the form of interactive PowerPoint was proven to be used well as an anti-bullying education medium, this statement was supported by data showing that most students were able to understand the learning material well, and students were satisfied with digital media in the form of interactive PowerPoint.

Keywords: Digital Media, Educational Media, Anti Bullying.

Abstrak : Fenomena *bullying* atau Perundungan membawa dampak buruk terutama bagi kesehatan mental korban yang merupakan suatu tindak kekerasan terhadap anak yang mana hal tersebut wajib dilakukan pencegahannya. Upaya pencegahan dapat dilakukan dengan cara memberikan edukasi anti perundungan yang pada pelaksanaannya dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan berfokus pada tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah. Pendekatan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman wawancara, kuisioner, test, serta dokumentasi. Setelah melakukan beberapa tahapan penelitian, diperoleh hasil bahwa media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif terbukti dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media edukasi anti perundungan, pernyataan tersebut didukung dengan data yang menunjukkan sebagian besar siswa sudah dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, dan siswa merasa puas terhadap media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif.

Kata Kunci : Media Digital, Media Edukasi, Anti Perundungan.

PENDAHULUAN

Istilah *bullying* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah padanan kata untuk perundungan. Perundungan berasal dari kata rundung dan berarti, menyusahkan, mengganggu, atau mengusik terus-menerus. *Bullying* berarti proses, cara, perilaku seseorang yang dengan sengaja menyakiti atau mengintimidasi orang yang lebih lemah (Hamzah et al., 2023) Perundungan termasuk kedalam bentuk kekerasan. Saat ini perundungan sering ditemukan terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan kekerasan terhadap anak di lingkungan sekolah akan terus terjadi dan semakin sulit diatasi apabila tidak ada pihak yang menanganinya. Unsur pemerintah yang terlibat terkait dengan pengawasan kasus ini yaitu Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terus menerima aduan dari beberapa kejadian. Pertengahan tahun 2024 sudah tercatat ada 141 kasus yang dilaporkan dan memperlihatkan indikasi adanya kekerasan pada anak. Sepertiga kasus tersebut terjadi di area sekolah yang seharusnya bisa menjadi tempat nyaman bagi anak untuk belajar.

Perundungan ialah salah satu bentuk penindasan atau kekerasan yang terjadi dilakukan oleh pribadi maupun sekelompok orang dengan memperlihatkan kekerasan dan pada akhirnya menyakiti pihak korban (Anwar & Karneli, 2020). Perundungan dapat dibagi menjadi empat kategori. Pertama, perundungan fisik, yang mencakup segala bentuk tindakan yang menyebabkan cedera fisik pada orang lain. Kedua, perundungan verbal, yang meliputi kata-kata yang merendahkan martabat individu lainnya. Ketiga, perundungan sosial, yang terdiri dari perilaku yang dapat menyebabkan isolasi-sosial terhadap seseorang. Keempat, perundungan daring, yang merujuk pada tindakan kekerasan yang terjadi melalui internet (Setiadi et al., 2023). Kasus perundungan di lingkungan sekolah seringkali dilakukan baik oleh guru kepada siswa maupun antara sesama siswa. Kehadiran perundungan di sekolah memiliki potensi untuk menghambat kemajuan belajar siswa (Ma'rufah & Pristiwiyanto, 2021).

Berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan SDN Lontar Baru Kota Serang, ditemukan beberapa perilaku abnormal pada siswa yang masuk dalam kategori *bullying*. Perilaku tersebut antara lain menggunakan kata-kata kasar, menghina nama orang tua dengan menempelkannya pada julukan temannya, memaksa ,bahkan meminta uang sepihak tanpa persetujuan. Selain itu, ada pula siswa yang ikut memfitnah, mengucilkan, dan membenci siswa lain yang mempunyai nilai akademik rendah, sehingga siswa tersebut tidak mempunyai teman bermain atau sahabat di kelas. Ada juga sikap senioritas yang sewenang-wenang siswa yang lenih tua atas terhadap teman sekelasnya yang termuda. Kasus-kasus seperti ini tidak boleh dikesampingkan dan digantikan dengan tindakan preventif sebagai strategi untuk

mengurangnya. (Kurniawan et al., 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Lontar Baru Kota Serang, metode pencegahan perilaku perundungan di sekolah telah mencakup beberapa langkah, seperti penyuluhan atau himbauan tentang perundungan selama upacara, penggandaan poster bertema "Stop *Bullying*", dan pemberian sanksi kepada pelanggar. Sanksi tersebut termasuk menyanyikan lagu wajib nasional dan membersihkan ruangan sekolah sebagai bentuk konsekuensi atas tindakan perundungan. Namun, menurut kepala sekolah upaya ini hanya mampu menekan perundungan untuk sementara waktu.

Perilaku perundungan yang banyak terjadi di lingkungan sekolah membuktikan bahwa karakter siswa belum cukup bahkan jauh dari kata baik, terlebih perundungan termasuk kedalam suatu tindak kekerasan terhadap anak. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Kemendikbud Ristek) telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Permendikbud Ristek) Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan (PPKSP). Kekerasan yang dimaksud mulai dari kekerasan seksual, perundungan atau *bullying*, diskriminasi hingga intoleransi. Perilaku perundungan menimbulkan banyak dampak buruk terutama bagi pihak korban, yang paling berbahaya dari dampak perundungan, yaitu : disfungsi sosial, merasa rendah diri, gangguan kecemasan, insomnia, depresi, dan keinginan untuk bunuh diri. Apabila siswa mengalami semua dampak tersebut, maka akan mempengaruhi kemajuan belajarnya atau bahkan bisa sampai putus sekolah. Hal tersebut menjadi masalah besar dalam dunia pendidikan, sehingga harus ada yang berperan untuk menangani masalah tersebut termasuk pihak sekolah.

Kegiatan pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan segala bentuk kemajuan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang digunakan saat ini semakin canggih dan modern (Riski & Airlanda, 2023). Salah satu aplikasi multimedia dalam *windows* yang dapat membantu proses pembelajaran yang disebut *Powerpoint* (Damasanti & Nuroh, 2023). Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti memilih aplikasi *Powerpoint* yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang interaktif sehingga dapat digunakan menjadi media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran anti perundungan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, dari semua permasalahan yang telah dikemukakan peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul yaitu "Pemanfaatan Media Digital sebagai Media Edukasi Anti Perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan pemanfaatan teknologi berupa media digital dalam upaya mengedukasi perilaku anti perundungan di lingkungan sekolah.

Media digital yang peneliti gunakan yaitu berbentuk *PowerPoint* interaktif. Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini sekaligus dapat meningkatkan penguasaan teknologi oleh para pengajar yang masih dianggap kurang. Fokus penelitian ini yaitu menjelaskan bagaimana media *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. *PowerPoint* dikenal sangat mudah diaplikasikan sehingga banyak digunakan untuk keperluan presentasi, pengajaran, dan pembuatan animasi oleh berbagai kalangan (Dewi & Manuaba, 2021). Aplikasi *PowerPoint* menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan menarik seperti pengolahan teks, penyisipan gambar, audio, animasi, video, serta efek visual yang dapat disesuaikan sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih atraktif. Pemanfaatan media *PowerPoint* interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, cukup menarik, dan sangat membantu dalam proses memahami materi pembelajaran (Purwanti, et al 2020).

Adapun penelitian pendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Budianti et al., 2023) yang memaparkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu terkait membahas penerapan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, serta perbedaan dengan penelitian ini yaitu materi pembelajaran yang disampaikan. Penelitian lain oleh (Rahayu & Wicaksono, 2023) yang memaparkan bahwa melalui pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran anti bullying di sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terkait materi pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran anti *bullying* atau perundungan, sedangkan perbedaannya yaitu bentuk media pembelajarannya yang berbeda, penelitian tersebut menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

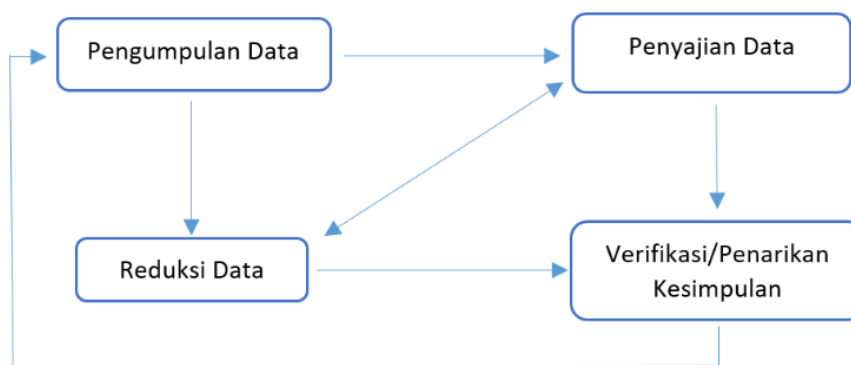
METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital berupa *PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan di SDN Lontar baru Kota Serang, dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, kuisioner, test, serta dokumentasi. Keempat teknik tersebut yang peneliti gunakan sebagai alat dalam

memperoleh data penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lontar Baru, Kota Serang, penelitian dilakukan selama 3 hari, yang dalam pelaksanaannya terbagi menjadi sebagai berikut: hari pertama, penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah serta menjelaskan terkait ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Hari kedua, pengambilan data melalui kegiatan wawancara, yang mana ada dua narasumber yakni guru wali kelas IV dan kepala SD Negeri Lontar Baru. Dari pada hari ketiga yaitu kegiatan penerapan pemanfaatan media pembelajaran, berupa pemberian materi, yang kemudian diikuti pembagian kuesioner dan soal tes.

Wawancara yang dilakukan berfokus pada topik seputar fenomena bullying yang pernah terjadi di sekolah tersebut, serta bagaimana peran sekolah dalam menanganinya. Sedangkan kuesioner diberikan kepada seluruh subjek yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Terdapat dua kuesioner yang dibagikan, kuisisioner pertama berisi tentang pengalaman dan keterlibatan siswa dalam perilaku perundungan, seperti pengalaman pernah menjadi korban, atau pelaku, atau penonton terhadap perilaku perundungan, kuesioner tersebut dijadikan alat pengambilan data awalan yang diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peneliti terkait pengalaman siswa terhadap perilaku perundungan. Kuesioner kedua yaitu mengenai respon kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah peneliti terapkan. Adapun soal tes digunakan guna mengetahui apakah siswa telah memahami materi dengan baik atau tidak.

Pada penelitian ini peneliti digunakan dua sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah dan guru wali kelas IV, serta hasil jawaban kuesioner yang dikerjakan siswa. Sedangkan sumber data sekunder untuk membantu dalam penyusunan artikel itu yaitu dari buku, jurnal, dan internet. Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode deskriptif. Kemudian data dianalisis dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Komponen Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perundungan adalah tindakan yang pada dasarnya merupakan tindak kekerasan, baik kekerasan secara fisik, kekerasan verbal, kekerasan sosial, maupun kekerasan dunia maya. Perundungan sering terjadi pada anak-anak sekolah dasar, oleh karena itu pihak sekolah perlu melakukan upaya pencegahan. Sebagai langkah awal untuk mendukung pernyataan diatas maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen kuesioner atau kuesioner sebagai tahap awal penelitian. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui keterlibatan dan pengalaman siswa terkait perilaku bullying. Kuesioner ini memuat sepuluh pernyataan dengan 3 (tiga) aspek sebagai berikut: 1) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban *bullying*, yang mana aspek tersebut diuraikan menjadi 4 butir pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 1-4. 2) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku *bullying*, yang diuraikan menjadi 3 butir pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 5-7. 3) Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku *bullying*, yang juga diuraikan menjadi 3 butir pertanyaan yaitu nomor 8-10.

Setelah peneliti membagikan kuesioner kepada subjek yang mana subjeknya yaitu siswa kelas IV SD Negeri Lontar Baru kota Serang, kemudian para siswa menjawab kuesioner tersebut maka diperoleh hasil yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Contoh Bentuk Tabel

| Aspek | Hasil Persentase Jawaban |
|---|--------------------------|
| Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban <i>bullying</i> | 69% |
| Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku <i>bullying</i> | 43% |
| Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku <i>bullying</i> | 71% |

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa, pengalaman siswa sebagai korban dari perilaku *bullying* ada sebanyak 69 persen, yang ditunjukkan oleh hasil jawaban siswa sebanyak 15 dari 22 siswa yang menjawab bahwa mereka pernah menjadi korban dari perilaku perundungan baik berupa perundungan fisik seperti pernah dipukul dan didorong, juga perundungan verbal atau lisan yang mana siswa banyak menjawab bahwa mereka pernah dihina seperti mengejek nama orang tua, dan dipanggil dengan panggilan yang kasar dan buruk. Serta perundungan sosial seperti pernah menerima ancaman dari teman apabila tidak memberikan uang atau apabila korban melapor kepada guru atau orang tua.

Selain itu pengalaman siswa sebagai pelaku *bullying* ada sebanyak 43 persen. Dalam hal tersebut, sebagian siswa mengaku pernah memukul temannya, ada juga yang sengaja

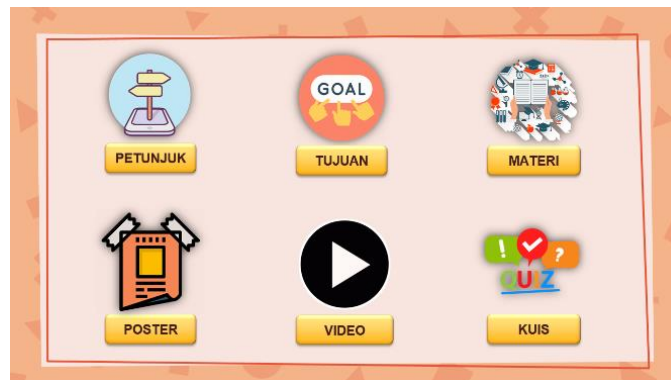
mendorong teman sampai terjatuh saat bermain. Pelaku perundungan verbal juga ditemukan dari jawaban siswa yang mengaku pernah menghina fisik teman karena warna kulit yang gelap, atau karena tubuh yang gemuk, ada juga yang memanggil teman dengan panggilan yang kasar dan buruk, serta ada yang mengejek teman dengan nama panggilan orang tua. Selain itu terdapat juga perilaku perundungan sosial yaitu menjauhi atau mengucilkan teman yang kemampuan akademiknya kurang baik, serta mengancam teman agar tidak melaporkan kejadian perundungan kepada guru atau orang tua.

Selanjutnya data pengalaman siswa sebagai penonton atau sekadar menyaksikan kejadian *bullying* ada sebanyak 71 persen. Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka pernah menjadi penonton perilaku perundungan, seperti pernah melihat teman yang disakiti oleh teman lainnya, kemudian pernah membantu teman yang menjadi korban, dan menegur pelaku perundungan. Namun tidak berani melaporkan kepada guru karena takut akan menjadi korban. Hal tersebut membuat pelaku tidak merasa jera karena tidak ada hukuman apapun. Dari semua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa terhadap perilaku *bullying* baik menjadi korban, menjadi pelaku, atau sekadar menjadi penonton dari perilaku perundungan itu cukup tinggi. Hal ini membenarkan pernyataan terkait fenomena perilaku perundungan di lingkungan sekolah dasar yang masih terus terjadi bahkan bertambah banyak dari tahun ke tahunnya.

Indikator pada aspek keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi korban *bullying* diuraikan menjadi empat indikator, sebagai berikut : 1) Pengalaman merasa terintimidasi oleh teman di sekolah. 2) Pengalaman menerima kekerasan secara fisik. 3) Pengalaman menerima kekerasan secara verbal atau lisan. 4) Pengalaman menerima ancaman dari teman di sekolah. Kemudian indikator pada keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi pelaku *bullying* diuraikan menjadi tiga indikator, sebagai berikut: 1) Pengalaman pernah melakukan kekerasan secara fisik kepada teman di sekolah. 2) Pengalaman pernah melakukan kekerasan verbal atau lisan kepada teman di sekolah. 3) Pengalaman pernah melakukan ancaman terhadap teman di sekolah. Dan selanjutnya Indikator pada aspek Keterlibatan dan pengalaman siswa dalam menjadi penonton perilaku *bullying* diuraikan menjadi 3 indikator, sebagai berikut: 1) Pengalaman menyaksikan kejadian perundungan. 2) Pengalaman memberikan bantuan kepada korban perundungan. 3) Pengalaman memberikan teguran kepada pelaku perundungan. Kesepuluh aspek tersebut cukup menjelaskan keterlibatan dan pengalaman siswa terkait perilaku *bullying*.

Ketika ditemukan data bahwa di SD Negeri Lontar Baru Kota Serang terdapat banyak

perilaku perundungan, maka penulis memberikan solusi melalui media digital berupa *PowerPoint* Interaktif yang peneliti manfaatkan sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan. Kali ini peneliti membuat sebuah *PowerPoint* dengan berbagai fitur di dalamnya sehingga *powerpoint* tersebut menjadi interaktif. Dalam hal ini peneliti juga memanfaatkan *PowerPoint* interaktif untuk memperkenalkan suatu materi. Adapun *PowerPoint* interaktif yang dibuat oleh peneliti memuat materi seputar perilaku perundungan secara lengkap. Terdapat penjelasan materi yang disajikan secara menarik, singkat, jelas, serta lengkap dengan menggunakan kalimat yang sederhana. Hal tersebut bertujuan agar siswa mudah memahami materi. Karena jika materi disajikan dalam kalimat yang rumit maka siswa akan sulit untuk memahaminya. Selain materi yang disajikan dengan menggunakan kalimat penjelas, di dalam *PowerPoint* interaktif yang dibuat oleh peneliti juga memuat sumber materi berupa video edukasi terkait perundungan, agar menjadi tontonan yang baik serta menyenangkan saat pembelajaran berlangsung. Tak hanya itu, ada juga video lagu anti perundungan yang peneliti jadikan bahan untuk memancing semangat siswa dalam belajar, karena biasanya anak sekolah dasar akan senang apabila ada kegiatan bernyanyi saat pembelajaran.

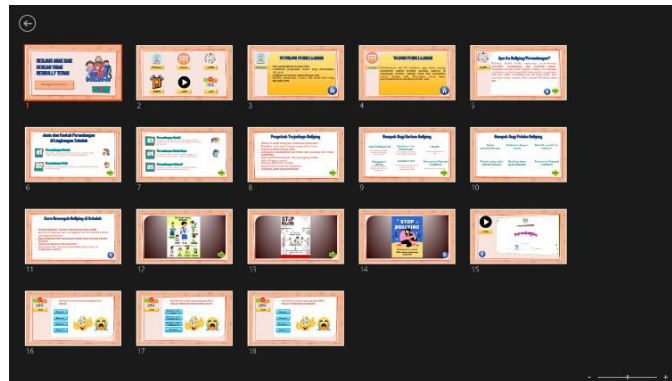


Gambar 2. Tampilan Layar Menu Utama

PowerPoint yang peneliti buat, didalamnya memuat beberapa soal yang dijadikan kuis untuk memastikan apakah siswa sudah memahami materi dengan baik atau tidak. Kuis yang disajikan dibuat menarik sehingga terkesan seperti sebuah permainan, hal ini akan menarik semangat dan perhatian siswa, sehingga mereka akan berusaha menjawab soal dengan benar. Yang dimaksud dengan “interaktif” dalam pembuatan *PowerPoint* yang peneliti rancang agar berbeda dengan *PowerPoint* yang lain pada umumnya, yaitu peneliti menjalankan program aplikasi untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Dengan hal ini peneliti dapat membuat tampilan di layar silih berganti layaknya sebuah pertunjukkan, terdapat layar menu utama atau layar *home* yang didalamnya terdapat ikon-ikon materi pokok yaitu disetiap gambar materi peneliti menautkan *hyperlink* sehingga saat ikon tersebut diklik maka akan otomatis

terbuka layar yang memuat penjelasan materi.

Dengan tampilan seperti ini, maka penyajian materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan tanggapan dari para siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Semua siswa terlihat memperhatikan penjelasan materi dari peneliti dengan baik, dan penuh semangat. Peneliti berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan. *PowerPoint* interaktif yang dirancang oleh peneliti didesain dengan konsep yang sederhana namun tetap menarik, perpaduan warna yang senada dan materi yang dijelaskan menggunakan kalimat yang tidak rumit dan efektif sehingga mudah dimengerti oleh siswa. Jumlah layar pada *PowerPoint* interaktif tersebut yaitu sebanyak 18 layar. Banyaknya materi disesuaikan dengan durasi waktu pembelajaran, sehingga waktu yang ada cukup untuk menjelaskan semua materi. Berikut dibawah ini tampilan dari powerpoint yang dibuat oleh peneliti dan dimanfaatkan sebagai media edukasi anti perundungan.



Gambar 3. *Full Slide Powerpoint* Interaktif

Pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran edukasi anti perundungan, peneliti melakukan beberapa tahap, yaitu : persiapan, proses pembelajaran atau penerapan media, evaluasi, kegiatan review. Yang pertama persiapan, pada tahap ini peneliti menyiapkan segala keperluan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yakni seperti mempersiapkan ruang kelas agar tertata rapi, memastikan semua siswa sudah masuk kedalam ruang kelas, mempersiapkan *LCD proyektor* atau *infocus* untuk mempresentasikan *PowerPoint*, memastikan aliran listrik berfungsi dengan baik juga termasuk kabel-kabel, serta mempersiapkan perangkat laptop yang akan digunakan. Laptop dan *LCD Proyektor* termasuk ke dalam bentuk kemajuan teknologi, yang mana kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan guru untuk membantu siswa mendapatkan sumber belajar yang bervariasi (Dewi et al., 2021).

Tahap yang kedua yaitu pelaksanaan, dalam tahap ini berlangsung proses kegiatan pembelajaran, yang meliputi penerapan powerpoint interaktif sebagai media untuk menjelaskan

materi pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan pembukaan sebagai pengantar pembelajaran, dengan melakukan hal-hal yang memantik semangat siswa untuk belajar, seperti berdoa, bernyanyi, dan tanya jawab awalan yang pertanyaannya meliputi pengetahuan siswa terhadap perilaku perundungan. Ketika pembelajaran dimulai, peneliti sebagai guru berusaha menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Selanjutnya yaitu kegiatan mempresentasikan *PowerPoint* interaktif, setelah memastikan ketertarikan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, maka peneliti mulai menjelaskan menjelaskan materi yang ada dalam media yang ditampilkan, semua siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, tak sedikit siswa yang bertanya karena ketidaktahuannya atas topik yang sedang dibicarakan, hal ini membuat terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Pelaksanaan penerapan media digital *PowerPoint* interaktif berlangsung sekitar 2 jam mata pelajaran atau kurang lebih satu jam. Penerapan media berjalan dengan lancar dan sangat baik, tanggapan yang diberikan siswa yang terlihat tidak berkurang semangatnya dari awal hingga akhir penjelasan materi. Dibawah ini merupakan gambar saat proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Penerapan Media *Powerpoint* dalam Proses Pembelajaran

Setelah peneliti mempresentasikan dan menjelaskan semua materi tentang perilaku perundungan, langkah selanjutnya perlu dilakukan kegiatan evaluasi agar peneliti dapat mengetahui perkembangan pemahaman siswa terhadap materi tentang perilaku perundungan yang telah dijelaskan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dalam pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya. Evaluasi dilakukan agar pendidik dapat mengetahui apakah tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

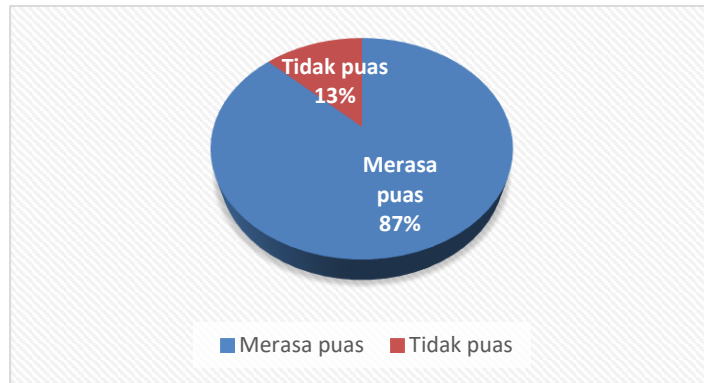
Pada tahap ini, bentuk evaluasi yang diberikan yaitu berupa tes dengan soal berjumlah lima belas butir pertanyaan, dengan sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal uraian singkat. Seluruh pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan seputar materi pembelajaran yang

telah disampaikan dan dijelaskan. Materi pembelajaran tersebut yang ada dan dipresentasikan dalam PowerPoint interaktif yang dibuat oleh peneliti sebagai guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mendorong siswa menjawab hal terkait perilaku perundungan, seperti arti dari perundungan, jenis-jenis perundungan, contoh-contoh perilaku perundungan, dampak dari perundungan, serta upaya pencegahan terhadap perilaku perundungan.

Setelah evaluasi dilakukan, maka peneliti mendapatkan hasil bahwa 83,6% siswa menjawab soal dengan jawaban benar. Hal ini menunjukkan siswa sudah mampu memahami materi dengan baik. Kemudahan siswa dalam memahami materi dipengaruhi juga oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan hasil evaluasi yang diperoleh, maka dapat dikatakan media PowerPoint Interaktif yang digunakan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi sangat efektif apabila dimanfaatkan dengan baik. Walaupun karena sejatinya kemampuan dan tingkat kecerdasan setiap siswa itu berbeda, hanya saja bisa dimaksimalkan dengan diberikan pembelajaran dengan cara yang baik.

Tahap akhir dari kegiatan pemanfaatan media digital berbentuk *PowerPoint* interaktif ini yaitu tahap Review. Review dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam mereview, peneliti melakukan dua cara untuk memperoleh tanggapan dari siswa. Pertama, dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan terkait sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, suasana hati siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta terkait kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pertanyaan lisan yang diajukan oleh peneliti kepada siswa, didapatkan respon bahwa siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan siswa merasa puas serta menyukai media *PowerPoint* interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Cara yang kedua yang dilakukan peneliti dalam melakukan review yaitu dengan membagikan kuesioner kepada siswa. Kuesioner yang diberikan berisi sepuluh butir pernyataan dengan indikator utama yaitu kepuasan siswa terhadap media pembelajaran digital yang telah diberikan. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apakah media PowerPoint interaktif dapat disukai dan diterima dengan baik oleh siswa, serta untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam pemanfaatan media *PowerPoint* tersebut.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Media *Powerpoint* Interaktif

Hasil yang didapat dari jawaban siswa dalam menjawab kuesioner tentang kepuasan siswa terhadap media *PowerPoint* interaktif yang peneliti gunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni menunjukkan bahwa sebanyak 87% siswa merasa puas terhadap media *PowerPoint* interaktif yang peneliti gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut menunjukkan nilai yang sangat tinggi sehingga membuktikan bahwa media *PowerPoint* interaktif telah dimanfaatkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan beberapa tahapan, yaitu tahap pengambilan data awal, tahap pemanfaatan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran, tahap evaluasi, dan tahap review. Dari semua tahapan yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil berupa data dan fakta bahwa *PowerPoint* interaktif dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media edukasi anti perundungan, dengan dibuktikan oleh data hasil evaluasi pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan yang mencapai sebanyak 86,3 persen siswa menjawab benar yang berarti pemanfaatan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta data hasil kuesioner menunjukkan bahwa hal tersebut sesuai permasalahan dan tujuan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan media digital dalam bentuk *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi anti perundungan di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, K., & Karneli, Y. (2020). Hubungan Perilaku Bullying dengan Kemampuan Berinteraksi Sosial Siswa. *Jurnal Neo Konseling* , 2 (4).
<https://doi.org/10.24036/00327kons2020>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* , 7 (1), 127.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* , 11 (1), 19–25. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.5902>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu* , 5 (6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* , 5 (1), 76–83.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>
- Hamzah., Manafe, H. A., Kaluge, A. H., & Niha, S. S. (2023). BENTUK DAN FAKTOR PENYEBAB BULLYING: STUDI MENGATASI BULLYING DI MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 10 (3), 481–491.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1968>
- kumparanNEWS. 19 Agustus 2023. Isi Lengkap Permendikbud yang Atur Soal Bullying hingga Kekerasan Seksual. Diakses pada 12 Maret 2024, dari <https://kumparan.com/kumparannews/isi-lengkap-permendikbudristek-yang-atur-soal-bullying-hingga-kekerasan-seksual-20x4F4MAsuWM>
- Kurniawan, M. I. (2022). Pengembangan komik digital untuk mencegah bullying pada siswa kelas VII. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG* , 8 (1).
<https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7491>
- Ma'rufah, R., & Pristiwiyanto, P. (2021). Peran Sekolah Dalam Menanggulangi Perilaku Bullying. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* , 2 (1), 18–28.
<https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.313>
- metro.tempo.co. 12 Maret 2024. KPAI Terima 141 Aduan Kekerasan Anak Sepanjang Awal 2024, 35 Persen Terjadi di Sekolah. <https://metro.tempo.co/read/1844009/kpai-terima-141-aduan-kekerasan-anak-sepanjang-awal-2024-35-persen-terjadi-di-sekolah>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Biologi* , 3 (2), 157. <https://doi.org/10.21043/jobv.v3i2.8446>

- Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd* , 11 (1), 75–84.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52567>
- Riski, A. N., & Airlanda, G. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video dan Game Online Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia* , 6 (2), 448–457. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.132>
- Setiadi, N., Purwanti, P., Widiatmoko, A., & Putro, A. A. Y. (2023). Peran Guru Kelas dan Orangtua di Sekolah Ramah Anak untuk Mencegah dan Mengatasi Perundungan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* , 7 (01), 16–26.
<https://doi.org/10.30738/tc.v7i01.13971>



Pengaruh Meditasi *Anapanasati* terhadap Perhatian Siswa Kelas IX pada Materi *Brahma Wihara* di SMP Negeri 2 Keling

Teguh Wibowo^{1*}, Sujiono², Dwiyono Putranto³

teguhaku993@gmail.com^{1*}, sujiono@radenwijaya.ac.id², pak.dwiyonoputranto@gmail.com³

¹Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Buddha

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Received: 26 06 2024. Revised: 20 07 2024. Accepted: 31 07 2024.

Abstract : Lack of student learning attention affects the expected learning achievement. By implementing *Anapanasati* meditation, it is expected to improve student attention during learning. The study was conducted at SMP Negeri 2 Keling Dk. Cungkuk, Ds. Tunahan, Kec. Keling, Kab. Jepara. The purpose of the study was to determine the effect of *Anapanasati* meditation on the attention of grade IX students on the *Brahma Wihara* material at SMP Negeri 2 Keling. This study applies the Pre-experimental method with a one group pretest-posttest Design. The study was conducted on grade IX students who are Buddhist. The pre-test and posttest data of participants were obtained using a research instrument in the form of a Likert scale. Analysis of research data using the Successive Interval Method (MSI). The results of the study showed a difference in the mean before and after being given treatment. The Pre-test mean was 41.56 and the Posttest mean was 51.06, there was a difference of 9.5. The Tcount was 12.621 and Ttable 2.119 (Tcount > Ttable) and sig.sig. (2-tailed) shows $0.000 < 0.05$ indicating that there is an influence of *Anapanasati* meditation on student attention. From the results of the study, it was concluded that *Anapanasati* meditation has an influence on student attention.

Keywords : *Anapanasati* Meditation, Mindfulness, *Brahma Wihara*.

Abstrak : Kurangnya perhatian belajar siswa mempengaruhi prestasi belajar yang diharapkan. Dengan menerapkan meditasi *Anapanasati* diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa saat pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Keling Dk. Cungkuk, Ds. Tunahan, Kec. Keling, Kab. Jepara. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa kelas IX pada materi *Brahma Wihara* di SMP Negeri 2 Keling. Penelitian ini menerapkan metode *Pre-eksperimen* dengan rancangan *one group pretest-posttest Design*. Penelitian dilakukan kepada siswa kelas IX yang beragama Buddha. Data *pre-test* dan *posttest* partisipan diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa skala *Likert*. Analisis data penelitian menggunakan *Metode Successive Interval* (MSI). Hasil dari penelitian menunjukkan perbedaan mean sebelum dan setelah diberikan *treatmen*. *Mean Pre-test* diperoleh 41,56 dan *Posttest* diperoleh 51,06 terdapat selisih 9,5. Didapatkan T_{hitung} sebesar 12,621 dan T_{tabel} 2,119

($T_{hitung} > T_{tabel}$) dan sig.sig. (*2-tailed*) menunjukkan $0.000 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa meditasi *Anapanasati* memiliki pengaruh terhadap perhatian siswa.

Kata kunci : Meditasi *Anapanasati*, Perhatian, *Brahma Wihara*.

PENDAHULUAN

Perhatian adalah fokus atau konsentrasi yang diarahkan pada suatu objek atau hal tertentu. (Alam, 2020). Pembelajaran berhasil ketika tujuan tercapai, yang bergantung pada tingkat konsentrasi siswa. Konsentrasi rendah dapat mengakibatkan kurang fokus dan pemahaman materi yang rendah. Konsentrasi adalah modal utama siswa dalam memahami materi (Aviana & Fatichatul Hidayah, n.d.). Perhatian yang baik saat belajar merupakan kunci untuk kesuksesan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Winata, 2021). Kesulitan dalam mempertahankan fokus dapat menghambat pencapaian hasil yang optimal dalam proses pembelajaran, sebaliknya, dengan kemampuan untuk berkonsentrasi dengan baik, siswa dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan mencapai hasil yang maksimal (Noviyanti et al., 2024). Memiliki kemampuan untuk fokus pada hal yang penting. dan mengesampingkan yang kurang penting merupakan bagian dari proses kognitif yang rumit yang disebut perhatian. baik perhatian maupun konsentrasi sama-sama penting untuk respons fisiologis dan perilaku. Indikator perhatian menunjukkan bahwa siswa mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, dan mengajukan pertanyaan (Siregar, 2020).

Terdapat dua jenis perhatian aktif dan pasif, Penting bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka melalui pembelajaran teori dan praktik, serta untuk memperoleh keahlian dalam berbagai bidang, termasuk Kekuatan spiritual, pemahaman diri, karakter, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk memberikan kontribusi positif. bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Amalia, 2019). Siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri mereka maupun dari lingkungan luar. Stimulus yang berbeda dapat memicu perhatian dan persepsi unik pada setiap siswa. Respon terhadap stimulus dari tenaga pengajar juga beragam, stimulus yang membosankan cenderung tidak menarik perhatian siswa, yang kemudian dapat mengalihkan fokus mereka pada hal lain, sehingga mengganggu proses belajar (Wardani et al., 2024).

Salah satu cara menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi adalah dengan meditasi. Suatu metode yang efektif untuk meningkatkan perhatian siswa adalah meditasi, meditasi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran (Sidharta et al., 2024). Terdapat dua jenis praktik samadhi atau pengembangan batin, meditasi

untuk mengembangkan ketenangan (*samatha bhavana*) dan meditasi untuk mengembangkan pencerahan. (*vipassana bhavana*) (Fendy et al., 2023). Meditasi konsentrasi bisa menciptakan keadaan mental yang mantap, jernih, dan terfokus. Di sisi lain, meditasi kesadaran adalah praktik yang mengajarkan pengamatannya terhadap berbagai fenomena mental yang muncul, seperti sensasi, perasaan, emosi, pikiran, dan realitas. *Samatha bhavana* merupakan meditasi yang bertujuan mencapai ketenangan pikiran.. Ketenangan pikiran dapat tercapai dengan mengarahkan pikiran pada salah satu dari 40 objek meditasi *samatha bhavana*.

Buddha menjelaskan dalam *Visuddhimagga Sutta* bahwa meditasi dapat meningkatkan konsentrasi. Mengembangkan konsentrasi berarti: 1. Melatih, menjinakkan, dan mengembangkan pikiran; 2. Menekan dan menghilangkan rintangan serta kotoran batin lainnya untuk menjernihkan pikiran; 3. Mengembangkan dan memperkuat faktor-faktor jhana untuk meningkatkan konsentrasi; 4. Berlatih konsentrasi (*samādhi sikkhā*) sebagai bagian dari Tiga Latihan Mulia; 5. Melakukan perbuatan bajik yang besar dan mengumpulkan karma yang baik; 6. Menikmati kesejahteraan fisik dan mental; 7. Menenangkan pikiran sepenuhnya, membuatnya damai dan sangat kuat untuk memungkinkan meditator menganalisis badan jasmani. (Mon Tin Mehm, 2012). Menurut *Visuddhimagga*, dalam praktik *samatha bhavana* terdapat 40 jenis objek untuk *samatha*. Meliputi 10 *kasina* (tanah, air, api, angin, hijau kebiruan, kuning, merah, putih, cahaya, dan ruang), 10 persepsi pembusukan mayat, 10 perenungan (termasuk perenungan Buddha, *Dhamma*, *Sangha*, moralitas, kedermawanan, dewata, kematian, jasmani, pernapasan, dan kedamaian), 4 alam *Brahma* (cinta kasih, belas kasihan, kegembiraan, keseimbangan), 4 *jhana* tanpa bentuk (ruang yang tak terbatas, kesadaran tanpa batas, kehampaan, bukan persepsi maupun bukan-persepsi), perenungan kejiikan terhadap makanan, dan perenungan empat unsur (Buddhaghosa, 2010).

