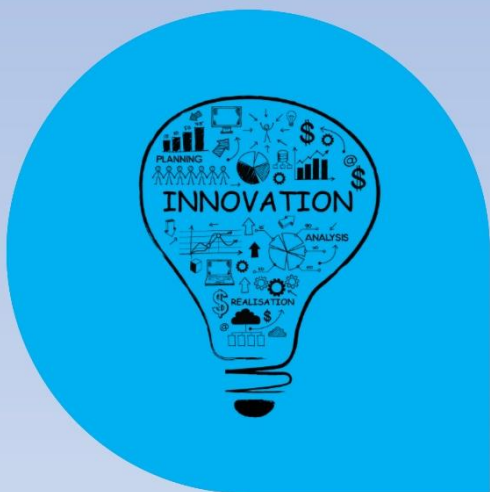


Volume 8 Nomor 1
Tahun 2025

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 8. Nomor 1. Halaman 1-309. Tahun 2025

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
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:

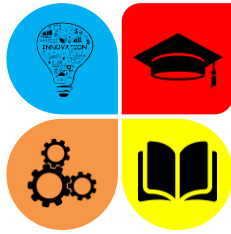
Prof. Siti Kusujiarti, P.hD. Warren Wilson College, United States
Dr. Muhammad Bukhori Dalimunthe, M.Si. Universitas Negeri Medan
Dr. Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo
Dr. Eyus Sudihartinih, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Heri Isnaini, M.Hum. IKIP Siliwangi
Dr. Ida Bagus Made Wisnu Parta, S.S., M.Hum. Universitas Dwijendra
Frans Aditia Wiguna, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri
Dr. Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo
Fitria Nur Hamidah, M.Pd. Politeknik Negeri Malang PSDKU Kediri
Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd. Universitas Bung Hatta
Dedi Rihan 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://jipred.org/index.php/JSP>
Email : ojs.unpkediri@gmail.com





Jurnal Simki Pedagogia

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

Volume 8. Nomor 1. Halaman 1-309. Tahun 2025

Daftar Isi

<p>Penggunaan Sudut Baca dalam Program Literasi Sekolah Dasar Nova Kharisma, Lintang Kironoratri, Fina Fakhriyah (Universitas Muria Kudus)</p>	1-8
<p>Implementasi Program ASWAJA (Ahlusunnah Wal Jama'ah) dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar Anggara Dwinata, Putri Rachmadyanti, M Bambang Edi Siswanto, Hawwin Fitra Raharja, Muhammad Nuruddin, Asriana Kibtiyah (Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Universitas Negeri Surabaya)</p>	9-19
<p>Strategi Penerapan Pembelajaran <i>Audiovisual</i> untuk Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gotong Royong Krampon Nur Fransiska Maulidia Putri, Agus Salim (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)</p>	20-32
<p>Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi di SMP Negeri 01 Abung Barat Annisa Jamil Syarifah, Bambang Sri Anggoro, Siska Andriani (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)</p>	33-43
<p>Kesetaraan <i>Gender</i> dan Inklusi Sosial dalam Membentuk Karakter Religius pada Anak Sekolah Luar Biasa di Jawa Tengah Istiqlal Yul Fanani, Esti Nur Wakhidah, Muhammad Azka Sulaeman (Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Purbalingga)</p>	44-54
<p>Pengembangan Teknik Pembelajaran Inovatif <i>Mind Mapping in Learning Journal</i> (MMILJ) untuk Peningkatan <i>Self-Regulated Learning</i> (SLR) Suriyah Satar, Nurbaya, Hanida Listiani (Universitas Cenderawasih)</p>	55-67
<p>Implementation of Life Skills for Children with Disabilities at SDN Dringu Faridahtul Jannah, Ludfi Arya Wardana (Universitas Panca Marga)</p>	68-76
<p>Pengembangan Buku Tentang Peradaban Alas Kaki Berbasis PjBL Untuk Menumbuhkan Karakter Keterbukaan Wawasan Anak SD Yurna Kristin Messakh, Gregorius Ari Nugrahanta (Universitas Sanata Dharma)</p>	77-88
<p>Perkembangan Pendidikan Islam di Era Rasulullah Periode Makkah dan Madinah Fajar Aswati, Wan Azman, Supardi Ritonga, Rini Nopita (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis)</p>	89-100

<p>Pengaruh Latihan <i>Small Side Game</i> melalui <i>Interval Method</i> terhadap Peningkatan Kapasitas <i>Anaerobic Alaktasid</i> pada Cabang Olahraga Sepak Bola Kelompok Umur 17 dan 18 Tahun Ramadhani Khairurrijal, Iman Imanudin, Surdiniaty Ugelta (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	101-109
<p>Keinginan Bunuh Diri pada Mahasiswa Rantau Tinjauan Kecemasan Akademik dan Kelekatan Orang Tua Laura Alexandra, Trubus Raharjo (Universitas Muria Kudus)</p>	110-121
<p>Pengaruh Latihan <i>Small Side Game</i> melalui <i>Mix Method Training</i> terhadap Peningkatan Kapasitas <i>Anaerobik Laktasid</i> Fathan Insani Alpi Al Ghifary, Iman Imanudin, Surdiniaty Ugelta (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	122-132
<p>Exploring Language Learners' Engagement with Influencer Content for English Language Learning on Social Media Platforms Ni Putu Dianita Safitri, Nirmala Tari (Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia)</p>	133-144
<p>Pengaruh Latihan <i>Small Side Game</i> melalui <i>Phyramid Method</i> terhadap Peningkatan Kapasitas <i>An-Aerobic Laktasid</i> Muhamad Aldi Fadhilah, Iman Imanudin, Syam Hardwis (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	145-156
<p>Penerapan Metode ADaBta dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Murid Kelas II SDN Sokowaten Farah Naila Zulfa, Aminatur Rodiyah, Arum Ratnaningsih, Sulatimah (Universitas Muhammadiyah Purworejo)</p>	157-164
<p>Relasi Sosial antar Siswa dalam Keragaman Budaya di SD Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan Shafa Setya Rizky, Tri Astuti (Universitas Negeri Semarang)</p>	165-175
<p>Hasil Tes <i>Aerobik</i> Dilihat dari Urutan Item Tes berdasarkan Sumber Energi Muhammad Syagill Akbar, Iman Imanudin, Unun Umaran (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	176-182
<p>Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS melalui Teknik Penguatan (Reinforcement) dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Annisa Sofyani, Holy Ichda Wahyuni, Kunti Dian Ayu Afiani (Universitas Muhammadiyah Surabaya)</p>	183-195
<p>Pengaruh <i>Small Side Game</i> melalui <i>Interval</i>, <i>Pyramid</i> dan <i>Mix Method Training</i> terhadap Peningkatan <i>Speed 30m</i> Pemain Sepakbola Egi Dinda Janvier, Iman Imanudin, Syam Hardwis, Muhamad Fadli (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	196-204
<p>Hubungan Resiliensi Akademik dengan Stres Akademik Mahasiswa Akhir di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Shalsa Febby Eka Riski, Mudhar (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)</p>	205-214

<p>Pengaruh Permainan <i>Small Side Games</i> terhadap Lari Kecepatan 10 Meter pada Cabang Olahraga Sepak Bola Akademi Persib U-17 Muhammad Moreno Bagerry, Iman Imanudin, Syam Hardwis, Muhamad Fadli (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	215-223
<p>Pengaruh <i>Self Compassion</i> terhadap <i>Psychological Well Being</i> pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Natasya Merdika, Moesarofah Moesarofah (Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)</p>	224-231
<p>Pengembangan Media Miniatur Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPAS SD Siti Nur Oktaviani, Meirza Nanda Faradita, Badruli Martati (Universitas Muhammadiyah Surabaya)</p>	232-241
<p>Pengaruh Penggunaan <i>Software Swishmax</i> dengan Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching (CRT)</i> terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Danang Bagus Prabowo, Djatmiko Hidajat, Andhika Ayu Wulandari (Universitas Veteran Bangun Nusantara)</p>	242-252
<p>Hubungan Antara Kekuatan Maksimal dengan Tingginya Lompatan dan Ketepatan <i>Smash Bola Voli</i> Indra Setiawan, Agus Rusdiana, Unun Umaran, Tono Haryono (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	253-259
<p>Pengaruh Kecemasan terhadap Hasil Tes Kebugaran Wasit Futsal Roby Fadilah, Iman Imanudin, Mohammad Zaky (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	260-266
<p>Pengembangan Media <i>Crossword Puzzle</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung Alvitriani, Masrurotul Mahmudah, Nurul Aisyah (Universitas Ma'arif Lampung)</p>	267-277
<p>Hubungan antara Kekuatan Maksimal terhadap Tinggi Lompatan dan Kelincahan Atlet Bulutangkis Muhammad Jausyaq Fauzi, Iman Imanudin, Surdiniaty Ugelta (Universitas Pendidikan Indonesia)</p>	278-284
<p>Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro Ani Lutviana, Hanif Amrulloh, Nur Laili (Universitas Ma'arif Lampung)</p>	285-293
<p>Embracing E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes: A Systematic Literature Review Pinias Chikuvadze, Erwin Putera Permana, Claretah Makuvire, Samuel Mugijima (University of the Free State, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Bindura University of Science Education, Women's University in Africa)</p>	294-309



Penggunaan Sudut Baca dalam Program Literasi Sekolah Dasar

Nova Kharisma^{1*}, Lintang Kironoratri², Fina Fakhriyah³

nova070802@gmail.com^{1*}, lintang.kironoratri@umk.ac.id², fina.fakhriyah@umk.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Received: 31 07 2024. Revised: 25 09 2024. Accepted: 02 10 2024.

Abstract : This study was conducted because there are still students of SDN 2 Bendanpete who are not yet fluent in reading. The school tries to improve student literacy by implementing a literacy program, and reading corners as one of the facilities used. The study aims to examine in depth the use of reading corner facilities by students of SDN 2 Bendanpete. The method used is descriptive qualitative. Data collection is carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis through data reduction, data presentation, and conclusions. In the lower grades, students have not been able to carry out proper maintenance and misuse the facilities so that there is damage to the physical condition of the reading corner which causes the use of these facilities to not be carried out optimally. While students in the upper grades are already able to carry out proper maintenance and use so that the physical condition of the reading corner in the upper grades is still very good and the use of the reading corner can be carried out optimally.

Keywords : Reading Corner, Literacy Program, Elementary School.

Abstrak : Penelitian ini dilakukan dikarenakan masih terdapat siswa SDN 2 Bendanpete yang belum lancar dalam membaca. Pihak sekolah berupaya meningkatkan literasi siswa dengan melakukan penerapan program literasi, dan sudut baca sebagai salah satu fasilitas yang digunakan. Penelitian bertujuan untuk meneliti secara mendalam terkait penggunaan fasilitas sudut baca yang dilakukan siswa SDN 2 Bendanpete. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan melalui reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pada kelas rendah siswa belum bisa melakukan perawatan dengan baik dan menyalahgunakan sarana tersebut sehingga terdapat kerusakan pada kondisi fisik sudut baca yang menyebabkan dalam penggunaan fasilitas tersebut tidak dapat dilakukan secara optimal. Sedangkan siswa kelas tinggi sudah mampu melakukan perawatan dan penggunaan dengan baik sehingga kondisi fisik sudut baca pada kelas tinggi masih sangat baik dan penggunaan sudut baca dapat dilakukan secara optimal.

Kata Kunci : *Reading Corner*, Program Literasi, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Literasi menjadi fondasi utama yang mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan di era saat ini. Menurut Wulan (2022) Mempersiapkan pendidikan literasi sejak usia dini adalah langkah strategis untuk membangun generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing. Dengan memiliki kemampuan literasi akan mendorong anak-anak dalam mengatasi masalah, serta memberikan mereka pengetahuan yang mencukupi dalam berpikir. Sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami dan menerima informasi dengan lebih mendalam. Salah satu aspek krusial dalam pembelajaran adalah literasi. Rohandini et al (2022) menyampaikan bahwa literasi, yang mulanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, kini berkembang menjadi kemampuan mengakses dan mengolah informasi dari berbagai sumber. Dengan demikian, literasi bukan hanya sekadar keterampilan dasar, tetapi juga mencakup kemampuan kritis dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diterima. Pada kehidupan manusia, literasi adalah sesuatu yang penting terutama bagi seorang anak dalam proses pendidikannya.

Melalui literasi yang baik, anak-anak dapat memahami dunia di sekitar mereka dengan lebih mendalam, serta mampu membuat keputusan yang lebih tepat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendorong perkembangan literasi anak sejak usia dini, agar mereka dapat beradaptasi dengan tantangan di masa depan. (Niswatuazzahro et al., 2018). Negara Indonesia menghadapi tantangan signifikan dalam literasi. Melalui Idhayana et al., (2023) menyampaikan bahwa *Program for Internasional Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD)* pada tahun 2018. Indonesia menempati peringkat 60 dari 70 negara. Tingkat literasi di Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia, bahkan termasuk dalam sepuluh besar negara dengan tingkat literasi terendah.. Selain itu, Amelia et al., (2023) juga menyampaikan *Program for Internasional Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 menyatakan skor literasi membaca Indonesia mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan tahun 2018. Dengan data tersebut menunjukkan adanya penurunan yang mengkhawatirkan pada skor literasi membaca siswa Indonesia. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa Indonesia semakin kesulitan dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang disajikan.

Fakta ini menyoroti perlunya upaya yang lebih besar dalam meningkatkan literasi, terutama di kalangan siswa sekolah dasar yang merupakan pondasi dari masa depan bangsa. Literasi yang kuat pada usia dini akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan

berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global. Dalam hal ini Munawaroh (2022) mengungkapkan perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan literasi yang didukung oleh kebijakan publik yang efektif, investasi dalam infrastruktur pendidikan, dan pendekatan yang holistik untuk memperluas akses dan kualitas pendidikan di seluruh negeri. Dengan upaya bersama, diharapkan generasi mendatang dapat memiliki kemampuan literasi yang mumpuni, sehingga mampu berkontribusi secara optimal bagi pembangunan bangsa. Dalam mengatasi rendahnya literasi yang terjadi di Indonesia, Ali et al (2019) menyampaikan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 23 Tahun 2015. Peraturan ini menggarisbawahi pentingnya Gerakan Literasi Sekolah sebagai salah satu langkah strategis dalam menumbuhkan budi pekerti luhur pada peserta didik. Menurut Apriani (2022) Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan sebuah gerakan yang bertujuan untuk menciptakan ekosistem literasi di sekolah dengan melibatkan berbagai pihak, mulai dari guru, kepala sekolah, hingga masyarakat dalam upaya untuk mewujudkan minat membaca siswa.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah program yang dicanangkan oleh pemerintah sebagai langkah strategis untuk mengatasi masalah rendahnya minat baca di kalangan siswa Indonesia. Program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung budaya membaca, dengan berbagai aktivitas dan sumber daya yang menarik bagi siswa. Dalam hal ini Aryani & Purnomo (2023) mengatakan melalui program ini, diharapkan minat baca anak-anak akan meningkat secara signifikan sehingga literasi bukan menjadi masalah yang berat bagi Indonesia khususnya untuk siswa sekolah dasar. Dengan adanya program ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang gemar membaca dan memiliki kemampuan literasi yang baik untuk masa depan mereka. Rendahnya literasi juga terdapat pada SDN 2 Bendanpete. Banyak siswa yang belum bisa baca dengan lancar dan masih banyak siswa yang kesulitan membaca. Oleh karena itu, sebagai solusi dalam menghadapi kurangnya masalah ini, SDN 2 Bendanpete mengambil langkah untuk meningkatkan literasi siswa melalui program literasi yakni dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Salah satu sarana dan prasarana yang digunakan pihak sekolah untuk meningkatkan literasi siswa adalah sudut baca.

Menurut Khasanah et al., (2023) sudut baca merupakan sarana atau fasilitas yang di sudut kelas dengan menyediakan berbagai koleksi sumber bacaan dan di rancang menarik dan nyaman untuk siswa yang dapat membantu siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, Saputri & Yuliani (2022) juga menyampaikan sudut baca dapat memperluas jangkauan layanan perpustakaan sekolah hingga ke dalam kelas, dengan tujuan untuk mendekatkan berbagai jenis

bahan bacaan kepada siswa secara lebih efektif. Dengan adanya sudut baca di dalam kelas, siswa dapat dengan mudah mengakses buku-buku yang mereka minati. Melihat permasalahan dan penjelasan yang telah disampaikan, hal tersebut mendukung peneliti untuk mengetahui secara mendalam terkait penggunaan sudut baca yang dilakukan siswa kelas rendah dan kelas tinggi SDN 2 Bendanpete.

METODE PENELITIAN

Penelitian menerapkan pendekatan kualitatif dan yang bersifat deskriptif. Menurut Pangestu et al., (2023) kualitatif merupakan metode penelitian yang metode yang bersifat fleksibel dan mendalam, dengan peneliti sebagai instrumen kunci dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Adapun tujuan metode kualitatif menurut Nur Aini et al., (2023) peneliti perlu membangun hubungan yang erat dengan subjek penelitian untuk memperoleh data yang secara mendalam. Sedangkan deskriptif menurut Baroroh et al., (2023) ialah memberikan gambaran yang secara mendalam suatu fenomena, kejadian, atau kondisi sosial. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, artinya terkumpul berupa sebuah kata-kata, narasi, atau deskripsi. Tujuan dari penelitian deskriptif menurut Sapitri et al., (2022) mempelajari secara mendalam terkait latar belakang suatu kondisi sosial yang sedang terjadi saat ini dan interaksi lingkungan di sekitar.