Penggunaan objek meditasi seperti meditasi *Anapanasati*, siswa dapat mengembangkan konsentrasi, ketenangan, dan pengendalian diri yang lebih baik (Herliawati & Winangsih, 2023). Meditasi *Anapanasati* terdapat dua konsep utama, yaitu latihan mental dan perhatian terhadap pernapasan (Sari, 2023). Meditasi berasal dari kata Latin "*meditatio*," yang merujuk pada konsentrasi, refleksi, atau pengendalian pikiran, sedangkan *Anapanasati* adalah praktik yang memusatkan perhatian pada pernapasan. Meditasi *Anapanasati* membuat siswa lebih santai, responsif, dan mampu mengelola diri dalam situasi yang tidak diinginkan, sehingga meningkatkan perhatian belajar dan pemahaman materi. Hasilnya, tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, karena konsentrasi yang optimal merupakan modal utama dalam proses belajar. Meditasi membantu menenangkan pikiran, meningkatkan fokus, dan mengurangi stres,

sehingga siswa lebih siap menerima dan memahami materi pelajaran (N. S. Siregar et al., 2024). Meditasi *Anapanasati* adalah penghayatan dan penyadaran saat napas masuk dan keluar, napas dibiarkan mengalir secara alami tanpa dibuat-buat (Jaya, 2007 : 185). Dengan rutin melakukan meditasi, siswa dapat memperbaiki kemampuan konsentrasi mereka, yang pada akhirnya meningkatkan perhatian mereka (Trimurtini & Mulyani, 2024).

Praktik meditasi pada anak, baik melalui audio dengan pesan positif maupun latihan pernapasan sadar, membuat siswa lebih santai, responsif, perhatian belajar meningkat, dan mampu mengelola diri dalam situasi yang tidak diinginkan (Pranata & Wijoyo, 2020). Meditasi merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan perhatian siswa. (Cahyani & Wahyuni, 2023). Metode *Anapanasati* membantu memperbaiki kebiasaan belajar dan prestasi akademik siswa. Selain itu, latihan *Anapanasati* yang rutin dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mental, meningkatkan perhatian, serta mempererat hubungan dengan teman, keluarga, dan kerabat (Pandey, 2022). *Anapanasati* yang mempunyai makna perhatian penuh terhadap keluar masuknya pernapasan ini merupakan praktek dasar dan mudah dalam agama Buddha (Hanh, 2016). Praktik meditasi *Anapanasati* memiliki manfaat positif dalam pembelajaran, *Anapanasati* dapat mengembangkan diri agar lebih sadar dan ketenangan badan jasmani, pikiran jadi terkendali dan menciptakan kondisi mental diri seseorang menjadi kondusif (Analayo, 2012). meditasi anapanasati mempunyai fungsi yang sangat baik seperti dapat mengembangkan cinta kasih, kasih sayang, sifat empati dan itu semua adalah inti dari ajaran Buddha (Thera & Fromm, 2005).

Indikator perhatian siswa adalah mencerminkan seberapa dalam siswa terlibat dalam proses pengamatan dan pemahaman, ketika siswa memiliki minat terhadap topik tertentu, mereka secara alami akan memusatkan perhatian pada topik tersebut. Sub-indikator perhatian siswa termasuk mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru (Akbar et al., 2023). Tingkat perhatian siswa dapat diamati melalui keikutsertaan aktif mereka dalam pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, mengajukan pertanyaan, dan mengikuti instruksi dengan baik (Siregar et al., 2020). Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta hasil pengamatan penulis, penelitian ini diambil dengan judul " Pengaruh Meditasi *Anapanasati* Dalam Meningkatkan Perhatian Siswa Kelas IX Dalam Pelajaran Agama Buddha Di SMP Negeri 2 Keling Desa Tunahan, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara." Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain *pra-eksperimen*. Satu kelompok *pre-test-posttest*. Untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan. Penelitian eksperimen merupakan metode yang mengevaluasi dampak dari suatu perlakuan dalam kondisi tertentu. Penelitian eksperimen melibatkan pemberian perlakuan kepada subyek dan mengamati pengaruhnya (Sugiyono, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperimen* dengan satu kelompok yang menjalani *pre-test* (O_1), kemudian menerima perlakuan (X), dan diakhiri dengan *post-test* (O_2). Keberhasilan perlakuan dinilai dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah semua siswa kelas IX yang beragama Buddha di SMP Negeri 2 Keling. Penelitian *pre-eksperimen one group pre-test-post-test*, tahap dasar yang dilakukan yaitu menentukan sampel yang digunakan untuk penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelas penelitian.

Tahap selanjutnya adalah memberikan *pre-test* untuk mengukur kondisi perhatian siswa sebelum diberikan *treatment* meditasi. Langkah selanjutnya sampel diberi *treatment* meditasi, selanjutnya, tahap terakhir sampel menjalani *post-test* untuk mengevaluasi kondisi perhatian belajar siswa sesudah diberi *treatment* meditasi. Tujuan melakukan meditasi *Anapanasati* adalah untuk mengetahui pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa saat belajar. Rancangan penelitian akan ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Skema *Treatmen*

| <i>Pre-test</i> | <i>Treatmen</i> | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------------|------------------|
| O_1 | X | O_2 |

Untuk mendapatkan data yang berkualitas dan lengkap, peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Angket berbentuk lembaran yang berisi sejumlah pernyataan yang disusun oleh peneliti, bertujuan untuk mendapatkan kabar informasi dari responden mengenai topik yang nantinya akan dilakukan penelitian (Salim,2019). Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa. Data variabel perhatian belajar dikumpulkan menggunakan angket yang terdiri dari 16 item dengan 18 siswa sebagai responden. Angket ini memiliki 4 pilihan jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang akan diperoleh dalam penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa, untuk itu pengumpulan data menggunakan angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh meditasi *Anapanasati*

terhadap perhatian siswa. Dengan menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) Data penelitian terdiri dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Bagian ini akan mendeskripsikan *data Pre-test* dan *Post-test*, termasuk nilai rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, dan *standar deviasi*. Selain itu, akan disajikan tabel distribusi frekuensi dan diagram batang dari distribusi frekuensi. Berikut adalah rincian hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan SPSS 25.00 *for Windows*. Hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan nilai rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, dan *standar deviasi* sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

| No | Responden | Pre-Test | Post-test |
|----|-----------|----------|-----------|
| 1 | TA | 44 | 51 |
| 2 | RN | 44 | 50 |
| 3 | AD | 45 | 52 |
| 4 | EP | 42 | 48 |
| 5 | GS | 43 | 53 |
| 6 | SK | 41 | 53 |
| 7 | DV | 44 | 50 |
| 8 | AD | 41 | 53 |
| 9 | ES | 42 | 52 |
| 10 | WA | 42 | 54 |
| 11 | AT | 39 | 51 |
| 12 | FP | 44 | 50 |
| 13 | DP | 45 | 50 |
| 14 | RAI | 39 | 50 |
| 15 | ADG | 39 | 52 |
| 16 | ACS | 37 | 43 |
| 17 | SA | 36 | 49 |
| 18 | YF | 41 | 47 |

Tabel 3. Data *Statistics Pre-test* dan *Post-test*

| Statistics | | | Statistics | | |
|------------------------|---------|-------|------------------------|---------|-------|
| Pre-test | | | Posttes | | |
| N | Valid | 18 | N | Valid | 18 |
| | Missing | 0 | | Missing | 0 |
| Mean | | 41,56 | Mean | | 51,06 |
| Std. Error of Mean | | ,633 | Std. Error of Mean | | ,521 |
| Median | | 42,00 | Median | | 51,00 |
| Mode | | 44 | Mode | | 50 |
| Std. Deviation | | 2,684 | Std. Deviation | | 2,209 |
| Variance | | 7,203 | Variance | | 4,879 |
| Skewness | | -,593 | Skewness | | -,447 |
| Std. Error of Skewness | | ,536 | Std. Error of Skewness | | ,536 |
| Kurtosis | | -,477 | Kurtosis | | -,480 |
| Std. Error of Kurtosis | | 1,038 | Std. Error of Kurtosis | | 1,038 |
| Range | | 9 | Range | | 7 |
| Minimum | | 36 | Minimum | | 47 |
| Maximum | | 45 | Maximum | | 54 |
| Sum | | 748 | Sum | | 919 |

Dari data tersebut, hasil analisis *Pre-test* di SMP Negeri 2 Keling menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*Mean*) adalah 41,56, *Median* 42,00 *Mode* 44 dan *Standar*

Deviasi 2,6. Berdasarkan data tersebut, hasil analisis *Pre-test* di SMP Negeri 2 Keling menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*Mean*) adalah 51,06, *Median* 51,06 *Mode* 50 sedangkan *Standar Deviasi* 2,209. Hasil penelitian ditunjukkan melalui data yang telah diuji hipotesis menggunakan *software* SPSS 25.00 yang nilainya lebih besar dari 0,05. Sebelum uji hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu dilakukannya uji normalitas dan homogenitas, uji normalitas dapat dilihat dalam sajian data pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| pretest | ,152 | 18 | ,200* | ,928 | 18 | ,180 |
| posttest | ,210 | 18 | ,034 | ,894 | 18 | ,045 |

Berdasarkan tabel di atas data yang didapatkan dari uji normalitas. menunjukkan distribusi normal. Ini dibuktikan melalui nilai *signifikansi* atau sig (*2-tailed*). *Pre-test* diperoleh 0,180 dan *post-test* sebesar 0,045 yang nilainya lebih besar dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal, setelah data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya sebelum dilakukan uji hipotesis adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah *varians* data seragam atau tidak. Dalam penelitian ini, data *pre-test* dan *posttest* diuji homogenitasnya. Data diolah menggunakan program SPSS 25.00 dengan rumus. *Levene's statistic*. Keputusan dilakukan berdasarkan nilai *signifikansi*: jika tingkat *signifikansi* > 0,05, Dengan demikian, *varians* pada sampel dalam penelitian tersebut seragam. Hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan rumus statistik *Levene* pada program SPSS 25.00.

Tabel 5. Analisis Uji Homogenitas

| Tests of Homogeneity of Variances | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Pre-test Posttes | Based on Mean | ,249 | 1 | 34 | ,621 |
| | Based on Median | ,154 | 1 | 34 | ,697 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,154 | 1 | 33,851 | ,697 |
| | Based on trimmed mean | ,221 | 1 | 34 | ,642 |

Berdasarkan tabel di atas, tingkat *signifikansi* Nilai hasil perhitungan uji homogenitas adalah 0,621. Sampel dianggap homogen jika tingkat *signifikansi* > 0,05. Karena 0,621 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa sampel-sampel dalam penelitian ini bersifat homogen. Setelah data memenuhi uji prasyarat dan menunjukkan distribusi normal serta homogenitas, langkah

selanjutnya adalah melakukan uji t atau pengujian hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan. nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah penerapan meditasi *Anapanasati*. Data dianalisis menggunakan uji-t menggunakan program SPSS 25.00.

Tabel 6. *Paired Samples Test*

| | Mean | Paired Differences | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
|--------|--------------------|--------------------|-----------------|---|---|----------|-----------------|----------|
| | | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | | | | Upper |
| Pair 1 | pretest - posttest | -8,88889 | 2,98799 | ,70428 | - | -7,40299 | 12,62117 | ,000 |
| | | | | | | | | 10,37478 |

Hipotesis analisis korelasi: Ho : Tidak ada pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap Perhatian Siswa. Ha : Ada pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap Perhatian siswa. Untuk menentukan nilai T_{tabel} , dapat merujuk pada T_{tabel} , mencari T_{tabel} menggunakan rumus berikut. $T_{tabel} = \left(\frac{df}{2} = n - 2\right) = \left(\frac{0,05}{2}; 18 - 2\right) = 0,025; 17 = 2.119$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak; jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 25.00 pada gambar 1.6, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 12,621 dan T_{tabel} sebesar 2,119 ($T_{hitung} > T_{tabel}$) dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena sig (2-tailed) < 0,05, hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, hasil analisis uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan meditasi *Anapanasati*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian dengan judul “Pengaruh Meditasi *Anapanasati* Terhadap Perhatian Siswa Kelas 3 Dalam Materi *Brahma Wihara* Di SMP Negeri 2 Keling” berpengaruh terhadap perhatian belajar siswa setelah melakukan *treatmen* meditasi *Anapanasati*. Hasil lain juga terlihat melalui nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatmen* meditasi *Anapanasati*. Nilai *pretest* rata-rata sebesar 41,56 , dan nilai *Posttest* rata-rata sebesar 51,06 maka terdapat selisih 9,5. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Herliawati & Winangsih (2023) yang menunjukkan pengaruh meditasi terhadap perhatian siswa, meditasi *Anapanasati* dapat dijadikan sebagai alat bantu yang efektif bagi peserta didik dalam meningkatkan perhatian belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Pandey (2022) penelitian mengungkapkan bahwa teknik *Anapanasati* dapat membantu meningkatkan kebiasaan belajar dan prestasi akademik siswa, selain itu, latihan *Anapanasati* yang teratur dapat memperbaiki kesehatan fisik dan mental,

mengurangi amarah, meningkatkan perhatian serta mempererat hubungan dengan teman, anggota keluarga, dan kerabat. Hasil penelitian Singh et al. (2018) juga mengatakan meditasi pernapasan telah terbukti meningkatkan perhatian dan fungsi *eksekutif* pada berbagai populasi, termasuk siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis memperoleh nilai *signifikansi* 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 maka dapat diputuskan hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh meditasi *Anapanasati* terhadap perhatian siswa. Pengaruh ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *posttest*. Adapun saran buat guru terutama guru pendidikan agama Buddha yang mengalami permasalahan anak didiknya kurang perhatian saat pembelajaran, dapat menerapkan meditasi *Anapanasati* secara rutin agar perhatian siswa meningkat. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa disarankan menambah subjek agar manfaat meditasi *Anapanasati* dapat dirasakan oleh orang banyak, selain itu dapat diperkembangluaskan meditasi *Anapanasati* untuk meningkatkan dan menurunkan variabel dengan variabel yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar F, Khan H, Khadim N, Rahman AU, Ullah R, Ahmad N, Hadi F and Ke C, 2023. Current status of peach leaf curl disease in Pakistan and future management strategies. *Agrobiological Records* 12: 22-33. <https://doi.org/10.47278/journal.abr/2023.012>
- Alam. F. A. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Di Smp Negeri 3 Barru. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1). <https://www.jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/bkmb/article/view/48/35>
- Amalia, A. (2019). Aplikasi Teori Kebutuhan Maslow Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Implementasi Pendekatan Humanistik). *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.42-02>
- Analayo, B. (2012). *Satipatthana: Jalan Langsung ke Tujuan*. <https://karaniya.com/product/satipatthana-jalan-langsung-ke-tujuan/>
- Aviana, R., & Fatichatul Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang. <https://doi.org/10.26714/jps.3.1.2015.30-33>
- Buddhaghosa. (2010). *Path of Purification (Visuddhimagga)*. <http://www.bps.lk>

- Cahyani, L., & Wahyuni, E. (2023). Efektivitas Pendekatan Mindfulness Untuk Meningkatkan Resiliensi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas: Literature Review. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(3), 82–91. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v9i3.11463>
- Fendy, F., Surya, J., Angela, S., Suyati, S., & Lie, N. (2023). Memahami Konsep Meditasi Dalam Kajian Sutta-Sutta Dalam Suttapitaka. *PATISAMBHIDA: Jurnal Pemikiran Buddha Dan Filsafat Agama*, 4(2), <https://doi.org/10.53565/patisambhida.v4i2.1040>
- Hanh, T. N. (2016). *The Miracle of Mindfulness: Gift Edition*. Beacon Press. <https://books.google.co.id/books?id=2NkiDQAAQBAJ>
- Herliawati, P. A., & Winangsih, R. (2023). Manfaat Meditasi Mindfulness Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Fokus Anak Disekolah Minggu Buddha. *Jurnal Kebidanan*, 12(1), 24–30. <https://doi.org/10.47560/keb.v12i1.467>
- Jaya, V. S. (2007). *Melangkah di keheningan: mengenal lebih dekat Bhikkhu Uttamo dan ajaran agama Buddha* (Vol. 185). Vihara Samaggi Jaya. <https://books.google.co.id/books?id=doXYAAAAMAAJ>
- Mon Tin Mehm. (2012). *Jalan Mulia Menuju Kebahagiaan Abadi*. www.indonesiatipitaka.net
- Noviyanti, D. V., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Bimbingan Belajar, Regulasi Emosi, dan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa di SMA Khairunnas Gunung Anyar Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3717–3729. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26713>
- Pandey, M. P. (2022). Effects of Anapana Meditation Technique in School Children. *Nepal Journal of Multidisciplinary Research*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.3126/njmr.v5i1.44617>
- Pranata, J., & Wijoyo, H. (2020). Meditasi Cinta Kasih untuk Mengembangkan Kepedulian dan Percaya Diri. *Jurnal Maitreyawira*, 1(2), 8–14. <https://doi.org/10.69607/jm.v1i2.24>
- Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=2fq1DwAAQBAJ>
- Sari, R. M. (2023). Makna meditasi anapanasati:: bagi peserta non buddhis di vihara karandjati kec. Mlati, kab. Sleman yogyakarta. *Sanak: Jurnal Studi Agama-Agama*, 1(1), 45–57. <https://sanak.fusa.uinjambi.ac.id/index.php/jsa/article/view/4>
- Sidharta, M. V., Harto, S., Sujiono, S., Sudarto, S., Sadikah, A. A., Purnomo, D. T., & Maryani, D. (2024). Meditasi: Studi Perspektif Dan Pengaruhnya Terhadap

- Kecerdasan Emosional Siswa Buddha. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 9(2), 152–157. <https://doi.org/10.53565/abip.v9i2.1111>
- Singh, N. N., Lancioni, G. E., Nabors, L., Myers, R. E., Felver, J. C., & Manikam, R. (2018). Samatha Meditation Training for Students with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder: Effects on Active Academic Engagement and Math Performance. *Mindfulness*, 9(6), 1867–1876. <https://doi.org/10.1007/s12671-018-1014-0>
- Siregar, N. S., Siregar, S. S., Sitompul, M. N. H., Jannah, W., & Sunjaya, D. (2024). Pentingnya Mindfulness dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Siswa SMK Gelora Jaya Nusantara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 3(1), 105–114. <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/pkm/article/view/822>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep kampus merdeka belajar di era revolusi industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah/article/view/13>
- Siregar. (2020). Minat Belajar Matematika pada Siswa SMP Negeri 7 Padangsidempuan. In *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* (Vol. 8). <https://doi.org/10.24952/logaritma.v8i02.3018>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Bandung : Alfabeta.
- Thera, N., & Fromm, E. (2005). *The Heart of Buddhist Meditation: Satipaṭṭhāna : a Handbook of Mental Training Based on the Buddha's Way of Mindfulness, with an Anthology of Relevant Texts Translated from the Pali and Sanskrit*. Buddhist Publication Society. <https://books.google.co.id/books?id=UaIuXnKzCrUC>
- Trimurtini, M. P., & Mulyani, P. K. (2024). *Memberdayakan Diri melalui Mindfulness Panduan Pengantar untuk Mahasiswa*. Cahya Ghani Recovery.
- Wardani, A., Abdullah, H., Hambali, I., Setyaningtyas, I., & Septiani, E. A. (2024). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Jurnal Pendidikan Modern* (Vol. 09). <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i2.856>
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>



Pengaruh Metode STEM Terintegrasi pada Materi Elektronika terhadap Kemampuan Analisis dan Pemecahan Masalah Siswa SMK

Pandu Pribadi^{1*}, Arip Nurahman², Adi Jufriansah³

pandupribadi2384@gmail.com^{1*}, aripnurahman@institutpendidikan.ac.id²,
saompu@gmail.com³

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{2,3}Program Studi Pendidikan Fisika

¹Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

²Institut Pendidikan Indonesia Garut

³Universitas Muhammadiyah Maumere

Received: 26 06 2024. Revised: 15 07 2024. Accepted: 01 08 2024.

Abstract : This study evaluates the effect of the integrated STEM method in learning electronics material on the analytical and problem-solving abilities of vocational high school students. The method used is Classroom Action Research (CAR) involving class XI students of Industrial Electronics Engineering at SMK Negeri 2 Banjar. This study involved three cycles of action including planning, action, observation, and reflection. The results showed a significant increase in students' analytical and problem-solving abilities, indicated by an increase in the average score from 60.0 in the pre-test to 80.0 in the post-test in the third cycle. Observations also showed an increase in student participation, with 95% of students actively involved in learning in the last cycle. These results indicate the effectiveness of the STEM method in improving students' competence in the field of electronics as well as their readiness to face the challenges of the world of work or further education.

Keywords : STEM, Electronics, Analysis Skills, Problem Solving.

Abstrak : Penelitian ini mengevaluasi pengaruh metode STEM terintegrasi pada pembelajaran materi elektronika terhadap kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa SMK. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan siswa kelas XI Teknik Elektronika Industri di SMK Negeri 2 Banjar. Penelitian ini melibatkan tiga siklus tindakan yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 60,0 pada *pre-test* menjadi 80,0 pada *post-test* di siklus ketiga. Observasi juga menunjukkan peningkatan partisipasi siswa, dengan 95% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran pada siklus terakhir. Hasil ini menunjukkan efektivitas metode STEM dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang elektronika serta kesiapan mereka menghadapi tantangan dunia kerja atau pendidikan lebih lanjut.

Kata Kunci : STEM, Elektronika, Kemampuan Analisis, Pemecahan Masalah.

PENDAHULUAN

Pendidikan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) merupakan pendekatan yang sangat relevan dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan global di era teknologi (Davidi et al., 2021), terutama di lingkungan sekolah kejuruan seperti SMK Negeri 2 Banjar. Penerapan STEM di sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang elektronika, yang menuntut pemahaman teori dan keterampilan praktis yang kuat (Mulyani, 2019). Pendidikan STEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam menyelesaikan masalah kompleks (Suwandi, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat (Muttaqiin, 2023), yang menyatakan bahwa integrasi STEM dalam kurikulum dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Implementasi STEM tidak selalu mudah (Rauf et al., 2013), mengidentifikasi beberapa tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru dalam mengadopsi (Pribadi, 2021).

Di SMK Negeri 2 Banjar, penerapan STEM khususnya dalam materi elektronika, masih menghadapi berbagai kendala, termasuk keterbatasan alat dan infrastruktur, serta dukungan pelatihan bagi guru (Fathoni, 2020). Lebih lanjut, menunjukkan bahwa pendidikan berbasis STEM dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi dan komunikasi (Küçükaydın et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode STEM terintegrasi dalam meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa, yang sejalan dengan temuan bahwa pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan (M. S. Hikmaha et al., 2024). Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap masuk ke dunia kerja atau melanjutkan pendidikan lebih lanjut di bidang terkait (Santika et al., 2023).

Tantangan dalam pembelajaran elektronika mencakup keterbatasan fasilitas, keterbatasan alat praktikum yang memadai, serta kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi guru agar dapat mengajarkan materi dengan lebih efektif dan relevan (Winda & Dafit, 2021). Kemampuan analisis dan pemecahan masalah merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan dalam pendidikan STEM (Hidayatulloh et al., 2020), karena keterampilan ini memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi nyata, serta untuk menghadapi masalah kompleks secara kritis dan kreatif (Zubaidah, 2019). Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran STEM dapat memfasilitasi pengembangan

keterampilan tersebut dengan menekankan pada proyek-proyek interdisipliner (Irawan, 2019), yang menuntut siswa untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam upaya menyelesaikan masalah (Dianti et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus berkelanjutan dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Azizah, 2021). PTK dipilih karena cocok untuk mengevaluasi dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas dalam konteks pendidikan STEM. Kriteria pemilihan siswa SMK subjek penelitian adalah siswa kelas XI program studi teknik elektronika industri di SMK Negeri 2 Banjar. Kriteria pemilihan termasuk siswa yang mengikuti mata pelajaran Elektronika dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Deskripsi kelas dan latar belakang siswa, kelas terdiri dari 30 siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik. Latar belakang siswa meliputi pengalaman belajar sebelumnya dalam mata pelajaran sains dan teknologi serta minat mereka terhadap pembelajaran STEM.

Tabel 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

| Tahapan PTK | Deskripsi |
|-------------|--|
| Perencanaan | Menyusun rencana pembelajaran berbasis STEM, menetapkan tujuan, dan menyiapkan alat serta bahan pembelajaran. |
| Tindakan | Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan STEM, melibatkan siswa dalam proyek dan pemecahan masalah praktis di bidang elektronika. |
| Observasi | Mengamati proses pembelajaran, mencatat keterlibatan siswa, tantangan yang dihadapi, dan efektivitas metode yang digunakan. |
| Refleksi | Menganalisis hasil observasi dan hasil belajar, mengevaluasi efektivitas tindakan, dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. |

Implementasi mencakup penggunaan proyek dan aktivitas yang menuntut siswa menerapkan konsep sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk memecahkan masalah praktis di bidang elektronika (Supriyatun, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran elektronika di SMK melalui metode pembelajaran berbasis STEM. Data kuantitatif diperoleh dari pengamatan langsung, tes tertulis, dan tes praktik yang dilakukan sebelum dan sesudah setiap siklus tindakan. Alat ukur kemampuan analisis dan pemecahan masalah, tes tertulis dan tes praktik yang dirancang untuk mengukur kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah intervensi. Observasi dan wawancara dengan lembar observasi untuk mencatat

keterlibatan siswa dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman belajar mereka.

Prosedur pengumpulan data, *pre-test* dan *post-test* menggunakan tes sebelum dan sesudah intervensi untuk mengukur peningkatan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Observasi mencatat data selama pelaksanaan tindakan. Wawancara mendapatkan wawasan mendalam tentang persepsi siswa dan guru terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Analisis deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data hasil tes dan observasi. Analisis inferensial dengan menggunakan uji statistik (misalnya, uji t) untuk menguji hipotesis dan menentukan signifikansi perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data menunjukkan keterlibatan siswa dalam setiap siklus, kesulitan yang dialami siswa, serta area perbaikan yang diidentifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana metode STEM dapat meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran elektronika di SMK.

Tabel 2. Data Kuantitatif Penelitian Tindakan Kelas

| Siklus | Tahapan | Indikator Keberhasilan | Data Kuantitatif |
|------------|-------------|--|--|
| Siklus I | Perencanaan | Rencana pembelajaran siap digunakan. | RPP disusun, 100% alat dan bahan. |
| | Tindakan | 75% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran | 22 siswa aktif dari 30 siswa |
| | Observasi | 50% siswa mengalami kesulitan awal. | 15 siswa mengalami kesulitan. |
| | Refleksi | Identifikasi 3 area perbaikan | 3 area perbaikan diidentifikasi |
| Siklus II | Perencanaan | Rencana perbaikan siap digunakan. | RPP disempurnakan, 100% alat dan bahan ditambah. |
| | Tindakan | 85% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. | 26 siswa aktif dari 30 siswa. |
| | Observasi | 30% siswa masih mengalami | 9 siswa mengalami kesulitan. |
| | Refleksi | Identifikasi 2 area perbaikan. | 2 area perbaikan diidentifikasi. |
| Siklus III | Perencanaan | Rencana pembelajaran final siap digunakan. | RPP final, 100% alat dan bahan optimal. |
| | Tindakan | 95% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. | 28 siswa aktif dari 30 siswa |
| | Observasi | 10% siswa mengalami kesulitan minor. | 3 siswa mengalami kesulitan. |
| | Refleksi | Kesimpulan peningkatan 20% dari siklus 1. | Peningkatan 20. |

Data hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa setelah penerapan metode STEM. Menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data hasil tes dan observasi. Rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi.

Tabel 3. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk nilai rata-rata dan standar deviasi

| Siklus | Jenis Tes | Rata-rata Nilai | Standar Deviasi |
|----------|------------------|-----------------|-----------------|
| Siklus 1 | <i>Pre-test</i> | 60.0 | 10.5 |
| | <i>Post-test</i> | 70.0 | 9.8 |
| Siklus 2 | <i>Pre-test</i> | 65.0 | 9.2 |
| | <i>Post-test</i> | 70.0 | 9.8 |
| Siklus 3 | <i>Pre-test</i> | 68.0 | 8.5 |
| | <i>Post-test</i> | 80.0 | 7.5 |

Menggunakan uji statistik (misalnya, uji t) untuk menguji hipotesis dan menentukan signifikansi perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai t, p-value, dan *confidence interval*.

Tabel 4. Data hasil uji t untuk perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*

| Siklus | Uji Statistik | Nilai t | p-value | Kesimpulan |
|----------|---------------|---------|---------|---------------------------|
| Siklus 1 | Uji t | 2.35 | 0.021 | Signifikan ($p < 0.05$) |
| Siklus 1 | Uji t | 2.75 | 0.009 | Signifikan ($p < 0.05$) |
| Siklus 1 | Uji t | 3.15 | 0.002 | Signifikan ($p < 0.05$) |

Analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi untuk menggambarkan data. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60.0 pada *pre-test* menjadi 70.0 pada *post-test* di Siklus 1. Analisis inferensial menggunakan uji statistik seperti uji t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara dua set data. Uji t menunjukkan nilai t sebesar 2.35 dengan p-value 0.021, yang berarti peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* di Siklus 1 signifikan secara statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup analisis deskriptif untuk menggambarkan perubahan nilai siswa serta analisis inferensial untuk menguji signifikansi statistik perubahan tersebut. Hasil dari kedua teknik analisis ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas intervensi yang dilakukan dalam penelitian.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode STEM dalam pembelajaran elektronika di SMK Negeri 2 Banjar efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa, yang dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada siklus pertama, kelompok eksperimen memiliki

rata-rata pre-test 55 dan post-test 70, sedangkan pada siklus kedua, rata-rata post-test meningkat menjadi 80, yang memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan yang lebih kecil dari rata-rata *pre-test* 50 menjadi post-test 60. Observasi selama penerapan metode STEM menunjukkan 85% siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan 75% siswa meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka. Meskipun terdapat hambatan seperti keterbatasan fasilitas dan waktu, temuan ini mendukung adopsi metode STEM secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Nilai *post-test* yang mencapai atau melampaui KKM 75 menunjukkan bahwa metode STEM efektif dalam membantu siswa mencapai standar pembelajaran yang ditetapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Davidi, E. I. N., Sennen, E., & Supardi, K. (2021). Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.24246/j.js.2021.v11.i1.p11-22>
- Dianti, S. A. T., Pamelasari, S. D., & Hardianti, Risa Dwita, et al. (2023). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEM terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Seminar Nasional IPA XIII*, 432–442. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/2325>
- Fathoni, A. (2020). Stem : Innovation in Vocational Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 33. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22832>
- Hidayatulloh, R., Suyono, S., & Azizah, U. (2020). Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Sma Pada Topik Laju Reaksi. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1899. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1899-1909>
- Irawan, D. (2019). Manajemen Waktu Untuk Menurunkan Perilaku Terlambatisiswa Smk Pawyatan Daha 2 Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 3(5), 1–6. <https://doi.org/10.29407/jsp.v3i5.6>
- Küçükaydın, M. A., Çite, H., & Ulum, H. (2024). Modelling the relationships between STEM learning attitude, computational thinking, and 21st century skills in primary school.

- Education and Information Technologi*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12492-7>
- M. S. Hikmaha, Sugiman, Munahefia, D. N., & Al, E. (2024). Penerapan STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pemecahan Masalah. *PRISMA*, <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3051>
- Mulyani, T. (2019). Pendekatan Pembelajaran STEM untuk menghadapi Revolusi. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 7(1), 455. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/view/325>
- Muttaqin, A. (2023). Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Pembelajaran IPA Untuk Melatih Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(1), 34–45. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.819>
- Pribadi, P. (2021). Pengaruh Metode Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal TarbiyahMu ISSN 2798-429X*, <https://ejournal.stitmuha.ac.id/index.php/TarbiyahMU/article/download/2/5/13>
- Rauf, R. A. A., Rasul, M. S., Mansor, A. N., Othman, Z., & Lyndon, N. (2013). Inculcation of science process skills in a science classroom. *Asian Social Science*, 9(8), 47–57. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n8p47>
- Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i1.12626>
- Supriyatun, S. E. (2019). Implementasi pembelajaran sains, teknologi, engineering, dan matematika STEM pada materi fungsi kuadrat. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(1), 80–87. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v5i1.567>
- Suwandi, S. (2021). Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi Era Merdeka Belajar Abad 21. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i1.337>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September*, 1–18. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/jmd3b>



Penerapan Metode Token Ekonomi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan

Nadila Assyifa^{1*}, Luluk Iffatur Rocmah²

nadilaasyf@gmail.com^{1*}, luluk.iffatur@umsida.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Received: 07 07 2024. Revised: 21 07 2024. Accepted: 04 08 2024.

Abstract : Early childhood education is an effort to provide a place for children from birth to six years, through developmental stimulation so that they are balanced between physical and spiritual. This is to have thorough preparation to pursue further education. Discipline is an attitude or behavior that is embedded in a person's personality in obeying applicable regulations by paying attention to norms, behaving in accordance with existing rules and regulations. Token economy is one of the techniques of behavior modification, designed to increase preferred behavior or reduce disliked behavior by using tokens in the form of coins or other forms of tokens. This study aims to determine the increase in discipline in children aged 5-6 years using the token economy method. This study uses Classroom Action Research (CAR). The subjects in the study were taken from children aged 5-6 years totaling 14 children consisting of 7 boys and 7 girls. The research instrument uses observation, interviews and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative. Based on the results of the study, there has been a significant increase in each cycle. Pre-cycle by 32%, cycle I 57% and cycle II 80%. The results of the study indicate that the token economy method can improve the discipline of children aged 5-6 years at ABA Gondanglegi Sutojayan Kindergarten.

Keywords : Early childhood, Discipline, Token economy.

Abstrak : Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk memberikan wadah bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, melalui stimulasi perkembangan sehingga seimbang antara jasmani dan rohani. Hal ini supaya memiliki persiapan yang matang untuk menempuh pendidikan tingkat lanjut. Disiplin merupakan sikap atau perilaku yang tertanam pada pribadi seseorang dalam mentaati peraturan yang berlaku dengan memperhatikan norma, berperilaku sesuai dengan tata tertib yang ada. Token ekonomi salah satu teknik dari modifikasi perilaku, dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai atau mengurangi perilaku tidak disukai dengan menggunakan token berupa koin atau bentuk token lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan pada anak usia 5 -6 tahun dengan menggunakan metode token ekonomi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian diambil dari anak usia 5 - 6 tahun yang berjumlah 14 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Instrument penelitian menggunakan observasi,

wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian telah mengalami kenaikan yang signifikan setiap siklusnya. Pra siklus sebesar 32%, siklus I 57% dan siklus II 80%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode token ekonomi dapat meningkatkan kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kedisiplinan, Token Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk memberikan wadah bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan enam tahun melalui stimulasi perkembangan sehingga seimbang antara jasmani dan rohani (Apriadi, 2016). Hal ini supaya memiliki persiapan yang matang untuk menempuh pendidikan tingkat lanjut. Dianjurkannya pendidikan anak usia dini, sebab anak perlu diberikan stimulasi pendidikan yang memadai untuk menunjang pendidikan dasar. Taman Kanak-kanak atau sering diartikan TK merupakan pendidikan formal pra pendidikan dasar. Taman Kanak-kanak memiliki tingkatan yaitu TK A disebut dengan TK kecil dan TK B disebut dengan TK besar. Masa *golden age* adalah usia yang terbaik dalam kehidupan manusia, yang mana kecerdasan seseorang terbentuk dalam seluruh aspek perkembangan melalui mengamati fenomena yang ada disekitarnya dan perilaku atau karakter menjadi penentu di kemudian hari (Magfiroh et al., 2019). Dalam segi perkembangan, anak usia dini hendaknya ditanamkan moral salah satunya kedisiplinan. Menurut Wantah yang dikutip oleh Lutvia mengatakan bahwa moral merupakan penentu benar atau salah dan baik atau buruknya perilaku. Sehingga perlunya stimulasi perkembangan moral yang baik sebagai acuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara selayaknya di masyarakat (Ulva et al., 2021).

Disiplin merupakan sikap atau perilaku yang tertanam pada pribadi seseorang dalam mentaati peraturan yang berlaku dengan memperhatikan norma, yang mana dapat disimpulkan berperilaku sesuai dengan tata tertib yang ada (Wahyuni, 2016). Peran guru atau lingkungan berpengaruh pada tumbuh kembangnya perilaku disiplin pada anak. Mengingat bahwa perilaku disiplin tidak bisa terjadi dengan sendirinya, maka diperlukan proses untuk menunjang pendisiplinan. Dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan teladan yang baik dan mengembangkan potensi mengenai perilaku disiplin pada anak. Hal ini agar terbiasa berinteraksi dengan lingkungan di luar sekolah (Hardhianah & Christiana, 2017). manfaat yang di dapatkan dari disiplin pada anak usia dini, dapat merasakan aman, berkembang melalui rasa percaya diri, mandiri, dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar serta menjaga diri dari hal yang membahayakannya (Watini, 2021).

Unsur-unsur penting dalam disiplin ada peraturan, kebiasaan, hukuman, dan penghargaan sesuai peraturan dan konsisten mentaati peraturan yang ada (Kasmawarni, 2018). Tolak ukur kedisiplinan sebagai tujuan pendidikan dapat menuju perubahan yang lebih baik lagi dan membawa dampak bagi norma yang berlaku di masyarakat (Oktamarina et al., 2020). Guru dalam upaya pengembangan disiplin seyogyanya memiliki pemahaman terhadap perilaku sebagaimana yang telah ditetapkan. Selain dapat mengajarkan kepada anak didiknya, sehingga terwujud pendidik dan peserta didik saling berkesinambungan di lingkungannya. Kemampuan anak tidak bisa ditunjang melalui fokus pembelajarannya saja namun ada nilai-nilai penting dalam disiplin untuk dikemudian harinya (La Jaga & Arifin, 2019). Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 menjelaskan disiplin untuk anak usia 5-6 tahun bahwa pada tingkat capaian perkembangannya yaitu anak mengetahui akan haknya untuk memperhatikan guru ketika menjelaskan, anak dapat mematuhi aturan di kelas dengan berbaris rapi saat senam bersama, anak dapat mengatur diri sendiri untuk izin ketika keluar kelas, serta anak dapat bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukannya untuk merapikan kembali mainan setelah digunakan (Rahmah & Zirmansyah, 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK ABA Gondanglegi, Sutojayan di sekolah tersebut belum tampaknya kedisiplinan pada anak. Sebagaimana kelompok B sebanyak 14 anak. Terdapat beberapa anak menunjukkan kurang disiplin seperti 2 orang anak yang tidak membereskan mainan setelah digunakan, 1 anak tidak memakai seragam identitas, 2 anak tidak berbaris dengan rapi dan tenang, 2 orang anak keluar kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung tanpa izin, 2 anak masih berbicara sendiri ketika guru menjelaskan. Hal ini dari 14 anak terdapat 9 anak menunjukkan sikap atau perilaku tidak disiplin yang mana anak-anak belum memahami adanya peraturan yang ada di sekolah. Sebagaimana hasil pengamatan yang telah dilakukan, guru sudah berupaya menerapkan kedisiplinan pada anak namun cara tersebut belum berhasil karena beberapa anak masih menunjukkan perilaku kurang disiplin disamping kurangnya apresiasi atau penghargaan pada anak yang sudah berperilaku disiplin agar menularkan perilaku tersebut pada anak-anak yang belum disiplin. Maka dari itu, peneliti akan menerapkan modifikasi perilaku untuk mengubah atau mengurangi perilaku kurang disiplin pada kelompok B di TK ABA Gondanglegi Sutojayan.

Maksud dari modifikasi perilaku yaitu untuk mendukung perilaku anak dalam menyesuaikan keadaan sehingga dapat diterima baik oleh lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Aprilia & Wardhani, 2023). Salah satu metode untuk implementasi modifikasi perilaku yaitu metode token ekonomi. Token ekonomi salah satu teknik dari modifikasi

perilaku, dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai atau mengurangi perilaku tidak disukai dengan menggunakan token berupa koin atau bentuk token lainnya (Matorang et al., 2023). Metode token ekonomi merupakan perlakuan terhadap tiap individu untuk menghilangkan perilaku tertentu dengan menggunakan kepingan atau uang yang akan ditukarkan dengan barang guna membangun tingkah laku yang diharapkan (Ratnasari et al., 2020). Token bisa disebut sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat dan dihitung untuk dijadikan penghargaan setelah menunjukkan perilaku yang diharapkan (Hurriyati et al., 2022). Wujud dari token dapat berupa bintang warna-warni, koin, kupon, stiker lucu, kancing plastik dan sebagainya (Amalo & Widiastuti, 2020). Papan token berfungsi sebagai tempat menempel token untuk mengetahui perolehan setiap token atau koin yang telah di kumpulkan (Prima & Lestari, 2017).

Tujuan utama dari token ekonomi mempersiapkan individu untuk kemandirian yang lebih besar dalam perilaku yang diharapkan (Julaikhah & Ismawati, 2018). Dengan dilakukannya tindakan tersebut secara berulang maka dapat membuat anak terbiasa kemudian diharapkan secara tidak langsung anak dapat meneruskan perilaku disiplin yang sudah menjadi kebiasaannya tanpa harus diberikan token kembali agar dengan sendirinya menjadi kebiasaan perilaku baru (Agustina & Mukarromah, 2021). Penelitian Penerapan Metode Pembiasaan Token Ekonomi untuk peningkatan kedisiplinan AUD peneliti terdahulu seperti yang dilakukan oleh Nadar menyatakan bahwa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode token ekonomi (Nadar et al., 2019). Sebagaimana didukung oleh penelitian yang dilakukan Boniecki yaitu meningkatkan partisipasi siswa didalam kelas dalam penggunaan token ekonomi diketahui terjadi perbedaan mencolok setelah diterapkannya metode tersebut (Pujiati & Dahlan, 2017). Diperkuat kembali penelitian oleh Dania menunjukkan bahwa proses pembelajaran terbukti meningkat pada kedisiplinan di TK ABA Dekso pada kelompok B tingkat kedisiplinan anak dapat memenuhi target berkembang sangat baik dan berkembang sesuai yang diharapkan.

Peningkatan dapat dibuktikan dari hasil Pra Tindakan sebesar 48,6%, meningkat pada Siklus I menjadi 57,14% dan meningkat menjadi 91,42% pada Siklus II. Hal ini tentu berhasil dan diberhentikan ketika melebihi kriteria pada indikator keberhasilan (Dania, 2017). Berdasarkan permasalahan yang terdapat di Kelompok B ABA Gondanglegi Kecamatan Sutojayan Kabupaten Blitar, peneliti ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kedisiplinan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode tokne ekonomi. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dania menggunakan token berbentuk kepingan sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan token

berbentuk bintang warna-warni sehingga yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya adalah token yang digunakan. Hal inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode Token Ekonomi Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas salah satu upaya meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di kelas (Sulistyawati & Amelia, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh guru, berangkat dari permasalahan yang ada dengan menggunakan tahapan- tahapan tertentu untuk meningkatkan pembelajaran di kelasnya sendiri. Adapun model penelitian menggunakan model dari Kemmis & Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang (Pujiati & Dahlan, 2017). Terdapat empat tahapan pada penelitian yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, Refleksi (Prima & Lestari, 2017). Subjek dalam penelitian ini diambil dari anak usia 5 - 6 tahun di TK ABA Gondanglegi, Kecamatan Sutojayan, Kabupaten Blitar yang berjumlah 14 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan.

TK ABA Gondanglegi bertempat diantara pemukiman warga dan mudah dijangkau bagi warga sekitarnya. TK ABA Gondanglegi Sutojayan memiliki 5 ruang dalam satu bangunan diantaranya ada ruang guru, ruang kelas TK A, Ruang kelas TK B, Ruang UKS dibagi dengan tempat bermain, Ruang toilet anak- anak dan guru yang saling bersebelahan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana tingkat kedisiplinan anak setelah diterapkannya metode token ekonomi. Penelitian dilaksanakan pada bulan mei dan juni, akan dilanjutkan dan dihentikan jika dirasa cukup dalam meningkatkan kedisiplinan anak. Dalam teknik pengumpulan data penelitian terdapat observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan. Wawancara dilakukan dengan guru guna mendapatkan data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi untuk memperoleh data langsung meliputi peraturan sekolah, laporan kegiatan, buku- buku yang terkait dan foto pembelajaran. Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Teknis analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif, Analisis kualitatif berupa deskripsi tingkat perkembangan kedisiplinan anak, analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan perkembangan kedisiplinan anak dengan menghitung persentase melalui data yang diperoleh

pada perkembangan siklus. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila tingkat kedisiplinan anak meningkat mencapai 75%. Dengan rumus yang digunakan sebagai berikut. $P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan

- P : Angka presentasi
- f : Frekuensi aktivitas anak
- n : Jumlah anak dalam satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus. Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melakukan sebuah penelitian yaitu observasi. Didampingi oleh guru kelas sebagai kolaborator dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gondangelegi Sutojayan. Observasi ini mengacu pada indikator yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada tahap awal observasi, peneliti mengamati anak – anak datang ke sekolah dengan menaruh sepatu di rak dan berbaris rapi sebelum senam bersama dimulai. Selama kegiatan senam berlangsung ada beberapa anak tidak mengikuti kegiatan tersebut dengan tertib seperti masih ada asyik mengobrol sendiri, tidak meluruskan barisan dan tidak mau senam. Sehingga pada kegiatan ini anak- anak kurang kondusif. Setelah kegiatan senam selesai, anak – anak dipersilahkan memasuki kelasnya masing- masing. Di dalam ruang kelas guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama, melantunkan asmaul husna dan membaca doa sebelum belajar. Kemudian pembelajaran dapat dimulai setelah pembukaan selesai.

Guru menjelaskan tentang contoh – contoh hewan di laut apa saja, menulis di buku tulis masing – masing sesuai contoh di papan tulis, membaca buku cerita dan mengaji. Pada saat menjelaskan terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan mengetahuinya ketika kembali ke kelas. Selama istirahat berlangsung ada yang bermain di luar kelas dan di dalam ruangan uks yang bersebelahan dengan tempat bermain. Di dalam ruangan tersebut anak – anak dapat bermain bola, puzzle dan lego. Namun masih terdapat mainan tergeletak kemana-mana karena tidak dibereskan kembali setelah digunakan. Akhirnya guru menasehati anak-anak yang tidak membereskan mainan untuk mengembalikan ke tempatnya. Setelah bermain selesai guru memanggil anak – anak TK A dan TK B untuk berkumpul bersama di depan kelas dengan tujuan makan snack bersama-sama yang telah disediakan oleh sekolah. Snack yang telah dimakan bersama-sama bungkusnya dibuang pada tempat sampah lalu berkumpul kembali untuk berdoa akan pulang dan tebak-tebakan. Berikut tabel hasil observasi tingkat kedisiplinan anak pada pra siklus.

Tabel 1. Hasil Observasi kedisiplinan anak pra siklus

| No | Nama | Indikator Penilaian | | | | Jumlah | Kriteria |
|------------------------|------|----------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|--|--------|----------|
| | | Berbaris rapi saat senam bersama | Memperhatikan guru ketika menjelaskan | Izin ketika keluar kelas | Merapikan kembali mainan setelah digunakan | | |
| 1 | DZY | 1 | 2 | 2 | 1 | 6 | MB |
| 2 | VN | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | BB |
| 3 | PTR | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | MB |
| 4 | DW | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | BB |
| 5 | RZK | 1 | 2 | 1 | 2 | 5 | MB |
| 6 | NYL | 1 | 1 | 2 | 1 | 5 | MB |
| 7 | GBR | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | MB |
| 8 | BGA | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | MB |
| 9 | NJH | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | MB |
| 10 | ARL | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | MB |
| 11 | SLW | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | MB |
| 12 | DTR | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | BB |
| 13 | QSH | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 | MB |
| 14 | RF | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | MB |
| Jumlah skor anak | | | | | | 71 | |
| Jumlah skor maksimum | | | | | | | 224% |
| Rata-rata keberhasilan | | | | | | | 32% |

Pada tabel di atas perolehan hasil data penilaian tingkat kedisiplinan anak pada pra siklus yaitu 3 anak kategori belum berkembang (BB) dan 11 anak kategori mulai berkembang (MB). Maka rata –rata keberhasilan penilaian tingkat kedisiplinan anak masih 32% dapat dikatakan belum berhasil dalam memenuhi indikator keberhasilan sehingga diperlukan siklus 1 untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia 5-6 tahun.

Siklus I. Kegiatan awal dilakukan selama 3 kali pertemuan. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melakukan kegiatan selama pembelajaran. Hal ini guru kelas sebagai pengajar untuk mengatur kegiatan selama pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan peneliti, sebagai observer yang mengamati kegiatan pembelajaran anak untuk diberikan token ekonomi ketika perilaku target memenuhi indikator penilaian. Pada tahap pembelajaran terdapat pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pembukaan guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar, melantunkan asmaul husna dan membaca doa sebelum belajar. Adapun kegiatan di hari pertama menggunting gambar mobil dan menulis nama-nama transportasi darat, hari kedua menggambar topeng dan mengerjakan buku tema dan di hari ketiga menyusun balok kata dan mewarnai gambar bebas. Setelah istirahat selesai anak- anak berkumpul bersama untuk makan snack yang telah disediakan oleh sekolah. Pada kegiatan penutup anak – anak semua berdoa

hendak pulang, naik kendaraan dan tebak-tebakan yang disampaikan oleh guru. Setelah kegiatan selesai, peneliti dapat memberikan token ke setiap anak-anak dengan jumlah yang berbeda – berbeda karena, beberapa anak belum memenuhi target perilaku yang telah ditetapkan. Berikut hasil observasi tingkat kedisiplinan anak siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi kedisiplinan anak siklus I

| No | Nama | Indikator Penilaian | | | | Jumlah | Kriteria |
|-------------------------|------|----------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|------------------------------------|--------|----------|
| | | Berbaris rapi saat senam bersama | Memperhatikan guru ketika menjelaskan | Izin ketika keluar kelas | Merapikan mainan setelah digunakan | | |
| 1 | DZY | 3 | 2 | 3 | 2 | 10 | BSB |
| 2 | VN | 2 | 1 | 1 | 2 | 6 | BSH |
| 3 | PTR | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | BSH |
| 4 | DW | 2 | 2 | 1 | 2 | 7 | BSB |
| 5 | RZK | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | BSB |
| 6 | NYL | 3 | 2 | 2 | 3 | 10 | BSB |
| 7 | GBR | 2 | 3 | 3 | 2 | 10 | BSB |
| 8 | BGA | 3 | 2 | 2 | 3 | 11 | BSB |
| 9 | NJH | 3 | 2 | 2 | 2 | 9 | BSB |
| 10 | ARL | 3 | 3 | 2 | 2 | 10 | BSB |
| 11 | SLW | 3 | 2 | 3 | 2 | 10 | BSB |
| 12 | DTR | 2 | 1 | 1 | 2 | 6 | BSH |
| 13 | QSH | 3 | 2 | 3 | 3 | 11 | BSB |
| 14 | RF | 2 | 2 | 2 | 3 | 9 | BSB |
| Jumlah skor anak | | | | | | 128 | |
| Jumlah skor maksimum | | | | | | 224 | |
| Rata- rata keberhasilan | | | | | | 57% | |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil tingkat kedisiplinan anak usia 5-6 tahun melalui metode token ekonomi memperoleh sebesar 57 %. Hal ini belum berhasil, dikarenakan persentase keberhasilan mencapai 75% dari 14 anak. Adapun hasil refleksi pada siklus 1 yaitu beberapa anak masih mengabaikan perintah guru, kurang fokus mengikuti pembelajaran dan mudah menyerah mengerjakan tugas.

Siklus II. Kegiatan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Peneliti mencoba memberikan penjelasan ulang menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami kepada anak-anak mengenai tata tertib yang ada di sekolah, memberikan contoh kepada anak yang belum mencapai kriteria penilaian dan memberikan token secepatnya setelah perilaku yang diharapkan muncul. Kegiatan pertama guru mengajak anak – anak berbaris rapi sebelum senam dimulai. Ketika mampu memenuhi kegiatan tersebut, anak –anak langsung mendapatkan token. Pada saat pembelajaran di ruang kelas, guru menjelaskan tentang hewan-hewan di laut, menulis macam-macam hewan laut

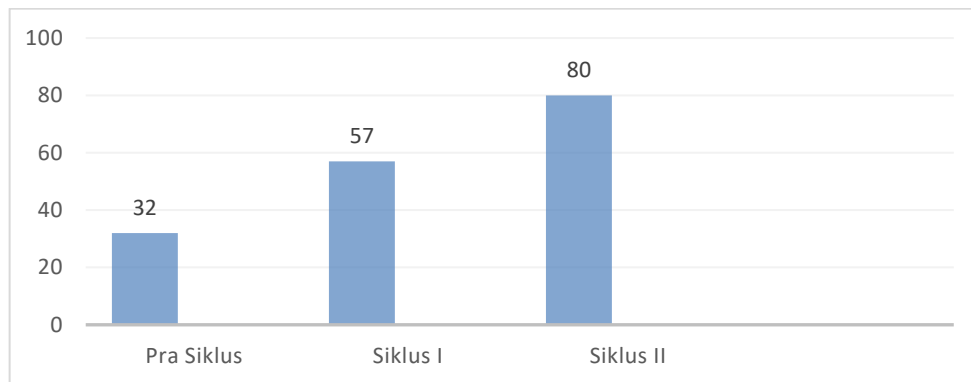
sesuai contoh di papan tulis serta membaca buku cerita dan mengaji sebelum istirahat. Peneliti mengamati kegiatan yang termasuk penilaian tersebut yaitu apabila anak memperhatikan guru ketika menjelaskan dan izin ketika keluar kelas maka anak langsung dapat token. Selama istirahat berlangsung anak –anak yang bermain di dalam kelas dapat bermain bola, puzzle dan lego. Apabila anak dapat merapikan kembali mainan yang telah dipakai, maka akan mendapatkan token langsung. Kemudian kegiatan di hari kedua mengerjakan buku tema dan mewarnai gambar pahlawan, hari ketiga menghafalkan surat pendek dan mencocok gambar buah. Selama kegiatan berlangsung dari di hari pertama sampai ketiga, peneliti melakukan penilaian sebagaimana mengacu pada indikator penilaian yang telah dijelaskan pada kegiatan di hari pertama. Berikut Hasil observasi tingkat kedisiplinan anak melalui metode token ekonomi pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Observasi kedisiplinan anak siklus II

| No | Nama | Indikator Penilaian | | | | Jumlah | Kriteria |
|-------------------------|------|----------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|------------------------------------|--------|----------|
| | | Berbaris rapi saat senam bersama | Memperhatikan guru ketika menjelaskan | Izin ketika keluar kelas | Merapikan mainan setelah digunakan | | |
| 1 | DZY | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | BSB |
| 2 | VN | 2 | 3 | 2 | 3 | 10 | BSB |
| 3 | PTR | 4 | 4 | 3 | 3 | 14 | BSB |
| 4 | DW | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | BSB |
| 5 | RZK | 4 | 4 | 2 | 3 | 13 | BSB |
| 6 | NYL | 3 | 2 | 3 | 4 | 12 | BSB |
| 7 | GBR | 4 | 3 | 4 | 3 | 14 | BSB |
| 8 | BGA | 4 | 3 | 4 | 2 | 13 | BSB |
| 9 | NJH | 4 | 2 | 3 | 3 | 12 | BSB |
| 10 | ARL | 4 | 3 | 3 | 3 | 13 | BSB |
| 11 | SLW | 4 | 3 | 3 | 3 | 13 | BSB |
| 12 | DTR | 3 | 2 | 3 | 3 | 11 | BSB |
| 13 | QSH | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | BSB |
| 14 | RF | 3 | 2 | 2 | 4 | 11 | BSB |
| Jumlah skor anak | | | | | | 178 | |
| Jumlah skor maksimum | | | | | | 224 | |
| Rata- rata keberhasilan | | | | | | 80% | |

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II tingkat kedisiplinan anak mengalami peningkatan. Pada siklus I 57% di siklus II menjadi 80%. Dari hasil persentase tersebut cukup karena mampu mencapai 75 % dari indikator keberhasilan. Dengan demikian hasil akhir siklus II dikatakan berhasil sehingga dapat dihentikan pada siklus ini. Berikut persentase diagram

tingkat kedisiplinan anak melalui metode token ekonomi pada pra siklus, siklus I dan siklus II dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Kedisiplinan Anak Pra siklus, Siklus I, Siklus I

Berdasarkan grafik di atas, penelitian yang telah dilakukan pada siklus II yaitu mengalami peningkatan kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan. Setelah analisis data peneliti menyimpulkan melalui metode token ekonomi dapat meningkatkan kedisiplinan di sekolah tersebut. Hal ini dapat diketahui kenaikan yang signifikan pada setiap siklus. Pra siklus sebesar 32%, siklus I 57% dan siklus II 80%. Penelitian yang dilakukan oleh Dania menunjukkan bahwa proses pembelajaran terbukti meningkat pada kedisiplinan di TK ABA Dekso pada kelompok B tingkat kedisiplinan anak dapat memenuhi target berkembang sangat baik dan berkembang sesuai yang diharapkan. Hasil Pra Tindakan sebesar 48,6%, meningkat pada Siklus I menjadi 57,14% dan meningkat menjadi 91,42% pada Siklus II. Hal ini terbukti bahwa metode token ekonomi mampu meningkatkan kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan metode token ekonomi dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK ABA Gondanglegi Sutojayan dapat dinyatakan berhasil. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus yang terdapat siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri 3 kali pertemuan. Tahapan pembelajaran terdapat pembukaan, kegiatan dan penutup. Metode token ekonomi merupakan wujud dari modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan dan tidak diinginkan. Diharapkan dari perilaku yang diinginkan dengan sendirinya menjadi kebiasaan anak. Penelitian ini setiap siklusnya mengalami peningkatan pra siklus 32%, siklus I 57% dan siklus II 80%. Hal ini dapat menjadi

tolak ukur acuan sekolah dalam meningkatkan kedisiplinan anak melalui metode token ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, P., & Mukarromah, T. T. (2021). Efektifitas Teknik Modifikasi Perilaku Token Ekonomi Terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *JURNAL CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3), 2714–4107.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v4i3.p%25p>
- Amalo, I. G., & Widiastuti, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Token Ekonomi dalam Menurunkan Perilaku Disruptif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 500. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.622>
- Apriadi, M., & Prakoso, J. (2016). *Peningkatan Kedisiplinan Di Sekolah Melalui Token Economic Pada Anak Kelompok A Tk Taman Indria Dlingo*. S1 thesis, PAUD. 301–312. <https://eprints.uny.ac.id/33698/>
- Aprilia, F., & Wardhani, J. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Token Ekonomi Terhadap Tingkat Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1787–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4069>
- Dania, F. (2017). Peningkatan Kedisiplinan Anak Melalui Token Ekonomi Di Kelompok B TK ABA DEKSO. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(7), 638–646.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/8939>
- Hardhianah, S., & Christiana, E. (2017). Pemberian Penghargaan Berupa Stiker Gambar Dalam Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini di TK Bintang Sembilan Lamongan. *Bimbingan Konseling*, 04(5), 1–6.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6505>
- Hurriyati, D., Butar Butar, N., & Arisandy, D. (2022). Penerapan Metode Reward Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Melati Desa Air Rupik. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 38–44.
<https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i1.2392>
- Julaikhah, S., & Ismawati, P. (2018). Efektifitas pemberian reward melalui metode token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini pada kelompok A di RA Al-Akbar Sukoanyar Kabupaten Mojokerto. *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education*, 3(2), 27–32.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/173>

- Kasmawarni, K. (2018). Peningkatan Kedisiplinan Anak Melalui Penerapan Teori Neurosains Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Aia Tabik. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2), 85–98. <https://doi.org/10.24036/103739>
- La Jaga, R., & Arifin, A. A. (2019). Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Melalui Metode Pembiasaan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Insan Kamil kelompok B1 usia 5-6 tahun. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 93–104. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5317>
- Magfiroh, L., Desyanty, E. S., & Rahma, R. A. (2019). Pembentukan Karakter Disiplin Anak Usia Dini Melalui Metode Pembiasaan Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), 54. <https://doi.org/10.17977/um041v14i1p54-67>
- Matorang, Y., Ardini, P. P., & Hardiyanti, W. E. (2023). *Pengaruh Pemberian Reward Token Ekonomi Terhadap Disiplin Anak Usia Dini Kelompok B*. 3(2), 45–58.
- Nadar, W., Maharani, T., Shartika, S., Negara, S. K., Negara, S. K., & Negara, S. K. (2019). Penerapan Metode Pembiasaan Token Economy Untuk Peningkatan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Intruksional*, Volume 1, Nomer 1, Oktober 2019, 1(1), 56–65. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.56-65>
- Oktamarina, L. (2020). Peningkatan Karakter Disiplin Melalui Kegiatan Practical Life. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 34–52. <https://doi.org/10.19109/ra.v4i1.5511>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2017). Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Media Edukasi*, 1, 47–55. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jmk/article/view/301>
- Pujiati, N. I., & Dahlan, T. H. (2017). Modifikasi Perilaku Melalui Teknik Token Economy untuk Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab Anak Usia Dini. *Journal of Innovative Counseling*, 1(1), 10–22. http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling
- Rahmah, S., & Zirmansyah, Z. (2021). Meningkatkan Disiplin Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Umpet Batu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 116. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.574>
- Ratnasari, F., Yulsyofriend, & Rakimahwati. (2020). Pengaruh metode token economy terhadap disiplin anak usia dini di taman kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(2), 86–99. <https://doi.org/10.24036/100292>

- Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Ulva, L. M., Amalia, R., & Pahrul, Y. (2021). Peningkatan Disiplin Anak Kelompok B TK Nurul Muhajirin Melalui Metode Token Ekonomi. *Jurnal ...*, 2, 21–29. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpt/article/view/2526>
- Wahyuni, S. (2016). Peningkatan Kedisiplinan Siswa melalui Teknik Kontrak Perilaku (Behavior Contract) di TK ABA Pakis. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(5), 270–278. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/1258>
- Watini, I. F. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7605>



Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah berbasis Materi Sejarah Lokal Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak

Manja^{1*}, Amrazi Zakso², Ika Rahmatika Chalimi³
manja260717@gmail.com^{1*}, amrazi029@gmail.com²,
ika.rahmatika.chalimi@fkip.untan.ac.id³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sejarah
^{1,2,3}Universitas Tanjungpura

Received: 19 07 2024. Revised: 29 07 2024. Accepted: 05 08 2024.

Abstract : The purpose of this study is to explain the process of delivering historical material using local historical material and to determine the characteristics of students with critical thinking skills and to describe the factors that influence their critical thinking in learning history based on local historical material. The research method used is qualitative. The place of implementation of this research is at SMA Negeri 3 Pontianak. Data collection techniques through interviews and direct observation. Data sources obtained from history teachers, homeroom teachers, and class XI IPS students of SMA Negeri 3 Pontianak City. The results of this study are that class XI IPS students of SMA Negeri 3 Pontianak City have a critical thinking ability profile that includes the ability to describe problems or opinions of others, good communication skills, the ability to find the truth through information research, the ability to accommodate and listen to arguments from others, expertise in solving and providing solutions to existing problems, great curiosity, critical of new information, and fondness for asking and being able to answer questions. The application of critical thinking in local history learning has gone well, marked by student enthusiasm, moral support given by teachers, and the use of interactive learning methods such as brainstorming and discussion activities.

Keywords : Critical thinking, Students, Local History.

Abstrak : Tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan proses penyampaian materi sejarah menggunakan materi sejarah lokal serta menentukan karakteristik siswa dengan kemampuan berpikir kritis serta mendeskripsikan faktor-faktor yang berpengaruh pada pemikiran kritis mereka dalam pembelajaran sejarah berbasis materi sejarah lokal. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMA Negeri 3 Pontianak. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi langsung. Sumber data yang diperoleh dari guru sejarah, wali kelas, dan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pontianak Kota. Hasil dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak mempunyai profil kemampuan berpikir kritis yang mencakup kemampuan menguraikan masalah atau pendapat orang lain, kemampuan komunikasi yang baik,

kecakapan mencari kebenaran melalui penelitian informasi, kemampuan menampung dan mendengarkan argumen dari orang lain, keahlian dalam menyelesaikan dan memberikan jalan keluar dari permasalahan yang ada, rasa ingin tahu yang besar, kritis terhadap informasi baru, serta gemar bertanya dan mampu menjawab pertanyaan. Penerapan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah lokal telah berjalan dengan baik, ditandai dengan antusiasme siswa, dukungan moral yang diberikan oleh guru, dan penggunaan metode pembelajaran interaktif seperti kegiatan brainstorming dan diskusi.

Kata Kunci : Berpikir Kritis, Peserta Didik, Sejarah Lokal.

PENDAHULUAN

Sejarah adalah segala hal yang terjadi di waktu lampau, meliputi berbagai peristiwa atau aktivitas yang dapat dipelajari dan dipahami menggunakan konsep-konsep tertentu. Salah satunya yang disempurnakan oleh sumber daya manusia (Wartoyo, 2012). Peristiwa sejarah ini mengandung banyak informasi yang bermanfaat bagi generasi muda, yang berasal dari generasi sebelumnya. Pembelajaran sejarah perlu merujuk pada tujuan pendidikan yang holistik, yaitu membentuk manusia yang berkualitas (Abdullah, 2013). Tujuan pengajaran sejarah yang harus dimiliki seorang guru di lapangan haruslah tepat dan jelas. Setiap tujuan pengajaran sejarah yang dimiliki oleh seorang guru di lapangan haruslah spesifik dan jelas. Sejarah dapat diajarkan dengan berbagai cara dan berbagai macam jenis sejarah. Salah satu jenis sejarah yang penting untuk dipelajari adalah sejarah lokal (Jumardi, 2017). Sebagai individu yang merupakan warga negara, pendidikan adalah upaya yang sengaja disusun dengan tujuan membantu anak mengembangkan kemampuan dan bakatnya supaya bermanfaat untuk keperluan hidupnya (Fuadiyah., 2024).

Pendekatan ini bertujuan agar siswa semakin bersemangat dalam belajar dan mendapatkan hasil optimal. Sejarah berperan sebagai panduan moral dan contoh yang dapat diambil dari lingkungan sekitar (Kochar, 2013). Informasi sejarah dapat disampaikan dengan cara yang bermanfaat untuk membentuk nilai-nilai etika dan teladan di masyarakat. Pembelajaran sejarah yang menggunakan bahan ajar dari sejarah lokal lebih mudah dimengerti para siswa sebab berkaitan langsung dengan lingkungan mereka. Tujuan dari pendekatan sejarah lokal adalah mengajak siswa untuk secara langsung mengenal masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. Keterlibatan dalam sejarah lokal juga menjadi bagian dari upaya untuk memajukan kemampuan dan potensi peserta didik dalam berpikir aktif dan kreatif, sambil mengembangkan kemampuan mereka untuk menganalisis peristiwa atau kejadian dalam sejarah nasional (Wahyuni, 2013). Dengan adanya penyampaian materi sejarah lokal dalam pengajaran sejarah disekolah maka diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami salah

satunya tentang sejarah lokal di dalam ruang lingkup wilayah mereka masing-masing terlebih dahulu (Aman, 2011).

Kualitas pembelajaran sejarah lokal ditentukan oleh materi yang disampaikan dan usaha guru dalam mengajar. Dalam rangka meningkatkan rasa sadar akan sejarah yang ada dan mencegah ketidaktahuan siswa tentang nilai sejarah yang terdapat di sekitar maka pembelajaran sejarah melalui sejarah lokal wajib dipelajari (Widja, 1991). Guru mata pelajaran sejarah harus mempunyai ilmu dan keterampilan cukup dalam mengajar. Guru juga perlu menggunakan metode pembelajaran inovatif untuk menarik minat siswa dan mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif siswa. Karena kemampuan berpikir kritis sangat penting dan berguna dalam seluruh aspek kehidupan, maka kemampuan ini harus diterapkan dengan baik (Ilya, 2022). Berpikir secara kritis merupakan keahlian yang dibutuhkan dalam memecahkan dan menghadapi berbagai tantangan yang ada. Berpikir kritis adalah keterampilan setiap individu dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, dan mengembangkan solusi dari masalah yang ada melalui bertanya kepada diri sendiri (Christina & Kristin, 2016). Peserta didik mulai menerapkan berpikir kritis ketika terlibat dalam diskusi bersama teman sebaya. Interaksi ini memiliki tujuan agar peserta didik tidak hanya dapat memahami argumen yang ditawarkan, tetapi juga dapat membuat dan mempertahankan argumen dengan benar dan meyakinkan.

Peserta didik yang memiliki keahlian berpikir kritis bisa mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan mereka (Irfan M et al., 2019). Mereka akan mampu menganalisis masalah dengan cermat, mengevaluasi berbagai solusi yang ada, dan mengambil keputusan yang tepat. Namun, kemampuan berpikir kritis tidak dapat dilatih secara instan. Bagi peserta didik, interaksi ini mampu membantu mereka membangun keterampilan dalam berpikir kritis, mengatasi kesulitan, serta berkomunikasi (Anggraini & Yafterson, 2023). Bagi guru, interaksi dengan peserta didik akan menghasilkan informasi vital mengenai sejauh mana para siswa memahami materi yang disampaikan. Informasi ini kemudian digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan *feedback*. Generasi penerus, yang kelak akan mengemban peran penggerak dan pemimpin di kemudian hari, ialah kalangan pelajar. Karenanya, diperlukan kemampuan intelektual yang unggul, kemampuan menganalisis masalah, dan keterampilan agar mereka mampu bersaing dengan baik (Chalimi, 2024).

Tidak hanya bertanggung jawab untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada pelajar, guru juga bertanggung jawab untuk mengembangkan keterampilan dan mental mereka. Guru harus mempersiapkan pelajar agar mampu menghadapi persaingan dan tantangan. Karenanya, kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat diperlukan pelajar. Kemampuan

ini akan membantu pelajar untuk tumbuh di tingkat pendidikan yang berikutnya dan bersiap untuk berkompetisi bersama dengan pelajar lain. Semua peserta didik, terutama di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu mempunyai kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menghasilkan dampak positif pada perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi langsung pada 21 September 2020 di SMA Negeri 3 Kota Pontianak ditemukannya siswa yang berkemampuan berpikir kritis. Keahlian berpikir kritis pada pelajar terlihat berdasarkan seluruh tindakan yang dilaksanakan baik di dalam atau luar sekolah. Aktivitas ini mencakup berbagai kegiatan. Misalnya kegiatan seperti berdiskusi, memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan argumen, mencari jalan keluar berdasarkan permasalahan yang ada, serta berinteraksi bersama individu lain. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah melalui materi sejarah lokal bisa menghasilkan pengaruh positif untuk siswa. Dengan adanya pembelajaran ini, peserta didik akan bisa mengembangkan keterampilan kognitif, efektif, serta psikomotorik. Sasaran tersebut tentu terkait erat dengan kewajiban lembaga formal pendidikan sekolah yang tugasnya menciptakan peserta didik berkualitas sehingga mereka mampu terlibat secara aktif di masyarakat. Pelajar yang memiliki kualitas adalah mereka yang seimbang dalam aspek moral, intelektual, sikap keterampilan, dan berkemampuan berpikir kritis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan yang diadopsi dalam proses penelitian. Menurut Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa metode kualitatif adalah pendekatan yang bersandar pada postpositivisme. Metode ini diterapkan guna menyelidiki karakteristik alami suatu objek, yang mana alat utamanya adalah peneliti. Pengumpulan data melalui triangulasi, analisis data secara induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif berfokus pada arti dibanding generalisasi. Menurut Sugiyono (2016), instrumen utama di penelitian kualitatif yaitu penelitian itu sendiri. Meskipun penelitian kualitatif mengandalkan dirinya sendiri selaku instrumen, kemungkinan pengembangan instrumen penelitian sederhana tetap terbuka setelah fokus penelitian menjadi jelas (Khodijah, 2016). Harapannya, pengembangan ini mampu melengkapi data dan memungkinkan perbandingan informasi yang diperoleh dari wawancara serta observasi.