Penelitian kualitatif ini, penggunaan instrumen utama yang sesuai dengan karakteristiknya, untuk itu peneliti turun langsung ke lapangan yang diperoleh langsung dari informan yaitu guru kelas dan siswa SDN 2 Bendanpete. Prosedur dalam pengumpulan data dapat dilakukan berbagai cara. Anggraeni et al., (2021) untuk mendapatkan data kualitatif menggunakan kombinasi antara observasi langsung, percakapan mendalam dengan informan, serta studi terhadap berbagai dokumen. Sedangkan dalam analisis data memakai teori Miles dan Huberman. Tahapan yang dapat dilakukan menurut Pangesti et al., (2022) yaitu dengan mereduksi data, melakukan penyajian data, dan memberikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Sudut Baca Siswa Kelas Rendah dan Kelas Tinggi. Penggunaan fasilitas sudut baca dalam meningkatkan literasi siswa berbeda-beda pada setiap jenjang. Setiap tingkatan kelas memiliki fokus pembelajaran yang berbeda melalui kegiatan membaca. Pengembangan literasi di kalangan siswa melalui sudut baca adalah langkah penting dan efektif dalam mendidik peserta didik, terutama karena masa sekolah dasar merupakan waktu yang ideal

untuk menanamkan kebiasaan positif yang dapat berlanjut hingga dewasa. Penggunaan sudut baca yang dilakukan kelas rendah mendapatkan hasil penggunaan sudut baca di kelas I tidak dapat dilaksanakan karena fasilitas tersebut sudah tidak tersedia. Sudut baca tersebut mengalami kerusakan karena tidak kokohnya strukturnya, mengalami kerusakan yang mengakibatkan tidak mampu menopang buku-buku dengan baik. Akibat kerusakan ini, sudut baca akhirnya harus dicopot dari kelas I. Pada kelas II, terdapat sebuah sudut baca di bagian belakang ruang kelas, di mana berbagai jenis buku tersedia tetapi tertata kurang rapi. Pada kondisi sudut baca tersebut, bagian papan di sebelah kanan telah mengalami kerusakan parah dan hampir lepas, sementara bagian penyangga di bagian bawahnya mengalami kemiringan yang cukup signifikan.

Kerusakan sudut baca diakibatkan karena siswa berebutan saat mengembalikan dan mengambil buku bacaan, sehingga menyebabkan kerusakan pada sudut baca akibat dorongan yang kuat dari siswa. Selanjutnya kelas III, terdapat sebuah sudut baca di bagian belakang ruang kelas, rak sudut baca mengalami kerusakan pada pembatas buku. Rak sudut baca sering kali dibuat mainan siswa yang tidak bertanggung jawab. Dengan penyalahgunaan tersebut, sudut baca mengalami kerusakan pada pembatas rak. Fasilitas sudut baca dapat membantu kepala sekolah, guru, siswa dalam meningkatkan literasi. Menurut Kurniawan (2020) sudut baca adalah area khusus di ruang kelas yang ditata sedemikian rupa dan dilengkapi berbagai pilihan buku. SDN 2 Bendanpete berusaha meningkatkan literasi salah satunya menggunakan sudut baca, melalui sudut baca diharapkan menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi, khususnya membaca.. Selaras dengan Saputri (2022) mengatakan tujuan didirikannya sudut baca adalah mengembangkan budaya literasi di sekolah guna meningkatkan minat baca peserta didik melalui pemanfaatan ruang kelas yang kosong untuk dijadikan sudut baca dengan harapan dapat memicu rasa semangat peserta didik untuk lebih gemar membaca.

Sudut baca yang dimiliki kelas rendah memiliki kerusakan pada rak sudut baca, dan bahkan terdapat kelas yang sudah tidak memiliki sudut baca, hal tersebut dikarenakan penyalahgunaan dan kurangnya perawatan yang baik oleh siswa. Dengan begitu temuan penelitian tidak selaras dengan ketercapaian pemanfaatan dan pengembangan sudut baca menurut Fitria (2022) dalam merancang model penataan koleksi bahan bacaan dengan menyediakan rak buku tertutup dari kayu yang kuat, dilengkapi dengan pintu kaca untuk memudahkan penelusuran koleksi. Sedangkan pada kelas IV, terdapat sudut baca di dinding belakang ruang kelas yang berdekatan dengan lemari kelas.. Jumlah buku yang tersedia mencukupi untuk seluruh peserta didik. Meskipun begitu, kondisi sudut baca itu sendiri masih

baik dan tidak mengalami kerusakan. Penggunaan sudut baca biasanya dilakukan dengan arahan guru. Sering kali pada pembelajaran bahasan Indonesia diberi arahan untuk membaca di sudut baca. Kemudian kelas V, sudut baca memiliki kondisi yang baik dan kokoh, terdapat beberapa buku bacaan di dalamnya.

Pengadaan buku disudut baca dilakukan dengan meminjam buku dari perpustakaan, kemudian guru menambahkan hiasan di samping sudut baca. Selanjutnya kelas VI, sudut baca kelas V memiliki kondisi yang baik dan kokoh, terdapat beberapa buku bacaan di dalamnya. Penggunaan sudut baca biasanya dilakukan dengan arahan guru. Sering kali pada pembelajaran bahasan Indonesia diberi arahan untuk membaca di sudut baca. Penggunaan sudut baca kelas tinggi memiliki kondisi yang baik dan kokoh, pengalokasian buku secara rutin diganti secara rutin dengan melakukan peminjaman buku pada perpustakaan, terdapat penambahan hiasan pada sekitar sudut baca guna memperindah sudut baca yang diharapkan mampu menarik dan mendorong siswa untuk terus melakukan kegiatan membaca buku yang berada di sudut baca. Hal itu sejalan dengan Aswat (2019) yang menyatakan bahan bacaan buku yang tersedia juga selalu diganti dalam jangka waktu tertentu agar peserta didik tidak merasa bosan dan bisa membaca banyak berbagai bukuserta menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi kegiatan membaca dan menumbuhkan kecintaan terhadap buku melalui desain yang menarik.

SIMPULAN

Penggunaan fasilitas sudut baca pada kelas rendah dan kelas tinggi sangat berbeda. Pada kelas rendah siswa belum bisa melakukan perawatan dengan baik dan menyalahgunaan saran tersebut sehingga terdapat kerusakan pada kondisi fisik sudut baca yang menyebabkan dalam penggunaan fasilitas tersebut tidak dapat dilakukan secara optimal. Sedangkan siswa kelas tinggi sudah mampu melakukan perawatan dan penggunaan dengan baik sehingga kondisi fisik sudut baca pada kelas tinggi masih sangat baik dan penggunaan sudut baca dapat dilakukan secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, N. B. V., Setiawan, I. M. B., Joko, B. S., Ulumuddin, I., & Julizar, K. (2019). Evaluasi Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). In M. W. Nurrochsyam & E. Hariyanti (Eds.), *RISTEK: Jurnal Riset, inovasi, dan Teknologi* (Vol. 3, Issue 1). Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, <https://repository.kemdikbud.go.id/15737/>
- Anggraeni, R. N., Fakhriyah, F., & Ahsin, M. N. (2021). Peran orang tua sebagai fasilitator

- anak dalam proses pembelajaran online di rumah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–117. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.105-117>
- Apriani, L. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri (Sman) 1 Muaro Jambi. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 27(1), 47–58. <https://doi.org/10.30631/nazharat.v27i1.52>
- Aswat, H., & Nurmaya G, A. L. (2019). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Kelas Terhadap Eksistensi Dayabaca Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 70–78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.302>
- Dwi Aryani, W., & Purnomo, H. (2023). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 5(2). <https://doi.org/10.30599/jemari.v5i2.2682>
- Fitria, Z., Arif, Z., & Septiani, R. (2022). Penerapan Gerakan Literasi Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas I Sdi Permata Nusantara Pada Kegiatan Kampus Merdeka. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 18(2), 94–104. <https://doi.org/10.31000/rf.v18i2.6837>
- Idhayana, P. A., Khamdun, & Kironoratri, L. (2023). Pemanfaatan Media Magic Spin Board Melalui Discovery Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SDN Sendangagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6793–6802. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- 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>
- Kurniawan, A. R., Destrinelli, D., Hayati, S., Rahmad, R., Riskayanti, J., Wasena, I. S., & Triyadi, Y. (2020). Peranan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah DasaR*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107562>
- Munawaroh, M. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Kelas Literasi di Sekolah Dasar Islam. *JENIUS (Journal of Education Policy and Elementary Education Issues)*, 2(2). <https://doi.org/10.22515/jenius.v2i2.4438>
- Nareswari Baroroh, U., Fardani, M. A., Pd, M., & Kironoratri, L. (2023). Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Sdn Pati Kidul 01). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 2548–6950. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9961>

- Niswatuazzahro, V., Fakhriyah, F., & Rahayu, R. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 273–284. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p273-284>
- Nur Aini, D. E., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2023). Pemanfaatan Wisata Pintu Gerbang Majapahit Sebagai Sumber Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 419–428. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1336>
- Pangesti, W. D., Fakhriyah, F., & Kuryanto, M. S. (2022). Analisis Kecerdasan Naturalis Pada Siswa Di Desa Pladen. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1), 131–139. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.7424>
- Pangestu, P. A., Suad, S., & Fakhriyah, F. (2023). Analisis Karakter Peduli Sosial Dalam Film Kartun “Upin dan Ipin Musim 16: Jaga Diri Sejak Dini.” *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 115–124. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i2.10748>
- Rohandini, F., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di Sdn Gajah 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 658–670. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.338>
- Sapitri, A. N. A., Kironoratri, L., & Ahsin, M. N. (2022). Analisis Dampak Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Kedungwinong 01 Pati. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 3897–3902. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.951>
- Saputri, K., & Yuliani, S. (2022). Penyuluhan Gemar Membaca Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pada Anak Sd Negeri 31 Di Kota Prabumulih. *Jurnal Bagimu Negeri*, 6(2), 21–27. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v6i2.1875>
- Vira Amelia, Darmansyah, & Yanti Fitria. (2023). Pemanfaatan Platform Let’s Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6459–6473. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11631>
- Wulan, Y. (2022). Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 1(2).



Implementasi Program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar

Anggara Dwinata^{1*}, Putri Rachmadyanti², M. Bambang Edi Siswanto³,
Hawwin Fitra Raharja⁴, Muhammad Nuruddin⁵, Asriana Kibtiyah⁶

anggaradwinata@unhasy.ac.id^{1*}, putrirachmadyanti@unesa.ac.id²,
mbambangedi@gmail.com³, hawwinfitra@gmail.com⁴, rudin.moxer@gmail.com⁵,
asriana22d69@gmail.com⁶

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

⁶Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,4,5,6}Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

^{2,3}Universitas Negeri Surabaya

Received: 30 08 2024. Revised: 07 09 2024. Accepted: 15 11 2024.

Abstract : ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) is a belief of the Nahdlatul Ulama (NU) with the characteristic of prioritizing three main teachings of Islam, namely understanding fiqh, aqidah, and tasawuf. In the context of education, ASWAJA is a program to improve religious character in students. The ASWAJA program is one of the interesting programs to be implemented in elementary school students so that students become a generation that is Qur'anic and has good morals. The aim of the research is to describe the ASWAJA program in improving the religious character of elementary school students comprehensively. This research was conducted at SD Islam Al Huda, Kediri City as one of the schools implementing the ASWAJA program. The research method used is a qualitative study with a case study design. Based on the results of the research that has been carried out, it is known that the ASWAJA program is very relevant in instilling religious character values in students. This can be shown through activities in the ASWAJA program which are based on the principles of tasamuh (tolerance), i'tidal (perpendicular), and tawazun (maintaining balance). These three principles have a concretization of very implementative religious activities that are routinely carried out in daily, weekly, monthly, and yearly activities. So it can be concluded that the ASWAJA program is very suitable to be implemented in elementary schools in building students' religious character.

Keywords : Program, ASWAJA, Character, Religious.

Abstrak : ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) merupakan suatu paham para kaum Nahdlatul Ulama (NU) dengan karakteristik mengedepankan tiga ajaran pokok Islam, yaitu memahami fiqih, akidah, dan tasawuf. Di dalam konteks kependidikan, ASWAJA menjadi suatu program dalam meningkatkan karakter religius terhadap siswa. Program ASWAJA merupakan salah satu program menarik untuk diterapkan terhadap siswa di sekolah dasar agar siswa menjadi generasi yang qur'ani dan berakhlakul

karimah. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan program ASWAJA dalam meningkatkan karakter religius siswa sekolah dasar secara komprehensif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al Huda Kota Kediri sebagai salah satu sekolah yang menerapkan program ASWAJA. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif dengan desain studi kasus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa program ASWAJA sangat relevan dalam menanamkan nilai karakter religius siswa. Hal ini dapat ditunjukkan melalui kegiatan dalam program ASWAJA yang berprinsip *tasamuh* (toleransi), *i'tidal* (tegak lurus), dan *tawazun* (menjaga keseimbangan). Ketiga prinsip tersebut memiliki konkretisasi kegiatan yang sangat implementatif keagamaan yang rutin dilakukan dalam kegiatan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan. Sehingga dapat ditarik konklusi bahwa program ASWAJA sangat cocok diterapkan di sekolah dasar dalam membangun karakter religius siswa.

Kata Kunci : Program, ASWAJA, Karakter, Religius.

PENDAHULUAN

Peran karakter menjadi aspek yang sangat penting dalam membangun sikap, perilaku, dan etika anak bangsa Indonesia untuk unggul dan menjadi generasi yang siap membangun bangsa yang berkemajuan. Karakter merupakan watak, tabiat, dan pembiasaan pribadi seseorang atau sekelompok orang (Ali, 2018). Karakter penting diterapkan pada satuan pendidikan sejak di sekolah dasar secara terintegrasi melalui berbagai kegiatan akademik dan non akademik. Tujuan pendidikan karakter diterapkan di sekolah dasar yaitu meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan akhlak mulia dan moral siswa secara kompleks, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Arifin, Djara, Riastini, Ndraha, & Nitiasih, 2024).

Karakter harus di manajemen dalam upaya pengelolaan nilai dan dan kegiatan dalam membantu penyempurnaan akhlak peserta didik yang disesuaikan dengan norma-norma yang berlaku (Hilmy, 2019). Manajemen pendidikan karakter diselaraskan dengan visi, misi, dan program yang ada di lembaga sekolah dasar (Dwinata, 2023). Secara institusional, pendidikan karakter harus layak dan konkret dalam penerapan di sekolah dasar melalui nilai-nilai pendidikan karakter yang membangun yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Pendidikan karakter harus terimplikasi dengan baik untuk dapat mempengaruhi peserta didik dalam membentuk akhlak dan perbuatan yang benar (Liu, Su, Tian, & Huebner, 2021). Pendidikan karakter dapat diterapkan secara baik dan komprehensif di sekolah dasar, maka akan tercipta warga sekolah yang disiplin, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, mampu menghargai orang lain, mencintai kebajikan, jujur, sopan, taat asas, dan taat menjalankan perintah agama (Ramdhani, 2017). Agama menjadi salah satu strategi pembangunan karakter

religius melalui ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dapat diterapkan secara ideal melalui program-program relevan spiritual yang dijalankan (Pandya, 2017). Implikasi membangun pendidikan karakter religius di sekolah dasar (SD) bersumber dari nilai-nilai yang bersifat mutlak dan abadi yang telah dipegang teguh sebagai bentuk kepercayaan akan paham agama yang telah dianut (Ahsanulhaq, 2019).

Terkait program relevan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan di Sekolah Dasar (SD) harus mengarah pada paham spiritualitas ilmu yang koheren ditunjang dengan perspektif ajaran-ajaran agama yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadist, serta ajaran-ajaran murni yang telah disampaikan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk dapat disampaikan kepada umatnya secara menyeluruh ditinjau dari aspek Ketuhanan hingga apa saja yang telah diciptakan oleh Allah SWT di alam semesta ini. Di dalam kalangan warga Nahdlatul Ulama yang memiliki corak kepesantrenan cukup kuat, terdapat program-program menarik yang dapat dijadikan sebagai salah satu program unggulan yang relevan diimplementasikan di lembaga pendidikan SD seperti program ASWAJA (*Ahlussunnah Wal Jama'ah*). Pada hakikatnya, ASWAJA (*Ahlussunnah Wal Jama'ah*) adalah paham ajaran Islam yang relevan sesuai dengan yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW dan para sahabat-sahabatnya untuk diberikan secara terarah kepada umatnya agar menjadi pribadi yang luhur dan penuh keyakinan dalam beragama (Darwis, 2021).

Konteks pemahaman ASWAJA (*Ahlussunnah Wal Jama'ah*) telah diusung oleh kaum Nahdlatul Ulama dengan karakteristik khusus yang membedakannya dengan kelompok muslim lainnya, yang bertumpu pada tiga ajaran pokok Islam, yaitu bidang aqidah, fiqih, dan tasawuf (akhlak). Nahdlatul Ulama adalah organisasi masyarakat terbesar yang bergerak pada bidang pendidikan, sosial, dan keagamaan yang ada di Indonesia yang didirikan oleh K.H. Hasyim Asy'ari (Wibowo, Ma'mun, & Karim, 2018). Penyebaran NU dengan paham ASWAJA di Indonesia telah merambah ke daerah-daerah di seluruh Indonesia, seperti di wilayah Kota Kediri dan sekitarnya. Relevansi ASWAJA dengan daerah Kota Kediri yang dikenal sebagai kota takwa menjadi sebuah harapan bagi lembaga pendidikan yang bercorak Nahdliyin untuk mengajarkan ASWAJA sebagai salah satu bentuk program unggulan lembaga pendidikan di lingkungan SD berbasis religius. ASWAJA perlu diajarkan melalui pengenalan dan penanaman nilai-nilai paham secara aktual kepada siswa di sekolah dasar. Melalui pengenalan program ASWAJA kelak nantinya akan terbentuk siswa yang secara muslim terus berkembang dalam hal keyakinan, ketakwaan kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari (Hasan, 2021).