Data primer dan data sekunder dimanfaatkan pada penelitian ini. Data primer secara langsung diperoleh dari informan penelitian, yaitu Dian Agustin, S.Pd, guru Sejarah SMA

Negeri 3 Kota Pontianak. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber untuk melengkapi dan memperkuat pemahaman akan fenomena yang diteliti. Sumber data sekunder ini meliputi hasil wawancara dengan guru sejarah, wali kelas, dan perwakilan siswa XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak, serta dokumentasi seperti buku pelajaran sejarah, perangkat pembelajaran, catatan observasi mengenai kondisi sekolah, serta komunikasi antara siswa dengan guru pada saat aktivitas pembelajaran di kelas atau melalui *E-learning*. Teknik observasi menggunakan pedoman observasi sebagai alat bantu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mempermudah peneliti mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diteliti. Berikut ini merupakan hasil wawancara dan observasi dari terhadap peserta didik.

| TRANSKRIP HASIL WAWANCARA KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MATERI SEJARAH LOKAL | | TRANSKRIP HASIL WAWANCARA KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS MATERI SEJARAH LOKAL | | | |
|--|---|--|----|---|--|
| Nama : Muhamad Iqbal Kusuma | | Nama : Francisco dodo mamal | | | |
| Jabatan : Kelas XI IPS | | Jabatan : Kelas XI IPS | | | |
| Tanggal Wawancara : 3 Maret 2023 | | Tanggal Wawancara : 3 Maret 2023 | | | |
| No | Pada Pertanyaan | Jawaban | No | Pada Pertanyaan | Jawaban |
| 1 | Bagaimana cara menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Sebelum pertanyaan biasanya saya akan membaca dulu baru menjawab. kalo-pada biasanya saya akan menanggapi pendapat dia yang lain. | 1 | Bagaimana cara menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Kalo saya orangnya kalo ada yang ngejadiin atau bingung biasanya, biasanya bentuk pertanyaan apa itu yang terlintas akan saya ungkapin apa itu juga. |
| 2 | Bagaimana cara menanggapi kritikan pertanyaan sehingga dapat menjadi kerangka jawaban dari pertanyaan tersebut? | Caranya dengan membaca dulu baru baru ngejawab kerangka jawaban dari pertanyaan itu bisa dijawab seperti itu. | 2 | Bagaimana cara menanggapi kritikan pertanyaan sehingga dapat menjadi kerangka jawaban dari pertanyaan tersebut? | Saya biasanya kalo bertanya yang belum dijawab dulu, jadi kalo saya bertanya dulu itu jawaban jawabannya seperti apa, tapi kalo jawabannya tidak sesuai dengan apa yang saya tanyakan biasanya saya akan menanggapi ulang. |
| 3 | Apakah kamu lakukan agar orang lain dengan permasalahan yang sedang dibahas? | Biasanya ngejadiin kalo sedang ada tugas, kerucilan masalah lagi. | 3 | Apakah kamu lakukan agar orang lain dengan permasalahan yang sedang dibahas? | Apakah saya bisa ngejadiin kerucilan jawaban? kalo udah ada jawab akan dijawab lagi, tapi kalo dijawab untuk tetap fokus biasanya akan berucuk fokus dengan jawab. |
| 4 | Bagaimana cara dapat menyimpulkan permasalahan atau permasalahan dari guru? | Biasanya membaca dulu, kerucilan untuk itu saya akan membaca untuk melihat jawaban dari pertanyaan guru dulu. | 4 | Bagaimana cara dapat menyimpulkan permasalahan atau permasalahan dari guru? | Umumnya dapat menyimpulkan pertanyaan atau permasalahan dari guru biasanya saya akan menanggapi atau menjawab kayaknya, tapi kalo saat itu saya akan menanggapi beberapa hal yang penting dari pertanyaan tersebut. |
| 5 | Apakah kamu lakukan agar orang lain dapat menerima ide-ide dari jawaban atau jawabanmu? | Mengungkapkan lebih lanjut. | 5 | Apakah kamu lakukan agar orang lain dapat menerima ide-ide dari jawaban atau jawabanmu? | Ya, menerangkan sebagai bahan untuk pembelajaran saja. |
| 6 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Biasanya saya jawab tenang dan santai lalu dengan menanggapi. | 6 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Ya, menerangkan sebagai bahan untuk pembelajaran saja. |
| 7 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Biasanya saya jawab tenang dan santai lalu dengan menanggapi. | 7 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Dipastikan lagi argumen saya, jika sudah belum karena jawabannya apa saja dia ditetap akan menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang lain. |
| 8 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Biasanya saya jawab tenang dan santai lalu dengan menanggapi. | 8 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Jika argumen saya sudah ya sudah saya akan ngejawab karena memang saya sudah, tapi kalo argumen saya benar ya biasanya akan cari orang yang sependapat dengan saya. |
| 9 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Biasanya saya jawab tenang dan santai lalu dengan menanggapi. | 9 | Apakah kamu lakukan ketika menanggapi pertanyaan yang akan kamu sampaikan? | Kalo saya akan bertanya kepada teman-teman karena saya kurang bisa menggunakan waktu untuk jadi saya lebih baik bertanya kepada teman atau guru daripada menebaknya. |

Gambar 1. Hasil wawancara peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik yang diteliti mempunyai keahlian berpikir yang sangat baik dibandingkan para peserta didik lainnya. Pertanyaan yang diajukan kepada guru, metode untuk menyampaikan argumen selama diskusi. Peneliti mengidentifikasi temuan pada hasil penelitian yaitu terdapat keahlian berpikir kritis dari peserta didik tersebut. Seifert & Hoffnung dalam (Deswani, 2009), menjelaskan bahwa terdapat berbagai aspek dari berpikir kritis seperti, 1) *the fundamentals of reasoning*; 2) *domain specific information*; 3) *metacognitive knowledge*; 4) *values, attitudes, and dispositions*. Teori diatas sejalan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik berkemampuan berpikir kritis terutama di SMA Negeri 3 Kota Pontianak.

Profil peserta didik yang mempunyai keahlian berpikir kritis di SMA Negeri 3 Kota Pontianak berupa, 1) dapat menelaah suatu permasalahan atau argument orang lain; 2) mempunyai komunikasi yang baik; 3) dapat menemukan fakta dengan meneliti informasi yang diperoleh; 4) dapat menampung argumen dari orang lain; 5) dapat menyelesaikan permasalahan

serta dan menawarkan jalan keluar; 6) mempunyai rasa ingin tahu yang besar; 7) tidak gampang percaya pada informasi yang baru diperoleh; 8) gemar memberikan dan menjawab pertanyaan. Karakteristik tersebut adalah profil peserta didik SMA Negeri 3 Kota Pontianak yang mempunyai kemampuan berpikir kritis.

Proses penyampaian materi sejarah berbasis materi sejarah lokal pada kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak dalam pembelajaran sejarah berbasis materi sejarah lokal. Berdasarkan hasil penelitian, pada aktivitas pembelajaran dan penyampaian materi sejarah lokal di kelas XI IPS, langkah awal yang dilakukan yaitu guru akan mengingatkan peserta didik untuk mengisi absen kehadiran di link yang sudah dibuat oleh guru, ketika menggunakan *google meet* atau *zoom* absensi peserta didik juga dilakukan, memulai pembelajaran dengan berdoa terlebih dahulu kemudian memberikan pertanyaan tentang materi apa yang sudah dipelajari pada minggu lalu, selanjutnya penyampaian tujuan pembelajaran, dan pemberian motivasi untuk peserta didik. Seluruh proses yang dilakukan pada pendahuluan telah selaras dengan RPP. Berdasarkan hasil penelitian pada guru mata pelajaran sejarah ibu Dian Agustin S.Pd, dalam menyampaikan materi sejarah lokal untuk bisa peserta didik berpikir kritis ini guru hanya menyampaikan materi pokok kemudian peserta didik mencari sendiri materi di buku ataupun materi di internet, kemudian mereka mempresentasikan penemuan yang mereka dapatkan.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian saat pembelajaran peserta didik juga telah mempunyai buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan terdapat buku paket yang dipinjamkan dari pihak sekolah kepada peserta didik, namun materi sejarah lokal tidak ada di dalam buku maupun LKS, maka dari itu guru mengarahkan peserta didik untuk memperoleh materinya melalui internet yang sumbernya terpercaya. Saat pembelajaran sejarah dengan materi sejarah lokal berlangsung dapat dilihat bahwa peserta didik tertarik untuk lebih mendalami sejarah lokal. Hal itu disebabkan oleh keinginan mereka untuk mempelajari sejarah serta peninggalan yang masih tersedia di daerahnya saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh peserta didik kelas XI IPS hanya diambil 3 orang dengan persentasi minat yang tinggi dalam pembelajaran sejarah materi sejarah lokal. Sebagian mengatakan Dian Agustin, S.Pd saat diwawancarai menjelaskan jika kadang-kadang mereka memanfaatkan sumber dari Balai Kajian Nilai Budaya Kalimantan Barat serta biasanya dari program sekolah ada yang namanya Lawatan sejarah yang mana kegiatannya pergi mengunjungi tempat yang memiliki nilai sejarah lokal itu sendiri tetapi karena kondisi pandemi ini menghambat dan lawatan sejarah tidak bisa dilakukan.

Jadi dalam proses pembelajaran sejarah lokal untuk kemampuan berpikir kritis, guru wajib mencermati terkait materi yang tepat dalam rangka meraih tujuan yang diinginkan. Berdasarkan hasil penelitian dengan ibu Dian Agustin, S.Pd yang merupakan guru sejarah kelas XI IPS bahwa, untuk indikator yang pertama yaitu menumbuhkan rasa kebanggaan terlebih dahulu yang bertujuan agar peserta didik timbul rasa ingin tahu lebih tinggi tentang sejarah lokal di daerah mereka masing-masing, kemudian setelah timbul minat terhadap sejarah lokal diarahkan kepada mereka untuk mencari informasi lebih banyak berdasarkan fakta, menganalisis serta diharapkan bisa menceritakan ulang apa yang sudah dipelajari dan didapatkan. Dan yang terakhir adalah dimana sesi pendiskusian antara siswa dan guru terkait materi yang dilakukan berdasarkan pertanyaan dan menjawab sesuai dengan pertanyaan. lalu guru dan peserta didik juga diakhir akan menyimpulkan bersama-sama hasil dari apa yang telah dibahas dan didiskusikan.

Karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah berbasis materi sejarah lokal kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak. Setiap peserta didik SMA Negeri 3 Kota Pontianak pasti mempunyai ciri dan karakteristik khusus sebagai pembeda dengan peserta didik lain. Pada situasi ini berpikir kritis berarti menilai keadaan secara reflektif, logis dan produktif untuk menetapkan keputusan dengan baik. Ciri yang pertama adalah, dapat menelaah permasalahan dan argument orang lain. Peserta didik mempunyai keahlian untuk menelaah suatu permasalahan, pendapat serta informasi yang datang. Ini ditunjukkan dari bagaimana mereka menanggapi pertanyaan ataupun pernyataan. Dengan demikian bisa menjadi penilaian terkait seberapa mampu peserta didik dalam menganalisa suatu permasalahan. Pada pembelajaran menganalisis, peserta didik dituntun untuk beraktifitas diskusi, bertanya dan iskusi, dan membaca. Kedua yaitu, mempunyai komunikasi yang baik. Peserta didik yang mempunyai keahlian berpikir kritis tidak hanya berpacu pada otak saja untuk mendapatkan sebuah fakta. Namun, seseorang yang berpikir kritis pasti memiliki keahlian dalam interaksi atau berkomunikasi yang baik antar sesama.

Jika seseorang hanya bisa berpikir kritis tidak seluruhnya dapat mengekspresikannya. Setiap orang yang mempunyai kemampuan berpikir kritis harus bisa menjelaskan solusi dan argumennya. Menerima dan mengirim berita atau pesan dari dua atau lebih orang dengan tujuan saling mengerti isinya merupakan definisi komunikasi. Peserta didik SMA Negeri 3 Kota Pontianak dapat menyampaikan informasi dengan jelas, sementara yang menerima informasi juga bisa memahami apa yang disampaikan. Peserta didik pada penelitian ini sudah terbiasa berpartisipasi dalam diskusi, perlombaan, diskusi, dan lain-lain. Dari hal ini bisa dikatakan

bahwa peserta didik yang ada di SMA Negeri 3 Kota Pontianak mempunyai kemampuan yang baik dalam interaksi. Ketiga yaitu, dapat menemukan fakta dengan meneliti informasi yang diperoleh. Menemukan fakta dalam segala informasi yang ada di lingkungan sekitar pasti memerlukan ketelitian. Tujuan dari ketelitian yaitu agar mengetahui benar tidaknya informasi yang didapatkan dari argumen teman, buku, fakta yang terjadi dan sumber lainnya. Menurut (Slavin, 2008) menjelaskan jika kebergantungan lapangan yang dikenal sebagai *field dependent* dan ketidakbergantungan lapangan yang dikenal sebagai *field independent* merupakan dua jenis gaya kognitif yang membedakan individu.

Keempat yaitu, dapat menampung argumen orang lain. Peserta didik yang berpikir kritis itu terbuka terhadap argumen yang disampaikan oleh orang lain. Ini dilakukan dengan tujuan memberi siswa kemampuan untuk menampung argumen dari berbagai macam sudut pandang, yang akan membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik. Peserta didik yang terbuka akan menunjukkan perasaan ragu ketika ada masalah, tetapi mereka tidak mempertanyakan apa yang terjadi kepadanya. Suatu hal dikatakan baik jika setiap orang bisa memahami argumen dari orang lain, namun sebaiknya sebuah argumen harus dipilah baik dan buruknya. Kelima yaitu, bisa menyelesaikan dan memberikan jalan keluar dari permasalahan yang ada. Slavin (2008) menyebutkan jika setiap peserta didik memiliki cara tersendiri untuk menyelesaikan masalah dalam belajar. Setiap orang memilih proses yang mereka sukai dan mengolah kembali informasi sebagai tanggapan. Para peserta didik yang berpikir kritis akan dengan cepat menyelesaikan masalah yang ada dengan mencari penyebab permasalahan, fakta-fakta yang terjadi dan menelaah ulang seluruh hal yang baru.

Keenam yaitu, mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Hal ini bisa membuktikan jika peserta didik mempunyai pemikiran yang kritis. Jika seseorang tersebut mendapatkan sebuah argumen, tidak mudah baginya untuk langsung menerima. Orang tersebut akan meneliti lebih dalam kepastian dari apa yang didupatkannya. Keingintahuan yang tinggi bisa berdampak pada sumber yang didapatkan untuk meneliti suatu masalah yang ada. Peserta didik yang tidak cukup pada suatu permasalahan akan mengungkapkan apa yang ingin diungkapkannya. Hal ini didukung oleh teori (Deswani, 2009) yang menjelaskan bahwa berpikir kritis memiliki banyak karakteristik, seperti 1) kemandirian berpikir; 2) reflektif; 3) pemahaman suatu sikap 4) rasional dan beralasan; 5) konseptualisasi. Ketujuh yaitu, tidak gampang percaya dengan informasi yang baru diperoleh. Alangkah lebih baik jika informasi yang baru saja didapatkan dicari lebih dahulu akan kebenarannya. Tujuannya adalah supaya tidak terjadi kesalah pahaman ketika hendak menyalurkan informasi yang didapatkan kepada orang lain. Peserta didik wajib mencari

terlebih dahulu yang bisa dilakukan dengan menanyakan pada orang yang lebih mengerti, membaca sumber yang akurat, dan berdiskusi dengan rekan-rekannya.

Hal tersebut menggambarkan bahwa peserta didik bisa mencari fakta yang benar dalam suatu informasi. Hal ini didukung oleh teori (Carin and Sun, 1998) yang menyebutkan jika berpikir kritis memiliki kategori, 1) menjelaskan; 2) mengukur; 3) membuat hipotesis dan prediksi; 4) menginterpretasikan data; 5) mengasumsi; 6) merancang penelitian; 7) mengurangi kesalahan percobaan; 8) menganalisis; 9) mengamati; 10) mengevaluasi; dan 11) membuat grafik. Kedelapan yaitu, gemar memberikan dan menjawab pertanyaan. Seseorang yang berpikir kritis sangat menyukai dan aktif untuk bertanya. Cara ini akan membantu peserta didik memperoleh jawaban yang diinginkan apabila ada sesuatu yang mengganjal. Selaras dengan hal tersebut, seorang yang berpikir kritis harus bisa menjawab pertanyaan sambil mempertimbangkan kebenaran suatu pernyataan.

Aspek yang mempengaruhi peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak dalam berpikir kritis pada pembelajaran sejarah berbasis materi sejarah lokal. Aspek yang mempengaruhi peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak dalam berpikir kritis pada pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal memiliki enam faktor atau elemen yang memiliki peran penting yaitu, 1) motivasi diri; 2) pengembangan pengetahuan diri; 3) kecemasan; 4) interaksi sosial; 5) lingkungan pertemanan. Hal tersebutlah yang dijadikan alasan peserta didik untuk mengembangkan keahlian berpikir kritisnya. Pertama yaitu, peserta didik mempunyai motivasi pada dirinya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi memiliki definisi 1) sesuatu yang secara tidak sadar atau sadar mendorong seseorang untuk melaksanakan sebuah tindakan yang memiliki tujuannya; 2) suatu dorongan yang mengakibatkan tergerakannya seorang individu atau kelompok dengan tujuan memperoleh rasa puas apabila melakukannya. Peserta didik mempunyai dorongan atau motivasi yang akan mengarahkan dirinya dalam meraih cita-cita atau memperoleh sesuatu yang diharapkan. Ini menjadi faktor utama peserta didik untuk meningkatkan lebih baik keahlian yang dimiliki.

Kedua yaitu, mengembangkan pengetahuan diri. Kemampuan seseorang dalam menuntaskan suatu masalah, membuat hubungan antara satu hal dengan hal lain serta merespon dorongan dengan baik disebut dengan pengetahuan yang dikenal sebagai kecerdasan. Sesuai dengan usia dan tingkah perkembangannya, maka intelektual peserta didik bisa meningkat seiring dengan berjalannya waktu. Ketika seseorang termasuk peserta didik bertambah usia, mereka akan menjadi lebih matang. Hal ini sejalan dan didukung oleh pendapat teori (Hassoubah, 2002) yang menjelaskan bahwa salah satu karakteristik seseorang yang memiliki

pemikiran kritis akan menunjukkan hubungan antara permasalahan yang sedang terjadi dengan pengalaman atau permasalahan lain yang selaras. Ketiga yaitu, kecemasan diri. Keadaan emosional dimana seseorang merasakan kekhawatiran dan gelisah akan bahaya didefinisikan sebagai rasa cemas. Apabila seseorang mendapatkan stimulus yang berlebihan maka rasa cemas akan muncul secara otomatis. Tanggapan seseorang ketika terdapat cemas bisa bersifat destruktif dan konstruktif. Dikatakan konstruktif apabila terdapat keinginan peserta didik untuk belajar dan mengubah rasa tidak nyamannya dan berfokus pada jalannya hidup. Sementara itu, dikatakan destruktif jika mengakibatkan kepanikan dan kecemasan yang berlebihan hingga berdampak pada terhambatnya kemampuan berpikir.

Keempat yaitu, interaksi sosial. Proses interaksi sosial merupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Peserta didik yang bisa berinteraksi sosial dinilai berdasarkan cara berdiskusi, cara menyampaikan argumennya dan kemampuan dalam menerima argumen orang lain. Langkah dalam memaksimalkan keahlian berpikir kritis siswa terhadap pemanfaatan bahasa, materi pelajaran, pengujian keakuratan ilmu pengetahuan, penggunaan struktur logika agar berpikir logis, serta berbagai pengalaman bisa memberikan manfaat peserta didik untuk menjadi pribadi yang mandiri. Keimanan, kemandirian, kesopanan dan keberanian sangat penting dimiliki karena hal tersebut bisa mengarahkan peserta didik untuk dewasa, bertanggung jawab dan bermoral dalam bermasyarakat (R. Paul, 1990). Kelima adalah lingkungan pertemanan peserta didik. Lingkungan dikatakan sebagai salah satu faktor yang memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemikiran kritis. Yang mana peserta didik diwajibkan agar lebih peka pada kondisi sekitar. Lingkungan bisa memberikan suatu pelajaran berharga untuk seseorang, khususnya dalam mengembangkan penafsirannya. Dapat dikatakan memberikan dampak positif untuk peserta didik karena bisa mengarahkan mereka dalam suatu diskusi, pengalaman dan tanya jawab.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Kota Pontianak mempunyai profil kemampuan berpikir kritis yang mencakup kemampuan menguraikan masalah atau pendapat orang lain, kemampuan komunikasi yang baik, kecakapan mencari kebenaran melalui penelitian informasi, kemampuan menampung dan mendengarkan argumen dari orang lain, keahlian dalam menyelesaikan dan memberikan jalan keluar dari permasalahan yang ada, rasa ingin tahu yang besar, kritis terhadap informasi baru, serta gemar bertanya dan mampu menjawab pertanyaan. Penerapan berpikir

kritis dalam pembelajaran sejarah lokal telah berjalan dengan baik, ditandai dengan antusiasme siswa, dukungan moral yang diberikan oleh guru, dan penggunaan metode pembelajaran interaktif seperti kegiatan brainstorming dan diskusi. Selain itu, terdapat beberapa elemen yang berpengaruh pada pemikiran kritis siswa, antara lain motivasi diri, pengembangan pengetahuan diri, perasaan cemas, interaksi sosial, dan lingkungan pertemanan. Aspek-aspek ini berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif siswa yang mempunyai keahlian berpikir kritis.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah. (2013). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Gadjah Mada University Press.
- Aman. (2011). *Model Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Anggraini, S., & Yafterson, R. B. (2023). Analisis Kemampuan Siswa dalam Belajar Sejarah di SMA N 2 Padang. *Journal on Education*, 06(01), 8866–8875.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4371>
- Carin and Sun. (1998). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Chalimi, I. R. (2024). Problematika Pembelajaran Bermuatan Materi Sejarah Lokal di SMAN 6 dan SMAN 8 Kota Pontianak. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2091–2102.
<https://doi.org/10.58230/27454312.432>
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Deswani. (2009). *Asuhan keperawatan dan Berfikir Kritis*. Salemba Medika.
- Fuadiyah, M. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Soal-Soal HOTS Tentang Ruang Lingkup Sejarah pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Inderalaya. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 89–96.
<https://doi.org/10.52217/lentera.v17i1.949>
- Hassoubah. (2002). *Develoving Creative & Critical Thinking Skills (Cara Berpikir Kreatif dan Kritis)* (Yayasan Nu).
- I Gede Widja. (1991). *Sejarah Lokal Suatu Dalam Pengajaran Sejarah*. Angkasa.
- Ilya. (2022). Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islammin 3 Pontianak. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(0).

<https://doi.org/10.51878/social.v2i3.1531>

- Irfan M, Na`im B M, & Putri R et al. (2019). The Implementation of Problem Based Learning Through Audio Visual Media in Improving Student`s Basic Level of Critical Thinking Ability and History Learning Outcomes. *Jurnal Historica*, 3(1), 49–63. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/10306>
- Jumardi, J. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 70–80. <https://doi.org/10.21009/jps.062.08>
- Khodijah, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo.
- Kochar, S. (2013). *Pembelajaran sejarah teaching of history*. PT Gramedia Indonesia.
- R. Paul. (1990). *Critical Thinking: What Every Person Needs to Survive in a Rapidly Changing World* (Center for).
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning* (J. Hopking & University (eds.)).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sugiyono (ed.)). Alfabetha.
- Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Wartoyo. (2012). *Pengantar Sejarah Lokal*. Cakrawala Media.



Tindak Tutur dalam Interaksi Penjaja dan Pelanggan: Studi Kasus Pasar Kampung Lalang

Mayang Savira^{1*}, Sadieli Telaumbanua², Esra Perangin-Angin³
mayangsavira20@gmail.com^{1*}, sadielitelaumbanua@unprimdn.ac.id²,
esraperanginangin@unprimdn.ac.id³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

Received: 19 07 2024. Revised: 28 07 2024. Accepted: 05 08 2024.

Abstract : The speech acts uttered by the speaker often do not match what is received by the recipient of the language (buyer). This problem of meaning is also an obstacle in speech that is not paid enough attention by speakers, both speakers (sellers) and buyers. Language is used as a forum for dialogue between speakers and speakers in buying and selling transactions. The aim of this research is to describe speech acts in the interaction between vendors and customers at Kampung Lalang Market. The method used is a qualitative descriptive method that focuses on reality as the actual situation in the Kampung Lalang market area. The data collection technique is carried out using recording techniques, namely recording speech and speech activities by speakers in the context of buying and selling, recorded with a device or similar. This process is carried out for use by sellers and customers and can be played or listened to many times, thereby facilitating researchers in examining speech acts. The second technique is the observation technique, namely observing something directly, the interaction between sellers and buyers at Kampung Lalang Market. The speech results found in the interaction between the seller and the customer are locutionary acts with the types of statements, questions and commands. Illocutionary speech acts include directive, commissive, declarative and expressive types, as well as perlocutionary speech acts. In this speech the seller and customer use Karo language.

Keywords : Speech Acts, Locutionary, Illocutionary, Perlocutionary

Abstrak : Tindak tutur yang dituturkan oleh pembicara sering terjadi tidak selarasa apa yang diterima oleh penerima bahasa (pembeli). Masalah makna ini juga menjadi kendala dalam tuturan yang kurang diperhatikan oleh penutur baik pembicara (penjual) dan pembeli. Bahasa dijadikan sebagai wadah berdialog penutur dan petutur dalam transaksi jual beli. Tujuan yang akan dicapai penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tindak tutur pada interaksi penjaja dan pelanggan di Pasar Kampung Lalang. Metode yang digunakan metode deskriptif kualitatif berfokus pada realitas sebagaimana keadaan yang sebenarnya di area pasar Kampung Lalang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik perekaman, yaitu merekam ujaran dan kegiatan tutur oleh penutur dalam korelasi jual beli direkam dengan gawai atau sejenisnya. Proses ini dilakukan untuk digunakan penjaja

dan pelanggan dapat diputar atau didengarkan berkali-kali sehingga melancarkan peneliti dalam menelaah tindak tutur. Teknik kedua adalah teknik pengamatan, yaitu mengamati sesuatu secara langsung tuturan interaksi penjual dan pembeli yang terdapat di Pasar Kampung Lalang. Hasil tuturan yang ditemukan pada interaksi penjaja dan pelanggan tindak lokusi dengan jenis pernyataan, pertanyaan, dan perintah. Tindak tutur ilokusi dengan jenis direktif, komisif, deklarasi dan ekspresif, serta tindak tutur perlokusi. Pada tuturan ini penjaja dan pelanggan menggunakan bahasa Karo.

Kata Kunci : Tindak Tutur, Lokusi, Ilokusi, Perlokusi.

PENDAHULUAN

Seringkali terjadi miskomunikasi antar penutur bahasa disebabkan penyampaian pesan penutur melalui mediumnya tidak selaras dengan penerima pesan. Mediumnya itulah yang sering disebut bahasa yang menjadi pengantar pesan dari penutur bahasa kepada penerima bahasa. Posisi inilah bahasa dijadikan sebagai sarana komunikasi antar penutur bahasa (Hidayah, 2020). Di sisi lain, penutur bahasa menyampaikan pesan tidak hanya sampai pada penerima bahasa, tetapi memiliki makna tuturan (Inderasari & Achsan, 2019). Makna tuturan ini akan berdampak secara positif atau negatif pada penerima. Peristiwa tindak tutur berdasarkan konteks dibagiatas tiga bagian, yaitu (1) lokusi, (2) ilokusi, dan (3) perlokusi (Hanifah, 2019). Tindak tutur lokusi adalah tindak tutur yang menjelaskan sesuatu dalam bentuk kalimat yang bermakna yang kondisinya masih berlangsung, sedangkan tindak tutur ilokusi adalah berhubungan pemberian, ucapan terima kasih, tawaran, dan perjanjian (Adriesty & Purwo, 2020). Tindak tutur perlokusi adalah tindak tutur yang berkaitan dengan ucapan orang lain dengan sikap dan perilaku non linguistik. Melalui tindak tutur itulah, penutur bahasa berupaya agar pesan yang disampaikan memperhatikan kondisi tindak tutur (Cahyani dkk, 2021).

Lebih spesifik, Haidar et al. (2021) menjelaskan bahwa tindak tutur menekankan pada tujuan pembicara yang berhubungan dengan proposisi, seperti identifikasi, pernyataan, dan keluh kesah. Implementasi tindak tutur ini berwujud memesan, meminta atau menuntut. Selain itu, tindak tutur juga mengarah pada bentuk keberhasilan antara proposisi dengan peristiwa nyata. Implementasinya dapat berwujud menyatakan perang, memecat, menghukum (Maulida & Pramitasari, 2021). Selanjutnya, tindak tutur juga berfokus pada keabsahan tuturan yang diucapkan (Pradana, 2020). Tindak tutur ini termasuk pada kemampuan penutur meyakinkan pada pembaca atau penerima bahasa agar percaya dengan pesan yang disampaikan (Faroh & Utomo, 2020). Oleh sebab itu, tindak tutur melibatkan penutur dengan pembaca pada keabsahan preposisi yang disampaikan. Tindak tutur ini berfungsi sebagai pemberitahuan sestau kepada

orang lain dengan wujud membela, meminta, mengatakan, menyatakan, dan melaporkan (Fakhriyah, 2020).

Peristiwa yang sering terjadi miskomunikasi terjadi antara penutur dengan penerima adalah pasar merupakan tempat atau kawasan dialog antara penjual dengan pembeli. Tindak tutur seorang penjual dengan pembeli yang beranekragam rasa, suku, bahasa yang menjadi kemajemukan menimbulkan terjadinya interaksi komunikasi (Kurniasih et al, 2020). Keberagaman itu tidak terlepas dari bahasa sebagai medium komunikasi antar penjual dengan pembeli yang menguatarkan maksud atau tawar menawar dengan tujuan yang sama (Wulandari & Utomo, 2021). Alasan peneliti memilih tempat pasar Kampung Lalang sebagai tempat objek penelitian ini, karena pasar ini memiliki karakteristik tersendiri dari pasar-pasar yang ada di Kota Medan, Sumatera Utara ini. Peneliti menemukan masalah di pasar ini, yaitu tindak tutur yang dituturkan oleh pembicara sering terjadi tidak selarasa apa yang diterima oleh penerima bahasa (pembeli). Lain lagi, masalah makna yang terkandung dalam tuturan yang kurang diperhatikan oleh penutur baik pembicara (penjual) dan pembeli. Dengan kata lain, tindak tutur penjaja kepada pelanggan urgensinya saling percaya dalam penyampaian informasi dan pemasaran barang.

Korelasi antar penjaja dan pelanggan terjadi kesalahpahaman yang terjadi saat berinteraksi dan dapat menghambat proses transaksi di pasar. Dalam transaksi jual beli dilakukan secara unik dengan melibatkan penutur yang tidak saling mengenal petutur, tetapi dapat terjadi proses jual beli. Tuturan yang baik penjual memberi rasa kenyamanan kepada pembeli dengan adanya hubungan sosial antara penjual dan pembeli penuh kerja sama, toleransi, dan kesepakatan. Penelitian yang membahas tindak tutur telah banyak dilakukan peneliti sebelumnya, Devy & Utomo (2021) melakukan penelitian yang berjudul Analisis Tindak Tutur Representatif dalam Video Cara Belajar dengan Teknik Pomodoro pada kanal Youtube Hujan Tanda Tanya. Penelitian ini menemukan bahwa tindak tutur representatif ditemukan memiliki keberagaman video cara belajar. Adapun persamaan dengan penelitian ini terletak pada tindak tutur representatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitian berupa video pada kanal *youtube*, sedangkan objek penelitian ini adalah tindak tutur pembeli. Berdasarkan konteks masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tindak tutur dalam interaksi penjaja dan pelanggan di Pasar Kampung Lalang, Kota Medan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif, yakni mendeskripsikan sebuah peristiwa atau fenomena situasi sosial berupa tindak tutur dalam petuturan penjual dan pelanggan di Pasar Kampung Lalang, kota Medan. Metode ini berfokus pada realitas sosial secara nyata di pasar Kampung Lalang, kota Medan. Peneliti melakukan wawancara terhadap responden, mendokumentasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dilakukan. Data penelitian ini adalah tuturan penjual yang berinteraksi dengan pelanggan pada proses jual dan beli di Pasar Kampung Lalang. Instrumen penelitian yang dilakukan dengan pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi (Latifah dkk, 2019). Instrumen pendukung dalam penelitian ini, peneliti menggunakan gawai untuk merekam tuturan penjual dan pembeli yang mengandung tindak tutur.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik perekaman, yaitu merekam ujaran dan kegiatan tutur oleh penutur dalam korelasi jual beli direkam dengan gawai atau sejenisnya. Proses ini dilakukan untuk digunakan penjual dan pelanggan dapat diputar atau didengarkan berkali-kali sehingga melancarkan peneliti dalam menelaah tindak tutur. Teknik kedua adalah teknik pengamatan, yaitu mengamati sesuatu secara langsung tuturan interaksi penjual dan pembeli yang terdapat di Pasar Kampung Lalang. Dalam teknik ini, dilakukan sistem catat pada tutur yang dilakukan oleh penjual dan pembeli. Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan dimulai dari (1) mengamati dan mencatat tindak tutur ujaran penjual dan pembeli di Pasar Kampung Lalang, (2) mengumpulkan data dengan direkam dan mendengarkan hasil tuturan interaksi penjual dan pembeli di Pasar Kampung Lalang, menyalin data yang telah diteliti dari hasil rekaman, (3) mengelompokkan data dengan mendeskripsikan tindak tutur ilokusi beserta jenisnya, dan (4) menyimpulkan hasil data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindak tutur lokusi adalah tindak tutur yang bersifat proposisi pada kategori menyatakan sesuatu yang diungkapkan oleh penutur. Wujud tindak tutur lokusi ini memuat tuturan-tuturan yang berisi pernyataan sesuatu. Berikut pernyataan-pernyataan yang diperoleh peneliti dalam penelitian.

Tabel 1. Tindak Lokusi berupa Pernyataan

| | |
|-----------|---|
| Penjaja | : Mare, salak pondok murah. : Mari, salak pondok murah |
| Pelanggan | : Man akulah Bik : Maulah Bik |
| Penjaja | : Entebu e Nakku. : Manis ini Nakku. |

Ujaran pada kalimat “Mare, salak pondok murah” merupakan bagian dari tindak tutur lokusi yaitu memiliki makna deklaratif atau pernyataan. Hal ini terlihat dalam tutur penjaja memberi informasi dengan menyatakan kepada pelanggan bahwa salak yang ditawarkan adalah salah satu buah termanis yaitu salak pondok bukan salak biasa hingga pelanggan membelinya tanpa adanya penolakan. Pernyataan dengan bahasa yang digunakan tidak sekadar informasi namun diksi-diksi yang dipilih memikat hati pelanggan.

Tabel 2. Tindak Tutur Lokusi (Pertanyaan)

| | |
|-----------|---|
| Pelanggan | : Sekai sekili salak ndu e, Bik? : Bik, salak sekilo berapa? |
| Pejaja | : Sepululima ribu sekilo, pilih Nakku. : Salak lima belas ribu sekilo, pilih saja Nakku. |
| Pelanggan | : (Memilih salak yang ada di wadah) |

Ujaran pada kalimat “Sekai sekili salak ndu e, Bik?” merupakan bagian dari tindak tutur lokusi yaitu memiliki makna interogatif atau pertanyaan. Hal ini terlihat dalam interaksi pelanggan yang menanyakan harga salak sekilo kepada penjaja. Guna dilakukannya pertanyaan kepada penjaja agar dapat memastikan, mengetahui harga tanpa ragu untuk membeli barang tersebut hingga timbul hasrat pelanggan dalam memilih salak dengan harga yang sudah ditentukan.

Tabel 3. Tindak Tutur Lokusi (Perintah)

| | |
|-----------|---|
| Pelanggan | : (Melihat-lihat buah jeruk) |
| Penjaja | : Buat ka! rimo sunkisna entebu. : Ambil kak! jeruk sunkisnya manis. |
| Pelanggan | : Bungkus setengah kilo. : Bungkus setengah kilo. |
| Penjaja | : Langanan, Nakku |
| Pelanggan | : (Senyum dan melunasi) |

Ujaran pada kalimat “Buat kak! rimo sunkisna entebu” merupakan bagian dari tindak tutur lokusi yang memiliki makna imperatif atau perintah. Hal ini terlihat dalam tutur penjaja menyuruh pelanggan untuk membeli jeruk, meyakini pelanggan tanpa perlu memaksa dengan mengemas tuturannya serta mengatakan bahwa jeruk sunkisnya enak hingga terjadinya transaksi jual beli jeruk sunkis setengah kilo tanpa ditawar.

Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang memiliki kekuatan untuk melakukan tindak tutur tertentu atau menyatakan sesuatu. Wujud dari tindak tutur ini berupa perjanjian, penawaran, atau pernyataan yang terungkap dalam tuturan. Berikut pernyataan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Tabel 4. Tindak Tutur Ilokusi (Direktif)

| | |
|-----------|---|
| Penjaja | : Cina ½ kg waluh ribu. : Cabe ½ kg delapan ribu. |
| Pelanggan | : Kurangilah enem ribu saja ya, Eda. : Kurangla enam ribu aja ya, Eda. |
| Penjaja | : Hm (menggumam), erdaya rugi e dek. : Hm (menggumam), dek-dek jual rugi |
| Pelanggan | : Ue ya, gelah kubuat. : Yakan, biarku ambil. |
| Penjaja | : Buat Kam yah : Angkut Kaulah cabenya. |
| Pelanggan | : (Membawa bungkus cabenya dan melunasi) |

Ujaran pada kalimat “Kurangilah enam ribu saja ya, Eda.” merupakan bagian tindak tutur ilokusi direktif yang memiliki pesan meminta. Hal ini terlihat dalam tutur pelanggan bernegosiasi serta membujuk agar disetujui permintaannya kepada penjual untuk menurunkan harga cabai yang menurutnya mahal sehingga terjadi tawar-menawar hingga harga sesuai dengan keinginan yang dibutuhkan pelanggan tanpa merugikan penjual cabai. Bentuk dari tuturan itu memberi pengaruh kepada penjual dan penjual memberikan respon positif dengan menerima dan setuju kepada permintaan pelanggan.