Peran guru dalam paham tentang ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) yaitu mengarahkan siswa-siswinya dalam rangka ikut berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan yang tercakup dalam program ASWAJA. Guru merupakan fasilitator dalam membentuk karakter siswa di sekolah dasar (Cahyani, Dwinata, Adlina, & Pujiono, 2024). Prioritas penting pemahaman program ASWAJA di sekolah dasar harus diterapkan secara nyata dalam rangka mempersiapkan karakter siswa di sekolah dasar agar tidak tergerus krisis moral yang menjalar hampir berdampak hingga lunturnya nilai akhlakul karimah umat manusia. Esensi dari memahami paham ASWAJA sebagai salah satu usaha dalam rangka memerangi paham radikalisme dan krisis moral yang sesungguhnya sebagai kerangka dalam menjalankan ajaran Rosululloh SAW dalam mengimplementasikan ubudiyah dengan baik sesuai syariat agama Islam (Dwinata, Ahmad, Astutik, & Afidah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim peneliti di SD Islam Al Huda Kota Kediri menuai suatu hal yang menarik tentang implementasi program pendidikan berbasis religius yaitu optimalisasi program ASWAJA (*Ahlussunnah Wal Jama'ah*). Pemilihan mitra sekolah di SD Islam Al Huda Kota Kediri dikarenakan sekolah tersebut merupakan salah satu dari beberapa sekolah yang berdasarkan hasil informasi dari edaran famlet PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) mendapatkan informasi yang akurat yaitu terkait visi dan misi sekolah, serta program-program unggulan menarik berbasis islami yaitu pengenalan program ASWAJA. Pengenalan program ASWAJA sebagai salah satu dari beberapa program unggulan yang ada di SDI Al Huda Kota Kediri. Dengan demikian sudah jelas bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif tentang implementasi program ASWAJA sebagai penguatan pendidikan karakter religius siswa di SD Islam Al Huda Kota Kediri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif. Desain penelitian yang digunakan berbasis studi kasus (*case study*). Studi kasus merupakan penelitian yang ditandai dengan adanya hal menarik yang hadir dari lapangan atau sekolah tempat penelitian yang meliputi peristiwa, program, dan kemenarikan kegiatan yang dapat diamati melalui konteks individu, peran, kelompok, organisasi, komunitas, lembaga, dan bahkan suatu bangsa (Sugiyono, 2017). Adapun obyek penelitian yaitu program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) yang menjadi salah satu hal menarik yang diterapkan di lembaga sekolah dasar. Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SD Islam Al Huda Kota Kediri yang berada di

Kelurahan Ngadirejo, Kota Kediri yang terintegrasi dengan lingkungan Pesantren Al Huda Kota Kediri.

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan oleh peneliti melalui teknik pengumpulan data primer yaitu peneliti terjun langsung di sekolah dalam mengambil data yang berkaitan dengan masalah meliputi: 1) Studi observasi, yaitu meninjau langsung kegiatan perencanaan dari implementasi ASWAJA di sekolah, 2) Studi wawancara dilakukan terhadap Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, TU, Guru PAI, dan Perwakilan Wali Murid yang dijadikan sebagai fokus informan, dan 3) Studi dokumentasi, berupa foto dan video pendukung, bagan struktur, dan buku catatan yang terkait dengan pelaksanaan program ASWAJA di sekolah. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, panduan wawancara, pedoman dokumentasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Teknik analisis data adalah dengan tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan secara komprehensif yang telah dilakukan di SD Islam Al Huda Kota Kediri sejak Bulan Agustus – September 2024 dengan meninjau sejauh mana program sekolah yaitu pengenalan ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) dapat diterapkan secara nyata dalam membentuk karakter religius siswa sekolah dasar. Setelah peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi mendalam dapat dianalisis kemenarikan dari program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) sebagai salah satu program menarik yang diperoleh melalui hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut.



Gambar 1. Program ASWAJA di SDI Al Huda

Ragam Program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) di SD Islam Al Huda Kota Kediri. Program ASWAJA di SD Islam Al Huda Kota Kediri terdiri dari beberapa kegiatan keagamaan yang sangat menarik. Kegiatan tersebut meliputi Solat Berjamaah, Istighosah, Pembelajaran Al Qur'an Metode Ummi, Munaqosah, Khotmil Qur'an, Seni Sholawat dan Banjari meliputi kegiatan (Manaqiban, Diba'an, Muhibbin, Sholawat Nariyah), Tahfidz Jus Amma, Ziarah Maqbaroh, Rutin Pembacaan Surat-Surat Pendek, Manasik Haji, Pembacaan Surat Yasin, dan Memperingati Lomba Nyanyi Yaa Lal Wathon Hari Santri Nasional. Berikut hasil foto dokumentasi sebagai bentuk dukungan dari penerapan program ASWAJA di SDI Al Huda Kota Kediri.

Berdasarkan dokumentasi baner menjelaskan bahwa di SD Islam Al Huda program-program seperti Nariyahan, Rotib Al Haaddad, Dibaan dan Muhibbin langsung dibimbing oleh para Ustad dari Pondok Pesantren Al Huda Kota Kediri. Menurut Bapak Sujarwoto selaku Wakil Ketua Yayasan I Pendidikan Al Huda menerangkan bahwa *"Islamisasi pembelajaran di SD Islam Al Huda Kota Kediri kental sangat dipengaruhi oleh ajaran paham ASWAJA karena kedekatan antara instansi pendidikan sekolah formal dan pondok pesantren"*. Dipertegas oleh paparan wawancara Bapak Iqbal sebagai salah satu guru PAI di SD Al Huda Kota Kediri yang menjelaskan bahwa *"Ajaran paham KeASWAJA-an merupakan bagian dari rutinitas kegiatan keagamaan yang dilakukan di tiap hari, tiap minggu, tiap bulan, dan program tahunan dengan kegiatan seperti Pembelajaran Agama Islam yang didalamnya ada materi Fiqih dan Akidah Akhlak, Praktik Ibadah, Istighosah, Pembelajaran Al Qur'an Metode Ummi, Tahfidz Qur'an dan Qiro'ah, dan Belajar Bahasa Arab sebagai kegiatan akademik dan non akademik agar siswa paham akan pentingnya kegiatan-kegiatan keagamaan untuk menuju siswa yang sholeh dan sholehah"*.

Berdasarkan penjelasan wawancara dari wakil ketua yayasan dan Guru PAI memberikan suatu persepsi bahwa Pelaksanaan pembelajaran di SD Islam Al Huda Kota Kediri dipolarisasi sesuai dengan Kurikulum yang terintegrasi antara pengetahuan umum dan pengetahuan tentang keagamaan sebagai bentuk keseimbangan dalam membangun kualitas siswa untuk bisa menjadi lulusan yang berakhlak karimah dan mencetak generasi Qur'ani sesuai dengan visi misi yang diemban dan dicanangkan oleh SD Islam Al Huda Kota Kediri. Konsep visi dan misi yaitu mencetak generasi Qur'ani dan akhlakul karimah menjadi suatu asumsi penting bahwa masyarakat tidak keliru dalam memilih SD Islam Al Huda sebagai lembaga pendidikan yang dapat mencerdaskan putra-putrinya menjadi generasi yang bertakwa, berilmu, berketerampilan, dan berkarakter unggul (Fahmi & Susanto, 2018).

Visi dan misi sekolah dengan landasan peningkatan lulusan yang berkarakter religius saat ini telah banyak diminati oleh masyarakat baik dari kalangan bawah, menengah, dan tingkat atas sebagai wujud membentuk pendidikan akhlak mulia menjadi hal yang sangat penting. Berdasarkan hasil penjelasan dari Ibu Festi selaku Kepala di sekolah tersebut yang menjelaskan bahwa “*Visi dan misi yang termaktub di SDI Al Huda merupakan bagian dari sekolah dalam menerapkan program kegiatan relevan keagamaan yang dilakukan sekolah yang diselaraskan dengan suasana keagamaan di Pondok Pesantren*”. Melalui visi dan misi yang terurai dengan jelas, maka sekolah akan memiliki pandangan dalam meluluskan ke arah mana nanti peserta didik diarahkan dalam hal membangun moral dan karakter religius.

Kemenarikan Program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) sebagai Bentuk Penanaman Karakter Religius Siswa SDI Al Huda Kota Kediri. Internalisasi pendidikan karakter religius dalam kurikulum dan aktivitas sosial sekolah merupakan implikasi dari perkembangan sikap dan akhlak siswa. Melalui kegiatan belajar dan aktivitas sekolah bernuansa agama setidaknya dapat meningkatkan karakter religius secara optimal pada anak (Andrianie, Arofah, & Ariyanto, 2021). Sekolah memiliki pilar yang penting dalam memberikan kegiatan keagamaan sebagai sarana dalam mengembangkan nilai karakter. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Leni sebagai salah satu Guru PAI menjelaskan bahwa “*Di SDI Al Huda sudah menerapkan kegiatan keagamaan melalui pengenalan ASWAJA yang terurai dari beragam kegiatan yang menarik dan dapat diikuti oleh siswa*”.

Kemenarikan program ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) di sekolah dasar islam masih terkesan asing bagi para pendengar, mengingat kata ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) merupakan merupakan suatu paham keagamaan di bagi kalangan penganut Nahdlatul Ulama (NU) yang dibesarkan dan diinisiasi oleh Hadratussyeikh K.H. Hasyim Asy'ari R.A. Ulama kelahiran Jombang, Jawa Timur tersebut telah menjelaskan dalam Kitab *Risalah Ahlusunnah Wal Jama'ah* setidaknya terdapat 8 poin utama yang menjadi titik utama ajaran yang relevan untuk dikembangkan terhadap masyarakat di lembaga pendidikan sekolah dasar diantaranya menghargai tradisi dan budaya Islam, melestarikan warisan leluhur, tidak membeda-bedakan antar umat, dan penanaman sikap *Tasamuh* (toleransi) terhadap orang lain (Rosyidin, 2021).

Berdasarkan pendapat Prof. Dr. KH Said Aqil Siradj (mantan ketua PBNU) menjelaskan bahwa penerapan ASWAJA di tengah-tengah masyarakat seperti di lembaga pendidikan harus dapat menjadi prinsip aplikasi mengantarkan para peserta didik menuju kehidupan Islam yang *rahmatan lil alamin*. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak

Amanu Prastyo sebagai salah satu wali murid di SDI Al Huda yang menjelaskan bahwa “*Program Unggulan Pengenalan ASWAJA di SDI Al Huda Kota Kediri telah menanamkan prinsip Tasamuh (toleransi), I’tidal (tegak lurus), dan Tawazun (selalu menjaga keseimbangan)*”. Dipertegas oleh Bapak Moch. Ichsanuddin selaku guru PAI yang menjelaskan bahwa “*kegiatan Tasamuh (toleransi) dapat diwujudkan melalui kegiatan peringatan Hari Santri melalui lomba menyanyikan Yaa Lal Wathon dan Peringatan HUT RI, kegiatan I’tidal (tegak lurus) ditanamkan melalui pembiasaan-pembiasaan seperti Istighosah, Praktek Ibadah, Pengajian Kitab, Solat Berjama’ah, Khotmil Qur’an, Tarhib Ramadhan, dan kegiatan Tawazun (selalu menjaga keseimbangan) dapat ditanamkan melalui kegiatan mengikuti ekstrakurikuler keagamaan di sekolah seperti Seni Rebana dan Banjari yang didalamnya melantunkan Ad-Diba’, Muhibbin, dan Sholawat Nariyah, Tahfidz Jus Amma’, Da’i Cilik, Seni Qiro’ah, dan mengikuti pengajian peringatan Maulid Nabi dan Isro’ Mi’roj dengan latar belakang ulama’ dari Ustad dan Kyai bebrbasis Ke NU an*”.



Gambar 2. Kegiatan Istighosah Bersama

Melalui implementasi prinsip *Tasamuh*, *I’tidal*, dan *Tawazun* yang diterapkan melalui pembiasaan-pembiasaan kegiatan rutin setidaknya dapat menjadi modal besar sekolah dalam mengenalkan paham ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama’ah*) kepada siswa di SD Islam AL Huda Kota Kediri sebagai bentuk pencapaian dari visi dan misi sekolah. Paham ASWAJA memiliki esensi yang menarik apabila prinsip *Tasamuh*, *I’tidal*, dan *Tawazun* dapat diterapkan secara nyata di masyarakat sekolah dasar, khususnya peserta didik (Utami, 2020).

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penanaman Nilai-Nilai ASWAJA pada Siswa SDI Al Huda Kota Kediri. Pada penanaman nilai-nilai ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama’ah*) pada siswa SDI Al Huda Kota Kediri pastinya akan mengalami adanya faktor pendukung dan penghambat. Semua itu tidak lepas dari upaya yang dilakukan pihak sekolah secara optimal dalam menjalankan program ASWAJA. Faktor pendukung dari terlaksananya dari program ASWAJA secara optimal ada di peran guru dalam memberikan arahan,

pendidikan, komunikasi, dan interaksi siswa saat berada di dalam dan luar kelas. Sehingga peran guru sebagai teladan dalam mengimplementasikan pendidikan karakter religius (Sadiah, Yanti, & Tarmini, 2024). *Pertama*, Guru berperan penting dalam mendidik siswa dengan pengetahuan dan mencontohkan karakter yang baik di kelas dan di luar kelas. Guru merupakan aktor utama dalam menanamkan karakter religius berbasis ke ASWAJA-an. Saat berada di kelas, guru Pendidikan Agama Islam sudah memiliki rencana kegiatan yang termuat dalam modul ajar yang mencerminkan karakter religius memuat dalam program ke ASWAJA-an. *Kedua*, siswa SDI Al Huda selalu terlibat aktif dalam kegiatan yang bersifat ke NU-an, seperti mengikuti Istighosah tiap satu bulan sekali, Solat berjama'ah dan Solat dhuha rutin, menghafalkan dan membaca Al-Qur'an, Munaqosah, Tarhib Ramadhan, Parenting Keagamaan, mengikuti Ziarah Wali, dan berpartisipasi dalam peringatan Hari Santri Nasional. *Ketiga*, Pondok Pesantren Al Huda yang berada dalam satu lingkungan dengan SDI Al Huda Kota Kediri merupakan lembaga yang sangat tepat dalam mengintegrasikan antara kurikulum pendidikan umum dan keagamaan. Sebagaimana besar masyarakat yang ingin anaknya berkarakter religius dengan paham Nahdliyin tentunya telah diajarkan secara masif tentang ke ASWAJA-an. Sehingga siswa yang bersekolah di SDI Al Huda tidak hanya dibekali dengan ilmu pengetahuan umum saja, tetapi juga tradisi ulama NU.

Selain faktor pendukung, tentu juga terdapat faktor penghambat dalam menanamkan karakter religius melalui program ASWAJA. Adapun faktor penghambatnya antara lain adalah latar belakang siswa. Allah SWT telah menciptakan makhluknya tidak semua sama, pasti terdapat perbedaan. Siswa di SDI Al Huda kota Kediri dengan berbagai latar belakang berbeda ada yang mengetahui apa itu ASWAJA dan ada juga yang tidak tau sama sekali mengenai ASWAJA. Hal inilah yang menjadi faktor penghambat dari penanaman nilai ASWAJA dalam membina karakter religius di SDI Al Huda Kota Kediri.

SIMPULAN

ASWAJA (*Ahlusunnah Wal Jama'ah*) mengandung beberapa nilai substansial, yaitu nilai *tasamuh* (toleransi), *i'tidal* (tegak lurus), dan *tawazun* (selalu menjaga keseimbangan). Nilai-nilai merupakan modal penting dalam membangun karakter siswa dengan pemahaman Islam yang tidak radikalisme. Pola Pendidikan Agama Islam dengan paham ASWAJA sangat relevan dan cocok untuk diterapkan kepada siswa sekolah dasar sebagai modal pedoman kehidupan agama sehari-hari. Pedoman ini akan aplikatif dan memberikan respon yang positif dalam berhadapan dengan realitas kehidupan sosial keagamaan yang semakin komprehensif.