Tabel 5. Tindak Tutur Ilokusi (Komisif)

| | |
|-----------|---|
| Pelanggan | : Kai nari Eda. : Apalagi ya Eda |
| Penjaja | : Nehen lebe yah. Kentang pe lit e bandu? : Lihat-lihatlah dulu. Kentang ada, mau? |
| Pelanggan | : (Melihat kentang tersebut) |

Ujaran pada kalimat “Kentang ada, mau?” merupakan bagian tindak tutur ilokusi komisif yang memiliki pesan menawarkan. Hal ini terlihat dalam tutur penjual yang berusaha menawarkan jenis sayurannya yang terletak pada tumpukan sayur salah satunya kentang. Pelanggan yang tadinya hanya ingin membeli satu macam sayur karena adanya tawaran dari penjual seketika melihat kembali sayur tersebut. Penjual pun terus berusaha memikat hati pelanggan dengan berdialog sehingga ketertarikan itu timbul dan akan terjadi kesepakatan jual beli.

Tabel 6. Tindak Tutur Ilokusi (Deklarasi)

| | |
|-----------|--|
| Pelanggan | : Labo seri galang kentang e eda. : Eda, besar kentangnya beda ya. |
| Penjaja | : Ue, raga megersing e kitik kentangna, nindu saja : Iya. Keranjang kuning lebih kecil kentangnya, Kamu tengok aja. |
| Pelanggan | : Oh bage nge, kentang si galang e ban telu kilo ya eda : Oh gitu, kentang besar tiga kilo ya Eda. |

| | |
|-----------|--------------------------------------|
| Penjaja | : Kam borong kerina yah (tersenyum) |
| | : Kamu borong semualah (tersenyum) |
| Pelanggan | : Hehe (Mengeluarkan uang dari saku) |

Ujaran pada kalimat “kentang si galang e ban telu kilo ya eda” merupakan bagian tindak tutur ilokusi deklarasasi yang memiliki pesan memutuskan. Hal ini terlihat dalam tutur pelanggan yang akhirnya menyimpulkan serta memutuskan pilihannya kepada kentang berukuran besar dan penjaja menindaklanjuti pembelian pelanggan. Tindakan ini karena adanya magnet penjaja yang membuai pelanggan dengan menimbulkan gelak tawa dengan bertutur untuk memborong semua belanjanya, sehingga pelanggan memutuskan membeli kentang berjumlah tiga kilo.

Tabel 7. Tindak Tutur Ilokusi (Ekspresif)

| | |
|-----------|--------------------------|
| Penjaja | : Bujur melala |
| | : Terima kasih |
| Pelanggan | : Bujur mulihken |
| | : Sama-sama (tersenyum). |
| Penjaja | : Mulihken ka ya dek |
| | : Kembali lagi dek. |

Ujaran pada kalimat “Bujur melala” merupakan bagian tindak tutur ilokusi ekspresif yang memiliki makna berterima kasih. Hal ini terlihat dalam tuturan penjaja kepada pelanggan mengapresiasi telah membantu dalam kegiatan jual beli dengan terima kasih. Terima kasih bentuk tuturan sederhana, dalam tindakan ini penjaja juga memberikan tanggapan mengekspresikannya lewat afirmasi positif. Bentuk syukur pejaja telah membeli sayur-sayurannya dengan penuh dengan kegembiraan.

Tindak tutur perlokusi adalah dampak atau implikasi yang ditimbulkan oleh tuturan terhadap penerima/pembaca, sehingga pembaca terhipnotis atas tindakan si penutur. Berikut pernyataan yang ditemukan.

Tabel 8. Tindak Tutur perlokusi

| | |
|-----------|---|
| Pelanggan | : Enda senna eda, dua puluh lima ribu me? |
| | : Ini uangnya Eda, jadi dua puluh lima ribukan. |
| Penjaja | : Labanci, menipes untungku dek. |
| | : Engga bisa, tipis untungku dek. |

Ujaran pada kalimat “Labanci, menipes untungku dek.” merupakan bagian tindak tutur perlokusi yang memiliki makna penolakkan. Hal ini terlihat dalam tuturan pelanggan menyebut harga sesuai dengan yang ia butuhkan. Namun, dengan tegas penjaja bertutur kepada pelanggan agar tidak menawar dan membeli barangan dagangan tersebut jika pelanggan mau ambil jika tidak ya sudah. Penuturan ini timbul dikarenakan penjaja merasa bahwa tidak mendapatkan

untung yang banyak dan akan merugi jika ditawarkan sehingga penjaja menolak untuk ditawarkan barang yang telah dijajakannya. Paparan di atas menganalisis tuturan memperoleh data tindak tutur sebanyak 30 tuturan, masing- masing tindak tutur dan jenisnya memiliki jumlah tuturan yang beragam. Tindak lokusi dengan jenis pernyataan, pertanyaan, dan perintah. Tindak tutur ilokusi dengan jenis direktif, komisif, deklarasi dan ekspresif serta tindak tutur perlokusi.

Tabel 9. Banyaknya masing tuturan

| Tindak Tutur Lokusi | | | Tindak Tutur Ilokusi | | | | Tindak Tutur Perlokusi |
|----------------------------|-------------------|-----------------|-----------------------------|----------------|------------------|------------------|-------------------------------|
| Penyataan | Pertanyaan | Perintah | Direktif | Komisif | Deklarasi | Ekspresif | |
| 3 | 3 | 5 | 6 | 3 | 5 | 3 | 2 |

Pada interaksi jual beli di pasar Kampung Lalang dua area yang ditinjau yaitu penjaja buah, sayur-mayur serta pelanggannya. Tuturan yang terjadi menggunakan bahasa Karo antara penjaja dan pelanggan, terjadinya tuturan dengan bahasa yang sama dikarekan penjaja dan pelanggannya memahami bahasa Karo dan salah satunya bersuku Karo. Dalam hal ini terdapat strategi pemikat dalam menawarkan barang dengan berbagai tutur yang beragam. Kesantunan, mufakat dan negosiasi berfungsi pada tutur penjaja dan pelanggan. Dalam tuturan peneliti menemukan fakta-fakta di lapangan seperti penggunaan bahasa, tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia namun juga menggunakan berbagai bahasa daerah. Setiap pasar dengan daerah yang berbeda maka berbeda pula tuturan yang diaplikasikan.

Hal ini penutur menggunakan bahasa Indonesia dengan kombinasi bahasa daerah Karo dengan sepeinggal kalimat pada pelanggannya. Tuturan di area Pasar tidak hanya membahas bahasa yang digunakan saja. Namun, membentuk dialog yang mampu dicermati dengan baik sehingga terjadi transaksi jual beli tanpa adanya paksaan dari salah satu pihak. Tindak tutur tidak hanya sebatas asumsi tuturan penjaja dan pelanggan untuk mencapai kesepakatan. Namun, adanya analisis tuturan di pasar ini. Kaum awam, mahasiswa serta lainnya dapat mengetahui jenis tindak tutur dan bagiannya serta mengenal bahasa Karo yang dituturkan pada interaksi tersebut. Bahasa karo yang menarik pada tuturan di atas yaitu “Bujur mulihken” yang memiliki arti sama-sama. Selama ini yang sering terdengar hanya tuturan Bujur Melala saja. Selain itu, ada kalimat “Kai nari Eda” yang memiliki arti apalagi ya Eda, “Oh bage nge” yang memiliki arti oh begitu serta “Ue ya, gelah kubuat” yang memiliki arti yakan biar kubuat dan lainnya. Tendensi mengenal dan mengetahui bahasa lainnya sangatlah banyak wadahnya salah satunya dengan riset ini. Telaah ini juga menghasilkan pengetahuan tentang arti atau makna dari bahasa karo itu sendiri.

Interaksi di pasar juga memiliki urgensi dalam dipraktik terutama dalam perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada teks negosiasi. Teks negosiasi adalah teks yang menimbulkan interaksi sosial antara satu dengan yang lain, teks negosiasi sebagai wadah dalam memperoleh penyelesaian oleh persona yang memiliki distingsi kepentingan. Transaksi jual beli di Pasar Kampung Lalang dapat ini diimplementasikan dengan membuat teks negosiasi dalam pembelajaran dengan kombinasi bahasa daerah kepada peserta didik yaitu dengan mengenalkan teks negoisasi, menelaah kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks negosiasi serta dapat mendeskripsikan struktur yaitu orientasi, pengajuan dan penutup. Keterbatasan riset di Pasar Kampung Lalang Medan beragam. Keterbatasan dalam segi waktu, adanya penolakan penjaja, keterbatasan dalam mengartikan bahasa Karo ke dalam bahasa Indonesia, serta keterbatasan ilmu pengetahuan dalam tindak tutur hingga hiruk pikuk kondisi pasar yang berisik menjadi tantangan. Keterbatasan dalam riset ini tidak membuat penelaah menyerah, selalu berusaha dan bekerja keras untuk mencapai hasil yang maksimal. Penelaah dapat mengatasi dan menyelesaikan riset tepat waktu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa tindak tutur (lokusi, ilokusi dan perlokusi) dalam interaksi penjaja dan pelanggan ditemukan adanya kombinasi bahasa antara bahasa Indonesia dengan bahasa daerah Karo yang terdapat ciri khas dalam tuturan. Urgensi dalam tuturan di pasar tidak hanya mengkaji tindak tutur serta jenis yang terdapat didalamnya saja tetapi dapat mengenal bahasa Karo. Banyak hal yang dapat kita pelajari dari transaksi jual beli karena isi dialognya dapat ditemukan secara nyata dalam keseharian. Dalam interaksi tindak tutur di Pasar Kampung Lalang, peneliti menemukan fakta-fakta baru di lapangan khususnya tentang tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi tidak hanya menambah ilmu namun jadi mengenal bahasa Karo. Peneliti berharap agar penggunaan bahasa hendaknya memakai tuturan sesuai konteks sehingga mampu mitra tutur memahami. Bagi kaum awam, peserta didik dan mahasiswa dapat menjadikan penelitian tindak tutur ini sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Cahyani, R. W, Cintya, N. I, Mulasih. (2021). Tindak Tutur Ilokusi pada Jual Beli di Pasar Karangpucung Kabupaten Cilacap. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, Vol 4, No 2, <http://dx.doi.org/10.29240/estetik.v4i2.3029>

- Devy, F. A., & Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Tindak Tutur Representatif dalam Video “Cara Belajar dengan Teknik Pomodoro” Pada kanal Youtube Hujan Tanda Tanya. *Journal of Education and Technology*, 1(1), 48–54. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/40>
- Fakhriyah, F. N. (2020). Analisis Tindak Tutur Dalam Novel *Perempuan Berkalung Sorban* Karya Abidah El Khalieqy. *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 273–282. <https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm273-282>.
- Faroh, S., & Utomo, A. P. Y. (2020). Analisis Tindak Tutur Ilokusi Dalam Vlog Q&A Sesi 3 Pada Kanal Youtube Sherly Annavita Rahmi. *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 311. <https://doi.org/10.26499/und.v16i2.2793>.
- Haidar, H. N., Setiawan, H., & Meliasanti, F. (2021). Analisis Tindak Tutur Ilokusi Direktif Pedagang di Toko Mujur Motor Cibusrah Kota. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3243–3255. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1255>.
- Hanifah, N., Wayan Wendra, Nyoman Werdhana. (2019). *Nilai Karakter pda tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi salam Novel Astral Astria Karya Fira Basuki. 2.* <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v2i1.3947>.
- Hidayah, T., Sudrajat, R. T., & Firmansyah, D. (2020). Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi pada Flim Papa Maafin Risa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3, No 1, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/4466>.
- Inderasari, E., Achسانی, F., & Lestari, B. (2019). Bahasa sarkasme netizen dalam komentar akun instagram “LAMBE TURAH” Elen. *Semantik*, 8, 1–49. <https://doi.org/10.22460/semantik.v8i1.p37-49>
- Kurniasih, K., Budiana, N., & Yono, R. R. (2024). Analisis Perlokusi Dalam Percakapan Guru Dan Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama 03 Brebes. *Journal on Education*, 7(1), 472-478. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6566>
- Lailika, A. S., & Utomo, A. P. Y. (2020). Analisis Tindak Tutur Representatif dalam Podcast Deddy Corbuzier Dengan Nadiem Makarim-Kuliah Tidak Penting? *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 97–109. <https://doi.org/10.31943/bi.v5i2.70>.
- Maulida, R., & Pramitasari, A. (2021). Tindak Tutur Representatif Menuntut, Tindak tutur Representatif Mengakui. *Tindak Tutur Representatif Menunjukkan*, 1, 653–660. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.40-53>

- Pradana, G. (2020). Tindak Tutur Ilokusi dalam Cuitan Akun Twitter Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo. *Metabahasa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3, 9–22. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/3408>.
- Wulandari, E., & Utomo, A. P. Y. (2021). Analisis Tindak Tutur Representatif Dalam Video “Trik Cepet Jawab Soal Matematika Bahasa Inggris Versi Jerome!” Pada Saluran Youtube Jerome Polin. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(1), 65–70. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i1.45120>.



Digital Literacy's Influence on Critical Thinking Skills of Office Administration Education Students at UNESA

Lifa Farida Panduwinata^{1*}, Fadilah Setiawati²

lifapanduwinata@unesa.ac.id^{1*}, fadilahsetiawati.20048@mhs.unesa.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Adminintrasi Perkantoran

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

Received: 03 07 2024. Revised: 30 07 2024. Accepted: 05 08 2024.

Abstract : This study aims to discover a significant positive relationship between digital literacy and critical thinking abilities among students in the Office Administration Education Program at Universitas Negeri Surabaya. The research employed a quantitative ex-post facto design. The sample consisted of 235 randomly selected students from a population of 650. Sample determination utilized the Isaac and Michael table with a 5% margin of error. Data collection was conducted via survey using a questionnaire. Data analysis techniques included outer model analysis (convergent validity, composite reliability, Cronbach's alpha, discriminant validity, AVE), inner model analysis (R-Square, F-Square, direct effect) using smartPLS 4.0 software. The findings indicate that digital literacy significantly influences critical thinking abilities among Office Administration Education students' class of 2021-2023. The implications of this research are that a student's digital literacy can aid in collecting, organizing, and analyzing data, as well as synthesizing information from various digital sources, allowing one to build a more comprehensive and integrated understanding of an issue and develop stronger arguments.

Keywords : Digital Literacy, Critical Thinking Abilities, Office Administration Education

INTRODUCTION

Critical thinking skills are currently essential for everyone to confront challenges and issues in life. Therefore, cultivating critical thinking habits is crucial for the younger generation, especially college students. Throughout their academic journey, students are prepared and equipped with knowledge to navigate the competitive landscape of the workforce through both on-campus and off-campus learning experiences. This is because individuals with critical thinking skills can adapt to changes and complex environments (Sudrajat et al., 2021). Someone with critical thinking skills is not just adept at arguing or debating, but is capable of thinking to find solutions to problems. Essentially, critical thinking is an effective skill that enables students to achieve success in dynamic environments by enhancing their thinking abilities (Aktoprak & Hursen, 2022). Thus, individuals with critical thinking skills can make informed decisions

How to cite: Panduwinata, L. F., & Setiawati, F. (2024). Digital Literacy's Influence on Critical Thinking Skills of Office Administration Education Students at UNESA. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 609-618.

Copyright © 2024 Lifa Farida Panduwinata, Fadilah Setiawati

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

regarding problems or challenges they face, using well-directed and organized alternative solutions.

This demonstrates that critical thinking involves a thoughtful and meticulous thinking process concerning information and beliefs, while considering supporting evidence (Rahmawanty, 2017). Students accustomed to critical thinking will delve deeper into information and understand the core of issues, enabling them to generate multiple alternative solutions for making informed decisions. Critical thinking is a cognitive skill involving disciplined conceptualization, analysis, application, evaluation, reasoning, argumentation, and conclusion-making processes to guide actions or decision-making (Fitri et al., 2023). Critical thinking abilities can be cultivated through one's environment and social circles. Every lecturer undoubtedly expects their students to possess critical thinking skills in both learning processes and completing academic tasks. However, the reality in the field is that not all students possess critical thinking skills. Students' critical thinking skills can be developed by continuously updating their information and knowledge. Today, with the sophistication of information technology, it is very easy to access various desired information, demanding that students be tech-savvy.

Digital literacy provides a strong foundation for enhancing one's critical thinking skills by facilitating access to diverse information, utilizing advanced analytical tools, and enabling critical and skeptical evaluation of information. Digital literacy itself is the ability for individuals to adapt to technological advancements, encompassing skills such as searching for information on the internet, reading and understanding websites, evaluating various media, and drawing conclusions from information obtained from social media (Putra et al., 2023). Previous research conducted (Rochmatika et al., 2020) indicates a positive influence of digital literacy on students' critical thinking abilities, where students with knowledge and skills in digital literacy exhibit critical thinking capabilities in solving economic issues while studying economics. Similarly, (Haryanto et al., 2022) found a positive and significant correlation between digital literacy and critical thinking skills. However, contrasting findings were reported in the study (Indah et al., 2022) which suggests that digital literacy does not always automatically support the enhancement of critical thinking skills.

Based on the initial observations conducted by the researcher on students of the Office Administration Education Program at Universitas Negeri Surabaya from the 2021-2023 cohort, it was found that many students exhibit less than optimal critical thinking abilities. This is evident during both offline and online classroom learning processes, where only a few students

are actively engaged. Particularly during question and answer sessions, only a handful of students respond and actively participate in discussions with both lecturers and fellow students. Moreover, during observations and when respondents were asked questions, their answers were often based on personal opinions rather than supported by reliable sources. Similarly, when faced with challenging problems in assignments, they tend to rely on classmates whom they consider capable. Such habits hinder the development of students' critical thinking skills. Given the observed phenomena among students of the Office Administration Education Program at Unesa from the 2021-2023 cohort and the discrepancies with previous research findings, the researcher aims to further investigate the influence of digital literacy on students' critical thinking abilities.

RESEARCH METHOD

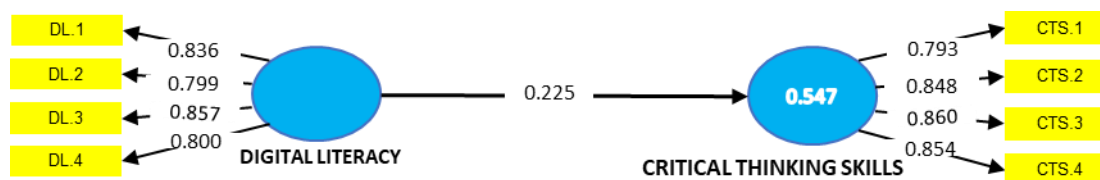
This study is a quantitative research using an ex-post facto method. The quantitative approach is chosen because each variable analysis is presented using numbers and is statistically analyzed (Sugiyono, 2016). The quantitative approach is a research method aimed at testing hypotheses based on positivist philosophy using sample and statistically analytical methods (Saragih et al., 2021). The study aims to obtain data and information that will explain the influence of digital literacy on critical thinking abilities in students of Office Administration Education. Digital literacy is the ability of an individual to operate communication tools and technology to search for, access, manage, and obtain information and knowledge that meets the demands of the times. Critical thinking, on the other hand, is the ability to analyze, reason, and evaluate information obtained from various sources and draw conclusions from that information.

The sample is taken from Isaac and Michael's table with a 5% error rate. Thus, from a population of 650 Office Administration Education students, a sample size of 235 students is obtained. The sampling technique used is Proportionate Stratified Random Sampling, which is employed when the research population has heterogeneous and proportionally stratified members/elements (Sugiyono, 2016). It is considered heterogeneous because the population in this study has varying backgrounds and abilities and is composed of three different cohorts, which can be regarded as strata. The data collection method used is a questionnaire created by the researcher, with a Likert scale as the measurement tool. The questionnaire will be developed by the researcher using Google Forms, then distributed to respondents via WhatsApp. Instrument testing is conducted through validity and reliability tests. For data analysis, the

researcher utilizes smartPLS 4.0 software, employing analysis techniques including outer model analysis (convergent validity, composite reliability, Cronbach's alpha, discriminant validity, AVE), and inner model analysis (R-Square, F-Square, direct effects).

RESULTS AND DISCUSSION

The outer model analysis is used to evaluate the constructs of variables to determine their suitability as measurement tools (validity and reliability) (Siagian & Khair, 2018). Several calculations are employed in this study, including Convergent Validity, Composite Reliability, Cronbach's Alpha, Discriminant Validity, and Average Variance Extracted (AVE) (Ghozali & Latan, 2015). The results of the outer model analysis are as follows



Picture 1. The results of the outer model analysis

Convergent Validity is the loading factor value on latent variables indicating that the indicators are statistically significant with values > 0.7 (Hair et al., 2010). The results of Outer loading values can be seen in the following table. Based on Table 1, testing the loading factor values with digital literacy variables and critical thinking abilities, all items have values > 0.7 . Therefore, all items are considered valid and can be retained.

Table 1. Convergent Validity

| Variabel | Code | Loading Factor Value |
|-------------------------|-------|----------------------|
| Digital Literacy | DL.1 | 0,836 |
| | DL.2 | 0,799 |
| | DL.3 | 0,857 |
| | DL.4 | 0,800 |
| Critical Thinking Skill | CTS.1 | 0,793 |
| | CTS.2 | 0,848 |
| | CTS.3 | 0,860 |
| | CTS.4 | 0,854 |

Composite Reliability is a measurement indicating that a construct can be considered to have high reliability and can be relied upon if it is > 0.7 (Hair et al., 2010). The results of composite reliability can be seen in the following table. Based on Table 2, the results of composite reliability with digital literacy and critical thinking abilities variables show that all items have values > 0.7 . Therefore, all items are considered to have high reliability.

Table 2. Composite Reliability

| Variabel | Composite reliability |
|-------------------------|------------------------------|
| Digital Literacy | 0,851 |
| Critical Thinking Skill | 0,867 |

Cronbach's Alpha is a calculation used to measure the results of composite reliability with a value > 0.07 (Hair et al., 2010). The results of Cronbach's alpha can be seen in the following table 3. Based on Table 3, the results of Cronbach's alpha with digital literacy and critical thinking abilities variables show that all items have values > 0.7 . Thus, all items contribute to strengthening reliability.

Tabel 3. Cronbach Alpha

| Variabel | Cronbach's alpha |
|-------------------------|-------------------------|
| Digital Literacy | 0,842 |
| Critical Thinking Skill | 0,860 |

Discriminant Validity is the cross-loading factor value useful for determining the extent to which a construct is truly different and adequate from other constructs. Discriminant validity can be observed through cross-loadings between indicator values and their constructs and through Fornell-Larcker by comparing the square root of the AVE of each construct with the correlations between one construct and another. The results of discriminant validity can be seen in the following table.

Tabel 4. Cross Loading

| | Digital Literacy | Critical Thinking Skill |
|-------|-------------------------|--------------------------------|
| DL.1 | 0,836 | 0,474 |
| DL.2 | 0,799 | 0,462 |
| DL.3 | 0,857 | 0,579 |
| DL.4 | 0,800 | 0,623 |
| CTS.1 | 0,511 | 0,793 |
| CTS.2 | 0,519 | 0,848 |
| CTS.3 | 0,586 | 0,860 |
| CTS.4 | 0,576 | 0,854 |

Tabel 5. Fornell-Larcker

| | Digital Literacy | Critical Thinking Skill |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------------|
| Digital Literacy | 0,823 | |
| Critical Thinking Skill | 0,655 | 0,839 |

Based on Tables 4 and 5, the results of Cross Loading and Fornell-Larcker for digital literacy and critical thinking abilities variables show that all indicator values in Cross Loading are greater than the construct value, and in Fornell-Larcker, all AVE square values are greater

than the value between one construct and another. Thus, it can be concluded that discriminant validity has been fulfilled.

Average Variance Extracted (AVE) is the average variance value with a value > 0.5 (Hair et al., 2010). The results of AVE can be seen in the following table. Based on Table 6, the results of AVE with digital literacy and critical thinking abilities variables show that all items have values > 0.5 . Therefore, all items contribute to strengthening reliability.

Tabel 6. Average Variance Extracted

| Variabel | Cronbach's alpha |
|-------------------------|------------------|
| Digital Literacy | 0,678 |
| Critical Thinking Skill | 0,704 |

R-Square is a measure of the proportion of endogenous variable variation that can be explained by exogenous variables. With classifications: $R^2 = 0.67$ is considered strong, $R^2 = 0.33$ is considered moderate, and $R^2 = 0.19$ is considered weak. The results of R-Square can be seen in the following table:

Tabel 7. R-Square

| | Digital Literacy | Critical Thinking Skill |
|----------|------------------|-------------------------|
| R-Square | | 0,547 |

Based on Table 7, the R-Square results show that the critical thinking ability variable has a value of 0.547 or 54.7%, classified as moderate. This means that 54.7% of critical thinking ability is influenced by exogenous variables, and the remainder is influenced by variables outside the study.

F-Square is a measure used to assess the relative impact or goodness of fit of exogenous variables on endogenous variables. With classifications: $f^2 = 0.02$ is considered small, $f^2 = 0.15$ is considered moderate, and $f^2 = 0.35$ is considered large. The results of F-Square can be seen in the following table. Based on Table 8, the results of F-Square show that the digital literacy variable affects the critical thinking ability variable by 0.042, classified as small.

Tabel 8. F-Square

| | Digital Literacy | Critical Thinking Skill |
|-------------------------|------------------|-------------------------|
| Digital Literacy | | |
| Critical Thinking Skill | 0,042 | |

Direct effect analysis is used to test hypotheses regarding the direct influence of exogenous variables on endogenous variables with significant P-Values.

Tabel 1. Direct Effect

| | Original sample (O) | Sample mean (M) | Standard deviation (STDEV) | T statistics (O/ STDEV) | P values |
|---|------------------------------------|--------------------------------|---|--|-----------------|
| Digital Literacy > Critical Thinking Skill | 0,225 | 0,227 | 0,068 | 3,296 | 0,001 |

Based on Table 9, it can be explained that digital literacy has a significant influence on critical thinking ability by 0.225 with a t-statistic of 3.296 > 1.96 or a p-value of 0.001 < 0.05. Thus, it can be concluded that digital literacy has a positive and significant effect on the critical thinking abilities of Office Administration Education students class of 2021-2023.

The results of data processing show that digital literacy has a positive effect on critical thinking skills (Debby et al., 2023; Rosalina et al., 2023; Haryanto et al., 2022; Rochmatika & Yana, 2020) . Digital literacy is not just about learning and education; it encompasses various aspects globally (Haryanto et al., 2022). According to (Kamil & Rezkiawaty, 2018) digital literacy is also about smart and wise utilization of digital media. Digital literacy involves the ability to operate technology to search, evaluate, utilize, create, and communicate information both cognitively and technically. It also includes the ability to analyze and synthesize information from various sources. This process enables individuals to connect different ideas, distinguish between important and unimportant information, and build a deeper understanding of specific topics. With strong digital literacy, individuals can use technology and digital tools to solve complex problems. This includes the ability to recognize and evaluate existing solutions, as well as to develop new solutions based on the information found.

Based on the data analysis results, it can be concluded that digital literacy has a positive and significant influence on critical thinking abilities. From the loading factor results, it is found that digital literacy contributes most significantly through content evaluation indicators. This suggests that students with strong skills in evaluating content during digital literacy activities are capable of enhancing their understanding of content authenticity and relevance. Meanwhile, the lowest contribution indicator, hypertext navigation, understanding the characteristics and workings of a website using hypertext, is crucial. This feature allows access to more information, thus enhancing this skill through frequent web exploration without fear of making mistakes. Other indicators of digital literacy include internet information search and knowledge organization.

Regarding critical thinking abilities, the highest contributing indicators are synthesis and conclusion-drawing skills. This means that students are proficient in identifying and

synthesizing necessary information from various sources for decision-making. These abilities are crucial as they determine the final decision-making stages used for problem-solving. Therefore, it is concluded that students with high digital literacy, especially with high contributions from indicators such as content evaluation, internet information search, knowledge organization, and hypertext navigation, will further enhance their critical thinking abilities in synthesizing evidence and drawing conclusions. The application in the academic world regarding the influence of digital literacy on critical thinking abilities in terms of analyzing skills, evaluating information, synthesizing evidence, and drawing conclusions can be observed in the entrepreneurship course. In the entrepreneurship course, students are divided into groups to create business plans to be implemented in the practical entrepreneurship course.

Before students start drafting their business proposals after the midterm exams, the instructor first explains the aspects that must be included in the business plan proposal. To determine the product and target market, students must conduct trend analysis using information technology to obtain valid information. This is done so that the business plan proposal created can be implemented in the practical entrepreneurship course in the following semester. This research supports previous studies conducted by (Rosalina et al., 2023) which stated a positive influence of digital literacy on critical thinking abilities. Digital literacy affects critical thinking abilities by 36.4%, while 63.3% is influenced by factors outside digital literacy. In this case, the digital literacy factors that can influence critical thinking abilities include the ability to identify and sift through information, the ability to use reasoning in processing information, the application of ethical principles in behavior and communication, and the ability to articulate and integrate information based on existing knowledge.

Another study by (Rochmatika & Yana, 2020) also showed a partial positive influence of digital literacy on critical thinking abilities, indicating that students who effectively apply digital literacy in daily life will enhance their learning and problem-solving abilities through the learning process. In other words, knowledge and skills in digital literacy can support critical thinking abilities, especially in solving economic material problems. Similar findings were also noted by (Haryanto et al., 2022), indicating a positive and significant correlation between digital literacy and critical thinking skills. Thus, this research aligns with previous studies, showing that higher levels of digital literacy among students can enhance their critical thinking abilities.

CONCLUSION

Digital literacy provides a strong foundation for developing critical thinking skills by facilitating access to diverse information, using more advanced analytical tools, and evaluating information critically and skeptically. Thus, students with high levels of digital literacy, especially those proficient in content evaluation, understanding and searching for information on the internet, knowledge organization, and hypertext navigation, can enhance their critical thinking abilities, particularly in synthesizing evidence and drawing conclusions. The implications of this research are that a student's digital literacy can aid in collecting, organizing, and analyzing data, as well as synthesizing information from various digital sources, allowing one to build a more comprehensive and integrated understanding of an issue and develop stronger arguments. Future researchers may explore further the relationship between critical thinking skills and other variables such as self-directed learning, learning facilities, learning environment, and others.

REFERENCES

- Aktoprak, A., & Hursen, C. (2022). A Bibliometric And Content Analysis Of Critical Thinking In Primary Education. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 1–22.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101029>
- Debby, M., Iman, P., & Anggraini, V. (2023). Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 6(1), 1–10.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v6i1.536>
- Fitri, S., Yuliani, L., & Laksono, B. A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Warga Belajar Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Skb Kuningan. *JoCE; Journal of Community Education*, 3(1), 14–22.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/joce/article/view/7166>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPls 3.0 Untuk Peneitian Empiris* (Edisi 2). Universitas Diponegoro Semarang.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis* (7th ed). Prentice-Hall, Inc.
- Haryanto, H., Ghufon, A., Suyantiningsih, S., & Kumala, F. N. (2022). The correlation between digital literacy and parents' roles towards elementary school students' critical

- thinking. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(3), 828–839.
<https://doi.org/10.18844/cjes.v17i3.6890>
- Indah, R. N., Toyyibah, Budhiningrum, A. S., & Afifi, N. (2022). The Research Competence, Critical Thinking Skills and Digital Literacy of Indonesian EFL Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 315–324.
<https://doi.org/10.17507/jltr.1302.11>
- Kamil, & Rezkiawaty, S. U. (2018). *literasi digital generasi milenial*. Literacy Intitute.
- Putra, A. E., Rohman, M. T., Linawati, L., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–201. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Rahmawanty, N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02(02), 201–210. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2493>
- Rochmatika, I., & Yana, E. (2020). Determinants Of Digital Literature And Learning Style On Critical Thinking Ability Of Students Of SMAN 1 Tukdana. *Erspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(1), 64–71. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(1\).9491](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(1).9491)
- Rosalina, M. D., Iman, P., & Angraini, V. (2023). Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 01–10. <https://doi.org/10.36765/jartika.v6i1.536>
- Saragih, M. G., Saragih, L., & Wilfrid, J. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dasar-Dasar Memulai Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Siagian, T. S., & Khair, H. (2018). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 1(1), 59–70.
<https://doi.org/10.30596/maneggio.v1i1.2241>
- Sudrajat, D. R., Disman, D., & Waspada, I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Ekonomi di SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 122.
<https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.4636>
- Sugiyono, Prof. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta



Implementasi Media *Wordwall* pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa SD Peterongan

Anggita Wahyu Widiya^{1*}, Noor Miyono², Luthfi Winarni Aleksandri³, Ferina Agustini⁴

anggitawahyu96@gmail.com^{1*}, noormiyono@upgris.ac.id², luthfiwinarni@gmail.com³,

ferinaagustini@upgris.ac.id⁴

^{1,3}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

²Program Studi Manajemen Pendidikan

⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Semarang

Received: 27 06 2024. Revised: 27 07 2024. Accepted: 06 08 2024.

Abstract : Having the ability to read and write is crucial in many aspects of daily life. This study aims to use *Wordwall* media in the Civics lesson to help fourth graders become more proficient readers and writers. The PTK, or classroom action research technique, is used for the study. *Wordwall* media in the Civics course serves as the independent variable, while reading proficiency serves as the dependent variable. Observation, testing, and documenting accompanied by quantitative and qualitative analytic approaches were used for data collecting. Twelve kids, thirteen girls and nine boys, from fourth grade at Peterongan Elementary School served as study participants. During the second cycle, the study was conducted. During cycle II, the classical proportion increased to 86% from 73% in cycle I. *Wordwall* medium may enhance civics-related reading abilities, according to classical percentage statistics.

Keywords : Literacy, Civics Learning, *Wordwall*.

Abstrak : Memiliki kemampuan membaca dan menulis sangat penting dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan media *Wordwall* pada pembelajaran PPPKn untuk membantu siswa kelas IV menjadi lebih mahir membaca dan menulis. Teknik PTK atau penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini. Media *wordwall* pada mata kuliah PPKn dijadikan sebagai variabel bebas, sedangkan kemampuan membaca sebagai variabel terikat. Observasi, pengujian, dan pendokumentasian disertai pendekatan analitik kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam pengumpulan data. Dua puluh dua anak, tiga belas perempuan dan sembilan laki-laki, dari kelas empat SD Peterongan menjadi peserta studi. Pada siklus kedua, penelitian dilakukan. Selama siklus II, proporsi klasikal meningkat menjadi 86% dari 73% pada siklus I. Media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca terkait kewarganegaraan, menurut statistik persentase klasik.

Kata Kunci : Literasi, Pembelajaran PPKn, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Secara keseluruhan, bidang pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dalam mengatasi tantangan yang dihadapi masyarakat sehari-hari, pendidikan berperan. Mengajar dengan cara yang relevan dengan usia dan kepribadian setiap siswa merupakan inti dari paradigma pembebasan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (Ainia, 2020). Penekanan kurikulum otonom pada pembelajaran di zaman modern juga sejalan dengan hal ini. Menurut Marisa (2021) dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, instruktur mempunyai tanggung jawab untuk membimbing siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk menunjukkan keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah.

Guru merupakan peranan penting, karena dengan adanya guru sekolah dapat berfungsi bagi peserta didik dan bahan ajar sebagai salah satu unsur didalam sekolah (Nissa., 2021). Guru sangat berperan penting dalam perkembangan pendidikan peserta didik yang ada di sekolah. Untuk menumbuhkan literasi siswa, instruktur, dalam perannya sebagai perancang pembelajaran, perlu memberikan pengalaman pembelajaran menarik yang siswa harapkan dapat berpartisipasi dan mengambil manfaat darinya. Menurut Santikasari dkk. (2023), kebudayaan suatu bangsa maju terutama ketika warganya menguasai literasi di segala bidang kehidupan. Kuantitas yang besar sangat dimiliki penduduk Indonesia, akan tetapi kualitasnya masih rendah padahal kuantitas dan kualitas harusimbang. Selain itu, dari tahun ke tahun sumber daya manusia Indonesia semakin menurun. Penyebab rendahnya sumber daya manusia yaitu kurang literasi. Literasi lebih dari sekedar membaca dengan lancar; itu juga melibatkan pemahaman apa yang dibaca. Selain itu, pemahaman terhadap materi tertulis dan ide-idenya merupakan komponen penting dari literasi (Shofiya et al., 2022).

Untuk meningkatkan standar pendidikan, literasi merupakan kebutuhan di seluruh lapisan masyarakat (Khasanah, 2023). Literasi sains, numerasi, membaca/menulis, literasi keuangan, literasi digital, literasi budaya, dan literasi kewarganegaraan merupakan bentuk-bentuk literasi yang dapat berdampak pada terwujudnya cita-cita karakter. Untuk memanfaatkan informasi yang terus berkembang di abad kedua puluh satu, siswa harus memperoleh keterampilan literasi (Wiratsiwi, 2020). Peserta didik harus mampu mempunyai kemampuan literasi karena memiliki urgensitasnya yang sangat tinggi untuk menghadapi perubahan di era perkembangan teknologi. Oleh karena itu pendidikan, khususnya sekolah dasar, harus menjadi fokus utama. Program literasi bertujuan untuk menggugah peserta didik agar berperan aktif dalam pendidikannya dengan cara membangkitkan semangat intrinsiknya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Peterongan ditemukan bahwa literasi peserta didik masih rendah terutama di kelas IV. Penyebab literasi masih rendah dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah serta penggunaan media yang kurang menarik. Siswa yang secara alami sibuk dengan pekerjaannya, yang membuat banyak keributan, dan yang terkadang melamun adalah tanda-tandanya. Selain itu, baik media tradisional maupun digital tidak digunakan oleh pendidik untuk melengkapi pembelajaran siswa. Sedangkan menurut kurikulum otonom saat ini, pengajar harus kreatif, imajinatif, dan mampu menempatkan siswa sebagai pusat pembelajarannya sendiri dengan mengadaptasi berbagai model, pendekatan, teknik, dan media sesuai dengan kelebihan dan kelemahan unik setiap siswa.

Siswa kelas IV SD Peterongan menjadi topik observasi berkelanjutan tentang mata pelajaran yang tidak disukai anak-anak. Temuan dari observasi menunjukkan bahwa siswa kurang menyukai mata pelajaran PPKn. Warga negara yang demokratis, akuntabel, patriotik, dan memiliki rasa jati diri bangsa yang kuat merupakan tujuan pendidikan kewarganegaraan (Amin, 2020). PPKn juga berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan serat moral dan kompetensi kewarganegaraan yang akan menjadi landasan bangsa yang sejahtera dan masyarakat yang bermartabat (Adis et al., 2024). Beberapa siswa kurang minat terhadap materi PPKn karena materi terlalu menekankan pada hafalan. Materi yang hafalan tentunya juga harus didukung dengan media yang inovatif agar kemampuan literasi siswa dapat meningkat.

Peneliti mengusulkan penggunaan media *wordwall* dalam pendidikan kewarganegaraan sebagai solusi berdasarkan pengamatan mereka dan penelaahan lebih lanjut terhadap permasalahan yang muncul. Guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat dari penggunaan *Wordwall* sebagai referensi, alat, dan alat untuk pembelajaran (Rahayu et al., 2023). Siswa dilibatkan, didorong untuk berpartisipasi, dan lingkungan belajar yang menyenangkan dipupuk melalui dinding kata yang interaktif dan tergamifikasi (Pinta., 2024). Selain itu, terdapat banyak elemen kuis dan permainan di *platform* dinding permainan digital yang dapat digunakan instruktur untuk mengukur kemajuan siswa (Restu., 2023). *Wordwalls* menyediakan lingkungan belajar yang baik dengan melibatkan siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan menggunakan fitur interaktif dan *gamified* (Lestari., 2021). Dalam hal mempelajari kewarganegaraan, *Wordwall* mampu membantu anak-anak yang tingkat membaca sangat buruk.

Untuk menemukan informasi baru dan berguna, penelitian ini mengutip penelitian terkait sebelumnya. Temuan siklus sebesar 62,96% hingga 85,19% pada siklus 2 menunjukkan

bahwa pengetahuan belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media wordwall pembelajaran IPS (Ilma., dkk 2024). Penelitian serupa juga dilakukan (Muliantara, 2022) penerapan *wordwall* mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugasnya dengan segera. Peserta didik menunjukkan kemauan yang lebih besar untuk bertanya dan mencari klarifikasi selama pembelajaran PAI. Hasil temuannya menunjukkan penerapan media *wordwall* di SMPN 3 Kecamatan Guguak berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar PAI peserta didik.

METODE PENELITIAN

SD Peterongan Semarang, Jawa Tengah, di Jl. Kopol Maksum No. 292, Kecamatan Peterongan, menjadi lokasi penelitian. PTK (metode penelitian tindakan kelas) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Sebanyak 22 siswa kelas empat (13 perempuan dan 9 laki-laki) berpartisipasi dalam penelitian ini. Rendahnya tingkat membaca siswa kelas empat di SD Peterongan diidentifikasi sebagai kekhawatiran observasional, yang menyebabkan pemilihan kelas tersebut. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif mendasari penelitian tindakan kelas ini. Data kualitatif dan kuantitatif juga digunakan dalam penelitian ini. Hasil tes literasi memberikan data kualitatif, yaitu informasi yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau uraian. Di sisi lain, data numerik dikenal sebagai data kuantitatif.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dilakukan 2 pertemuan. Siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut langkah-langkah prosedur analisis data penelitian. Salah satu cara untuk mendapatkan proporsi kegiatan literasi yang dilakukan adalah dengan membagi total skor dengan skor kegiatan maksimal kemudian dikalikan dengan 100%. Cara lainnya adalah dengan menggunakan rumus berikut. Keterlaksanaan $\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100\%$. Persentase keterlaksanaan yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria penilaian berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Klasikal

| Rentan | Predikat | Keterangan |
|---------------|-----------------|-------------------|
| 81-100% | A | Sangat Baik |
| 62-80% | B | Baik |
| 43-61% | C | Cukup Baik |
| 25-42% | D | Kurang Baik |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini adalah 22 siswa yang terdaftar di SD Peterongan. Penelitian ini mengkaji penggunaan media Wordwall pada kelas PPKn dengan tujuan untuk meningkatkan

kemampuan membaca siswa kelas IV melalui penggunaan pembelajaran Tindakan Kelas (PTK). Pada pengumpulan data siklus kedua, kami membandingkan hasil tes siklus pertama dan kedua untuk melihat apakah ada perubahan atau peningkatan pada kemampuan membaca anak-anak. Informasi dikumpulkan selama dua sesi setiap siklus (siklus II) untuk mengukur pertumbuhan kemampuan membaca. Tujuannya untuk melihat apakah terjadi peningkatan atau penurunan antara siklus I dan II.

Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi prasiklus siswa kelas IV SD Peterongan ditemukan hambatan permasalahan yaitu siswa kurang minat terhadap mata Pelajaran PPKn. Mata Pelajaran PPKn memiliki materi banyak hafalan yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi. Berikut hasil nilai prasiklus.

Tabel 1. Data observasi Prasiklus

| No | Pencapaian | Hasil |
|----|----------------------------|-------|
| 1 | Nilai terendah | 53 |
| 2 | Nilai tertinggi | 100 |
| 3 | KKM | 75 |
| 4 | Jumlah siswa tuntas | 9 |
| 5 | Jumlah siswa tidak tuntas | 13 |
| 6 | Presentase ketuntasan | 41% |
| 7 | Presentase ketidaktuntasan | 59% |

Hasil observasi prasiklus nilai terendah yaitu 53, sedangkan nilai tertinggi yaitu 100. Nilai yang tuntas hanya 9 siswa dengan persentasi 41%, sebanyak 13 siswa dengan nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Siklus I

Hasil kognitif kemampuan literasi dilakukan dengan memberikan soal tes berbentuk essay yang berjumlah 5 soal di akhir pembelajaran. Data hasil kemampuan literasi terdapat pada tabel 1.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Literasi Siklus I

| Kriteria | Keterangan | Jumlah Siswa | Persentase |
|----------|--------------|--------------|------------|
| 81-100% | Sangat Baik | 5 | 23% |
| 62-80% | Baik | 11 | 50% |
| 43-61% | Cukup | 4 | 18% |
| 25-42% | Kurang Baik | 2 | 9% |
| | Jumlah | 22 | 100% |
| | Tuntas | 16 | 73% |
| | Tidak Tuntas | 6 | 27% |
| | KKM | | ≥ 75 |

Hasil kemampuan membaca dua puluh dua siswa disajikan pada Tabel 2. Nilai ketuntasan ketuntasan minimal harus 75 KKM. Enam siswa atau 27% dari total siswa tidak menyelesaikan tugas, sedangkan enam belas siswa atau 73% dari total siswa menyelesaikan tugas. Pembelajaran mengimplementasikan media *Wordwall* pada mata Pelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan literasi belum mencapai hasil yang maksimal, untuk itu dilakukan pembelajaran siklus II dengan ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu 75% agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Siklus II

Hasil di siklus I belum sesuai harapan, untuk itu dilakukan pembelajaran di siklus II. Dibandingkan dengan siklus I, siswa pada siklus II lebih terlihat antusias. Pembelajaran literasi siklus II mempunyai hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Literasi Siklus II

| Kriteria | Keterangan | Jumlah Siswa | Persentase |
|-----------------|-------------------|---------------------|-------------------|
| 81-100% | Sangat Baik | 7 | 32% |
| 62-80% | Baik | 12 | 55% |
| 43-61% | Cukup | 2 | 9% |
| 25-42% | Kurang Baik | 1 | 4% |
| | Jumlah | 22 | 100% |
| | Tuntas | 19 | 86% |
| | Tidak Tuntas | 3 | 14% |
| | KKM | | ≥ 75 |

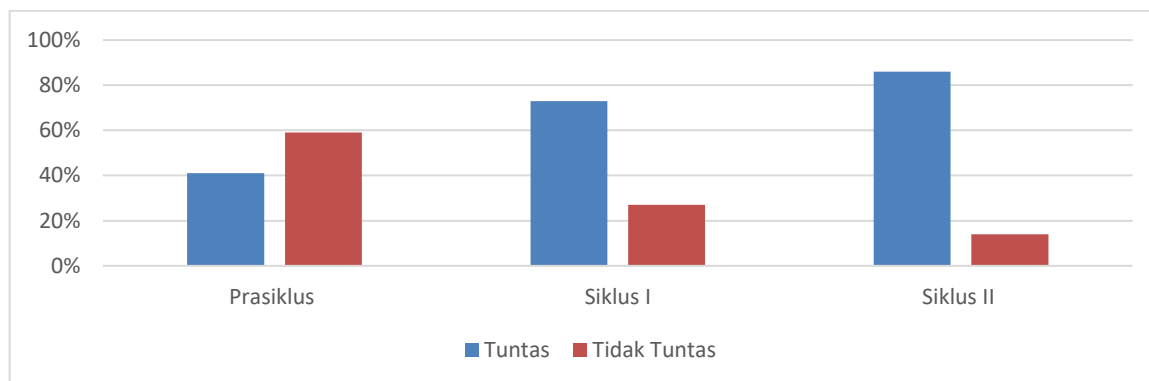
Tabel 3 menampilkan hasil tes pemahaman bacaan yang dilakukan oleh 22 siswa. Nilai ketuntasan penyelesaian minimal harus 75 KKM. Sembilan belas siswa atau 86% dari total siswa mampu menyelesaikan tugas, sedangkan tiga siswa atau 14% dari total siswa tidak mampu menyelesaikan tugas. Berikut tabel perbandingan hasil belajar siklus I dan II terhadap siswa.

Tabel 4. Analisis Hasil Rekapitulasi Kemampuan Literasi

| Tahap Pelaksanaan | Jumlah Siswa yang Tuntas | Persentase | Persentase yang diharapkan | Standar Nilai Ketuntasan |
|--------------------------|---------------------------------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| Prasiklus | 9 | 41% | | |
| Siklus I | 16 | 73% | 75% | ≥ 75 |
| Siklus II | 19 | 86% | | |

Kemampuan membaca dan menulis siswa kelas empat di SD Peterongan ditinjau (lihat Tabel 4 untuk rinciannya). Sejalan dengan tujuan penelitian ini, Kota Semarang, Jawa Tengah, mengalami pertumbuhan. 41% siklus selesai, menurut statistik pra-siklus. Siklus pertama menunjukkan tindakan yang diambil dan tingkat penyelesaian sebesar 73%; yang kedua

menunjukkan lebih banyak kemajuan dan tingkat penyelesaian 86%. Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa tingkat membaca anak-anak telah meningkat. Setelah mencapai proporsi target sebesar 75%, tujuan studi terkait keterampilan literasi telah sesuai dengan harapan. Ini adalah tempat yang bagus bagi peneliti untuk menunjukkan skor literasi siswa secara visual.



Gambar 1. Diagram Hasil Kemampuan Literasi

Pada Gambar 1 terlihat bahwa keterampilan membaca menghasilkan nilai sebesar 41% sebelum siklus dimulai, dan persentase sebesar 73% setelah pembelajaran siklus I. Kegagalan untuk memenuhi harapan pada siklus 1 mendorong peneliti untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari pada siklus 2, yang menghasilkan peningkatan sebesar 86% yang memenuhi semua tujuan mereka. Implementasi media *Wordwall* pada mata Pelajaran PPKn dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV di SD Peterongan. Peningkatan kemampuan literasi diukur berdasarkan nilai test kemampuan literasi pada setiap siklus. Berdasarkan hasil kemampuan literasi meningkat dibuktikan dari awal observasi nilai ketuntasan klasikal yaitu 41%, kemudian dilakukan penelitian disiklus I nilai presentase yaitu 73%, karena disiklus I nilai ketuntasan belum sesuai tujuan dilakukan penelitian kembali di siklus II dengan nilai ketuntasan klasikal yaitu 86%.

Peningkatan kemampuan literasi meningkat karena adanya implementasi media *Wordwall* sesuai penelitian yang dilakukan oleh Savira (2022) menggunakan media *Wordwall* siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Siswa yang antusias dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media *Wordwall* dapat membantu dalam menyampaikan materi pada siswa dengan cara yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan tujuan persentase peningkatan kemampuan literasi memberikan hasil yang baik. Penelitian Fadhillah (2022) juga membuktikan jika siswa sangat terbantu dengan adanya media *Wordwall* yang membuat siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang dipelajarinya. Media *Wordwall* dapat membantu dalam penghafalan materi PPKn. PPKn dapat dipelajari dengan baik asalkan adanya media yang menarik siswa (Khaulani, 2019).

Selain itu, penggunaan media *Wordwall* yang menarik dapat juga membangkitkan keaktifan dan ketertarikan dalam belajar. Keaktifan dan ketertarikan dalam belajar merupakan kunci agar siswa dapat belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai harapan.

SIMPULAN

Bukti dari penelitian penggunaan media *wordwall* di PPKN menunjukkan bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan pemahaman membaca dan kosa kata siswa kelas empat di SD Peterongan. Siswa kelas IV di SD Peterongan menunjukkan kemampuan membaca penyelesaian klasikal dari pra-siklus hingga hasil penelitian, dengan 41% anak mencapai tingkat kemahiran ini sebelum siklus dimulai. Temuan siklus I menunjukkan bahwa 73% siswa tuntas secara klasikal, sedangkan hasil siklus II menunjukkan 86% siswa tuntas, sehingga mengakhiri siklus karena sudah sesuai yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Amin, M. (2020). Inovasi pembelajaran PPKn di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 95-106. <https://doi.org/10.32493/jPPKn.v7i2.y2020.p95106>
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Ilma, Z., Julianto, J., & Rachmad, A. (2024). *Pengembangan Media Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar IPAS kelas IV- SDN Suko*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (2). 688 – 702. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13296>
- Khasanah, U., Miyono, N., Utami, R. E., & Rachmawati, Y. (2023). Pemanfaatan Pojok Baca Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 703–708. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4813>
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3, 18–25. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>

- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). *Strategi Menguatkan Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Pinta, A. R. (2024). *Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta didik di SMPN 3 Kecamatan Guguak. Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5(1). <https://journal.staiypiqaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/view/983>
- Rahayu, D. M., Putri, Y. A., Wahyuni, N. I., & Aeni, K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Word Wall Pada Materi Norma dan Aturan Kelas V SD Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGDS FKIP Universitas Mandiri*, 09(5), 2368–2377. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2231>
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Santikasari, L., Apriliya, S., & Alia, D. (2023). Pengembangan Media Literasi Baca Tulis Berbantuan Wordwall Untuk Siswa Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. *repository.upi.edu*. 06(05), 882–887. <https://repository.upi.edu/97990/>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). The Effect of Wordwall Application Media in Improving Learning Outcomes of Science Subjects in Elementary School. *Journal of Education Science*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>

- Shefira, A., Dewi, N. R., & Octaviani, R. (2024). Inovasi Pembelajaran PKN di Era Digital dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.447>
- Shofiya et al. (2022). *Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV*. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 1(3). 216-223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4663>



Strategi *Writing in the Here and Now* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Rekon di SMA Pangeran Antasari, Medan

Sri Ayu Wandani Nasution^{1*}, Jusrin Efendi Pohan², Esra Perangin-angin
ayuwandaninasution2008@gmail.com^{1*}, jusrinefendipohan@unprimdn.ac.id²,
esraperanginangin@unprimdn.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

Received: 17 07 2024. Revised: 27 07 2024. Accepted: 07 08 2024.

Abstract : This research was motivated by the low ability of students in writing recon texts. This is because learning still dominates theory over practice, so that students are only able to understand the theory of recon texts, not able to write recon texts. One learning strategy that is believed to be able to improve student learning outcomes is the writing in the here and now strategy for students in writing class X recon texts at Pangeran Antasari High School. This research aims to describe the process and results of implementing the writing in the here and now strategy in improving students' skills in writing recon texts. This type of research is qualitative descriptive research that describes events or phenomena systematically. The data for this research is in the form of 24 student essays. The data analysis technique used is a test technique, namely students are asked to write a recap text. This research shows that the writing in the here and now strategy is very effective in improving students' ability to write recon texts for class X SMA Pangeran Antasari Medan as evidenced by the students' writing. The writing in the here and now strategy also makes the learning atmosphere more active and enjoyable for students by providing collaboration between students.

Keywords : Writing in the Here and Now, Writing Skills, Recon Text.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks rekon. Hal ini disebabkan pembelajaran masih mendominasi teori daripada praktik, sehingga siswa hanya mampu memahami teori teks rekon, bukan mampu menulis teks rekon. Salah satu strategi belajar yang diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi *writing in the here and now* pada siswa dalam menulis teks rekon kelas X SMA Pangeran Antasari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari penerapan strategi *writing in the here and now* dalam meningkatkan keterampilan siswa menulis teks rekon. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan peristiwa atau fenomena secara sistematis. Data penelitian ini berupa teks rekon siswa sebanyak 24 karangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik tes, yakni siswa diminta untuk menulis teks rekon. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *writing in the here and now* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis teks rekon siswa kelas X SMA

Pangeran Antasari Medan dibuktikan dengan tulisan siswa. Strategi *writing in the here and now* juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan siswa dengan adanya kolaborasi antar siswa.

Kata Kunci : *Writing in the Here and Now*, Kemampuan Menulis, Teks Rekon.

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan berbahasa yang rumit dan kompleks adalah keterampilan menulis. Keterampilan ini dikatakan rumit, karena dipengaruhi faktor kebahasaan maupun nonkebahasaan. Kompleks disebabkan faktor eksternal berupa psikologis seseorang dalam mengemukakan ide maupun gagasan secara tertulis (Wijayanti, 2019, Muhdar, 2022). Salah satu jenis teks yang penting dikuasai oleh siswa adalah menulis teks rekon atau cerita pengalaman. Teks rekon diartikan sebagai teks yang mereview atau menceritakan kembali suatu kejadian yang dialami telah berlalu diurutkan secara logis (Marista, 2021). Artinya, teks rekon adalah teks yang menceritakan kembali suatu peristiwa yang dialami telah berlalu secara kronologis dengan tujuan untuk memberi informasi pembaca (Hidayatullah dkk, 2023). Tujuan menulis teks rekon sesungguhnya adalah menyampaikan informasi tentang peristiwa di masa lalu kepada pembaca untuk disimak dan di analisis (Farhana, 2019). Teks rekon ini menekankan pada penceritaan sebuah perjalanan di masa lampau dengan melihat kondisi dan situasi terjadi peristiwa itu (Widarsih dkk, 2021).

Teks rekon terdiri atas cerita yang bersifat pribadi, faktual, dan imajinasi. Cerita bersifat pribadi adalah cerita ulang yang menceritakan secara pribadi peristiwa yang dirasakan secara langsung, sedangkan cerita faktual adalah cerita ulang yang menceritakan peristiwa faktual yang bersifat resmi terjadi atau sengaja dibuat. Cerita imajinatif adalah cerita ulang yang bersifat faktual diceritakan secara fiksi atau kekuatan imajinasi (Fitriana, 2023). Pembelajaran menulis teks rekon ini ditemukan beberapa masalah yang menjadi bahan untuk dicarikan solusi dengan mengimplementasikan strategi *writing in the here and now* dengan melihat kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X SMA Pangeran Antasari. Peneliti menemukan masalah itu diakibatkan faktor rendahnya literasi dalam pembelajaran menulis. Guru sering kali menekankan pada aspek teori menulis dibandingkan pada aspek praktik dalam menulis. Hal ini menjadi masalah bagi siswa dalam proses pembelajaran menulis yang mengakibatkan siswa hebat dalam berteori, tetapi kurang mampu menulis sesuai kaidah kebahasaan dan kaidah penulisan.

Sejalan dengan hasil penelitian Loi (2022) dalam hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita ulang bersifat pribadi dapat dikategorikan pada jenjang

cukup, yakni kemampuan siswa memadai sesuai kaidah penulisan. Motivasi dan minat siswa belum tertuang dalam diri siswa membuat siswa cepat berpuas diri dalam menulis. Di samping itu, guru hendaknya meningkatkan referensi dan literas untuk menanamkan keterampilan menulis dalam diri siswa dan guru termotivasi untuk memberikan latihan menulis kepada siswa. Penelitian lain, Qodaria, dkk. (2023) mengemukakan kendala dialami oleh siswa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami sebuah konsep yang diterjemahkan pada tulisan. Siswa kurang mampu memahami kaidah penulisan dan kaidah kebahasaan yang membuat siswa kurang tertarik pada keterampilan menulis. Di samping itu, model pembelajaran yang kurang tepat pada karakteristik dan kebutuhan siswa mengakibatkan siswa kurang memadai perbendaharaan kata dalam menuangkan ide atau gagasan.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks rekon tersebut, peneliti menawarkan untuk mengimplementasikan strategi *writing in the here and now*. Strategi ini termasuk bagian dari pembelajaran aktif untuk melatih siswa dalam menulis secara praktis (Qodariah, 2023). Strategi ini diawali dengan konstruksi pengalaman yang dialami siswa sesuai materi pembelajaran yang dipelajari. Siswa diberi kebebasan untuk mengemukakan keinginan untuk interpretasi apa yang dipelajarinya tersebut. Diperkuat oleh Ramadhayanti (2022) bahwa strategi *writing in the here and now* dapat mengembangkan kemampuan kreasi dalam menuangkan pemikiran siswa dalam tulisan. Pada sisi ini, strategi ini sangat solutif atas masalah yang akan dicari sesuai dengan paradigma dan pola pikir siswa (Hermansyah, 2019). Merujuk penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Strategi Pembelajaran *Writing In The Here and Now* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks rekon siswa kelas X SMA Pangeran Antasari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif yang menggambarkan sebuah fenomena atau masalah secara detail dan terstruktur. Proses penelitian kualitatif ini bersifat subjek lebih menonjol disebabkan peneliti sebagai instrumen kunci yang berassaskan pada filsafat yang digunakan. Pada sisi ini, peneliti sebagai kunci keberhasilan di lapangan saat penelitian dilakukan. Dalam hal ini, peneliti hendaknya mengolah data sesuai keabsahan dan kepercayaan yang tinggi terhadap fakta atau data yang diperoleh. Murdiyanto (2020) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai metodologi yang prosedurnya melalui investigasi sebuah fenomena sosial yang dialami oleh manusia secara nyata. Pendekatan ini berassaskan pada objektivitas dengan deskripsi fakta dan data dari responden pada situasi yang

bersifat alamiah. Diperkuat oleh Sudaryanto (2019) bahwa metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan fakta atau fenomena secara empiris dan aktual, sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data nyata yang terjadi di lapangan. Metode penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan mendalam dan dilakukan dengan mengumpulkan data sedalam-dalamnya. Data yang terkumpul dapat berupa dokumen, artefak, atau kata-kata, gambar yang terkumpul melalui instrument penelitian yaitu peneliti itu sendiri.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumen. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal tentang pembelajaran menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA Pangeran Antasari, dan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menulis teks rekon dengan menggunakan strategi pembelajaran *writing in the here and now*, yaitu pembelajaran yang menekankan pada siswa keaktifan dalam proses belajar. Siswa diberi kebebasan penuh dalam belajar bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan dengan kolaborasi antar sesama. Data yang diperoleh, kemudian peneliti menguji kebenaran dengan cara uji validasi data. Pengujian kebenaran berhubungan erat dengan teknik pengumpulan data saat peneliti mencari dan mengumpulkan informasi yang digunakan untuk menganalisis masalah atau menganalisis data. Setelah itu, data dilakukan uji validitas agar keabsahan data dipertanggungjawabkan secara akuntabel. Dalam hal ini, teknik validitas data dilakukan dengan triangulasi data dan triangulasi metode. Triangulasi ini termasuk pengujian lewat analisis keabsahan data yang diperoleh dengan melakukan perbandingan antar data (Moleong, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mewawancarai guru bahasa Indonesia Ibu Dra. Linda DP yang mengajar di kelas X SMA Pangeran Antasari Medan pada hari Senin, 22 Juli 2024. Wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah kemampuan siswa kelas X SMA Pangeran Antasari Medan dalam menulis teks rekon. Tentu saja wawancara ini dilakukan setelah mendapat ijin penelitian dari Ibu Kepala SMA Pangeran Antasari Medan. Wawancarai ini dilakukan di kantor guru dengan suasana yang santai dan bersahabat. Informasi inti yang ingin didapatkan adalah apakah materi menulis teks rekon sudah diajarkan, bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis teks rekon, serta bagaimana proses pembelajaran yang telah dilaksanakan guru. Di awal wawancara, peneliti memperkenalkan diri dan mengutarakan maksud dan tujuan berkunjung menemui Ibu Linda DP yakni ingin mengadakan penelitian tentang penerapan strategi *writing in the here and now* dalam pembelajaran menulis teks rekon. Selanjutnya, dalam wawancara

tersebut, peneliti menanyakan apakah materi menulis teks rekon sudah diajarkan di kelas X. Diperoleh informasi bahwa materi tersebut telah diajarkan. Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan tentang kemampuan siswa menulis teks rekon tersebut. Ibu Linda DP menyampaikan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks rekon tersebut masih rendah. Hanya beberapa siswa yang menunjukkan nilai memadai.

Menurut Ibu Linda DP, rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks rekon disebabkan beberapa hal, antara lain masih banyak siswa merasa kebingungan, tema apa yang akan ditulis, sehingga waktu yang tersedia habis begitu saja karena siswa mencari topik yang akan ditulisnya di situs google secara online. Semangat belajar siswa dalam menulis teks rekon terlihat kurang antusias. Secara jujur diakui Ibu Linda DP bahwa hal tersebut karena Beliau mungkin kurang mampu meningkatkan antusias belajar siswa, sehingga pembelajaran menulis teks rekon kurang menyenangkan, bahkan menurut beberapa siswa membosankan. Kemampuan siswa mengembangkan karangan belum baik. Kebanyakan siswa belum paham, apa-apa saja yang harus diceritakan dalam menulis teks rekon. Masih banyak siswa yang belum paham tentang struktur teks rekon seperti orientasi, urutan peristiwa, dan reorientasi. Mereka tidak paham apa yang harus diceritakan dalam setiap bagian-bagian tersebut. Tiga faktor inilah menurut Ibu Linda DP sebagai penyebab utama rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks rekon.

Di samping menanyakan kemampuan siswa dalam menulis teks rekon tersebut, peneliti juga menanyakan tentang strategi pembelajaran yang diterapkan dalam menyajikan materi menulis teks rekon tersebut. Dari jawaban Ibu Linda DP diperoleh informasi bahwa ibu tersebut telah mengajarkan materi teks rekon di kelas X SMA Pangeran Antasari Medan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu guru Bahasa Indonesia di kelas X SMA Pangeran Antasari tersebut, maka peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran strategi *writing in the here and now* untuk diterapkan di kelas dalam pembelajaran menulis teks rekon.

Selain mewawancarai Ibu guru, peneliti juga mewawancarai para siswa kelas X SMA Pangeran Antasari pada hari Selasa, 23 Juli 2024. Wawancara dengan siswa ini juga dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan mereka dalam menulis teks rekon. Dalam pelaksanaannya, tentu peneliti agak kewalahan jika harus mewawancarai satu persatu sebanyak 24 siswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan pedoman wawancara tersebut sebanyak lima pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan angket pertama, peneliti menanyakan kepada siswa apakah materi menulis teks rekon sudah dipelajari atau belum. Sebelum siswa menjawab

pertanyaan tersebut, masih banyak siswa yang kebingungan. Saya menanyakan ada yang kurang jelas ? Secara serempak sebagian besar siswa bertanya Apa itu teks rekon. Peneliti menjelaskan bahwa teks rekon itu adalah teks yang bersumber dari pengalaman siswa. Setelah penulis menjelaskannya, seluruh siswa mengatakan “ Iya Bu...kami sudah mempelajarinya.” Seluruh mulai membaca pertanyaan dengan seksama. Untuk angket yang pertama ini, seluruh siswa menjawab bahwa materi pembelajaran menulis teks rekon sudah dipelajari. Jawaban siswa ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studinya yang menyatakan bahwa materi tersebut sudah diajarkan.

Berikutnya peneliti melanjutkan pertanyaan kedua. Pada pertanyaan ini peneliti menanyakan strategi pembelajaran yang digunakan ibu guru dalam mengajarkan materi menulis teks rekon tersebut. Apakah Ibu Linda menggunakan metode mengajar selain ceramah. Terhadap pertanyaan ini, seluruh siswa menjawab tidak”. Ada beberapa siswa yang menjawab secara spontan bahwa begitu pembelajaran dimulai, ibu guru memerintahkan siswa untuk mengeluarkan buku latihan. Para siswa disuruh untuk menceritakan pengalaman sendiri yang pernah dialaminya. Setelah itu mereka diminta mengumpulkan tugas tersebut, dan beberapa hari kemudian buku latihan tersebut dipulangkan dengan diparaf oleh ibu guru. Siswa mengungkapkan bahwa mereka pun tidak tahu apakah tugas tersebut sudah benar atau masih salah. Demikian ungkapan spontan dari siswa. Jadi, melalui pertanyaan yang kedua ini jelaslah bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah kurang membuat siswa aktif dan kreatif.

Pertanyaan ketiga, peneliti menanyakan apakah pembelajaran menulis teks rekon yang diajarkan oleh Ibu Linda DP menyenangkan atau kurang menyenangkan. Pada saat peneliti membacakan angket ini, sebagian besar siswa tersenyum-senyum dan berpandang-pandangan. Rupanya ada sesuatu yang mereka pendam selama ini. Benar saja dan senyum simpul mereka terjawab melalui angket ini. Setelah dianalisis, mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menulis teks rekon “tidak menyenangkan” (hanya empat orang siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan). Pada pertanyaan keempat, peneliti menanyakan apakah pembelajaran tersebut mudah dipahami atau tidak. Sama halnya dengan pertanyaan ketiga, hanya empat siswa yang menyatakan bahwa materi menulis teks rekon tersebut tidak sulit dipahami, sedangkan dua puluh orang lagi menyatakan sulit dipahami. Jawaban siswa ini logis, karena ketiga siswa merasa bahwa pembelajaran menulis teks rekon tidak menyenangkan. Pertanyaan berikutnya, peneliti menanyakan tentang kesulitan yang dihadapi siswa dalam menulis teks rekon. Di akhir pertanyaan, butir angket kelima, peneliti

menanyakan kepada siswa apakah mereka mempunyai keinginan untuk mampu menulis teks rekon dengan baik. Seluruh siswa menyatakan sangat ingin.

Berdasarkan jawaban pertanyaan yang dijawab oleh siswa diperoleh hasilnya sebagai berikut. Pertama, kesulitan menentukan tema/topik, siswa mengatakan bahwa mereka sangat kesulitan dalam mengembangkan tema. Tema yang mereka kembangkan terlalu luas. Tema yang mereka kembangkan kurang dibatasi ruang lingkupnya, kurang spesifik, sehingga ide yang dikembangkan pun melompat-lompat. Kesulitan ini karena topik/tema yang mereka kembangkan bukan dari pengalaman mereka sendiri. embelajaran Menulis teks rekon kurang menarik. Kedua, kurang menariknya pembelajaran menulis teks rekon disebabkan ibu guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru hanya menyuruh siswa membuat cerita tentang pengalaman masing-masing, tanpa menjelaskan bagaimana tekniknya, apa-apa saja ketentuannya, dan sebagainya. Ketiga, pemahaman tentang menulis teks rekon masih rendah. Rendahnya pemahaman siswa tentang menulis teks rekon terlihat dari tulisan mereka yang tidak terstruktur. Tulisan meteka terbolak-balik, tidak jelas mana orientasi, mana urutan peristiwa, dan mana reorientasi.

Penerapan strategi *writing in the here and now* sangat efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks rekon. Strategi *writing in the here and now* termasuk bagian dari pembelajaran aktif yang berlandaskan pada filsafat humanistik dan konstruktif. Melalui strategi ini proses pembelajaran menjadi lebih menarik, guru dapat membiasakan siswa untuk aktif dan membantu siswa merefleksikan pengalaman-pengalamannya. Salah satu indikator efektifnya penerapan strategi *writing in the here and now* adalah siswa mampu merefleksikan pengalaman yang telah mereka alami. Untuk refleksikan itu, siswa diminta menulis teks rekon saat sekarang dari sebuah pengalaman yang telah mereka alami. Intinya, strategi *writing in here and now* berguna untuk membantu siswa merefleksikan pengalaman siswa secara alami. Merefleksikan melalui perenungan secara mandiri dengan meminta siswa menuliskan pengalaman yang mereka miliki seolah-olah terjadi disini dan sekarang. Kemampuan siswa dalam menulis teks rekon yang diajarkan guru dengan tanpa strategi *writing in the here and now* dengan nilai siswa menulis teks rekon meningkat dan berhasil.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks rekon ini dapat terjadi mengingat strategi *writing in the here and now* merupakan strategi yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran diawali dengan keaktifan dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Keaktifan siswa sudah terlihat sejak awal pembelajaran pada saat guru membagikan sebuah teks rekon kepada setiap kelompok. Guru meminta siswa untuk membaca, memahami, dan

mendiskusikan. Bukan hanya aktif, canda tawa dan keakraban pun mewarnai diskusi mereka. Suasana kelas riang gembira. Suasana pembelajaran jadi menyenangkan. Tidak ada perasaan tertekan pada diri anak saat belajar. Tidak ada beban hukuman yang membayang-bayangnya. Keaktifan dan situasi yang menyenangkan ini merupakan karakteristik dari strategi *writing in the here and now*. Pada saat guru meminta seluruh siswa mengingat kembali akan pengalaman-pengalamannya yang lalu. Mereka aktif menuliskannya sebanyak mungkin. Setiap siswa berusaha untuk mengingat kembali pengalaman menarik yang pernah dialaminya. Pengalaman itu dapat bertemakan keluarga, pendidikan.

Pada saat guru meminta siswa untuk merenungkan pengalaman-pngalamannya yang lalu dan menuliskan pengalamn-pengalaman tersebut di sini dan sekarang. Kegiatan ini akan melatih dan mempertajam semangat dan kemampun siswa dalam menulis. Oleh karena itu, model dan bentuk motovasi pembelajaran seperti ini perlu ditingkatkan terus. Dengan keaktifan siswa dalam mengemukakan pengalamannya, maka guru memberikan kesempatan kepadanya untuk merefleksikannya, saling menceritakanya kepada teman sekelompok. Guru juga tidak memaksakan tema yang harus ditulis siswa. Seluruh siswa diberikan kesempatan uuntuk memilih tema apa yang akan mereka kembangkan. Tidak ada unsur pemaksaan di sini. Hal ini dapat menimbulkan kreativitas siswa dalam belajar. Guru juga tidak menekan siswa dengan pembatasan waktu. Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menyelesaikan tugasna menulis teks rekon. Di akhir pertemuan, guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk membacakan hasil karyanya dan apresiasi kepada karya-karta siswa tersebut.

SIMPULAN

Penerapan strategi *writing in the here and now* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X SMA Pangeran Antasari Medan dalam menulis teks rekon. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dilihat dari persentase peningkatan 86,6% dengan kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh dari penilaian terhadap karya teks rekon yang ditulis siswa. Selain itu, strategi *writing in the here and now* ini membuat suasana pembelajaran yang selama ini sangat pasif, kini menjadi lebih aktif. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan suasana pembelajaran yang sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriadi, D., & Jefrizal, J. (2022). Analisis Struktur dan Makna dalam Drama Serikat Kacamata Hitam Karya Saini KM". *Jurnal Ilmu Budaya*, Vol 18, No 2, <https://doi.org/10.31849/jib.v18i2.9464>
- Farhana. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Rekon pada Siswa dengan Menggunakan Teknik Pemetaan Semantik. *Jurnal Instruksional*. Vol 1, No 1, <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.66-75>
- Fitriana. (2023). *Menulis Kreatif Teks Rekon Modul Bahasa Indonesia Fase B*. Direktorat Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/direktori/modul-dan-panduan>.
- Hermansyah. (2019). Pengaruh Strategi Writing in The Here and Now terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Siswa Kelas X SMK Madyatama Palembang. *Wahana Didaktika* Vol. 16 No.3. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v16i3.2102>.
- Hidayatullah, M. Z., Aminah, A., & Mohzana, M. (2023). Project Based Learning dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Siswa Menulis Teks Rekon dengan Media Audio Visual. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)* Vol 7, No 1, Juli-Desember 2023. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6871>.
- Loi, F. (2022). Kemampuan Mengungkapkan Pengalaman Pribadi Siswa SMP Negeri 1Toma Kelas IX C Tahun Pelajaran 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, Vol.1 No.2, Juli 2022. <https://doi.org/10.57094/faguru.v1i2.719>.
- Marista, D., Utomo, P., & Trianto, A. (2021). Analisis Teks Rekon (*Recount*) di Surat Kabar. *Jurnal Ilmiah Korpus*. Vol 5, No.2, 2021. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.14741>.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhdar, S., Suyasa, I. M., Mandala, H., & Mus, A. H. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Menggunakan Media Kartu Karakter. *Jurnal Ilmiah Telaah*, Vol 7, No. 1. pp 145-149. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.7539>
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Press. <http://eprints.upnyk.ac.id/24095/>.
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas

IV. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(3), 97-106.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>.