Internalisasi program ASWAJA di SD Islam Al Huda Kota Kediri dalam pembelajaran Agama Islam telah disusun dan didesain dalam memberikan pemahaman akan sikap dan perilaku terhadap peserta didik. Selain melalui penyampaian materi dalam pembelajaran Agama Islam, terdapat berbagai bentuk kegiatan dalam program ASWAJA yang menjadi kebiasaan dan tradisi siswa seperti praktek ibadah yang sesuai dengan ajaran ASWAJA.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Pedagogia*, 2(1), 21–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Ali, A. M. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Impelentasinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andrianie, S., Arofah, L., & Ariyanto, R. D. (2021). *Karakter Religius: Sebuah Tantangan dalam Menciptakan Media Pendidikan Karakter*. Pasuruhan: CV Penerbit Qiara Media.
- Arifin, Djara, J. I., Riastini, P. N., Ndraha, L. D. M., & Nitiasih, P. K. (2024). Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia Dan Amerika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 471–478. <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1420>
- Cahyani, E. P. N., Dwinata, A., Adlina, N., & Pujiono, S. (2024). Esensi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Di Sekolah Dasar. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 9(1), 1–7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33752/discovery.v9i1.5728>
- Darwis, M. (2021). Nahdlatul Ulama dan Perannya dalam Menyebarkan Nilai-Nilai Pendidikan Aswaja An-Nahdliyah pada Masyarakat Plural. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 141–163.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v14i2.1094>
- Dwinata, A. (2023). *Manajemen Sekolah*. Jombang: CV Ainun Press.
- Dwinata, A., Ahmad, M., Astutik, L. S., & Af'idah, N. (2024). Al badar islamic elementary school as representative of leading schools in tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 3(2), 50–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59944/jipsi.v3i2.282>
- Fahmi, M. N., & Susanto, S. (2018). Implementasi Pembiasaan Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1592>

- Hasan, S. M. (2021). Aktualisasi Paham Ahlussunnah Wal Jama'ah (Aswaja) bagi Kehidupan Generasi Milenial. *An Nadhoh: Jurnal Kajian Islam Aswaja*, 1(2), 100–108.
<https://jim.unisma.ac.id/index.php/nahdloh/article/view/13624>
- Hilmy, M. (2019). Kepemimpinan Modern Berbasis Karakter Pesantren. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 89–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jpai.2019.7.2.89-109>
- Liu, W., Su, T., Tian, L., & Huebner, E. S. (2021). 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 Journal*, 16(4), 1439–1459.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11482-020-09826-1>
- Pandya, S. P. (2017). Spirituality and Values Education in Elementary School: Understanding Views of Teachers. *Children & Schools Journal*, 39(1), 33–42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1093/cs/cdw042>
- Ramdhani, M. Al. (2017). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 28–37.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jp.v8i1.69>
- Rosyidin, M. A. (2021). Nilai-Nilai Keaswajaan dalam Kritik KH. M. Hasyim Asy'ari terhadap Pemikiran Wahabi. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(2), 206–225. https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i2.185
- Sadiah, E., Yanti, P. G., & Tarmini, W. (2024). Global Diversity Values in Indonesia: An Elementary School High-Grade Indonesian Language Textbook Analysis. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(3), 377–390.
<https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/2207>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Utami, H. P. (2020). Dakwah Digital Nahdlatul Ulama Dalam Memahami Nilai-Nilai Aswaja An Nahdliyyah. *Jurnal Mediakita :Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(2), 107–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/mediakita.v4i2.2621>
- Wibowo, A. A., Ma'mun, E. N., & Karim, M. A. (2018). Internalisasi nilai pendidikan karakter Aswaja (studi analisis aktivasi nilai-nilai keaswajaan). *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam*, 18(2), 4–20. <http://dx.doi.org/10.32699/mq.v18i2.937>



Strategi Penerapan Pembelajaran *Audiovisual* untuk Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gotong Royong Krampon

Nur Fransiska Maulidia Putri^{1*}, Agus Salim²

franskamldyputri@gmail.com^{1*}, agussalim@umsida.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Received: 28 08 2024. Revised: 16 09 2024. Accepted: 15 11 2024.

Abstract : Teachers at the Mutual Cooperation Krampon Kindergarten use audiovisual media twice a week. The main purpose of using media is to attract children's attention and make learning easier and easier to understand. Data collection used observation, interviews and documentation to obtain and collect audiovisual data on implementation at Mutual Cooperation Kindergarten 1 Krampon. The interviews used included sources of information as well as teachers and students. The research uses the Miles and Huberman analytical data model. Namely data collection, reduction, presentation and verification. After the teacher gives the video to the child, they give instructions to the child to retell the video. After the video is shown, the child begins to develop. As the child watches the video over and over again, he begins to improve. First video to end of video. The results show a video about introducing the concept of numbers and letters using an animated video that is interesting and easy for children to follow, active involvement in questions and answers and discussions and being able to recognize animal sounds. With interesting characters, it helps children be more focused and enthusiastic. This can be seen from the children's enthusiasm in carrying out assignments after being exposed to the topic through audio-visual media. There, their assignments are always linked to each lesson, making them very enthusiastic and able to do their assignments well independently.

Keywords : Audiovisual learning, Children's interest in learning, Early childhood.

Abstrak : Guru di TK Gotong Royong Krampon menggunakan media audiovisual dua kali seminggu. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk menarik perhatian anak dan menjadikan pembelajaran lebih mudah dan mudah dipahami. Pengumpulan data digunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi untuk memperoleh dan mengumpulkan data Audiovisual Penerapan di TK Gotong Royong 1 Krampon. Wawancara yang digunakan meliputi sumber informasi serta guru dan siswa. Penelitian menggunakan model data analisis Miles dan Huberman. Yaitu pengumpulan data, reduksi, syajian dan verifikasi. Setelah guru memberikan video tersebut kepada anak, mereka memberikan instruksi kepada anak untuk menceritakan kembali video tersebut. Setelah video ditayangkan, anak mulai berkembang. Saat anak menonton video tersebut berulang kali, dia mulai berkembang. Video pertama

sampai akhir video. Hasil tayang video tentang memperkenalkan konsep angka dan huruf dengan menggunakan video animasi yang menarik dan mudah diikuti oleh anak keterlibatan aktif tanya jawab dan diskusi serta dapat mengenal suara-suara hewan. Dengan karakter yang menarik membantu anak-anak lebih fokus dan antusias. Hal ini terlihat dari antusias anak dalam mengerjakan tugas setelah pemaparan topik melalui media audio visual. Di sana tugas-tugasnya selalu dikaitkan dengan setiap pembelajaran sehingga membuat mereka sangat antusias dan mampu mengerjakan tugasnya dengan baik secara mandiri.

Kata Kunci : Pembelajaran *audiovisual*, Minat belajar, Anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak tidak dilahirkan dengan minat. Minat merupakan hasil belajar. Seorang anak yang merasa puas dan mendapat manfaat dari kegiatan tersebut (Ubaidillah, 2020). Minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Jampel & Puspita, 2017). Anak yang memiliki minat belajar biasanya akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu objek yang diminatinya (Mardhian Ningrum et al., 2021). Minat adalah suatu kecenderungan yang dapat berkembang secara permanen dalam diri seseorang untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan atau bidang tertentu serta merasa puas di sana. Jika seorang anak tidak menunjukkan minat pada suatu bidang pembelajaran atau mata pelajaran tertentu, maka ia tidak diharapkan untuk mengamati, tertarik, atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut (Nurfadhillah, 2023).

Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, pernyataan tersebut termuat dalam Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2. Selain itu dalam UU Nomor 23 tahun 2022 Pasal 9 Ayat 1 menyebutkan bahwa Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Secara khusus landasan yuridis untuk anak usai dini dimuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, butir 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sunarti et al., 2022).

Pada pendidikan anak usia dini harus memberikan anak berbagai pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. PAUD merupakan bentuk dukungan pendidikan berdasarkan landasan Peletakan yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan

Jasmani, Kecerdasan, perilaku sosial dan emosional (kedudukan, tindakan dan kepercayaan), serta bahasa dan komunikasi, serta keunikan dan fase tumbuh kembang anak. berdasarkan. Anak laki-laki memperoleh pengalaman melalui proses belajar bersama (Mulyati, 2019). Hakikat bermain meliputi menyenangkan, aktif, bebas, demokratis serta tidak terpaksa (Nurdiyanti, 2019). Proses pedagogis dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mempengaruhi antusiasme anak secara keseluruhan, menjadikannya aktif sehingga menjadikan tujuan pedagogi efektif dan menghibur. Penerapan pembelajaran tatap muka yang tepat dapat membantu anak belajar melalui bermain (Nopriyanti, 2021).

Indikator minat belajar adalah: a) Perasaan gembira. Ketika seorang anak mempunyai perasaan gembira pada suatu pelajaran tertentu, hal ini tidak serta merta menimbulkan perasaan gembira pada pelajaran berikutnya, tetapi juga perasaan tidak nyaman yang terjadi pada hari pembelajaran tersebut. b) Keterlibatan Ketertarikan seseorang terhadap suatu obyek tertentu, yang menyebabkan dia menikmati dan merasa termotivasi untuk melakukan atau melakukan aktivitas dengan obyek tersebut. Contoh: Anda aktif berdiskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan guru. c) Minat menghadapi dorongan anak dengan kondisi, orang, aktivitas atau bias aktivitas yang menimbulkan pengalaman afektif yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri. Contoh: Selamat belajar, tidak ada tugas yang tidak perlu dari guru. d) Perhatian Minat dan Perhatian merupakan dua hal yang dianggap setara dalam kehidupan sehari-hari. Perhatian Anak merujuk pada perhatian dan pengertian anak (Sarif et al., n.d.). Oleh karena itu, semangat belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap anak di masa kanak-kanak. Anak yang berminat belajar menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap ilmu yang dipelajarinya, sehingga tidak sekedar mudah bagi mereka, tetapi bermakna bagi mereka dan berpotensi untuk dirinya, kemudian diimplementasikan dalam praktek sehari-hari (Purwasih, n.d.).

Dampak negatif dari anak yang tidak berminat belajar adalah menurunnya prestasi akademik, anak yang tidak berminat belajar biasanya tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat terjadi penurunan prestasi akademik (Rahmawati, n.d.). Hal ini dapat menimbulkan keengganan untuk mencoba hal baru dan mengembangkan motivasi belajar. Konsep sulit dipahami, anak mungkin tidak dapat berkonsentrasi saat belajar, sehingga sulit memahami konsep yang diajarkan (Sudianto et al., 2023). Anak yang tidak berminat belajar dapat merasa frustrasi dan stres bila terus menerus dihadapkan pada kegiatan belajar yang tidak diminatinya. Anak-anak mungkin merasa tersisih karena mereka tidak mendapat perhatian atau dukungan yang cukup dari guru dan orang tua (Afifah, 2021).

Besar kemungkinan motivasi baik internal maupun eksternal mempunyai pengaruh yang kuat terhadap minat belajar seseorang. Hal ini disebabkan karena seorang anak belajar yang pada mulanya tidak menyukai suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan akan semakin bertambah semangatnya akibat bertambahnya pengetahuan terhadap pelajaran tersebut, sehingga membuatnya semakin peduli terhadap pelajaran tersebut (Indah Herawati, 2023). Guru juga merupakan salah satu item yang dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya memperhatikan situasi kelas dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang digunakan perlu dipahami dan diperhatikan karena sesuai dengan tingkat kecerdasan anak. Oleh karena itu, guru harus memahami kebutuhan dan perkembangan spiritual anak (Saragih et al., 2024).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan minat belajar anak usia 5-6 tahun yaitu strategi penerapan pembelajaran audiovisual. Dimana strategi tersebut adalah membantu anak-anak mengembangkan minat belajar mereka dengan cara menarik dan menyenangkan (Fitria, 2018). Melalui penerapan pembelajaran seperti video, gambar, dan audio, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang disajikan. Selain itu, penerapan pembelajaran audio visual juga dapat meningkatkan daya ingat dan daya ingat anak sehingga meningkatkan minat belajar anak karena informasi yang diberikan bersifat interaktif dibandingkan visual (Tegi et al., n.d.). Menonton video tentang topik tertentu dapat membantu anak dan guru lebih memahami proses pembelajaran. Video menawarkan manfaat karena dapat membantu menyampaikan pemahaman berita yang lebih baik (Zaini & Dewi, 2017).

TK Gotong Royong 1 yang berlokasi di Kecamatan Torjun Kabupaten Sampang sudah menerapkan pembelajaran audiovisual. Sekolah ini terletak di sekitar pedesaan. Alasan penerapan pembelajaran audiovisual di sekolah ini adalah agar anak dapat merespons dan mendapatkan manfaat dari penerapan audiovisual dilingkungan pendidikan mereka. Media audiovisual, yang menggabungkan unsur visual dan audio, mampu menarik perhatian anak lebih baik. Hal tersebut perlu dilakukan dalam menumbuhkan motivasi instrinsik mereka untuk belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan di TK Gotong Royong 1 Krampon terhadap minat belajar untuk materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Untuk memastikan bahwa manajemen sekolah menyadari perlunya mendorong pembelajaran audio-visual di kalangan anak-anak sejak usia dini karena anak-anak adalah aset berharga bagi masyarakat yang lebih baik.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video diminati anak, hasil belajarnya juga lebih baik setelah menggunakan video

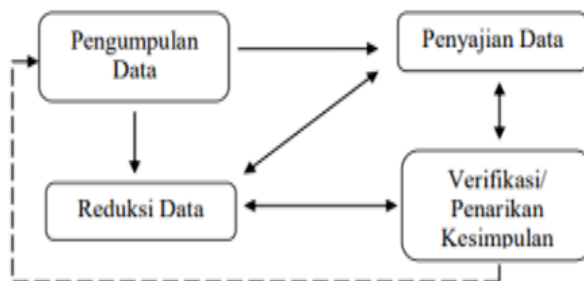
pembelajaran (Sulistiyawan & Hariyanti, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa alasan mengapa video memasak cocok untuk pembelajaran: (1) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi serta memudahkan pembelajaran dan pemahaman siswa. Namun penggunaan video dalam pembelajaran juga mempunyai efek kognitif dan afektif. Hal ini membangkitkan semangat anak, meningkatkan konsentrasi anak, mempermudah pembelajaran praktis, meningkatkan imajinasi, memperkuat kreativitas dan meningkatkan pemahaman (. et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada kajian tersebut yang bertujuan untuk menganalisis dan melihat cara penerapan pembelajaran audiovisual dapat membantu minat belajar anak usia 5- 6tahun serta mengembangkan pembelajaran audiovisual agar dapat mengetahui faktor dan dampak negatif dari minat belajar anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan. Tujuan dari setiap penelitian kualitatif adalah untuk memahami secara utuh fenomena atau peristiwa tertentu yang berkaitan dengan subjek yang diteliti, menurut konteks obyektif, tanpa melibatkan bahasa atau bahasa berupa pernyataan-pernyataan dalam konteks atau situasi tertentu untuk memanipulasi dan menggunakan metode yang berbeda (Moeleong, 2016). Dimana fenomenologi merupakan suatu bentuk penelitian khusus yang bertujuan untuk melihat suatu peristiwa atau perwujudan nyata dan mengkajinya secara menyeluruh dengan menggunakan metode deskriptif peristiwa diamati (Creswell, 2013). Penggunaan fenomenologi kualitatif oleh peneliti dalam penelitian ini disebabkan oleh pemahaman mereka terhadap suatu fenomena atau peristiwa tertentu terkait dengan penerapan strategis pedagogi audiovisual untuk meningkatkan minat belajar pada anak di masa kanak-kanak.

Penelitian ini melibatkan 6 orang siswa yang mengikuti pembelajaran audiovisual di TK Gotong Royong 1 Krampon. Pengumpulan data digunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi untuk memperoleh dan mengumpulkan data Penerapan Audiovisual di TK Gotong Royong 1 Krampon. Wawancara yang digunakan meliputi sumber informasi serta guru dan siswa. Namun kegiatan observasi merupakan kegiatan observasi langsung (terbuka) dalam bidang audiovisual yang di dalamnya dibuat instrumen-instrumen untuk kegiatan observasi tersebut. Hal ini kemudian dijadikan pedoman dokumentasi ketika menindaklanjuti kegiatan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini didasarkan pada model data analisis Miles dan Huberman. Diantaranya pengumpulan data, reduksi, penyajian dan verifikasi data (Handoko et al., 2021).

Verifikasi atau penarikan kesimpulan dihasilkan dari hasil catatan observasi di lapangan, catatan wawancara serta dokumentasi kegiatan selama penelitian berlangsung. Di bawah ini di sajikan gambar alur analisis data.



Gambar 1. Analisis Data Kualitatif model Milles dan Huberman

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 terhadap kepala sekolah.

Tabel 1. Hasil observasi terhadap kepala sekolah

No	Langkah-langkah
1	Guru membuat rencana pembelajaran Bahwa dalam mengembangkan minat belajar anak, sebelum melakukan pembelajaran guru menyiapkan peralatan media audio visual yang mendukung kelancaran pembelajaran, seperti laptop, sound, dan video pembelajaran. Media audio visual digunakan untuk membantu mempermudah anak dalam memahami materi karena anak tidak hanya mendengarkan tetapi juga dapat melihat materi dalam video yang ditayangkan.
2	Sebelum mengajak anak untuk menyimak video, guru menyebutkan judul video dan menjelaskan sekilas tentang isi video yang akan ditayangkan tersebut. Sehingga anak bisa mendapat gambaran isi video sebelum video tersebut ditayangkan.
3	Guru mengajak anak untuk menyimak tayangan video Dalam hal ini guru memastikan anak telah siap menyimak video yang ditayangkan dengan memastikan posisi duduk anak, selain itu guru juga senantiasa mendampingi serta mengawasi anak dengan tujuan agar pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat berjalan dengan baik.
4	Guru memastikan anak telah siap untuk menyimak tayangan video Setelah selesai kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sudah dijalankan dapat tersampaikan kepada anak dengan baik serta telah mencapai indikator dan tujuan yang ditetapkan sebelumnya atau tidak. Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan melakukan observasi, catatan anekdot, tanya jawab kepada anak, penugasan dan hasil karya anak
5	Guru melakukan evaluasi pembelajaran. Seperti memberikan tanya jawab dengan apa yang telah anak pelajari

Tabel 2. Hasil wawancara kepala sekolah tentang strategi pembelajaran *audiovisual*

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering guru mengajak anak untuk menyimak video dan menjelaskan tujuan pembelajaran?	Ya setiap seminggu 2 kali di hari rabu dan kamis
2	Apa jenis media <i>audiovisual</i> yang biasa digunakan oleh dalam pembelajaran anak-anak?	Laptop, handphone
3	Bagaimana guru memilih atau merencanakan <i>audiovisual</i> dalam pembelajaran anak?	Contoh yang diberikan adalah anak-anak yang sangat antusias dan aktif bertanya setelah menonton video tentang binatang, konsep matematika, dan menulis sekaligus menghafal huruf ABJAD. Pengalaman ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat memicu rasa ingin tahu dan partisipasi aktif anak-anak, yang merupakan indikator penting dari minat belajar yang tinggi.
4	Bagaimana guru mendefinisikan minat belajar anak?	Minat belajar anak didefinisikan sebagai tingkat antusiasme dan keingintahuan mereka selama kegiatan pembelajaran. Guru menilai minat belajar melalui observasi langsung, melihat respon dan partisipasi anak dalam kegiatan, serta melalui diskusi dan refleksi
5	Bagaimana guru menilai minat belajar anak selama di kelas?	Dinilai melalui tugas terkait tema yang dijelaskan seperti menulis, membaca, menghitung
6	Bagaimana <i>audiovisual</i> dapat mempengaruhi atau mengembangkan minat belajar anak?	Pengaruhnya anak-anak lebih fokus terhadap yang ditayangkan oleh guru
7	Apa yang menjadi pengalaman positif bagi guru dalam mengimplementasikan strategi <i>audiovisual</i> ?	Pengalamannya seperti tidak menangis, tidak rewel, bisa tidak ditugguin orang tua
8	Apakah guru menghadapi tantangan dalam menggunakan <i>audiovisual</i> dalam pembelajaran anak?	Tantangannya terkait paketan, signal, karena TK tersebut berada di pedesaan serta keterbatasan alat teknologi yang lain seperti proyektor, LCD.
9	Apakah guru melihat adanya perbedaan dalam minat belajar anak sebelum dan setelah menggunakan <i>audiovisual</i> ?	Ada perbedaannya seperti awal tidak fokus, tidak mendengarkan gurunya. Setelah memakai <i>audiovisual</i> menjadi fokus, mengikuti arahan dari gurunya.
10	Bagaimana guru melakukan evaluasi pembelajaran?	Dijadikan kelompok untuk membuat tugas apa yang diberikan oleh gurunya. Sedangkan yang tidak mendapatkan kelompok ditempatkan di sudut pengaman.