Sudaryanto. (2019). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.

Widarsih, O., Yulistio, D., & Trianto, A. (2021). Analisis Tipe Teks Rekon (Struktur dan Aspek Kebahasaan) pada Teks Berita Media Center Kota Bengkulu Terbitan Bulan Desember 2019. *Nuances of Indonesian Languages*, Vol 1 (No. 3) 2021, 44 – 49.
<https://doi.org/10.51817/nila.v2i1.74>

Wijayanti, B. W. (2019). Jenis dan Faktor Kesulitan Belajar Menulis Naskah Drama Satu Babak Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya* Vol 3, No 2, 2019.
<http://dx.doi.org/10.17977/um007v3i22019p149-160>



The Relationship between Memorizing the Qur'an and the Outcomes of Learning Arabic for Students of Al-Hijrah 2 Integrated Islamic High School, Deli Serdang

العلاقة بين حفظ القرآن ونواتج تعليم اللغة العربية عند طلاب مدرسة العالية الإسلامية المتكاملة الهجرة 2 ديلي سردانج

Nur Azizah Harahap, Harun Al Rasyid²

azizahnurhrp1025@gmail.com^{1*}, harunalrasyid@uinsu.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Received: 20 06 2024. Revised: 11 07 2024. Accepted: 07 08 2024.

Abstract : This paper aims to find out about the relationship between Qur'an memorization and Arabic learning outcomes in IT Al-Hijrah Deli Serdang High School students. The method used in this research is field research method (Field Research) using quantitative approach. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The population in this study amounted to 22 students and sampling using saturated samples or all members of the population were used as research samples. The data analysis technique uses the Product Moment Correlation test with the help of SPSS version 26. The result of this study is that memorizing the Qur'an has a significant and very strong relationship with Arabic learning outcomes. This can be seen from the Pearson Correlation value of 0.802. obtained t count 5.998 greater than t table (2.086) at a significant level of 5% and a significant level of 1% (2.845), then H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is a significant relationship between Qur'an memorization and Arabic learning outcomes in Al-Hijrah 2 Deli Serdang IT High School students.

Keywords : Arabic Language, Al-Qur'an Memorization, Learning Outcomes

المخلص : تهدف هذه الورقة البحثية إلى معرفة العلاقة بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية لدى طلاب مدرسة الهجرة ديلي سردانج الثانوية في سردانج. الأسلوب المستخدم في هذا البحث هو أسلوب البحث الميداني (البحث الميداني) باستخدام المنهج الكمي. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والتوثيق. بلغ عدد السكان في هذه الدراسة 22 طالباً وطالبة، واستخدمت عينات باستخدام عينات مشبعة أو جميع أفراد السكان كعينات بحثية. واستخدمت تقنية (بمساعدة Product Moment Correlation تحليل البيانات باستخدام اختبار الارتباط اللحظي) ، وكانت نتيجة هذه الدراسة أن حفظ القرآن الكريم له علاقة كبيرة SPSS الإصدار 26 من برنامج ، وقوية جداً بنواتج تعلم اللغة العربية. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال قيمة ارتباط بيرسون البالغة الجدول (2.086) عند t التي تم الحصول عليها أكبر من قيمة t 0.802. كما يمكن ملاحظة أن قيمة مستوى معنوي قدره 5% ومستوى معنوي قدره 1% (2.845)، ومن ثم فإن (ها) مقبولة و(هو) مرفوضة. وهذا يعني أن هناك علاقة معنوية بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية لدى طلاب ثانوية الهجرة 2 ديلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات.

الكلمات المفتاحية : اللغة العربية، حفظ القرآن، نواتج التعليم

المقدمة

القرآن الكريم هو العامل الرئيسي في تطوير علوم العربية كالعروض والنحو والبلاغة، وهو العامل الأساسي في تطوير علوم العربية. وذلك لأنه لا يمكن فهم المعنى الكامل للقرآن إلا بالعربية. ولذلك فإن العربية مهمة جدا لتعلمها، فالعربية ليست للعرب وحدهم بل يجب أن يتعلمها غيرهم من الأمم التي تريد أن تتعلم وتفهم معاني القرآن. هناك عاملان لأهمية تعلم اللغة العربية، وهما عاملان: الأول العامل الديني، فمعظم من يرى أهمية تعلم العربية هم من المسلمين الذين اعتادوا على فهم مضامين القرآن، والثاني عامل اللغة وحدها، فالعربية لا يتعلمها إلا من يريد تعلمها فقط لتوقع استعمال العربية وهو غير صحيح من قبل العرب والمسلمين غير العرب. يمكن فهم اللغة العربية وتعلمها بسهولة إذا تم استخدامها في الحياة اليومية (S., 2021). ولإتقان العربية بشكل أسهل، يجب البدء بالتعود على اللغة العربية مثل التعود على الاستماع والتحدث بها (Ani Aryati, Nur Azizah, 2020).

إن تعلم اللغة العربية واجب على المسلمين، وخاصة الجيل القادم من الأمة، لأن اللغة العربية لها مساهمة كبيرة في فهم معاني القرآن ومعانيه وتجنب الأخطاء (Suja, 2019). لا يمكننا تعلم وفهم محتويات القرآن بشكل صحيح دون تعلم اللغة العربية. هناك العديد من المواد التي يتم دراستها عند دراسة اللغة العربية بما في ذلك المحادثة (المحادثة)، والإقراء (القراءة)، والإنشاء (الكتابة). من أجل إتقان اللغة العربية بشكل أسهل، يجب أن نبدأ بالتعود على اللغة العربية، مثل التعود على التحدث، والتعود على الاستماع. يُعد القرآن الكريم أحد مصادر الإسلام، وهو القرآن الكريم، بمثابة الأساس لجميع مجالات المعرفة الدينية في الإسلام. كما يمكن إتقان القرآن أو حفظه كأداة قوية لتعلم العلوم الإسلامية. يمكن أن يساعد حفظ القرآن الطلاب على إتقان بعض المواد التعليمية والتخصصات الأخرى. ولذلك، فإن القدرة على حفظ القرآن لها تأثير كبير على اهتمام الطلاب بتعلم إتقان المواد التعليمية (Nasution & Hasibuan, 2023).

إحدى المؤسسات التعليمية التي تنظم تعليم اللغة العربية وتدرسيها هي مدرسة الهجرة 2 ديلي سردانج الثانوية الخاصة لتكنولوجيا المعلومات. تطبق هذه المدرسة تعليم اللغة العربية بالإضافة إلى تحفيظ القرآن الكريم، وهو درس إلزامي للطلاب كل يوم. تتمثل المشاكل التي تم العثور عليها في نقص مهارات اللغة العربية بين الطلاب، والتحديات التي تواجه تحسين جودة تعلم اللغة العربية وتحفيز الطلاب على الاهتمام بتعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى الحاجة إلى تحديد العوامل التي يمكن أن تؤثر على نواتج تعلم الطلاب، خاصة من تأثير حفظ القرآن. هناك عدة عوامل تؤثر على نواتج التعلم في اللغة العربية، منها: العامل الداخلي أولاً، وهو العامل الداخلي الذي يأتي من داخل الطالب ويشمل العوامل الفسيولوجية (الجسدية) والعوامل النفسية التي تشمل الذكاء (الذكاء)، والاهتمام والموهبة والدافعية ومفهوم الذات. والعامل الثاني العوامل الخارجية، وهي العوامل التي تأتي من خارج الشخص وتتكون من العوامل الأسرية وعوامل البيئة المدرسية وعوامل المجتمع.

أما بالنسبة لبعض الجوانب المهمة لهذا البحث، فيمكن أن يساعد في تطوير أساليب أكثر فاعلية في تعلم اللغة العربية، خاصة إذا ثبت أن هناك علاقة إيجابية بين حفظ القرآن ونواتج تعلم اللغة العربية، ويمكن أن يكون أساساً لاستراتيجيات تحسين نواتج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ومن ثم يمكن أن يساعد هذا البحث المعلمين في وضع سياسات تعليمية جديدة ويصبح أساساً لمزيد من الدراسات حول العلاقة بين مختلف جوانب التربية الإسلامية. إن جعل الدروس مشوقة وممتعة للطلاب أمر يجب أن يفكر فيه المعلمون (Susanti et al., 2020). من خلال الجمع بين الاستراتيجيات والتقييم والوسائط يمكن للمدرسين تشجيع القدرة على التعلم وخلق التعلم الأمثل. (Haq, 2023). لذا، يتعين على المعلم زيادة أنواع مختلفة من الإبداع في عملية التعليم والتعلم ليكون قادرًا على تنمية اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية ويمكنه

خلق جو تعليمي ممتع (Putri et al., 2023). يؤثر الاهتمام بالتعلم على أنشطة التعلم لدى الطلاب، لذلك إذا كان هناك انخفاض في الاهتمام بالتعلم، يجب على المعلمين اتخاذ إجراءات صفيّة (Hasanah & Al-Rasyid, 2023). في حفظ القرآن يؤثر بشكل كبير على نتائج التعلم في دروس اللغة العربية ويمكن أن يؤثر أيضاً على التحصيلات الأخرى. وبالمثل، فإن الدرجات التي يحصل عليها الطلاب الذين لديهم تحصيل عالٍ في حفظ القرآن الكريم يحصلون أيضاً على درجات عالية في المواد الأخرى، خاصة في مواد اللغة العربية. ولذلك، يمكن افتراض أن الطلاب الذين حصلوا على درجات عالية في حفظ القرآن الكريم سيصبحهم ويحفزهم على المذاكرة بجديّة أكبر. (Linda Siti Nurhayati, 2020)

من الوصف أعلاه، يفترض الباحث أن القدرة على حفظ القرآن ترتبط ارتباطاً وثيقاً بنتائج تعلم اللغة العربية. وهذا يعني أن جودة حفظ القرآن الكريم والقدرة على حفظ القرآن الكريم والقدرة على حفظ القرآن الكريم يمكن أن يحسن من نواتج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. ومن هنا اهتم المؤلف بإجراء بحث بعنوان: العلاقة بين حفظ القرآن الكريم ومخرجات تعلم اللغة العربية لدى طلاب مدرسة الهجرة 2 ديلي سردانج الثانوية، بينما الغرض من هذه الدراسة هو تحديد العلاقة بين حفظ القرآن الكريم ومخرجات تعلم اللغة العربية.

منهج البحث

هذا البحث هو بحث ميداني، أي البحث الذي يهدف إلى إجراء دراسة متعمقة لوحدة اجتماعية ما بطريقة المنهج الكمي وهو منهج بحثي يستخدم البيانات في شكل أرقام وعلم دقيق للإجابة عن فرضيات البحث (Waruwu, 2023) شارك في هذه الدراسة مدير المدرسة والمعلمون والطلاب. وقد اختار الباحثون المنهج الكمي لمعرفة ما إذا كانت هناك علاقة بين حفظ القرآن الكريم الذي يمثل هنا المتغير المستقل (س) مع نواتج تعلم اللغة العربية التي تمثل المتغير (ص)، وقد تم الحصول على البيانات اللازمة في هذه الدراسة من خلال المخبرين الرئيسيين وهم المعلمون والطلاب. أما وقت تنفيذ هذا البحث فقد تم الحصول على البيانات من مصدرين للبيانات وهما: البيانات الأولية وهي البيانات الإحصائية التي تم الحصول عليها من طلاب مدرسة الهجرة 2 ديلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات في سردانج. والبيانات الثانوية من المعلمين المدرسين والكتب والمجلات والإنترنت. تم إجراء الملاحظات الأولية في مارس إلى مايو أسلوب جمع البيانات هو أحد طرق الحصول على البيانات وفقاً لمشكلات البحث. (Ardiansyah et al., 2023). استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام عدة أساليب وهي المقابلات والتوثيق والملاحظة. أما تقنية تحليل البيانات المستخدمة فهي باستخدام الخطوات التحليلية التي تتم في البحث الكمي. بلغ عدد السكان في هذه الدراسة 22 شخصاً وتم استخدام عينة مشبعة، أي جميع أفراد السكان كعينات بحثية. ولتحليل البيانات، استخدم المؤلفون تقنيات التحليل الإحصائي للبيانات المستخدمة لاختبار العلاقات بين المتغيرات على شكل علاقة بيرسون. وكانت المعادلة على النحو التالي:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

| | |
|----------|--------------------------|
| r | : koefisien korelasi |
| $\sum X$ | : jumlah skor item |
| $\sum Y$ | : jumlah skor total item |
| n | : jumlah responden |

بناءً على الأبحاث السابقة التي أجريت حول العلاقة بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية، أجريت العديد من الدراسات ، أولها بحث يونارتي الثاني: العلاقة بين حفظ القرآن الكريم والقدرة على اللغة العربية في مدرسة ديمبو دار المتقين الإسلامية الداخلية. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن العلاقة بين القدرة على الحفظ والقدرة على اللغة العربية

لا تزال ضعيفة بدليل أن العديد من الطلاب يحفظون القرآن الكريم ولا يعرفون معنى المفردات العربية التي يتم حفظها (Yuniarti, 2021). أما البحث الثاني الذي أجراه كل من ندية وزبيد الله ونورالدارويني بعنوان البحث أثر تعلم اللغة العربية على حفظ القرآن الكريم، وكانت نتيجة هذه الدراسة أن تعلم اللغة العربية يمكن أن يكون له أثر إيجابي على الطلاب الذين يحفظون القرآن، فبالإضافة إلى توفير الراحة عند الحفظ، فإن دروس اللغة العربية لها أثر في توفير المتعة وتحسين جودة الحفظ (Nidia et al., 2022). أما البحث الثالث الذي أجراه م. فرحان بعنوان العلاقة بين القدرة على اللغة العربية وتحصيل حفظ القرآن الكريم لدى طلاب الصف الحادي عشر ماجستير سيروجول أفضال 2، وتشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود تأثير كبير على العلاقة بين القدرة على اللغة العربية ونتائج حفظ القرآن الكريم بقيمة ارتباطية قدرها 0.728، ويستنتج من ذلك أن هناك علاقة قوية بين المتغيرين (Farhan, 2021) تختلف هذه الدراسة عن بعض الدراسات المذكورة أعلاه عن هذه الدراسة التي تركز على هذه الدراسة لمعرفة مدى تأثير حفظ القرآن على الاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى طلاب ثانوية الهجرة 2 ديلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات.

نتائج البحث والمناقشة

الجدول 1. تقييم مهارات اللغة العربية لـ 22 طالباً من مدرسة الهجرة الثانوية في ديلي سيردانغ

| رقم | الاسم (الأحرف الأولى) | درجة اللغة العربية |
|-----|-----------------------|--------------------|
| 1 | AD | 90 |
| 2 | MFS | 90 |
| 3 | FCH | 90 |
| 4 | RAI | 90 |
| 5 | MRA | 92 |
| 6 | AAS | 91 |
| 7 | FNR | 92 |
| 8 | NA | 92 |
| 9 | JS | 94 |
| 10 | GAH | 94 |
| 11 | AK | 92 |
| 12 | THL | 93 |
| 13 | JBN | 92 |
| 14 | RJH | 92 |
| 15 | ZIA | 92 |
| 16 | BAP | 94 |
| 17 | DA | 92 |
| 18 | ZH | 94 |
| 19 | DA | 92 |
| 20 | AK | 98 |
| 21 | KSK | 95 |
| 22 | NNFN | 98 |
| | المجموع | 2039 |
| | المتوسط | 92 |
| | أعلى درجة | 98 |
| | أقل درجة | 90 |

استناداً إلى بيانات توزيع التقييم، فإن أعلى درجة من درجات القدرة في اللغة العربية لطلاب ثانوية الهجرة 2 دبلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات هي 98 وأدنى درجة هي 90، بينما متوسط درجات القدرة في اللغة العربية لطلاب ثانوية الهجرة 2 دبلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات هو 92. أما بالنسبة لإيجاد أعلى وأدنى فواصل درجات القدرة في اللغة العربية، فيتم استخدام المعادلة التالية: $ص = ح - ل + 1$. لوصف $R =$: المدى الكلي، و $H =$ أعلى درجة (أعلى قيمة)، و $L =$ أدنى درجة (أدنى قيمة)، و $1 =$ رقم ثابت. من المعادلة أعلاه، يتم الحصول على أن $H = 9$ و $L = 9$ ، وبالتالي يتم الحصول على R بسهولة، وهي $1 = 9 - 9 + 9 + 1 = 1$. من الرقم 1 يمكن وصف الرقم 1 بأنه نقطة واحدة من القيمة.

الجدول 2. مهارات اللغة العربية لطلاب الهجرة 2 سبردانج لتكنولوجيا المعلومات يوميا

| الفئة | النسبة المئوية التكرار | الفاصل الزمني رقم | رقم |
|---------|------------------------|-------------------|-----|
| جيد جدا | 100 | 9 | 1 |
| - | 100 | المجموع | 22 |

ومن الجدول أعلاه يتبين أن مهارات اللغة العربية لدى 100% من أفراد العينة تصنف على أنها جيدة جداً

الجدول 3. درجات التحصيل اليومي في حفظ القرآن الكريم لطلاب الهجرة

| رقم | الاسم (الأحرف الأولى) | درجة تحفيظ القرآن |
|-----|-----------------------|-------------------|
| 1 | AD | 62 |
| 2 | FCH | 71 |
| 3 | MFS | 71 |
| 4 | MRA | 73 |
| 5 | RAI | 75 |
| 6 | AAS | 78 |
| 7 | FNR | 80 |
| 8 | NA | 81 |
| 9 | JS | 81 |
| 10 | GAH | 80 |
| 11 | AK | 78 |
| 12 | AK | 80 |
| 13 | BAP | 77 |
| 14 | DAL | 77 |
| 15 | DA | 80 |
| 16 | JB | 81 |
| 17 | KSK | 82 |
| 18 | NNF | 80 |
| 19 | RJ | 82 |
| 20 | THL | 87 |
| 21 | ZI | 86 |
| 22 | ZH | 87 |
| | المجموع | 1729 |
| | المتوسط | 78 |
| | أعلى درجة | 87 |
| | أقل درجة | 62 |

استناداً إلى بيانات توزيع درجات حفظ القرآن الكريم أعلاه، فمن المعروف أن أعلى درجة هي 87 درجة، وأقل

درجة هي 62، بينما متوسط درجات درجات الحفظ لطلاب ثانوية الهجرة 2 دبلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات هو 78،

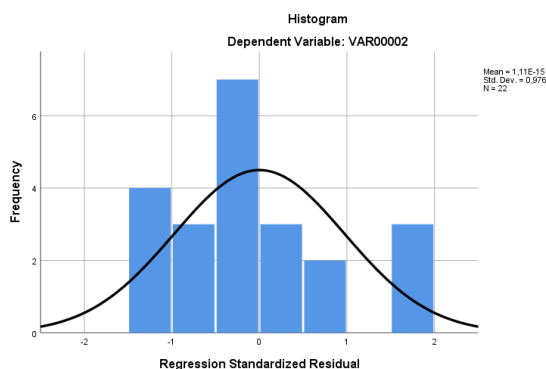
أما بالنسبة لإيجاد أعلى وأدنى فواصل درجات التحصيل في حفظ القرآن الكريم، فيتم استخدام المعادلة التالية. $R = 8 - 6 = 3$. من الرقم 3 يمكن أن يوصف العدد 3 على أنه 3 نقاط من القيمة. ثم يكون الترتيب 6، 7، 7، 8، = 3 نقاط من القيمة.

الجدول 4. درجات الحفظ للهجرة 2 سيردانج اليومية لتكنولوجيا المعلومات طلاب المدرسة الثانوية

| الرقم | الفصل الزمني | التكرار | النسبة المئوية | الفئة |
|-------|--------------|---------|----------------|---------|
| 1 | 8 | 16 | 72,7 | جيد جدا |
| 2 | 7 | 5 | 22,7 | جيد |
| 3 | 6 | 1 | 4,6 | ببساطة |
| | المجموع | 22 | 100 | - |

ومن الجدول أعلاه يتبين أن 72.7% من درجات الحفظ لدى أفراد العينة تم تصنيفها على أنها جيدة جداً، و22.7% على أنها جيدة، و4.6% على أنها كافية. لتسهيل عملية التحليل، فإن الخطوة التالية بعد جمع البيانات بالكامل هي تصنيف البيانات حسب النسب وفقاً لهذا البحث، وهي تحليل البيانات للإجابة على صياغة المشكلة. للإجابة على صياغة المشكلة، وهي مدى ارتباط حفظ القرآن الكريم بنتائج تعلم الطلاب في مدرسة الهجرة 2 المتوسطة، مدرسة ديلى ساردانج لتكنولوجيا المعلومات، مدرسة الهجرة 2، تم اتخاذ عدة خطوات. تستخدم للرد عليه. أولاً، قم بإنشاء "ها" و"ها" في شكل لا توجد علاقة ذات دلالة: H_0 (جملة: 1) ها: هناك علاقة معنوية بين حفظ القرآن الكريم ونتائج تعلم اللغة العربية. 2 إحصائية بين حفظ القرآن الكريم ونتائج تعلم اللغة العربية.

ثم قم بإجراء اختبار الحالة الطبيعية باستخدام نهج الرسم البياني المدرج التكراري بمساعدة برنامج SPSS. يُظهر الرسم البياني المدرج التكراري أن المتغيرات موزعة بشكل طبيعي لأن البيانات لا تنحرف إلى اليسار أو اليمين.



الشكل 1. الرسم البياني اختبار الحالة الطبيعية

بعد ذلك، احسب درجة كل متغير (س و ص)، ثم ابحث عن علاقة حفظ القرآن الكريم بالاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى طلاب ثانوية الهجرة 2 ديلى ساردانج لتكنولوجيا المعلومات بمساعدة الجدول التالي.

الجدول 5: العلاقة بين حفظ القرآن الكريم والاهتمام بتعلم اللغة العربية

| رقم | x | y | x ² | y ² | xy |
|-----|----|----|----------------|----------------|------|
| 1 | 62 | 90 | 3844 | 8100 | 5580 |
| 2 | 71 | 90 | 5041 | 8100 | 6390 |
| 3 | 71 | 90 | 5041 | 8100 | 6390 |
| 4 | 73 | 90 | 5329 | 8100 | 6570 |
| 5 | 75 | 92 | 5625 | 8464 | 6900 |
| 6 | 78 | 91 | 6084 | 8281 | 7098 |

| | | | | | |
|---------|------|------|--------|--------|--------|
| 7 | 80 | 92 | 6400 | 8464 | 7360 |
| 8 | 81 | 92 | 6561 | 8464 | 7452 |
| 9 | 81 | 94 | 6561 | 8836 | 7614 |
| 10 | 80 | 94 | 6400 | 8836 | 7520 |
| 11 | 78 | 92 | 6084 | 8464 | 7176 |
| 12 | 80 | 93 | 6400 | 8649 | 7440 |
| 13 | 77 | 92 | 5929 | 8464 | 7084 |
| 14 | 77 | 92 | 5929 | 8464 | 7084 |
| 15 | 80 | 92 | 6400 | 8464 | 7360 |
| 16 | 81 | 94 | 6561 | 8836 | 7614 |
| 17 | 82 | 92 | 6724 | 8464 | 7544 |
| 18 | 80 | 94 | 6400 | 8836 | 7520 |
| 19 | 82 | 92 | 6724 | 8464 | 7544 |
| 20 | 87 | 98 | 7569 | 9604 | 8526 |
| 21 | 86 | 95 | 7396 | 9025 | 8170 |
| 22 | 87 | 98 | 7569 | 9604 | 8526 |
| المجموع | 1729 | 2039 | 136571 | 189083 | 160462 |

تحليل الارتباط المستخدم هو ارتباط بيرسون أو ما يُطلق عليه عادةً اسم ارتباط بيرسون أو ما يُعرف باسم معامل

عزم الضرب.

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$= \frac{22 \cdot (160462) - (1729)(2039)}{\sqrt{(22 \cdot (136571) - (1729)^2)(22 \cdot (189083) - (2039)^2)}}$$

$$= 0,802$$

Table 6. Correlations

| | Hafalan Alquran | Bahasa Arab |
|-----------------|---------------------|-------------|
| Hafalan Alquran | Pearson Correlation | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,802** |
| | N | 22 |
| Bahasa Arab | Pearson Correlation | ,802** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 |
| | N | 22 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

من نتائج الحساب، يُعرف من نتائج الحساب أن هناك تأثيراً قدره 0.802 من حفظ القرآن الكريم على الاهتمام

بتعلم اللغة العربية بقيمة Sig. (ثنائية الذيل) 0.00 (P < 0.05). مع معامل ارتباط قدره 0.802 مدرج في الفئة القوية جداً

بناءً على الجدول التالي.

الجدول 7. معامل الارتباط

| مستوى العلاقة | الفاصل الزمني للمعامل |
|---------------|-----------------------|
| منخفض جداً | 0,00 – 0,199 |
| منخفض | 0,20 – 0,399 |

| | |
|--------------|----------|
| 0,40 – 0,599 | متوسط |
| 0,60 – 0,799 | قوي |
| 0,80 – 1,000 | قوي جداً |

بعد ذلك، أوجد قيمة اختبار t بمساعدة SPSS على النحو التالي:

Table 8. Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients Beta | t | Sig. |
|---------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | | | |
| 1 (Constant) | 68,082 | 4,112 | | 16,559 | ,000 |
| Hafalan Quran | ,313 | ,052 | ,802 | 5,998 | ,000 |

a. Dependent Variable: bahasa Arab

تكون الأحكام، إذا كان $t > t_{count}$ الجدول، في فئة الفرضية البديلة (Ha) مقبولة أو الفرضية اللاغية (Ho) مرفوضة. وعلى العكس من ذلك، إذا كان $t < t_{table}$ ، فإنه يكون في فئة الفرضية البديلة (Ha) مرفوضة أو الفرضية اللاغية (Ho) مقبولة. من العملية الحسابية أعلاه، نجد أن العدد t العدد 5.998 أكبر من الجدول t الجدول (2.086) عند مستوى دلالة 5٪ ومستوى دلالة 1٪ (2.845) مما يعني أن العدد t العدد يقع في فئة الفرضية البديلة (Ha) مقبولة والفرضية العدمية (Ho) مرفوضة. إذن فالخلاصة أن معامل الارتباط بين القدرة اللغوية العربية وتحصيل حفظ القرآن الكريم البالغ 0.802 دلالة، وهذا يعني أن المعامل يمكن تعميمه أو يمكن تطبيقه على أفراد العينة التي أخذت منها العينة المكونة من 22 شخصاً.

Table 9. Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,802 ^a | ,643 | ,625 | 1,36809 |

a. Predictors: (Constant), Hafalan Quran
b. Dependent Variable: Bahasa Arab

يمكن متابعة تحليل الارتباط بحساب معامل التحديد، وذلك بتربيع المعامل الموجود. لذا فإن معامل التحديد هنا هو $0.643 = 0.8022$. هذا يعني أن تأثير المتغير (س) على المتغير (ص) هو 64% (بالتقريب) والـ 36% المتبقية تتأثر بالمتغيرات الأخرى التي لم يفحصها الباحث. لذا، وبناءً على هذا التحليل، يمكن استنتاج أن هناك علاقة موجبة وحقيقية بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية لدى طلبة ثانوية الهجرة 2 ديلي سردانج لتكنولوجيا المعلومات. وتبين هذه النتيجة أيضاً أن الفرضية التي اقترحها الباحث قد تم اختبارها تجريبياً، وهي أن هناك علاقة حقيقية وموجبة بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية. وبعبارة أخرى، كلما كانت قدرة الطلاب على حفظ القرآن الكريم أفضل، كانت نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب أفضل.

خاتمة

بعد تحليل هذه الدراسة كانت النتائج النهائية لما قام به الباحثان أولاً: حفظ القرآن الكريم، ومن حساب متوسط قيمة حفظ القرآن الكريم تم إدراج حفظ القرآن الكريم في فئة الجيد. ثانياً: العلاقة بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية

من العملية الحسابية التي تم الحصول عليها وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين حفظ القرآن الكريم ونواتج تعلم اللغة العربية لدى طلاب ثانوية الهجرة 2 دلى سردانج. تبلغ العلاقة بين متغير حفظ القرآن الكريم (س) ومتغير نواتج تعلم اللغة العربية (ص) 64% وهو ما يظهر من قيمة الدلالة (ع) 0.00 (ع) $0.05 >$ من قيمة $R^2 = 64\%$ ، مما يعني أنه كلما زاد حفظ آيات القرآن الكريم زادت نواتج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. بينما تتأثر نسبة 36% المتبقية بالمتغيرات الأخرى التي لم يتم بحثها.

قائمة المراجع

- Ani Aryati, Nur Azizah, H. (2020). Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab. *JOURNAL OF EDUCATION AND INSTRUCTION*, 3, 75–84.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1312>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Farhan, M. (2021). Hubungan Kemampuan Bahasa Arab Dengan Prestasi Menghafal Al-Quran. *Athfal, Sirojul*. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i1.3624>
- Haq, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 211–222. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937>
- Hasanah, A., & Al-Rasyid, H. (2023). Analisis Isi Buku Nahwu Titik Nol terhadap Peningkatan Minat Belajar Santri Manhalun Nabighin Medan. *Journal of Education Research*, 4(3), 1272–1279. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.385>
- Linda Siti Nurhayati, R. F. S. (2020). Pengaruh Hafalan Al-Quran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Cipatat Bandung. *Syntax Fusion : Jurnal Nasional Indonesia*, 1(1), 159–172. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.35>
- Nasution, N. R., & Hasibuan, E. K. (2023). Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Terhadap Minat Belajar Matematika di Pondok Penghafal Alqur'an. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 746–755.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.571>
- Nidia, E., Zubaidillah, M. H., & Nuruddaroini, M. A. S. (2022). Dampak Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Penghafal Al-Qur'an. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6012–6022. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3132>
- Putri, A. K., Iswandi, I., & Mardani, D. (2023). Analisis Minat Belajar Bahasa Arab Siswa

- Madrasah Ibtidaiyah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9018–9024.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2734>
- S., F. (2021). Perkembangan Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 7(2), 62.
<https://doi.org/10.30821/ihya.v7i2.15193>
- Suja, A. (2019). (أهمية دراسة اللغة العربية في فهم معاني القرآن دراسة عن الفعل العربي). *Perada*, 2(2), 199–207. <https://doi.org/10.35961/perada.v2i2.84>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Yuniarti, Y. (2021). Hubungan Menghafal Al-Quran dengan Kemampuan Bahasa Arab di Pesantren Dempo Darul Muttaqien. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(02), 220. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v3i02.3098>



Analisis Literasi Matematika Menggunakan *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Matematika

Alif Fiana Puspa Wardhany¹, Djatmiko Hidajat^{2*}, Isna Farahsanti³

alivia0712@gmail.com¹, djatmikohidajat@gmail.com^{2*}, isnafarahsanti@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara

Received: 20 07 2024. Revised: 31 07 2024. Accepted: 08 08 2024.

Abstract : One of the effective strategies to measure students' mathematical literacy is the mind mapping approach to education. The purpose of this study was to describe the mind mapping model on flat building materials in improving students' mathematical literacy. The approach method used was descriptive qualitative, this study surveyed 21 sixth grade students of SMP Penda Tawangmangu, with three samples selected to reflect high, medium, and poor performance. The strategies used were interviews and test questions. Data analysis procedures included data collection, data reduction, data presentation and conclusions. Three indicators were met by four students in the high mathematical literacy ability category, thirteen by students in the medium mathematical literacy ability category, although the level of completeness and accuracy was lower, and four by students in the low mathematical literacy ability category.

Keywords : Mathematical Literacy, Mind Mapping, Mathematical.

Abstrak : Salah satu strategi efektif untuk mengukur literasi matematika siswa adalah pendekatan *mind mapping* terhadap pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan model *mind mapping* pada bahan bangunan datar dalam meningkatkan literasi matematika siswa. Metode pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, penelitian ini mensurvei 21 siswa kelas VI SMP Penda Tawangmangu, dengan tiga sampel dipilih untuk mencerminkan kinerja tinggi, sedang, dan buruk. Strategi yang digunakan wawancara dan soal tes. Prosedur analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Tiga indikator dipenuhi oleh sebanyak empat mahasiswa pada kategori kemampuan literasi matematika tinggi, tiga belas oleh mahasiswa pada kategori kemampuan literasi matematika sedang, meskipun tingkat kelengkapan dan ketepatannya lebih rendah, dan empat oleh mahasiswa pada kategori kemampuan literasi matematika rendah.

Kata Kunci : Literasi Matematika, *Mind Mapping*, Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan bertujuan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang mereka

butuhkan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi, pemimpin di tingkat nasional dan internasional, dan warga negara yang bertanggung jawab (Rahman et al., 2022). Manusia mengandalkan pendidikan karena memungkinkan mereka mengembangkan pikiran dan mencapai potensi penuhnya. Matematika adalah disiplin akademis yang menopang upaya teknologi. Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah dasar, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi. Matematika tidak hanya diajarkan pada tingkat pendidikan ini, tetapi juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari, di mana matematika memainkan peran penting dalam mengembangkan penalaran, pemikiran logis, metodis, dan kemampuan kreatif siswa (Hidajat et al., 2015). Mempelajari proses penghitungan hanyalah bagian dari apa itu matematika; itu juga mengajarkan Anda untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Terlepas dari kenyataan bahwa matematika adalah topik penting yang harus dipelajari oleh semua siswa, banyak yang berjuang dengannya.

Mayoritas siswa kelas tujuh SMP Penda Tawangmangu tidak menyukai kelas matematika karena menganggapnya sebagai mata pelajaran yang menantang, menurut wawancara dengan instruktur matematika dan observasi di kelas. Beberapa siswa masih menjadi gugup ketika harus mengerjakan soal matematika di depan seluruh kelas, bahkan ketika mereka pernah melihat soal sebelumnya dengan angka yang berbeda. Selanjutnya, siswa SMP Penda Tawangmangu masih memiliki tingkat literasi matematika yang buruk, dan metode pengajaran di sana terdiri dari instruktur yang memberikan materi pelajaran dan soal latihan ke kelas. Kurangnya penguasaan konseptual siswa, ketidakaktifan dalam menerapkan konsep mata kuliah pada konteks dunia nyata, literasi matematika, dan kurangnya pengalaman dalam pemecahan masalah secara mandiri adalah hasil dari pengajaran di kelas yang hanya berfokus pada penyampaian konten dan penetapan masalah (Widdah & Faradiba, 2022). Untuk alasan ini, literasi matematika siswa merupakan kualitas yang esensial.

Mahasiswa yang melek matematis mampu menjelaskan dan mendeskripsikan peristiwa dunia nyata dengan menggunakan konsep matematika, serta memecahkan masalah umum dengan menggunakan penalaran, konsep, fakta, dan alat matematika (Puspitasari, 2015). *Programme Internationale for Student Assesment*, atau PISA, adalah inisiatif global yang mengukur literasi matematika. Tujuan dari PISA adalah untuk mengukur seberapa baik siswa mampu menerapkan keterampilan membaca yang telah mereka kembangkan di kelas dalam situasi dunia nyata (Fuad & Sholihah, 2023). Kapasitas anak-anak Indonesia untuk berhasil, serta kualitas pendidikan mereka, dapat dinilai dengan keikutsertaan dalam PISA, yang telah dilakukan negara tersebut sejak didirikan pada tahun 2000 (Hawa & Putra, 2017). Dari tahun

2018 hingga 2022, Indonesia mengalami penurunan tajam yang tak tertandingi di seluruh dunia dalam kinerja siswa dalam tes standar membaca, matematika, dan sains. Komunikasi, matematisasi, representasi, penalaran, perencanaan strategi, bahasa simbol, dan penggunaan alat matematika merupakan beberapa kemampuan dasar matematika yang dinilai PISA (Fuad & Sholihah, 2023). Berikut ini adalah indikator yang dipakai haus saja untuk mengukur literasi matematika sesuai dengan PISA (dalam Fauzan et al., 2022).