TK Gotong Royong 1 Kecamatan Torjun Kabupaten Sampang adalah sebuah lembaga pendidikan TK swasta. TK swasta ini berdiri sejak 1997. Pada waktu ini TK Gotong Royong 1 memakai panduan kurikulum 2013. Akreditasi TK Gotong Royong 1 mendapat status grade C dengan nilai (akreditasi tahun 2006). Adapun visi yaitu terciptanya peserta didik yang berakhlak mulia, taat, cerdas, mandiri dan kreatif. Misi yaitu menciptakan anak yang mampu beribadah sesuai tuntunannya, menyiapkan lingkungan sebagai sentra belajar yang menyenangkan, mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak dan membiasakan anak mampu menolong diri sendiri dalam aktivitas sehari-hari. Dalam upaya menumbuhkan semangat belajar anak, guru menyiapkan perangkat media *audio visual* sebelum kelas dimulai yang akan membantu memperlancar pembelajaran, seperti laptop, speaker, atau video.

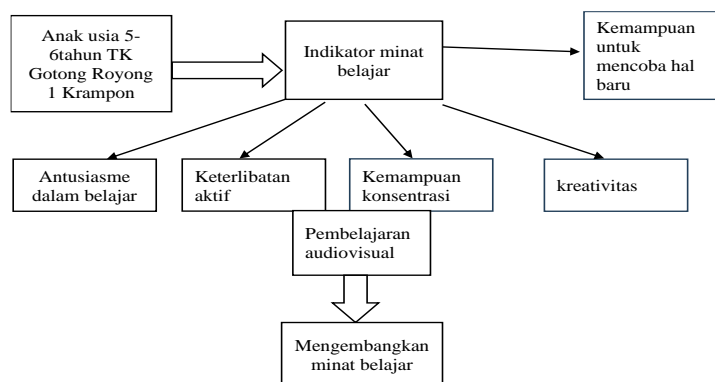
Penggunaan *audiovisual* dimaksudkan memudahkan pembelajaran anak karena mereka tidak hanya dapat mendengar tetapi juga melihat materi yang ada dalam video. Guru menyebutkan judul video dari video yang akan dilihat dan menjelaskan secara singkat sesuatu tentang konten video yang ingin dilihat. Untuk memberikan anak-anak preview konten video sebelum video ditampilkan. Berkaitan dengan hal tersebut, guru memastikan bahwa video yang ditampilkan dipersiapkan untuk anak. Mereka juga memastikan bahwa anak tersebut duduk dalam posisi yang benar. Selain itu, guru senantiasa mengawasi dan memantau anak agar pembelajaran efisien dengan menggunakan media-media *audio-visual*. Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual selesai, guru melakukan penilaian untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami dengan baik oleh anak dan apakah indikator dan tujuan yang telah ditentukan telah tercapai. Guru menilai pembelajaran dengan cara mengamati, mencatat anekdot, mengajukan pertanyaan kepada anak, menetapkan tugas dan menyelesaikan pekerjaannya.

Konsep pembelajaran *audiovisual*. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *safety corner* (sudut pengaman) dan kelompok. TK Gotong Royong memilih model pedagogi ini karena memungkinkan siswa memilih dan menentukan kegiatan sesuai keinginannya dalam kelompok yang sudah direncanakan. Penilaian pembelajaran dilakukan secara berkelompok oleh satu orang guru setiap harinya. Selain itu, guru juga menggunakan Observasi, Catatan anekdot, Percakapan, Penugasan, Kinerja dan tugas untuk melaksanakan Penilaian yang sesuai dengan tingkat perkembangan pribadi anak dalam RPPM dan RPPH. Data penilaian dikumpulkan dan didokumentasikan dalam portofolio, dan guru juga melakukan analisis secara ringkasan untuk menarik kesimpulan akhir berdasarkan seluruh rangkaian indikator yang ditetapkan setiap semester. Meski memiliki banyak keuntungan, penggunaan media *audiovisual*

juga memiliki beberapa tantangan yang harus diatasi, seperti kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan terkadang aplikasi bermasalah. Oleh karenanya, untuk mencegah kendala sebaiknya guru terlebih dahulu mendownload video pembelajaran yang akan ditontonnya terlebih dulu.

Selain itu, menjaga anak-anak tetap fokus pada konten edukatif dan bukan hanya pada aspek hiburannya juga menjadi tantangan. Tantangan ini menunjukkan perlunya dukungan teknis yang memadai dan strategi pengelolaan kelas yang efektif. Guru melihat adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar anak setelah penggunaan media audiovisual. Anak-anak menjadi lebih tertarik dan happy dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat belajar yang menyatakan bahwa ketertarikan terhadap materi belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Sehingga, seorang guru harus mampu merancang lingkungan belajar yang menarik bagi siswa dan tidak memaksanya untuk belajar. Dengan memakai audio visual, anak terstimulasi dalam belajar karena terstimulasi dengan adanya gambar dan efek suara pada media tersebut. Media yang dibuat guru juga harus konsisten dengan bahan ajar. Perlengkapan audiovisual meliputi laptop, telepon genggam, dan Bluetooth.

Minat belajar anak usia 5-6 tahun. Menurut Crow and Crow yang dikutip Djaali dalam bukunya “Psikologi Pendidikan”, minat belajar pada siswa berkaitan dengan suatu kekuatan-kekuatan yang merangsang seseorang untuk menghadapi sesuatu yang mana tindakan tersebut dipicu.



Gambar 2. Peta konsep indikator minat belajar

Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat anak untuk belajar akan semakin terangsang, sehingga kemampuan anak dalam mempelajari sesuatu dapat terlaksana dengan baik. Media audio visual atau video pembelajaran menjadi alternatif untuk pembelajaran karakter, dengan menggunakan video pembelajaran akan terlihat contoh yang bisa anak tirukan, hasil penelitian Muthmainnah (2013) mengungkapkan dengan menggunakan

media audio visual video clip anak akan memperoleh gambaran realitas tentang cara menyikapi masalah, baik hubungan personal maupun intrapersonal. Anak akan belajar menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, belajar menghargai dan menghormati orang lain, memiliki semangat agar mampu menjadi orang yang bermanfaat. Video pembelajaran dapat menambah minat anak dalam belajar karena anak dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Ditegaskan oleh Ode bahwa audio visual dapat merangsang minat anak untuk belajar dan meningkatkan pembelajaran. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat anak untuk belajar akan semakin terangsang, sehingga kemampuan anak dalam mempelajari sesuatu dapat terlaksana dengan baik.

Proses pembelajaran audiovisual. Pada usia 5-6 tahun, eksplorasi anak sudah intens. Pembelajaran Minat dapat dimotivasi dengan pendekatan-pendekatan yang menarik, khususnya pembelajaran audio yang interaktif dan menghibur. Berikut proses pembelajaran yang dirancang khusus untuk menumbuhkan keinginan belajar pada anak usia 5-6 tahun. Membantu menarik perhatian anak ketika menggunakan media audio visual. Anak-anak biasanya bereaksi antusias ketika dihadapkan pada media audiovisual. Seperti , mereka menonton layar dengan sangat antusias, merespons dengan ekspresi wajah ekspresif yang menunjukkan pengertian, atau menggunakan nada dan cicit yang tidak pantas saat melihatnya. Selama proses pembelajaran, anak aktif berinteraksi dengan media. Mereka bernyanyi, menari atau menjawab pertanyaan yang diajukan dalam video pembelajaran. Sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Respon anak terhadap pembelajaran menggunakan media audiovisual sangat positif. Minat mereka dalam belajar seringkali terlihat jelas. Fokus anak meningkat dan ia berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ia sering mengungkapkan pertanyaan atau komentar tentang apa yang dilihatnya. Untuk pelaksanaannya seperti ditayangkan pembelajaran menulis ABJAD, berhitung, pengenalan suara hewan serta makanannya.

Setiap sesi pengajaran dimulai dengan penjelasan untuk membantu pelajar mengetahui apa yang seharusnya mereka pelajari. Media audiovisual dipilih karena menarik dan sesuai. Evaluasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sangat efektif, karena sangat menghemat tenaga pendidik dan membentuk semangat belajar, karena gambar atau video dapat dijadikan contoh teori pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran akan sangat menarik, Namun jika menggunakan media audiovisual, anak atau anak-anak langsung melihat gambar atau video sesuai materi yang disampaikan oleh guru.

Dari data yang telah didapatkan Setelah memberikan video kepada anak, guru memberikan instruksi kepada anak untuk memutar video Isi Cerita. Anak mulai berkembang mendengar video sebelumnya. Video pertama kemudian akan diputar hingga video terakhir. Ketika guru memberi tahu seorang anak tentang judul dan bagian isi video, dimulai berkembang dan beradaptasi dengan harapannya. Anak berkembang dengan sangat baik. Hasil tayang video tentang memperkenalkan konsep angka dan huruf dengan menggunakan video animasi yang menarik dan mudah diikuti oleh anak keterlibatan aktif tanya jawab dan diskusi serta dapat mengenal suara-suara hewan. Dengan karakter yang menarik membantu anak-anak lebih fokus dan antusias. Hal ini terlihat dari antusias anak dalam mengerjakan tugas setelah pemaparan topik melalui media audio visual. Di sana tugas-tugasnya selalu dikaitkan dengan setiap pembelajaran sehingga membuat mereka sangat antusias dan mampu mengerjakan tugasnya dengan baik secara mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran sangat efektif, karena sangat menghemat tenaga pendidik dan membentuk semangat belajar, karena gambar atau video dapat dijadikan contoh teori pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran akan sangat menarik. Namun jika menggunakan strategi *audiovisual*, anak atau anak-anak langsung melihat gambar atau video sesuai materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat anak untuk belajar akan semakin terangsang, sehingga kemampuan anak dalam mempelajari sesuatu dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, bahwa Setelah memberikan video kepada anak, guru memberikan instruksi kepada anak untuk memutar video Isi Cerita. Anak mulai berkembang mendengar video sebelumnya. Video pertama kemudian akan diputar hingga video terakhir. Ketika guru memberi tahu seorang anak tentang judul dan bagian isi video, dia mulai berkembang dan beradaptasi dengan harapannya. Anak berkembang dengan sangat baik. Hasil tayang video tentang memperkenalkan konsep angka dan huruf dengan menggunakan video animasi yang menarik dan mudah diikuti oleh anak keterlibatan aktif tanya jawab dan diskusi serta dapat mengenal suara-suara hewan. Dengan karakter yang menarik membantu anak-anak lebih fokus dan antusias. Hal ini terlihat dari antusias anak dalam mengerjakan tugas setelah pemaparan topik melalui media audio visual. Di sana tugas-tugasnya selalu dikaitkan dengan setiap pembelajaran sehingga membuat mereka sangat antusias dan

mampu mengerjakan tugasnya dengan baik secara mandiri. Indikator minat belajar ini berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah. (2021). Analisis Pengembangan Instrumen Observasi Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kualita Pendidikan* 2, no. 3 (December 30, 2021): 181–86. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i3.142>.
- Cresswell, John. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. Edisi Ketiga, 2013.
- Epy Purwasih. (2024). Peranan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B PAUD Terpadu Tri Dharma Santi Lebagu Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong. *Bungamputi*, 2(1), 30-41. Diambil dari <https://jurnalfkpuntad.com/index.php/bgp/article/view/3561>
- Fitria, Ayu. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (March 20, 2018). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Indah Herawati. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *PERNIK* 6, no. 2 (October 20, 2023): 83–87. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>.
- Mardhian Ningrum, A., Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>.
- Moleong, I. J. (2016). *metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Rosdakarya.
- Mulyati, Mumun. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (October 8, 2019): 277–94. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>.
- Mutia Syaputria, Retno Wulandari, and Fahmi. (2023). Mengembangkan Berbahasa Anak Melalui Audio Visual Pada Kelompok B Di Ra Plus Fatahul Wardah. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 1 (May 17, 2023): 183–86. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.694>.

- Nurdiyanti, Septiya. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. 2 (2019). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5652>
- Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon. 9. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.1409-1420.2023>
- Rahmawati, Tasya Melinda. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Tk Negeri 1 Batu Brak Lampung Barat Skripsi," n.d. <https://repository.radenintan.ac.id/20688/>
- Saragih, Atika Angriani, Ira Suryani, and Ahmad Syukri Sitorus. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood* 7, no. 1 (February 14, 2024): 115–22. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>.
- Sulistiyawan, Catur, and Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. 1, no. 2 (2021). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/sip/article/view/8198>
- Suryani, Lely, and Stefania Baptis Seto. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (September 11, 2020): 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Ubaidillah, U. (2020). Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (October 12, 2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.
- Zainuddin, & Rini Nopriyanti. (2021). Strategi Penerapan Media Audio Visual Dalam Menanamkan Nilai Kesabaran Pada Anak Usia Dini Di KB Mawar Indah Muara Penimbung Ulu. *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 77-84. <https://doi.org/10.53649/symfonia.v1i1.7>.



Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi di SMP Negeri 01 Abung Barat

Annisa Jamil Syarifah^{1*}, Bambang Sri Anggoro², Siska Andriani³

anisajs8321@gmail.com^{1*}, bambangsrianggoro@radenintan.ac.id²,

siskaandriani@radenintan.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Received: 02 10 2024. Revised: 15 10 2024. Accepted: 16 11 2024.

Abstract : Differentiated learning is a learning process that accomodates students to learn according to their abilities and respective interest. The aims of this research is to describe the differentiated mathematics learning process in the independent curriculum and to describe the mathematics learning outcomes of students who receive differentiated learning. The method used in the descriptive research with qualitative analysis and the location in this study was to take place at SMP Negeri 01 Abung Barat with principals, math teacher, and three students as informants. The results in this study are the process of implemented differentiated mathematics learning is carried out by implemented a process and product differentiation strategy based on the leaning needs and interests of different students. Students learning outcomes that are overall student scores in three classes have reached the KKM and many student's scores have even exceeded the KKM. This proves that there is an increase in the scores of students who have received differentiated mathematics learning.

Keywords : Mathematics Learning, Differentiated, Independent Curriculum.

Abstrak : Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu proses pembelajaran yang memfasilitasi para siswa untuk belajar sesuai kemampuan, dan minat mereka masing-masing. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pembelajaran matematika berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka dan untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa yang menerima pembelajaran berdiferensiasi. Metode dalam penelitian deskriptif dengan analisis kualitatif dan lokasi dalam penelitian ini adalah bertempat di SMP Negeri 01 Abung Barat dengan informan penelitian Kepala sekolah, pendidik matematika dan tiga orang siswa. Hasil dalam penelitian ini adalah proses penerapan pembelajaran matematika berdiferensiasi dilakukan dengan menerapkan strategi diferensiasi proses dan strategi diferensiasi produk yang dilakukan berdasarkan kebutuhan dan minat belajar siswa yang berbeda-beda. Hasil belajar siswa yaitu nilai siswa secara keseluruhan dalam tiga kelas telah mencapai KKM dan banyak yang bahkan nilainya sudah melewati KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa yang telah menerima pembelajaran matematika berdiferensiasi.

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika, Berdiferensiasi, Kurikulum Merdeka.

PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia sangat sering dilakukan perubahan dengan berbagai alasan dan tujuan, diantaranya karena kurikulum-kurikulum sebelumnya dianggap belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karena mengikuti perkembangan zaman dan teknologi (Susila & Aryasuari, 2023), dan yang paling baru perubahan kurikulum dilakukan bertujuan untuk memulihkan *loss learning* atau krisis pembelajaran akibat pandemi *covid-19* (Putri & Arsanti, 2022). Kurikulum yang diberlakukan dalam menangani situasi tersebut adalah kurikulum merdeka belajar. Kebijakan Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran resmi dikeluarkan berdasarkan surat keputusan dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Implementasi kurikulum merdeka dianggap sangat tepat dilakukan dikarenakan sesuai dengan namanya yaitu Merdeka belajar, sehingga siswa merasa merdeka dalam belajar dan tidak merasa terbebani dalam pembelajaran (Sahnan & Wibowo, 2023). Merdeka yang dimaksud dalam kurikulum ini selain merdeka dalam belajar adalah merdeka dalam berpikir dan berinovasi dalam belajar, merdeka dalam mengembangkan kreativitas dan merdeka dalam perasaan dalam kata lain merasa bahagia saat belajar.

Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik dari kurikulum merdeka belajar yaitu kurikulum ini hanya berfokus pada materi esensial sehingga masih memiliki cukup banyak waktu dalam menguasai kompetensi dasar (Literasi dan Numerasi). Selain itu, terdapat dua karakteristik kurikulum merdeka lainnya yaitu pembelajaran berbasis proyek melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan fleksibilitas bagi guru dalam pembelajaran agar menyesuaikan kemampuan siswa, konteks dan muatan lokal. Fleksibilitas bagi guru tersebut berupa fleksibilitas yang memberikan kebebasan bagi guru dalam pembelajaran agar memperhatikan minat dan kemampuan siswa melalui sebuah pembelajaran yaitu pembelajaran berdiferensiasi. Menurut teori Tomlinson, pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah upaya yang dilaksanakan untuk mengharmonisasikan berbagai perbedaan demi memperoleh informasi, menghasilkan gagasan dan mempresentasikan hasil yang telah dipelajari oleh siswa (Suwartiningsih, 2021). Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu program sekolah penggerak dalam kurikulum merdeka yang mulai diselenggarakan sejak tahun 2020 lalu. Tujuan utama dalam pembelajaran berdiferensiasi adalah untuk memenuhi perbedaan kebutuhan belajar siswa dan bagaimana para pendidik menyikapi perbedaan kebutuhan belajar siswa tersebut. Dengan demikian, dalam hal ini pendidik dituntut agar dapat memahami

berbagai kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda sehingga dapat menjalan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Kebutuhan belajar siswa dikategorikan menjadi tiga sesuai dengan teori Tomlinson yaitu profil belajar siswa, kesiapan belajar siswa dan minat belajar siswa (Hanif Evendi et al., 2023). Kebutuhan belajar siswa tersebut difasilitasi oleh tiga jenis strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan pendapat Sutrisno antara lain yaitu strategi diferensiasi konten, strategi diferensiasi proses dan strategi diferensiasi produk (Astria & Kusuma, 2023). Implementasi ketiga strategi pembelajaran berdiferensiasi tersebut di dalam kelas akan menghadirkan suasana pembelajaran baru dikarenakan adanya perbedaan dan keberagaman dalam proses belajar mengajar. Dalam implementasinya, siswa akan mendapatkan pembelajaran berbeda melalui strategi konten, siswa dapat mengolah ide dan gagasan dalam strategi proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui strategi produk. Ketiga strategi pembelajaran berdiferensiasi tersebut dianggap akan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran berdiferensiasi mulai banyak terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia dan mulai banyak diterapkan dalam beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam pembelajaran matematika merupakan langkah yang tepat mengingat anggapan siswa terhadap pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami (Kusuma et al., 2018). Pembelajaran matematika yang diajarkan oleh pendidik saat ini masih banyak menggunakan cara-cara konvensional dengan satu jenis metode belajar yang sama kepada seluruh siswa sehingga kurang memperhatikan minat dan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Hal tersebut akan menyebabkan adanya ketidakseimbangan dalam belajar dikarenakan siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berdiferensiasi menjadi opsi yang tepat dalam pembelajaran matematika, sebagaimana hasil penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Suwartiningsih, 2021). Penelitian tersebut berupa tindakan kelas dengan metode analisis data kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian, pengumpulan dan analisis data kualitatif.

Dari hasil melakukan penelitian berupa wawancara dengan pendidik matematika kelas VII di SMP Negeri 01 Abung Barat, beliau menyampaikan bahwa pembelajaran berdiferensiasi sudah mulai diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas VII, selain karena pembelajaran berdiferensiasi adalah program dalam kurikulum merdeka, alasan diimplementasikan

pembelajaran matematika berdiferensiasi adalah untuk memenuhi dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Pembelajaran berdiferensiasi dinilai mampu memfasilitasi perbedaan kebutuhan belajar siswa tersebut. Selanjutnya beliau menjelaskan bahwa dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang dinilai sudah tepat ini, masih terdapat hambatan dalam pelaksanaannya. Diantaranya seperti tidak semua pendidik mengetahui dan memahami konsep pembelajaran berdiferensiasi ini dikarenakan pembelajaran berdiferensiasi ini masih sangat baru diperkenalkan. Hal ini menyebabkan implementasi pembelajaran diferensiasi dalam pembelajaran matematika belum terlaksana secara maksimal di SMP Negeri 01 Abung Barat.

Selain melalui wawancara, berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi juga ditemukan bahwa pembelajaran matematika berdiferensiasi baru dilaksanakan di tiga kelas dari jumlah lima kelas VII di SMP Negeri 01 Abung Barat, diantaranya yaitu kelas VII A, VII B dan VII C. Kurangnya pemahaman pendidik mengenai pembelajaran berdiferensiasi mengakibatkan adanya *miss-komunikasi* antara pendidik dengan beberapa siswa yang menyebabkan siswa pada dua kelas lainnya merasa kurang mengerti pembelajaran berdiferensiasi, menganggap bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang sulit dan lebih memilih agar tetap melaksanakan pembelajaran matematika secara konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono mengemukakan bahwa pendekatan penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang dimanfaatkan untuk melakukan penelitian terhadap suatu keadaan obyek yang alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Prasanti, 2018). Lokasi dalam penelitian ini di SMP Negeri 01 Abung Barat, Lampung Utara. Dalam menetapkan lokasi penelitian, peneliti sudah terlebih dahulu menentukan objek dan tujuan penelitian agar memudahkan peneliti selama melaksanakan penelitian. Penelitian ini memperoleh data dari dua sumber yaitu sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer didapatkan peneliti melalui wawancara, observasi, *Focus Group Discussion*, dan teknik dokumentasi, sedangkan sumber data sekunder yang diperoleh peneliti melalui mengamati, membaca dan memahami data yang telah tersedia. Wawancara dan *Focus Group Discussion* yang dilakukan peneliti terhadap lima informan yang menjadi subjek penelitian.

Subjek penelitian ditetapkan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang mana informan harus memenuhi kriteria yang peneliti tetapkan yaitu pihak-pihak yang terlibat langsung dalam implementasi pembelajaran matematika berdiferensiasi dan informan harus pihak-pihak yang mengetahui banyak informasi terkait. Dengan demikian, informan yang ditetapkan oleh peneliti antara lain kepala SMP Negeri 01 Abung Barat, guru matematika kelas VII, tiga orang siswa yang masing-masing perwakilan dari kelas VII A, VII B dan VII C. Peneliti menganalisis data hasil dari sumber data primer yaitu hasil wawancara, observasi dan *Focus Group Discussion* menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman (Nurkholiq et al., n.d.) yaitu Reduksi data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), Penarikan Kesimpulan/Verifikasi. Penelitian ini menggunakan keabsahan data melalui triangulasi teknik, yang dikemukakan oleh Moleong bahwa triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data atau informasi dengan cara yang berbeda (Adhimah, 2020). Peneliti membandingkan data hasil wawancara, FGD, observasi dan dokumentasi. Melalui berbagai konteks yang diharapkan hasil yang didapat mendekati kebenaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkaitan dengan proses implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran matematika berdiferensiasi di SMP Negeri 01 Abung Barat sebagaimana data yang telah peneliti kumpulkan baik melalui wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), observasi dan dokumentasi secara keseluruhan menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika berdiferensiasi terdiri dari tiga hal pokok yaitu : 1) Strategi pembelajaran berdiferensiasi, 2) Faktor pendukung dan faktor penghambat pembelajaran matematika berdiferensiasi, 3) penilaian. Strategi pembelajaran berdiferensiasi yang lebih banyak diterapkan di kelas VII A, VII B dan VII C SMP Negeri 01 Abung Barat yaitu strategi diferensiasi proses dan strategi diferensiasi produk. Sedangkan untuk strategi konten sangat jarang diterapkan. Strategi proses lebih banyak digunakan dikarenakan berdasarkan sifat pembelajaran matematika yang berupa penjelasan lisan sehingga dapat secara langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata para siswa. Penjelasan secara lisan dalam strategi proses yang merupakan metode pembelajaran berupa metode ceramah masih sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi.

Metode ceramah digunakan agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu terdapat juga siswa yang memilih metode ceramah dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi. Berdasarkan hasil diskusi yang telah peneliti lakukan dengan siswa melalui

Focus Group Discussion, diketahui bahwa siswa memilih metode ceramah karena dapat bertanya dan mendapatkan jawaban secara langsung terhadap materi yang belum dipahami. Selain metode ceramah, siswa juga menerima metode pembelajaran lainnya seperti metode pembelajaran berkelompok dan tutor sebaya. Metode pembelajaran berkelompok sesuai dengan teori Bobby De Potter yang menyatakan bahwa masing-masing manusia memiliki kecenderungan yang berbeda-beda dalam menyerap informasi atau pelajaran (Lestari et al., n.d.). Metode pembelajaran berkelompok juga didukung dengan metode tutor sebaya dalam masing-masing kelompok, metode tutor sebaya dilakukan oleh beberapa orang siswa dengan memberikan penjelasan materi kepada teman satu kelompok ataupun kelompok lain. Berdasarkan hasil wawancara dan *Focus Group Discussion* di atas, sejalan dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan.

Peneliti telah mengamati proses pembelajaran matematika berdiferensiasi kelas VII SMP Negeri 01 Abung Barat dimana pendidik menjelaskan materi secara langsung kepada siswa, pendidik menjawab pertanyaan siswa dengan memberikan penjelasan di papan tulis terkait yang belum dipahami oleh siswa, bahkan menjelaskan sampai beberapa kali hingga siswa benar-benar memahami materi tersebut. Selain itu, berdasarkan hasil dokumentasi yang telah peneliti kumpulkan juga sejalan dengan pernyataan di atas bahwa metode pembelajaran berkelompok dan tutor sebaya juga diterapkan dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi. Selain menerapkan strategi diferensiasi proses, pendidik matematika kelas VII SMP Negeri 01 Abung Barat juga cukup sering menerapkan pembelajaran berdiferensiasi produk. Penerapan strategi produk dikarenakan siswa dapat bebas berkreasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan menyesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa yang berbeda dalam menyelesaikan tugas atau produk yang dibuat. Melalui strategi produk, siswa mampu mengembangkan kreativitas mereka sesuai dengan minat mereka masing-masing, yang pada akhirnya memberikan dampak yang baik bagi pendidik. Hal ini dikarenakan melalui diferensiasi produk, pendidik jadi mengetahui banyaknya kemampuan siswa yang tidak diketahui sebelumnya jika bukan karena diferensiasi produk.

Peneliti mengamati secara langsung beberapa bentuk produk yang dihasilkan oleh siswa diantaranya berupa produk dua dimensi dan produk tiga dimensi. Materi untuk produk tersebut ditentukan oleh pendidik, namun siswa diberikan kebebasan untuk menciptakan produk sesuai dengan minat dan kreativitas mereka masing-masing. Berbeda dengan strategi proses dan produk, strategi konten jarang sekali diterapkan dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi. Berdasarkan hasil diskusi yang peneliti lakukan dengan dua orang siswa yang

merupakan informan penelitian melalui *Focus Group Discussion*, mereka menyampaikan dengan baik alasan kurang efektifnya strategi konten berupa video pembelajaran yaitu diantaranya karena video pembelajaran tidak langsung membuat siswa memahami materi sehingga masih harus dijelaskan ulang oleh pendidik. Hal tersebut tentu menyebabkan waktu pembelajaran matematika berdiferensiasi di kelas menjadi kurang efisien. Selain itu, saat menonton video pembelajaran dan siswa merasa ada yang kurang dipahami dan ingin ditanyakan, mereka tidak dapat langsung mengajukan pertanyaan dan harus menunggu hingga video selesai diputar. Hal tersebut seringkali menyebabkan siswa melupakan pertanyaan yang ingin mereka ajukan sehingga mereka gagal memahami materi dalam video pembelajaran tersebut.

Berdasarkan wawancara dan hasil diskusi yang peneliti lakukan sejalan dengan hasil observasi terkait strategi konten yaitu menampilkan video pembelajaran yang mana setelah itu pendidik masih harus menjelaskan materi dalam video tersebut kepada siswa dikarenakan video pembelajaran tersebut tidak dapat secara langsung dipahami oleh siswa, sehingga untuk pertemuan lainnya pendidik tidak lagi menggunakan strategi konten dan hanya fokus pada strategi proses dan produk. Siswa merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran matematika berdiferensiasi namun siswa juga dapat menjadi faktor penghambat keberhasilan tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Saiful Bahri Djamarah yang menyebutkan bahwa siswa merupakan unsur terpenting dalam kegiatan interaksi edukatif karena sebagai pokok persoalan dalam semua aktivitas pembelajaran (Hanifah et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik matematika menyatakan bahwa oleh karena tingkat kemampuan siswa yang berbeda dan sikap siswa selama pembelajaran menjadikan siswa dapat menjadi faktor pendukung juga dapat menjadi faktor penghambat keberhasilan penerapan pembelajaran matematika berdiferensiasi.

Selain siswa, terdapat beberapa faktor pendukung pembelajaran matematika berdiferensiasi lainnya sebagaimana yang telah peneliti kumpulkan melalui wawancara dan diskusi dalam *Focus Group Discussion* secara keseluruhan menyatakan bahwa beberapa faktor pendukungnya antara lain sarana dan prasarana sekolah yang telah memadai untuk dilaksanakan pembelajaran matematika berdiferensiasi, terdapat lebih dari 1 referensi buku pembelajaran matematika dan buku yang digunakan sekarang lebih lengkap dari buku matematika pada kurikulum sebelumnya, lingkungan sekolah sudah mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi juga terdapat kombel, IHT, webinar MGMP dan workshop bagi para pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 01 Abung Barat. Faktor penghambat

keberhasilan implementasi pembelajaran matematika berdiferensiasi di kelas VII SMP Negeri 01 Abung Barat sebagaimana yang telah peneliti kumpulkan melalui wawancara dan *Focus Group Discussion* secara keseluruhan menyatakan bahwa beberapa faktor penghambatnya antara lain yaitu kurangnya inisiatif siswa dalam memahami materi pelajaran, hal tersebut diperjelas dengan perilaku siswa yang memilih untuk tidak mengerjakan tugas yang diberikan hanya karena mereka tidak memahami materi tersebut.

Selain itu kondisi beberapa kelas tidak terdapat aliran listrik sehingga menghambat proses pembelajaran yang memerlukan aliran listrik seperti saat penggunaan proyektor. Sikap siswa juga menjadi faktor penghambat seperti sibuk mengobrol dan tidak memperhatikan pelajaran, sering izin keluar kelas mengurangi estimasi waktu pembelajaran yang telah ditentukan. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik matematika kelas VII sebagaimana berdasarkan hasil wawancara dan observasi juga *Focus Group Discussion* yang telah peneliti lakukan berupa penilaian keaktifan siswa selama pembelajaran, hasil latihan/ tes tertulis siswa dan juga penilaian sikap siswa selama pembelajaran matematika berdiferensiasi. Hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran matematika berdiferensiasi berdasarkan wawancara, observasi, *focus group discussion* (FGD), dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa setelah menerima pembelajaran matematika berdiferensiasi. Nilai siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa yang Menerima Pembelajaran Berdiferensiasi

Kode Responden	7A PTS	Kode Responden	7B PTS	Kode Responden	7C PTS
A-1	83	B-1	83	C-1	75
A-2	75	B-2	75	C-2	77
A-3	80	B-3	75	C-3	76
A-4	76	B-4	78	C-4	75
A-5	80	B-5	80	C-5	76
A-6	76	B-6	78	C-6	80
A-7	77	B-7	76	C-7	75
A-8	78	B-8	75	C-8	75
A-9	83	B-9	75	C-9	75
A-10	77	B-10	75	C-10	76
A-11	77	B-11	76	C-11	76
A-12	77	B-12	78	C-12	76
A-13	77	B-13	76	C-13	76
A-14	76	B-14	75	C-14	76
A-15	80	B-15	77	C-15	75
A-16	75	B-16	75	C-16	75
A-17	75	B-17	75	C-17	76
A-18	76	B-18	75	C-18	76
A-19	75	B-19	76	C-19	75

A-20	75	B-20	82	C-20	78
A-21	82	B-21	75	C-21	78
A-22	77	B-22	75	C-22	78
A-23	78	B-23	75	C-23	75
A-24	75	B-24	75	C-24	75
A-25	75	B-25	76	C-25	75
A-26	75	B-26	76	C-26	75
A-27	75	B-27	77	C-27	75
A-28	75	B-28	78	C-28	75
A-29	76	B-29	75	C-29	76
A-30	76	B-30	78	C-30	76
A-31	76	B-31	77	C-31	76
A-32	76	B-32	75	C-32	75
-	-	B-33	75	C-33	76
-	-	B-34	75	C-34	78
-	-	B-35	75	-	-

Berdasarkan tabel nilai PTS siswa di atas, menunjukkan bahwa hampir seluruh nilai siswa yang telah menerima pembelajaran berdiferensiasi telah mencapai nilai KKM yaitu 75 dan bahkan banyak yang sudah melampaui KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa yang telah menerima pembelajaran matematika berdiferensiasi. Pemilihan strategi pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap siswa yang lebih bersemangat saat pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang kemudian meningkatkan nilai siswa, hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Suwartiningsih, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMP Negeri 01 Abung Barat dan guru matematika kelas VII SMP Negeri 01 Abung Barat juga hasil *Focus Group Discussion* dengan tiga peserta didik yang menjadi informan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa proses penerapan pembelajaran matematika berdiferensiasi dilakukan dengan menerapkan strategi diferensiasi proses dan strategi diferensiasi produk yang dilakukan berdasarkan kebutuhan dan minat belajar peserta didik yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi, terdapat beberapa faktor penghambat dalam proses pembelajaran matematika berdiferensiasi, namun pembelajaran berdiferensiasi tetap dapat berjalan lancar karena adanya faktor-faktor pendukung pembelajaran matematika berdiferensiasi. Hasil belajar peserta didik yaitu nilai peserta didik secara keseluruhan dalam satu kelas telah mencapai KKM dan banyak yang bahkan nilainya sudah melewati KKM