Tabel 1 Indikator Literasi Matematika

| Indikator Literasi Matematika | Kemampuan Literasi Matematika |
|---|---|
| Merumuskan situasi secara matematis | a. Menyederhanakan soal dengan cara mengartikan masalah sesuai pemahaman secara tepat. b. Memikirkan ide awal dalam memecahkan masalah. c. Merumuskan masalah kedalam model matematika. |
| Menerapkan konsep, fakta, prosedur dan penalaran matematika | a. Merancang strategi penyelesaian permasalahan secara runtut. b. Menggunakan konsep, fakta, prosedur dan penalaran. c. Menyelesaikan soal dengan tepat. |
| Menafsirkan hasil penyelesaian | Menafsirkan dan menyimpulkan hasil penyelesaian masalah yang paling tepat. |

Di sini, pendidik memainkan peran penting dalam mendorong literasi matematika siswa. Salah satu solusi yang mungkin adalah bagi pendidik untuk memasukkan *Mind mapping* ke dalam rencana pelajaran mereka. Strategi ini mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan meningkatkan literasi matematika mereka. Dalam hal efisiensi dan efektivitas, pemetaan pikiran mengungguli semua metode entri, penyimpanan, dan pengambilan data lainnya (Luh et al., 2021). Menurut (Sudigdo et al., 2019), mind mapping adalah metode memvisualisasikan ide yang menggabungkan kata, warna, garis, simbol, dan gambar untuk meningkatkan retensi memori dan organisasi. Pemetaan pikiran adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengatur dan memvisualisasikan sejumlah besar informasi dengan cara yang selaras dengan cara otak memproses informasi (Fadhilaturrahmi, 2017). Menurut (Rahayu, 2021), proses pembuatan peta pikiran adalah sebagai berikut: dimulai dengan menguraikan argumen sentral makalah di tengah, menggunakan simbol, pengukuran, kode, dan gambar di seluruh peta mental, Setiap cabang yang dikembangkan harus menggunakan huruf kapital dan kata-kata penting; setiap frase atau gambar harus berdiri di jalurnya sendiri; dan semua cabang harus relevan dengan isu utama. pastikan garis dan cabang sesuai dengan panjang kata, sertakan setidaknya tiga warna ke dalam peta pikiran sesuai dengan preferensi pribadi; rancang peta berdasarkan gaya unik dan visi kreatifnya sendiri, gunakan kaidah asosiasi pada peta pikiran, buat peta pikiran dengan

jelasdan runtut sampai pada cabang-cabang yang paling ujung, sisakan tempat untuk penambahan tema berikutnya.

Pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan literasi matematika, meningkatkan daya hafal siswa, Menurut (Faelasofi et al., 2015), ketika siswa belajar matematika, mereka mengalami peningkatan kreativitas, menganggap mata pelajaran lebih menarik, dan lebih terdorong untuk belajar. Literasi matematika siswa diantisipasi dapat ditingkatkan dengan penggunaan teknik pembelajaran termasuk *mind mapping*. Tujuan studi guna mengetahui seberapa baik siswa dan guru SMP Penda Tawangmangu dapat menggunakan *mind mapping* untuk meningkatkan literasi matematika. Jika metode ini berhasil, ini akan membantu siswa mempertahankan lebih banyak materi dan guru mengaturnya dengan lebih sistematis, yang pada gilirannya akan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai deskriptif kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif karena bermaksud untuk melakukan hal itu mendeskripsikan dan menganalisis literasi matematika menggunakan lensa pemetaan pikiran sebagai alat pembelajaran. Menurut (Kafifah et al., 2018), penelitian deskriptif yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis terhadap kondisi objek dengan menyajikan data yang dikumpulkan dalam bentuk kalimat. Saat itu di SMP Penda Tawangmangu saat pembelajaran berlangsung. 21 peserta dalam penelitian ini semuanya berasal dari Kelas VIIA, dan profesor matematika mereka merekomendasikan mereka karena kinerja murid mereka dalam mata pelajaran tersebut lebih rendah dari rata-rata. Subjek yang dipilih sebagai sampel adalah 3 siswa yang mewakili 3 kategori tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 2. Kategori Kemampuan Literasi Matematika

| Kategori Kemampuan Literasi Matematika | Rentang Skor |
|--|---------------------------------------|
| Tinggi | $X \geq (\bar{x} + SD)$ |
| Sedang | $(\bar{x} - SD) < X < (\bar{x} + SD)$ |
| Rendah | $X \leq (\bar{x} - SD)$ |

Pada penelitian ini, wawancara dan soal tes digunakan untuk mengumpulkan data. Alat penilaian penelitian ini adalah ujian deskriptif tiga pertanyaan. Hasil tes akan digunakan untuk mengevaluasi kemampuan literasi matematika siswa dengan menggunakan indikasi yang telah diberikan. Kemampuan literasi matematika yang tinggi didefinisikan sebagai memenuhi tiga

atau lebih indikator; kemampuan literasi matematika sedang didefinisikan sebagai memenuhi dua atau lebih indikator; dan kemampuan literasi matematika yang buruk didefinisikan sebagai memenuhi satu atau dua metrik. Bersamaan dengan ujian, wawancara dipakai untuk metode pelengkap untuk meningkatkan data kemampuan literasi matematika yang diperoleh dari nilai ujian. Analisis data menggunakan pengumpulan, penyajian, dan penafsiran data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Para peneliti telah menunjukkan bahwa ada tiga tingkat literasi matematika yang berbeda: tinggi, sedang, dan buruk. Literasi matematika melalui penggunaan mind mapping sebagai alat pembelajaran menjadi fokus penelitian ini. Data yang ditunjukkan pada Tabel 3 digunakan untuk mengkategorikan siswa VII A menurut perhitungan.

Tabel 3. Kategori Hasil Kemampuan Literasi Matematika Siswa

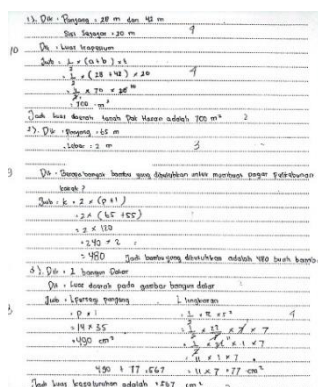
| Kategori | Rentang Skor | Jumlah Siswa |
|----------|------------------------|--------------|
| Tinggi | $X \geq (83,5)$ | 4 |
| Sedang | $(50,46) < X < (83,5)$ | 13 |
| Rendah | $X \leq 50,46$ | 4 |

Tiga siswa dipilih untuk analisis mendalam berdasarkan jumlah kategori secara keseluruhan. Setiap kategori nilai ujian menentukan pilihan siswa. Tabel 4 menampilkan topik-topik berikut.

Tabel 4. Subjek yang Terpilih

| Kode Siswa | Kategori Kemampuan Literasi Matematika |
|------------|--|
| M15 | Tinggi |
| A02 | Sedang |
| D05 | Rendah |

Temuan dari wawancara dan tes yang dilakukan pada sampel orang menunjukkan bahwa: 1) Subjek Kategori Tinggi, 2) Subjek Kategori Sedang, 3) Subjek Kategori Rendah.

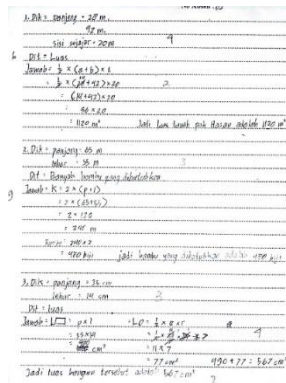


Gambar 1. Subjek M15 Kategori Tinggi

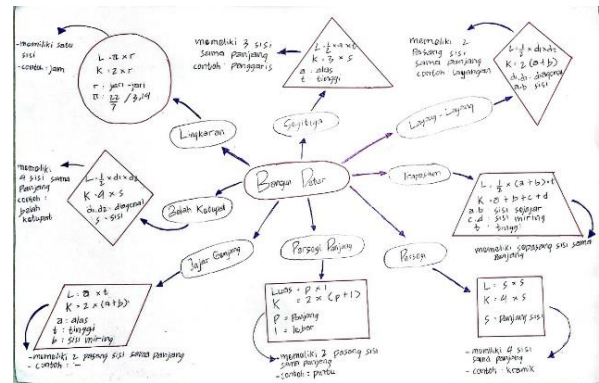


Gambar 2. Hasil Mind Mapping Subjek M15

Berdasarkan hasil tes dan wawancara, mahasiswa yang menunjukkan literasi matematika tingkat tinggi mampu memenuhi tiga indikator. Pertama, mereka mampu merumuskan masalah dengan mencatat semua informasi yang relevan secara akurat dan menyeluruh, termasuk rumus, pertanyaan, dan fakta. Kedua, mereka mampu menerapkan konsep dengan merancang strategi pemecahan masalah secara sistematis dan menerapkan strategi, fakta, dan prosedur tersebut. Ketiga, mereka mampu bernalar secara matematis dengan menggunakan rumus atau operasi komputasi untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan yang tepat dari solusi tersebut. Dari gambar 2. hasil *mind mapping* subjek M15, siswa mampu membuat *mind mapping* dengan baik. Dengan benar dan sesuai, subjek dapat merekam berbagai bentuk datar, rumus untuk bentuk datar, sifat bentuk datar, dan contoh bentuk datar dalam kehidupan nyata.

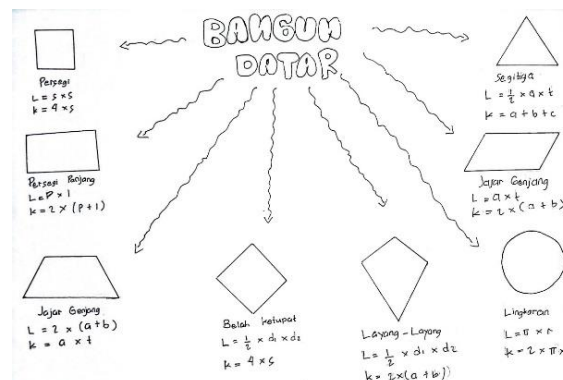
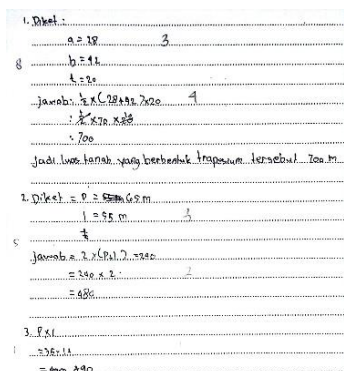


Gambar 3. Subjek A02 Kategori Sedang



Gambar 4. Hasil *Mind Mapping* Subjek A02

Berdasarkan hasil tes dan wawancara, siswa yang masuk dalam kategori literasi matematika sedang mampu memenuhi tiga indikator. Pertama, mereka dapat merumuskan masalah (yaitu, menuliskan apa yang mereka ketahui, tetapi tidak cukup akurat; pertanyaan dan rumusnya lengkap dan tepat). Kedua, mereka dapat menerapkan konsep (yaitu, merancang strategi pemecahan masalah secara sistematis dan menerapkan konsep, fakta, prosedur, penalaran matematis menggunakan rumus atau operasi komputasi, dan memecahkan masalah dengan benar dan tepat). Namun, jika menyangkut nomor 1, perhitungan siswa masih salah. Terakhir, mereka dapat menginterpretasikan hasil penyelesaian dengan baik. Subjek kategori sedang terkadang lupa tidak menuliskan secara lengkap. Dari gambar 4. hasil *mind mapping* subjek A02, siswa mampu membuat *mind mapping* dengan baik tapi masih ada beberapa yang salah. Subjek dapat menuliskan macam-macam bangun datar, rumus bangun datar tapi masih ada yang salah pada bangun datar lingkaran, ciri-ciri bangun datar, dan contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari tapi hanya beberapa saja yang dituliskan.



Gambar 5. Subjek D05 Kategori Rendah Gambar 6. Hasil *Mind Mapping* Subjek D05

Menurut temuan tes dan wawancara, siswa yang termasuk dalam kategori literasi matematika yang lebih rendah dapat memenuhi dua indikator: pertama, mereka dapat merumuskan masalah (meskipun dengan ketelitian dan kelengkapan yang kurang), dan kedua, mereka dapat menerapkan konsep tersebut. (meskipun secara metodis, hanya sampai Langkah 1; mereka tidak dapat mengerjakan atau menuliskan solusinya; dan mereka tidak dapat menarik kesimpulan tentang hasil masalah). Dari gambar 6 hasil *mind mapping* subjek A02, siswa mampu membuat *mind mapping*. Subjek hanya mampu menuliskan macam-macam bangun datar dan menuliskan rumus tapi masih ada rumus yang salah.

Berdasarkan data temuan penelitian di atas maka perlu membahasnya secara lengkap. Subjek kategori tinggi memiliki kemampuan untuk menulis dan mendiskusikan apa yang diketahui dari masalah tersebut dan menggambarkan pemahaman seseorang tentang masalah tersebut dalam masalah tersebut merupakan dua indikasi literasi matematika. Murid dengan kemampuan literasi matematika yang tinggi mampu memenuhi semua indikator tersebut secara akurat dan tepat. persyaratan masalah harus ditulis dan disebutkan, rumus masalah harus ditulis dan disebutkan juga, indikator awal masalah harus disebutkan, langkah-langkah penyelesaian masalah harus ditulis dan dijelaskan secara koheren, masalah harus diselesaikan dan didokumentasikan, dan akhirnya, masalah harus disimpulkan dan ditulis dan disebutkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fauzan et al., 2022) Hal ini memperlihatkan sebagian besar indikator Literasi Matematika telah dipenuhi oleh siswa jenjang yang lebih tinggi.

Subjek kategori sedang memiliki indikator literasi matematika akurat dan tepat, dan siswa yang memiliki kemampuan literasi matematika dapat memenuhinya. Didukung oleh penelitian (Fuad & Sholihah, 2023), mahasiswa kategori menengah dapat memecahkan masalah dengan baik dan memilih strategi, menuliskan dan menyebutkan apa yang diketahui tentang masalah tersebut, menjelaskan pemahamannya tentang masalah tersebut, menuliskan

dan menyebutkan rumus pemecahan masalah pada masalah tersebut, menyebutkan langkah-langkah awal dalam menyelesaikan masalah, menuliskan dan menyebutkan langkah-langkahnya secara berurutan, namun masih ada yang salah pada nomor 1, menuliskan kembali pemecahan masalah tersebut, dan terakhir menarik kesimpulan tentang hasil dari masalah tersebut.

Subjek kategori rendah, meskipun mereka dapat memenuhi indikator literasi matematika yang benar dan tepat, siswa dengan literasi matematika rendah berjuang dengan hal-hal berikut: mereka dapat menulis dan menyebutkan apa yang diketahui dari masalah, tetapi tidak tepat atau lengkap; mereka tidak dapat menjelaskan pemahaman mereka tentang masalah dalam masalah; mereka dapat menulis dan menyebutkan apa yang diminta dari masalah dengan benar, tetapi hanya sampai Nomor 1; mereka tidak dapat melakukan atau menuliskan solusi untuk masalah tersebut; dan mereka tidak dapat menarik kesimpulan tentang hasil pemecahan masalah. Temuan dari penelitian (Fauzan et al., 2022) menguatkan hal ini, menunjukkan bahwa siswa berprestasi rendah telah gagal menunjukkan kemahiran yang memadai dalam semua bidang literasi matematika.

SIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas tujuh di SMP Penda Tawangmangu termasuk dalam salah satu dari tiga tingkat literasi matematika dalam hal bahan bangunan datar: tinggi, sedang, atau miskin. Tiga penanda literasi matematika kemampuan merumuskan masalah, menerapkan gagasan, dan memahami hasil penyelesaian dipenuhi secara akurat dan tepat oleh siswa dengan literasi matematika tingkat tinggi. Siswa dalam kategori menengah menunjukkan beberapa literasi matematika; namun, mereka masih kurang mahir dalam tiga bidang: 1) perumusan masalah (yaitu, mereka tidak sepenuhnya memahami konsep), 2) penerapan konsep (yaitu, mereka tidak menghitung hasil akhir dengan benar), dan 3) interpretasi hasil. Siswa pada tingkat literasi matematika terendah hanya dapat menunjukkan kompetensi dalam dua bidang: perumusan masalah dan penerapan ide. Analisis kinerja siswa pada tes dan wawancara mengungkapkan bahwa, dari ketiga indikator tersebut, kemampuan siswa untuk menerapkan konsep secara koheren pada desain strategi pemecahan masalah adalah yang paling berkorelasi tinggi. Para siswa tersebut juga menunjukkan kemampuan untuk menulis dan merancang indikator pemecahan masalah secara sistematis atau menurut suatu rumus. Sekalipun tanda-tanda yang tidak sesuai untuk memenuhi kebutuhan siswa merupakan indikator yang masih belum sepenuhnya merumuskan masalah tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Fadhilaturrahmi. (2017). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Semester IIA PGSD Mata Kuliah Pendidikan Matematika SD Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 112–121. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i1.13>
- Faelasofi, R., Arnidha, Y., & Istiani, A. (2015). Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal E-DuMath*, 1(2), 122–137. <https://doi.org/10.52657/je.v1i2.116>
- Fauzan, A., Musdi, E., & Syarifuddin, H. (2022). Analisis Literasi Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Kalkulus Integral. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3228–3240.
- Fuad, A., & Sholihah, U. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Matriks Menggunakan Mind Mipping di SMA Negeri 2 Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Ilmu Sains*, 2(3), 382–392. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1734>
- Hawa, A. M., & Putra, L. V. (2017). *PISA Untuk Siswa Indonesia*.
- Hidajat, D., Susilowati, D., & Wijayanti, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading and Composition Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2), 195–203. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/view/238>
- Kafifah, A., Sugiarti, T., & Oktavianingtyas, E. (2018). *Pelevelan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berdasarkan Kemampuan Matematika dalam Mnyelesaikan Soal PISA Konten Change And Relationship*. 09(03), 75–84. <https://doi.org/10.19184/kdma.v9i3.10918>
- Luh, N., Dayani, E., Abbas, N., & Ismail, Y. (2021). Mind Mapping Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas IX Semester Ganjil. *Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 52–61. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i1.10586>
- Puspitasari, A. (2015). *Analisis Kemampuan Literasi Matematika Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Ambulu Berdasarkan Kemampuan Matematika*. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/63479>
- Rahayu, A. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pradigma*, 11(1), 65–80. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v13i1.76>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1),

- 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Setianingsih, E., Susanto, H. A., & Farahsanti, I. (2023). *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematika dalam Materi Statistika Kelas VIII*. 5(2), 82–87. <https://doi.org/10.32585/absis.v5i2.2718>
- Wati, M., Sugiyanti, & Muhtarom. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 97–106. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4456>
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional PGSD UST, 1. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>
- Widdah, H., & Faradiba, S. S. (2022). Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Matriks Menggunakan Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1670–1681. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1374>
- Yunita, D. Y., Utami, R. E., & Aini, A. N. (2024). Analisis Kemampuan Koneksi Matematika pada Materi Statistika Ditinjau dari Self Confidence. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(3), 89–94. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v6i3.18966>



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Metode Bernyanyi di TK Al Hidayah Rambipuji Tahun Ajaran 2024

Fitria Merie Anggraeni^{1*}, A. Zulkarnain Ali², Pipit Rika Wijaya³

fitriamerie2@gmail.com^{1*}, alam.zulkarnain80@gmail.com², pipitrikawijaya@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

Received: 29 07 2024. Revised: 09 08 2024. Accepted: 12 08 2024.

Abstract : An important dynamic component in the learning process is motivation. Lack of motivation causes students to underachieve. One of the learning motivations is through singing, an alternative method often used by teachers in the teaching and learning process. Singing is indeed an effective method to increase learning motivation, especially in early childhood. This study was conducted on 22 students with observation and interview data. The results of the study were that children easily feel bored and fed up during learning hours in children aged 4-5 years with a total of 22 students in group B. In class B, there were children who felt bored and fed up so that to help the learning process through the singing method. The results of the pre-cycle observation that the assessment indicator had not developed (BB) reached 95%, there were many students who were not used to the learning process so that it was not fun, making students feel bored and fed up and the assessment indicator began to develop (MB) reaching 5%. Furthermore, 95% were included in the BSB category and 5% were included in the BSH category. This success is due to the fact that children feel happy with learning activities using the singing method and that the variety of songs that are done every day prevents them from getting bored and the results of the actions taken in two locations show that the singing method helps Al Hidayah Rambipuji Kindergarten students learn better.

Keywords : Early Childhood, Learning Motivation, Singing Method.

Abstrak : Komponen dinamis yang penting dalam proses pembelajaran adalah motivasi. Kekurangan motivasi menyebabkan siswa kurang berprestasi. Salah satu motivasi pembelajaran adalah melalui bernyanyi yaitu metode alternatif yang sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Bernyanyi memang merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan terhadap 22 siswa dengan data observasi dan wawancara. Hasil penelitian yaitu anak-anak mudah merasa bosan dan jenuh pada saat jam pembelajaran berlangsung pada anak berumur 4-5 tahun dengan jumlah 22 siswa pada kelompok B. Pada kelas B ini terdapat anak merasa bosan dan jenuh sehingga untuk membantu proses belajar melalui metode bernyanyi. Hasil observasi prasiklus bahwa indikator penilaian belum berkembang (BB) mencapai 95%, terdapat banyak siswa belum terbiasa

dengan proses pembelajaran sehingga tidak menyenangkan, membuat siswa merasa bosan dan jenuh dan indikator penilaian mulai berkembang (MB) mencapai 5%. Selanjutnya 95% tergolong dalam kategori BSB dan 5% tergolong dalam kategori BSH. Keberhasilan ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak merasa senang dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bernyanyi dan bahwa variasi nyanyian yang dilakukan setiap hari mencegah mereka bosan dan hasil tindakan yang dilakukan di dua lokasi menunjukkan bahwa metode bernyanyi membantu siswa TK Al Hidayah Rambipuji belajar lebih baik.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Motivasi Belajar, Metode Bernyanyi.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, merupakan bentuk perwujudan suasana belajar dan pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Pristiwanti, 2022). Perkembangan anak adalah proses kematangan dan pertumbuhan fungsi psikologis anak. Jika perkembangan anak berkurang, kemampuannya akan meningkat dalam lingkup perkembangannya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memahami perkembangan anak mereka pada usia dini karena perkembangan mereka saat ini akan memengaruhi perkembangan mereka sepanjang hidup mereka.

Mengetahui perkembangan anak pada usia dini, orang tua dan guru dapat membantu mempersiapkan anak dengan baik (Talango, 2020). Komponen dinamis yang penting dalam proses pembelajaran adalah motivasi. Kekurangan motivasi menyebabkan siswa kurang berprestasi meskipun mereka memiliki kemampuan di atas rata-rata. Akibatnya, siswa tidak berusaha sepenuhnya untuk menunjukkan seluruh kemampuan mereka. Bernyanyi adalah salah satu metode alternatif yang sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Bernyanyi memang merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama pada anak usia dini. Siswa akan menikmati bernyanyi, yang membuat mereka mudah mengingat dan memahami materi pelajaran. Ini adalah cara yang bagus untuk menumbuhkan semangat dan keinginan anak usia dini.

Bernyanyi tidak hanya membuat pelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak tumbuh dalam keterampilan berpikir dan banyak aspek perkembangan lainnya. Selain itu, ada kemungkinan bahwa teknik ini dapat digunakan dalam berbagai situasi dan jenjang. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi di TK Al

Hidayah Rambipuji Tahun Ajaran 2024 yang bertujuan untuk menganalisis metode bernyanyi pada anak usia 4-5 tahun sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan kualitatif, dan metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas. Untuk memahami seberapa besar tindakan kelas dapat berdampak pada kinerja. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif. Partisipatif berarti peneliti bekerja sama dengan subjek penelitian untuk mendapatkan data yang akurat dari setiap tahap penelitian untuk mencapai hasil yang optimal. Kolaboratif berarti melibatkan berbagai elemen dalam proses penelitian, seperti rekan sesama guru, kepala sekolah, dan pihak terkait lainnya. Selama penelitian, peran guru sama dengan peneliti. Penelitian ini dicoba dan dievaluasi dengan tujuan melihat apakah penelitian alternatif ini dapat mengatasi masalah apa pun yang muncul selama proses pendidikan.

Sebanyak 22 siswa dalam kelompok B, yang berusia antara 4 dan 5 tahun, terbagi menjadi 14 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak berusia empat hingga lima tahun untuk belajar berhitung, membaca, menggambar, dan menulis melalui penggunaan musik. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Hidayah Rambipuji. Tempat ini yang tepat dijadikan sebagai sasaran penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung, membaca, menggambar dan menulis anak melalui bernyanyi karena kemampuan berhitung, membaca, menggambar dan menulis anak masih belum optimal dan digunakannya metode bernyanyi agar anak tidak akan merasa bosan jika melakukan dengan bernyanyi. Hal ini yang mendorong peneliti mengambil penelitian tindakan kelas dan menerapkan metode bernyanyi untuk membantu kemampuan berhitung, membaca, menggambar, menulis anak dan juga anak tidak akan merasa bosan.

METODE PENELITIAN

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2019) terbagi menjadi empat tahapan skema yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi. Tahap perencanaan: Tahap pertama melibatkan pembuatan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran berhitung, membaca, menggambar, dan menulis anak. Tahap ini juga mencakup menyiapkan bahan ajar media seperti lagu dan lembar observasi. Tahap Pelaksanaan: Tahap ini, peneliti melakukan tugas-tugas yang tercantum dalam Rencana Persiapan Pembelajaran, seperti mengajar anak

berhitung, membaca, menggambar, dan menulis dengan menggunakan teknik bernyanyi. Tahap Pengamatan: Tahap ini, Anda harus mengamati proses pembelajaran dan mencatat semua yang terjadi di kelas penelitian. Tahap Refleksi: Ini adalah tahap evaluasi antara guru dan peneliti. Tujuan dari tahap ini adalah membahas masalah yang perlu diperbaiki pada tahap selanjutnya.

Analisa data digunakan untuk memahami tingkat keberhasilan siswa setelah perlakuan proses pembelajaran selama 3 tahapan yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Data yang didapatkan melalui observasi secara langsung dan dokumentasi pada proses kegiatan pembelajaran yaitu metode bernyanyi dalam proses pembelajaran untuk menghilangkan rasa jenuh dalam kegiatan belajar pada kelompok B dengan usia 4-5 tahun. Untuk didapatkan analisis data maka dilakukan beberapa perhitungan di antaranya adalah analisis data kemampuan dan indikator keberhasilan. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM yang sudah ditetapkan. Ketuntasan klasikal, dikatakan tuntas jika mencapai 80% dari jumlah siswa yang sudah mencapai KKM. Adapun cara untuk menghitung rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $x = \frac{\sum X}{\sum N} = x = \frac{162}{22} = 73\%$.

Indikator keberhasilan. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam kemampuan rata-rata anak untuk belajar bernyanyi. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah siswa menerima nilai yang sangat baik secara rata-rata. Menurut Suminah (2015), ada empat kriteria pencapaian keberhasilan, yaitu BB (Belum Berkembang), yang berarti bahwa anak perlu dibantu saat melakukan kegiatan, MB (Mulai Berkembang), yang berarti bahwa anak perlu diingat saat melakukan kegiatan, BSH (Berkembang Sesuai Harapan), yang berarti bahwa anak melakukan kegiatan dengan konsisten dan mandiri, dan BSB (Berkembang Sangat Baik), yang berarti bahwa anak sudah mulai mandiri dan dapat membantu temannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi merupakan dorongan mental yang berasal dari pribadi seseorang dengan ditandai timbulnya afektif/perasaan serta reaksi untuk melakukan tindakan yang mengarah pada suatu perilaku yaitu perilaku belajar agar tercapainya suatu tujuan yaitu pemenuhan kebutuhan belajar yang memuaskan (Arianty, 2022). Salah satunya melalui metode bernyanyi yang merupakan suatu metode untuk meningkatkan motivasi karena dapat menjadikan suasana belajar menjadi ceria dan menyenangkan sehingga akan mendorong siswa bergerak melakukan kegiatan belajar metode pembelajaran bernyanyi ASYIK yang diberikan kepada anak akan memperindah suasana kegiatan belajar mengajar sehingga akan tercipta rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan. Kegiatan belajar yang ASYIK dan menyenangkan akan membuat

suasana belajar semakin ceria dan dapat meningkatkan semangat belajar anak (Kastanja & Watini, 2022).

Siklus pra-siklus, siklus I, dan siklus II dari penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal seperti kondisi siswa, ruang kelas, dan faktor lain yang membantu proses pembelajaran. Siklus I melakukannya secara tatap muka tiga kali, dan siklus II melakukannya dua kali tatap muka. Setiap siklus melewati proses yang mencakup persiapan tindakan pengamatan dan refleksi. Pada siklus I, ada tiga pertemuan RKH atau rencana kegiatan harian RKH. Siklus I disusun berdasarkan analisis masalah yang berfokus pada motivasi bernyanyi untuk belajar anak usia empat sampai lima tahun. Setelah refleksi tentang siklus I, perencanaan siklus II dilakukan dengan cara yang sama. Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan peneliti, diperoleh hasil sebagai berikut yang tertuang pada tabel berikut.

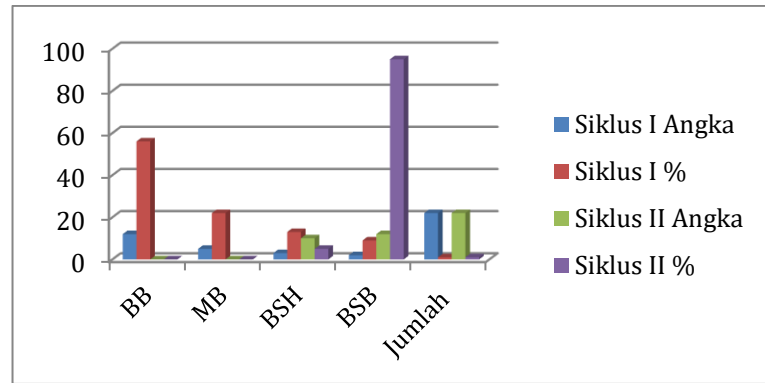
Tabel 1. Hasil Penelitian Prasiklus

| No | Prasiklus | |
|--------|-----------|-----|
| | Angka | % |
| BB | 17 | 95 |
| MB | 5 | 5 |
| BSH | 0 | 0 |
| BSB | 0 | 0 |
| Jumlah | 22 | 100 |

Sebelum penelitian, kegiatan prasiklus dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa melakukan pembelajaran di TK Al Hidayah Rambipuji. Hasil penelitian prasiklus menunjukkan bahwa indikator penilaian belum berkembang (BB) mencapai 95% karena banyak siswa telah terbiasa dengan proses pembelajaran yang tidak menyenangkan, yang membuat siswa jenuh dan bosan. Selain itu, indikator penilaian mulai berkembang (MB) mencapai 5%, dengan hanya 5 siswa dari 22 yang menikmati pelajaran.

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

| No | Siklus I | | Siklus II | |
|--------|----------|------|-----------|------|
| | Angka | % | Angka | % |
| BB | 12 | 56 | 0 | 0 |
| MB | 5 | 22 | 0 | 0 |
| BSH | 3 | 13 | 10 | 5 |
| BSB | 2 | 9 | 12 | 95 |
| Jumlah | 22 | 100% | 22 | 100% |



Gambar 1. Diagram alir hasil penelitian

Saat prasiklus selesai, kegiatan siklus I dilanjutkan. Pada kegiatan siklus I, indikator penilaian menunjukkan BB (belum berkembang) dengan hasil 12 dan 56%, MB dengan hasil 5 dan 22%, BSH dengan hasil 3 dan 13%, dan BSB dengan hasil 2 dan 2%. Dari hasil tabel siklus I, dapat dilihat bahwa BB (belum berkembang) masih ada siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran dengan metode bernyanyi, tetapi siswa lain merasa nyaman dan tertarik Menurut penelitian observasi secara langsung, 56% anak tergolong dalam belum berkembang dan 9% tergolong dalam berkembang sangat baik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan guru. Siswa lebih suka berpartisipasi dalam aktivitas tambahan selama pembelajaran, seperti memainkan perangkat yang ada di kelas. Kondisi tersebut menjadi dasar yang kuat untuk melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik bernyanyi. Perencanaan, pengamatan, pelaksanaan, dan refleksi adalah empat tahap yang selalu berurutan yang membentuk dua siklus pelaksanaan tindakan ini.

Metode bernyanyi juga membantu anak menjadi lebih siap dan menguasai keterampilan proses kognitif atau pengenalan. Memiliki kemampuan untuk mengarahkan cara siswa belajar dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dan lebih semangat daripada hanya memberi mereka kesempatan untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan mereka (Subekti dkk., 2020). Berdasarkan hasil observasi siklus I, tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan media bernyanyi dapat diidentifikasi secara langsung. Ditemukan bahwa 9% BSB sudah memahami atau merasa senang dengan proses pembelajaran dengan media bernyanyi, 13% BSH dan 22% tergolong dalam kategori cukup yang merasa senang dengan proses pembelajaran dengan media bernyanyi, dan 56% masih berada dalam kategori kurang karena siswa tidak pernah fokus dalam belajar.

Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui media bernyanyi lebih baik karena anak mulai tertarik dengan kegiatan yang dilakukan, yang membuat mereka senang dan

tidak bosan lagi. Namun, hasil ini tidak memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Siklus kedua dimulai setelah siklus pertama selesai tetapi tidak mencapai indikator keberhasilan. Sebagai hasil dari observasi yang dilakukan pada siklus II, tingkat pencapaian dalam proses pembelajaran dengan media bernyanyi pada siklus 2 secara langsung diketahui. Tingkat pencapaian ini menunjukkan bahwa 95% tergolong dalam kategori BSB dan 5% tergolong dalam kategori BSH. Keberhasilan ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak merasa senang dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bernyanyi dan bahwa variasi nyanyian yang dilakukan setiap hari mencegah mereka bosan dan Hasil tindakan yang dilakukan di dua lokasi menunjukkan bahwa metode bernyanyi membantu siswa TK Al Hidayah Rambipuji belajar lebih baik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya et al. (2019) yaitu metode pembelajaran yang diterapkan dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diharapkan mudah untuk dicapai. Selain itu penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Malik et al., (2022) yang menyimpulkan bahwa metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran pendidikan Agama Islam. Metode bernyanyi ini dikemas sesuai materi yang akan dipelajari. Selain itu siswa menerapkan belajar sambil bermain. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusmanto (2018) bahwa pembelajaran dengan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar, karena dengan bernyanyi dapat menumbuhkan rasa semangat pada jiwa peserta didik maka kondisi tersebut dapat menumbuhkan minat belajar sehingga berdampak meningkatnya hasil belajar. Novianti dan Wantini (2022) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa model pembelajaran bernyanyi “ASYIK” dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang.

SIMPULAN

Pra-siklus, siklus I, dan siklus II adalah tiga bagian dari penelitian ini. Siklus pertama dilakukan secara tatap muka tiga kali, sedangkan siklus kedua dilakukan secara tatap muka dua kali. Perencanaan tindakan pengamatan dan refleksi adalah bagian dari setiap siklus. Sebelum penelitian, siklus dilakukan untuk mengetahui cara siswa belajar di TK Al Hidayah Rambipuji. Hasil penelitian prasiklus menunjukkan bahwa indikator penilaian belum berkembang (BB) mencapai 95%, bahwa banyak siswa masih terbiasa dengan proses pembelajaran yang tidak menyenangkan, yang membuat mereka jenuh, dan bahwa indikator penilaian mulai berkembang (MB) mencapai 5%. Prasiklus dilakukan dalam dua siklus, dengan empat tahap

yang berulang: perencanaan, pengamatan, pelaksanaan, dan refleksi. Metode penyampaiannya memiliki lebih banyak manfaat bagi anak dalam hal meningkatkan kesiapan mereka dan penguasaan keterampilan proses kognitif atau pengenalan. Hasil dari siklus I menunjukkan secara langsung bahwa tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran dengan media massa dipengaruhi oleh kegiatan bersama, bersama, dan bersama. Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa 95% siswa termasuk dalam kategori BSB dan 5% termasuk dalam kategori BSH.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianty, S. W. (2022). Implementasi “Reward Asyik” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B Di Tk Yapis Ii Baiturrahman. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(3). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Iis Novianti, & Sri Watini. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi “Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 399-408. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.129>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 Tk Negeri Pembina Nasional. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2614–8854. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2171-2180.2022>
- Malik, A., Purnamasari, P. D., & Syahid, A. (2022). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Education and Learning Journal*, 3(1), 61-67. <http://dx.doi.org/10.33096/eljour.v3i1.141>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Subekti, A., Aulya, E. I., Karomah, L., & Farisia, H. (2020). Peningkatan Kognitif melalui Metode Bernyanyi di RA Sunan Ampel Pasuruan. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2). <https://doi.org/10.35896/ijecie.v4i2.156>
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/649635/mod_resource/intro/Buku_Pedoman_Penilaian_Pembelajaran_opt%20%281%29.pdf

- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Wijaya, A. P., Rumite, W., & Marpaung, R. R. (2019). Minat siswa terhadap matematika dan hubungannya dengan metode pembelajaran dan efikasi diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 83-100. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6750.83-100>
- Yusmanto, Y. (2018). Peningkatan hasil belajar matematika melalui metode bernyanyi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(3), 313-319. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.68