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Proses implementasi pembelajaran matematika berdiferensiasi dimulai dengan pemilihan strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dibagi menjadi strategi konten, strategi proses dan strategi produk. Strategi yang lebih banyak digunakan adalah strategi proses dan produk, sedangkan strategi konten sangat jarang digunakan. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa dan juga untuk lebih mengefisiensi waktu pembelajaran. Sesuai dengan hakikat pembelajaran berdiferensiasi yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang bebrbeda. Oleh karena itu, siswa menjadi faktor utama keberhasilan proses pembelajaran matematika berdiferensiasi. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pemahaman materi siswa yang juga dampak dari perubahan sikap siswa setelah diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi. Strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dipilih dan diterapkan berdasarkan kebutuhan belajar dan minat siswa sehingga siswa menjadi lebih senang, bersemangat dan menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga berdampak baik terhadap pemahaman materi siswa sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan nilai siswa. Impelmentasi pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan nilai siswa hampir seluruhnya meskipun dalam penerapannya terdapat beberapa hambatan namun dapat diatasi dengan baik oleh pihak sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (studi kasus di desa karangbong RT. 06 RW. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647>
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i2.14101>
- Hanif Evendi, Yossie Rosida, & Dani Zularfan. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka SMPN 4 Kragilan. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 181–186. <https://doi.org/10.56799/joongki.v2i2.1454>

- Hanifah, H., Susanti, S., & Setiawan Adji, A. (2020). *Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran*. 2(1), 105–117.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Kusuma, R. D. F. D., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2018). Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 191.
<https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2557>
- Lestari, Hadarah, & Soleha. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar Negeri 10 Pangkalpinang*. 1(2), 49–58. <https://doi.org/10.32923/edois.v1i02.3710>
- Nurkholiq, A., Saryono, O., & Setiawan, I. (2019). *Analisis Pengendalian Kualitas (Quality Control) dalam Meningkatkan Kualitas Produk*.
<http://dx.doi.org/10.2827/ekonologi.v6i2.2983>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1).
<https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). *KURIKULUM MERDEKA BELAJAR SEBAGAI PEMULIHAN PEMBELAJARAN*.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27269>
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29–43.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>
- Susila, I. K. D., & Aryasuari, I. G. A. I. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pengajaran ESP dalam Kemerdekaan Belajar. *Widya Balina*, 8(1), 585–592.
<https://doi.org/10.53958/wb.v7i1.233>
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>



Kesetaraan Gender dan Inklusi Sosial dalam Membentuk Karakter Religius pada Anak Sekolah Luar Biasa di Jawa Tengah

Istiqlal Yul Fanani^{1*}, Esti Nur Wakhidah², Luthfannisa Afif Nabila³,

Muhammad Azka Sulaeman⁴

istiqlalyulfanani@gmail.com^{1*}

^{1,2}Program Studi Bisnis Digital

^{3,4}Program Studi Aktuaria

^{1,2,3,4}Institut Teknologi dan Bisnis Muhammadiyah Purbalingga

Received: 26 09 2024. Revised: 27 11 2024. Accepted: 02 12 2024.

Abstract : This study aims to analyze the influence of gender equality and social inclusion on the character development of students in Special Education Schools (SLB). The research method used is quantitative, with a sample size of 366 individuals. Data analysis was conducted using SEM PLS. The findings indicate that both gender equality and social inclusion have a significant influence on the character development of SLB students. The implications of these findings emphasize the need for strengthening educational policies focused on equality and social inclusion to ensure that every student, regardless of gender or special needs, has equal opportunities to develop holistically, both academically and morally.

Keywords : Character, Gender, Religion, Social.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kesetaraan gender dan inklusi sosial terhadap pembentukan karakter siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jumlah sampel 366 orang. Analisis data menggunakan SEM PLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kesetaraan gender maupun inklusi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter siswa SLB. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya penguatan kebijakan pendidikan yang berfokus pada kesetaraan dan inklusi sosial guna memastikan bahwa setiap siswa, tanpa memandang gender atau kebutuhan khusus, memiliki kesempatan yang setara untuk berkembang secara holistik, baik dari segi akademis maupun karakter moral.

Kata Kunci : Gender, Karakter, Religi, Sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi yang kuat dalam pembentukan karakter individu dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kemanusiaan. Namun, realitasnya, akses terhadap pendidikan yang berkualitas tidak merata, terutama bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus (Hidayah, 2019). Anak-anak yang bersekolah di sekolah luar biasa, meskipun memiliki potensi

How to cite: Fanani, I. Y., Wakhidah, E. N., Nabila, L. A., & Sulaeman, M. A. (2025). Kesetaraan Gender dan Inklusi Sosial dalam Membentuk Karakter Religius pada Anak Sekolah Luar Biasa di Jawa Tengah. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (1), 44-54.

Copyright © 2025 Istiqlal Yul Fanani, Esti Nur Wakhidah, Luthfannisa Afif Nabila, Muhammad Azka Sulaeman
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

dan bakat yang sama dengan anak-anak lainnya, seringkali menghadapi tantangan dalam mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Aulianida, *et al*, 2019). Kesetaraan gender dan inklusi sosial telah menjadi dua isu krusial dalam pendidikan di Indonesia (Farhan, 2021). Meskipun telah ada upaya-upaya untuk meningkatkan kesetaraan dan inklusi dalam sistem pendidikan, masih terdapat tantangan yang signifikan, terutama dalam konteks anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti anak-anak yang bersekolah di luar biasa (Hidayah, *et al*, 2022).

Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendiknas) mencatat peningkatan jumlah sekolah reguler yang turut menyelenggarakan pendidikan inklusi di Indonesia. Hingga September 2023, tercatat ada sebanyak 44.477 sekolah yang telah mengimplementasikan program ini. Jawa Tengah menjadi salah satu provinsi dengan jumlah sekolah inklusi terbanyak, seiring dengan tingginya kepadatan penduduk di Indonesia, menghadapi tantangan serupa dalam memastikan bahwa anak-anak ini mendapatkan akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas dan pembentukan karakter religius. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Jawa Tengah tahun 2023 menunjukkan bahwa di Jawa Tengah, terdapat 373 sekolah yang menerapkan model inklusi dengan jumlah total siswa inklusif mencapai 1.950. Angka tersebut memperinci distribusi siswa inklusif berdasarkan jenis disabilitasnya, dimana siswa tunanetra mencapai 114, tunarungu 31, tunagrahita ringan dan tunagrahita sedang masing-masing 142, tunadaksa ringan dan tunadaksa sedang 60, tunalaras 59, tunawicara 27, siswa dengan hiperaktifitas 242, siswa berkecerdasan istimewa 74, siswa berbakat istimewa 449, siswa dengan kesulitan belajar 641, tidak ada siswa yang merupakan korban penyalahgunaan narkoba, siswa indigo sebanyak 4, Down Syndrome 5, Autis 31, dan siswa tunaganda 26. Di Jawa Tengah, masalah ini menjadi semakin kompleks dengan adanya dinamika gender dan isu inklusi sosial yang turut mempengaruhi proses pendidikan mereka.

Pendekatan yang holistik dan berkelanjutan untuk mengatasi kompleksitas isu yang dihadapi adalah melalui pendekatan inklusif untuk memastikan partisipasi aktif dari berbagai pihak yang relevan, termasuk siswa, guru, orang tua, dan pihak-pihak terkait lainnya (Hidayah *et al.*, 2022; Ika Damayanti *et al.*, 2021). Kesetaraan gender memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk karakter individu dengan menciptakan lingkungan yang adil dan inklusif, di mana individu diberi kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensi mereka sepenuhnya tanpa memandang jenis kelamin mereka (Husna, *et al*, 2019). Melalui pengakuan nilai-nilai seperti kerjasama, saling menghormati, dan empati, kesetaraan gender membantu memupuk sikap positif terhadap orang lain (Yonata, 2020), membangun hubungan yang sehat

(Hapsari, 2020), dan memperkuat kapasitas untuk berempati dan memahami perspektif orang lain (Hidayah et al., 2022). Dalam lingkungan yang mempromosikan kesetaraan gender, individu juga lebih mungkin untuk membangun karakter yang mandiri, percaya diri, dan mampu mengambil keputusan berdasarkan bakat dan keinginan mereka sendiri, serta memerangi diskriminasi dan kekerasan berbasis gender, yang pada gilirannya memperkuat nilai-nilai keadilan, keberanian, dan tanggung jawab sosial dalam pembentukan karakter mereka (Luthfiah *et al.* 2023; Milah, 2023).

Inklusi sosial memegang peranan krusial dalam membentuk karakter individu dengan menciptakan lingkungan yang menerima dan memahami keberagaman, serta memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk berpartisipasi secara penuh dalam kehidupan sosial (Hapsari, 2020; Ningrum, *et al.*, 2023; Rumahuru, 2021). Melalui interaksi yang inklusif, individu belajar untuk menghargai perbedaan, memupuk sikap empati, dan mengembangkan rasa tanggung jawab sosial yang kuat (Sunanto, 2021). Inklusi sosial membuka pintu bagi pertumbuhan pribadi yang holistik, dengan memperluas wawasan individu tentang dunia di sekitar mereka (Rumahuru, 2021). Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengisi gap yang belum diteliti sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dan termasuk dalam kategori *explanatory research*, yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel dengan cara menguji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SLB yang ada di Jawa Tengah sebanyak 4.348 siswa. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *stratified sampling* adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian di mana populasi dibagi menjadi beberapa subkelompok yang disebut strata, dan kemudian sampel diambil dari setiap strata tersebut. Sebelumnya ditentukan dahulu besarnya sampel. 366 orang yang tersebar di 35 Kabupaten dan Kota di Jawa Tengah. Penelitian ini terdiri dari 3 variabel yaitu: Kesetaraan Gender dengan 6 indikator yaitu: setara dalam pendidikan, setara dalam mendapatkan pekerjaan dan penghasilan, setara dalam memperoleh fasilitas kesehatan, setara dalam partisipasi politik, setara dalam peran di keluarga dan setara terhadap akses SDM.

Inklusi sosial dengan indikatornya yaitu: aksesibilitas, partisipasi, keterlibatan dan penerimaan, pendidikan dan pelatihan, perlindungan dan dukungan, kesetaraan peluang. Karakter religius dengan indikator: keyakinan, praktek agama, penghayatan dan konsekuensi dan pengalaman. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan bantuan guru SLB pada siswa yang

menjadi sampel penelitian. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Structural Equation Model* (SEM) berbasis *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan metode SEM yang berfokus pada komponen atau varian. *Structural Equation Model* (SEM) sendiri adalah salah satu teknik statistik yang memungkinkan pengujian rangkaian hubungan kompleks secara simultan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menilai *outer model* atau *measurement model* pada penelitian ini dengan teknik analisis data menggunakan SmartPLS, terdapat tiga kriteria yang digunakan, yaitu *convergent validity*, *discriminant validity*, dan *composite reliability*.

Convergent validity. Batas minimal untuk nilai *loading factor* pada penelitian ini ditetapkan pada 0,60. Artinya, indikator dianggap valid apabila nilai *loading factor*-nya mencapai atau melebihi 0,60, yang menunjukkan bahwa indikator tersebut memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan variabel laten yang diukur.

Tabel 1. *Outer Loadings (Measurement Model)*

Variabel	Indikator	<i>Loading factor</i>
Kesetaraan Gender	KS.1	0,933
	KS.2	0,932
	KS.3	0,699
	KS.4	0,929
	KS.5	0,700
	KS.6	0,931
Inklusi Sosial	IN.1	0,765
	IN.2	0,781
	IN.3	0,780
	IN.4	0,786
	IN.5	0,901
	IN.6	0,913
Karakter Religi	KR.1	0,793
	KR.2	0,910
	KR.3	0,897
	KR.4	0,838

Hasil analisis menggunakan SmartPLS yang ditampilkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai *outer model* atau korelasi antara konstruk dan variabel telah memenuhi syarat *convergent validity*, dengan nilai *loading factor* di atas 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konstruk dari semua variabel tersebut layak digunakan dalam pengujian hipotesis.

Discriminant Validity. Hasil pengujian *discriminant validity* diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai *Discriminant Validity* (*Cross Loading*)

Konstruk	Kesetaraan	Inklusi	Karakter
KS.1	0,933	0,673	0,509
KS.2	0,932	0,674	0,511
KS.3	0,699	0,631	0,508
KS.4	0,929	0,669	0,508
KS.5	0,700	0,631	0,511
KS.6	0,931	0,673	0,507
IN.1	0,925	0,765	0,505
IN.2	0,617	0,781	0,392
IN.3	0,615	0,780	0,387
IN.4	0,318	0,786	0,142
IN.5	0,511	0,901	0,471
IN.6	0,524	0,913	0,464
KR.1	0,320	0,610	0,793
KR.2	0,560	0,400	0,910
KR.3	0,120	0,410	0,897
KR.4	0,350	0,400	0,838

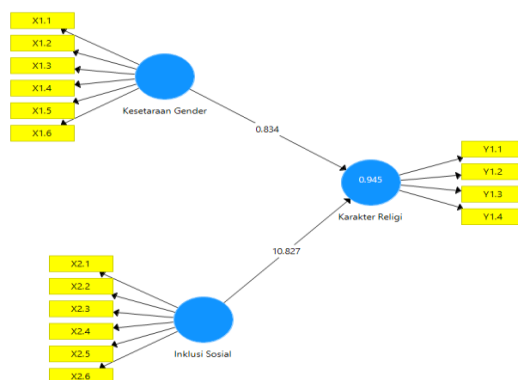
Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai *loading factor* untuk setiap variabel konstruk dari variabel laten lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *loading* pada variabel laten lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa variabel laten memiliki *discriminant validity* yang baik, artinya masing-masing konstruk dapat membedakan dirinya dengan baik dari konstruk lain dalam model.

Mengevaluasi *Reliability* dan *Average Variance Extracted (AVE)*. *Composite Reliability* dan AVE untuk seluruh variable sebagai berikut.

Tabel 3. *Composite Reliability* dan *Average Variance Extracted*

Variabel	<i>Composite Reliability</i>	<i>Average Variance Extracted</i>
Kesetaraan gender	0.944	0.741
Inklusi Sosial	0.830	0.674
Karakter	0.917	0.746

Merujuk pada Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk memenuhi kriteria reliabilitas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *composite reliability* di atas 0,70 dan AVE (*Average Variance Extracted*) di atas 0,50, sesuai dengan kriteria yang direkomendasikan. Artinya, konstruk yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dan mampu menjelaskan varians variabel laten dengan memadai. Pengujian Model Struktural (*Inner Model*).



Gambar 1. Model Struktural

Hasil *PLS R-Squares* menunjukkan proporsi varians dari konstruk yang dapat dijelaskan oleh model, menggambarkan seberapa baik model tersebut dapat memprediksi variabel dependen. Dalam penelitian ini, hasil pengujian menggunakan metode *bootstrapping* pada analisis PLS memberikan estimasi statistik untuk menilai signifikansi hubungan antar variabel dalam model.

Tabel 4. Hasil pengujian menggunakan metode *bootstrapping*

No	Keterangan	Original Sample	Sample Mean	Standard Deviation	T Statistics	P Values
1	Kesetaraan Gender -> Karakter Religi	0,337	0,334	0,022	15,259	0,000
2	Inklusi Sosial -> Karakter Religi	1,210	1,208	0,025	47,787	0,000

Pengaruh Kesetaraan Gender Terhadap Karakter Religi. Hasil penelitian menemukan bahwa kesetaraan gender berpengaruh terhadap karakter siswa SLB. Pengaruh kesetaraan gender terhadap karakter siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan salah satu topik penting yang dapat dianalisis dari perspektif pendidikan inklusif. Teori pendidikan progresif, menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter moral dan sosial siswa. Pengaruh kesetaraan gender memiliki peran penting karena siswa dengan kebutuhan khusus memerlukan lingkungan yang inklusif dan adil agar dapat berkembang secara optimal (Husna *et al.*, 2019).

Kesetaraan dalam pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter siswa SLB. Menurut Dewey (1916), seorang tokoh dalam pendidikan progresif, pendidikan harus memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensinya. Kesetaraan dalam pendidikan memastikan bahwa baik siswa laki-laki maupun perempuan, serta siswa dengan kebutuhan khusus lainnya, memiliki akses yang sama terhadap materi pembelajaran dan pengalaman yang mendukung perkembangan karakter (Nurhayati, 2020). Sebuah studi oleh UNESCO (2020) menyoroti bahwa lingkungan

pendidikan yang setara memengaruhi peningkatan rasa percaya diri dan kemandirian siswa. Siswa yang merasakan kesetaraan dalam pendidikan lebih cenderung mengembangkan karakter seperti toleransi, rasa hormat terhadap perbedaan, dan sikap inklusif.

Penelitian oleh Milah (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menyadari pentingnya kesetaraan dalam pekerjaan dan penghasilan cenderung mengembangkan karakter seperti tanggung jawab, kerja keras, dan optimisme. Kesetaraan dalam memperoleh fasilitas kesehatan berperan penting dalam membentuk karakter siswa SLB. Hal ini relevan dengan teori kesejahteraan oleh Sen, (1981) yang menyatakan bahwa kesejahteraan individu tidak hanya diukur dari aspek material, tetapi juga dari kemampuan individu untuk berfungsi secara penuh dalam masyarakat. Penelitian oleh Luthfiah *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan akses kesehatan yang setara lebih cenderung memiliki stabilitas emosional yang lebih baik, yang berkontribusi pada pengembangan karakter seperti kesabaran, ketangguhan, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan.

Berdasarkan teori pendidikan kewarganegaraan oleh Gutmann *et al.*, (1999) pendidikan harus membekali siswa dengan pemahaman tentang hak dan tanggung jawab mereka sebagai anggota masyarakat. Penelitian oleh Hidayah *et al.*, (2022) menunjukkan bahwa siswa yang memahami pentingnya partisipasi politik cenderung memiliki rasa keadilan yang lebih kuat dan mengembangkan karakter kepemimpinan. Siswa yang diajarkan tentang kesetaraan dalam partisipasi politik belajar untuk menghargai hak-hak orang lain dan pentingnya berkontribusi secara positif terhadap komunitas mereka. Menurut teori sistem keluarga oleh Bowen, lingkungan keluarga yang sehat dan setara memberikan dukungan emosional yang penting bagi perkembangan individu. Penelitian oleh Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa siswa yang tumbuh dalam keluarga yang menghargai kesetaraan gender cenderung memiliki karakter empati, tanggung jawab, dan toleransi. Penelitian oleh Maknun *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan akses SDM yang setara lebih cenderung mengembangkan karakter proaktif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan. Mereka lebih siap menghadapi tantangan di masa depan dan mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Pengaruh Inklusi Sosial Terhadap Karakter Religi. Hasil penelitian menemukan bahwa inklusi sosial berpengaruh terhadap karakter siswa SLB. Penelitian yang menemukan bahwa inklusi sosial berpengaruh terhadap karakter siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB) menegaskan pentingnya lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Inklusi sosial dalam konteks pendidikan mengacu pada partisipasi penuh siswa, di mana mereka merasa diterima, didukung, dan memiliki kesempatan yang setara untuk berkembang.

Berdasarkan teori pendidikan humanistik oleh Rogers (1995), setiap individu memiliki potensi untuk berkembang secara optimal jika mereka ditempatkan dalam lingkungan yang menghargai mereka sebagai individu yang unik. Inklusi sosial menciptakan lingkungan tersebut, terutama dalam pendidikan siswa SLB, dan dapat dilihat melalui enam indikator utama: aksesibilitas, partisipasi, keterlibatan dan penerimaan, pendidikan dan pelatihan, perlindungan dan dukungan, serta kesetaraan peluang.

Aksesibilitas merupakan elemen penting dalam mewujudkan inklusi sosial di SLB. Siswa dengan kebutuhan khusus sering kali menghadapi hambatan fisik dan lingkungan yang menghalangi mereka untuk mengakses fasilitas pendidikan secara penuh. Menurut teori ekologi Bronfenbrenner, lingkungan yang mendukung perkembangan individu harus memperhitungkan akses fisik dan psikologis mereka. Penelitian oleh Sumardiono (2019) menunjukkan bahwa ketika aksesibilitas ditingkatkan, siswa SLB menunjukkan peningkatan dalam rasa percaya diri dan kemandirian, yang berdampak pada perkembangan karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan ketangguhan. Ketika siswa merasa bahwa mereka memiliki akses penuh terhadap sumber daya pendidikan yang sama dengan teman-teman mereka, mereka lebih termotivasi untuk berkembang dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Partisipasi, merupakan aspek yang krusial dalam inklusi sosial. Partisipasi siswa SLB dalam berbagai kegiatan sekolah tidak hanya melibatkan mereka dalam proses belajar, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan rasa memiliki terhadap komunitas sekolah. Teori pembelajaran sosial dari Bandura (1997) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan karakter individu. Ketika siswa terlibat dalam partisipasi aktif, mereka belajar dari lingkungan sosial mereka dan mengembangkan karakter seperti kerjasama, tanggung jawab sosial, dan kepemimpinan. Sebuah penelitian oleh Rumahuru (2021) menemukan bahwa partisipasi aktif siswa SLB dalam kegiatan ekstrakurikuler dan diskusi kelas meningkatkan rasa percaya diri mereka dan membantu mereka mengembangkan karakter proaktif dan inklusif.

Keterlibatan dan penerimaan merupakan indikator penting dalam inklusi sosial. Siswa SLB seringkali menghadapi stigma sosial yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial dan akademik. Teori penerimaan sosial menyatakan bahwa individu yang merasa diterima oleh lingkungannya akan lebih mudah mengembangkan rasa harga diri yang positif. Keterlibatan yang aktif dalam kegiatan sekolah, bersama dengan penerimaan dari guru dan teman-temannya, mendorong siswa untuk merasa dihargai dan diakui sebagai bagian dari komunitas sekolah. Penelitian oleh Dwika (2024) menunjukkan bahwa siswa yang merasa diterima di sekolah cenderung memiliki perkembangan karakter yang lebih baik, termasuk rasa

hormat terhadap orang lain, toleransi, dan empati. Penelitian oleh Lestari (2018) menemukan bahwa siswa SLB yang terlibat dalam program pendidikan vokasional menunjukkan peningkatan dalam kemandirian dan rasa tanggung jawab. Pendidikan yang relevan dan pelatihan yang berkelanjutan membantu mereka mengembangkan karakter seperti disiplin, ketekunan, dan keterampilan *problem-solving*.

Perlindungan dan dukungan juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang inklusif bagi siswa SLB. Perlindungan di sini tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga psikologis, seperti memberikan rasa aman dan bebas dari diskriminasi atau perundungan. Dukungan dari guru, teman, dan keluarga memberikan siswa SLB landasan yang kokoh untuk berkembang. Teori dukungan sosial menunjukkan bahwa individu yang merasa didukung secara emosional dan sosial cenderung lebih resilien dalam menghadapi tantangan hidup. Penelitian oleh Ramadhani (2021) menemukan bahwa siswa yang menerima dukungan yang konsisten dari lingkungan sosialnya lebih mampu mengatasi hambatan emosional dan akademik, serta menunjukkan karakter yang lebih kuat dalam hal tanggung jawab dan keberanian.

SIMPULAN

Kesetaraan gender dan inklusi sosial memainkan peran krusial dalam membentuk karakter siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB). Kesetaraan gender memberikan peluang yang adil bagi siswa, baik dalam pendidikan, pekerjaan, kesehatan, politik, peran keluarga, maupun akses terhadap sumber daya. Inklusi sosial menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung dan menerima semua siswa, terutama mereka dengan kebutuhan khusus. Aksesibilitas, partisipasi aktif, keterlibatan, pendidikan yang relevan, perlindungan, dan kesetaraan peluang menjadi fondasi inklusi yang memungkinkan siswa SLB untuk berkembang secara holistik. Karakter seperti kemandirian, ketangguhan, dan rasa keadilan terbentuk dari partisipasi penuh dan dukungan dalam kehidupan sekolah, membantu siswa merasa dihargai dan diakui dalam masyarakat. Kedua aspek ini saling melengkapi, di mana kesetaraan gender memastikan bahwa tidak ada diskriminasi dalam akses dan peluang, sedangkan inklusi sosial memastikan bahwa setiap individu merasa diterima dan dilibatkan dalam proses pembelajaran dan pengembangan. Kombinasi dari keduanya menghasilkan siswa SLB yang memiliki karakter moral, sosial, dan emosional yang kuat serta siap untuk menghadapi tantangan kehidupan dengan optimisme dan tanggung jawab. Bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini menggarisbawahi perlunya kebijakan yang mendukung kesetaraan dan inklusi sebagai upaya

menciptakan sistem pendidikan yang adil dan berkelanjutan, yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga pembentukan karakter moral dan sosial siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2019). Pengaruh Partisipasi Politik dalam Pendidikan Kewarganegaraan terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 134-145. <https://doi.org/10.12345/jpk.v7i2.789>
- Aulianida, D., Liestyasari, S. I., & Ch, S. R. (2019). Pendidikan Inklusif Dan Difabel Pembelajaran PAI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy - The Exercise of Control*, New York: W.H. Freeman and Company. Friedenberg.
- Dewey, J. (1916). *John Dewey, Democracy and Education*, (New York : Macmillan, Originally Published.
- Dwika, K., & Dlm, P. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK BM Sinar Husni Medan. 4, 12861–12873. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9150>
- Farhan, F. (2021). Gender Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *HAWARI : Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 2(1), 243–257. <https://doi.org/10.35706/hw.v2i1.5290>
- Gutmann, And, Amy, Dennis, & Thompson. (1999). *Why Deliberative Democracy?* Princeton, NJ: Princeton University Press. Habermas.
- Hapsari, R. A. (2020). *Inklusi Sosial: Mewujudkan Masyarakat Inklusif dalam Tatanan Indonesia Baru*. 1–184.
- Hidayah, P. S. N., Buhungo, R. A., & Zaenuri, A. (2022). Implementasi Nilai- Nilai Kesetaraan Gender Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Siswa SMP Negeri 1 Bolaang Uki. 4(2), 70–82. <https://doi.org/10.58194/pekerti.v4i2.3139>
- Husna, F., Yunus, N. R., & Gunawan, A. (2019). Hak Mendapatkan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Dimensi Politik Hukum Pendidikan. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 6(2), 207–222. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v6i1.10454>
- Ika Damayanti, Frisma Mufti Hafisyah Dewanti, Happy Asy-Syifaini Abaddiyah, Sri Antari, & Andi Prastowo. (2021). Implementasi Pendidikan Inklusif Multikultural Untuk Membentuk Karakter Siswa Yang Toleran: Kasus Di Kelas Vi Min 2 Gunungkidul. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 79–89.

- <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.843>
- Luthfiyah, Ruslan, Yaqin, N., & Fakhirah, Z. (2023). Konsep Dan Implementasi Kesetaraan Gender Dalam Pendidikan Islam (Studi Kasus Di Mtsn 2 Kota Bima). *Kreatif*, 21(2), 272–287. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v21i2.1821>
- Maknun, M. L., Muna, M. K., Prasetyo, A., & Eliza, M. (2021). Religious Literature Based on Sosial Inclusion Through Human Resources Management and Development in Library. *Pusaka Jurnal Khazanah Keagamaan*, 9(2), 161–176. <http://dx.doi.org/10.30983/fuaduna.v5i2.4915>
- Milah, N. (2023). Analisis Nilai-Nilai Kesetaraan Gender dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Studi Kasus di Kelas V SD Al Madina Wonosobo Tahun 2023. *Edukatif*, 4(2), 88–100. https://repo.unsiq.ac.id/?p=show_detail&id=2245
- Ningrum, N. R. M., Nurrohmah, A., & Apriani, V. (2023). *Bagaimana penerapan nilai-nilai moral di sekolah inklusi*. 970–974.
- Nurhayati. (2020). *Penghayatan Agama dan Karakter Religius Siswa di Sekolah Inklusif*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 57-69. <https://doi.org/10.12345/jpai.v6i2.567>.
- Nurul Hidayah. (2019). *Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus*. Samudra Biru.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of Innovations (Fourth Edition)*. The Free. Press. New York.
- Rumahuru, Y. Z. (2021). Pendidikan agama inklusif sebagai fondasi moderasi beragama: Strategi merawat keberagaman di Indonesia. *Kurios*, 7(2). <https://doi.org/10.30995/kur.v7i2.323>
- Sen, A. (1981). Poverty and Entitlements. In *Poverty and Famines: An Essay on Entitlement and Deprivation* (pp. 1–51).
- Sunanto, J. (2021). Pendidikan Inklusif. In *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* (Vol. 2, Issue 1). <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/view/17>
- Yonata, F. (2020). *Manifestasi Gender Dalam Buku Ajar* (Issue October). www.sulur.co.id
- Zulfikar, M. (2020). Akses Fasilitas Kesehatan dan Pengaruhnya terhadap Stabilitas Emosional Siswa SLB. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(3), 145-158. <https://doi.org/10.12345/jpp.v14i3.890>



Pengembangan Teknik Pembelajaran Inovatif *Mind Mapping in Learning Journal* (MMILJ) untuk Peningkatan *Self-Regulated Learning* (SLR)

Suriyah Satar^{1*}, Nurbaya², Hanida Listiani³

satarsurya@gmail.com^{1*}, nurbaya@fkip.uncen.ac.id², hanidalitiani@fkip.uncen.ac.id³

^{1,2,3}Pendidikan Biologi

^{1,2,3}Universitas Cenderawasih

Received: 07 10 2024. Revised: 20 11 2024. Accepted: 06 12 2024.

Abstract : This research is a development research that aims to develop a valid learning design with Mind Mapping in Learning Journal technique in the Teaching and Learning Strategy course. The Model of development used is the 4D Model which four stages, there are Define, Design, Develop, and Disseminate. In the Develop stage, the researcher conducted a feasibility test by material experts, language experts and curriculum experts. The development of learning design with the Mind Mapping in Learning Journal technique resulted in several learning devices, namely (1) Design for the implementation of the Mind Mapping in Learning Journal learning technique, (2) Semester Lecture Plan for the Teaching and Learning Strategy course with the Mind Mapping in Learning Journal learning technique and Lecture Reference Unit for 16 meetings with the Mind Mapping in Learning Journal technique. The validation results obtained were the aspect of material suitability in the very valid category, the language aspect in the valid category and the content aspect in the very valid category and the time allocation aspect was very valid. The average validation results were stated to be very valid to be used as a learning device in the Teaching and Learning Strategy course and quite effective to be used in improving Self Regulated Learning of Biology Education students.

Keywords : Learning Journal, Learning Technique, Mind Mapping.

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan teknik Mind Mapping in Learning Journal yang valid pada mata kuliah Strategi Belajar Mengajar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahap Develop peneliti melakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli kurikulum. Pengembangan desain pembelajaran dengan teknik Mind Mapping in Learning Journal ini menghasilkan beberapa perangkat pembelajaran yakni (1) Desain pelaksanaan teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal*, (2) Rencana Perkuliahan Semester mata kuliah Strategi Belajar Mengajar dengan teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal* serta Satuan Acuan Perkuliahan (SAP) untuk 16 kali pertemuan dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*. Diperoleh hasil validasi yaitu aspek kesesuaian materi dalam kategori sangat valid,

aspek bahasa pada kategori valid dan aspek isi pada kategori sangat valid dan aspek alokasi waktu sangat valid. Rata-rata hasil validasi dinyatakan sangat valid digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata kuliah Strategi Belajar Mengajar dan cukup efektif digunakan dalam peningkatan *Self Regulated Learning* mahasiswa Pendidikan Biologi.

Kata Kunci : Jurnal Pembelajaran, Pemetaan Pikiran, Teknik Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Jurnal pembelajaran merupakan alat untuk mencatat ide, pemikiran, dan pengalaman pribadi, termasuk refleksi dan observasi tentang proses pembelajaran. Menulis jurnal pembelajaran dapat membuat kemampuan berpikir mahasiswa meningkat, karena meminta mahasiswa mendeskripsikan apa yang dipikirkan dan dialaminya selama proses perkuliahan (Purbowati & Adawiyah, 2023). Penjurnalan adalah teknik yang memungkinkan klien mengekspresikan dan mengemukakan pikiran, perasaan, dan kebutuhan ekspresif yang biasanya disimpan sendiri (Hasanah & Pratiwi, 2020). Menulis jurnal reflektif membantu memahami pembelajaran dengan menganalisis kekuatan untuk perbaikan lebih lanjut, serta kelemahan dan keterbatasan untuk menemukan solusi (Alfiah et al., 2018). Subjek menunjukkan peningkatan regulasi diri setelah intervensi dengan metode penjurnalan (Zuraida et al., 2023).

Konsep digunakan sebagai landasan berpikir untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran (Hala, Arifin, et al., 2019). Pemahaman konsep dasar sangat penting dalam pembelajaran. Konsep dasar merupakan prasyarat untuk menjelaskan konsep yang lebih tinggi (Hala, Saenab, et al., 2019). Kemampuan mahasiswa untuk memahami, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari melalui membaca merupakan komponen penting keberhasilan akademik (Ramadhan et al., 2023). *Mind map* dapat diartikan sebagai gambaran hasil dari proses pemetaan pikiran dimana konsep-konsep yang berkaitan dengan suatu masalah tertentu dihubungkan dari cabang-cabangnya sehingga membentuk korelasi konsep-konsep yang memandu pemahaman. Hasilnya ditulis langsung di atas kertas dan disertai dengan kreasi yang populer dan mudah dipahami oleh pembuatnya. (Putro & Japar, 2018). Pemetaan pikiran sebagai suatu teknik didasarkan pada pembuatan diagram topik tertentu pada suatu halaman secara terorganisir, berurutan, dan artistik. Pemetaan pikiran menggantikan kata-kata dengan grafik yang pendek dan indah. Grafik ini mudah diingat dan menyerupai cara kerja otak manusia. Pemetaan pikiran didasarkan pada penggambaran gambar atau diagram yang sesuai dengan cara pikiran memproses informasi. Gagasan utama bercabang dari pusat berdasarkan taksonomi tertentu (Bawaneh, 2019).

Peta pikiran juga tersedia dalam format digital yang disebut Digital Mind Mapping (DMM). Ada berbagai perangkat lunak yang memungkinkan Anda membuat peta pikiran berbasis elektronik. Kemajuan teknologi dan perangkat elektronik memberikan peluang untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran kreatif (Lin & Wu, 2016). Pemetaan pikiran adalah cara kreatif untuk menghasilkan ide, mencatat apa yang telah Anda pelajari, dan merencanakan tugas baru dalam pelajaran apa pun. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan teknik pembelajaran *journaling* yang dipadukan dengan peta pikiran. Pembuatan peta pikiran diharapkan pemahaman topik menjadi lebih mendalam, bahan ajar tersusun dengan cara yang menyenangkan, motivasi belajar siswa meningkat, dan refleksi siswa meningkat. Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat menggabungkan teknik penjurnalan dan pemetaan pikiran. Pemetaan pikiran adalah cara kreatif untuk menghasilkan ide, mencatat apa yang telah Anda pelajari, dan merencanakan tugas baru dalam pelajaran apa pun. Oleh karena itu peneliti berharap dapat mengembangkan teknik pembelajaran *journaling* yang dipadukan dengan mind map agar efektif meningkatkan keterampilan SLR mahasiswa nantinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal sebagai R&D dengan model pengembangan yang digunakan adalah 4D (pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran). Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal*. yang disajikan pada RPS mata kuliah Strategi Belajar Mengajar. Pada fase *Define* ini, persyaratan pengembangan diidentifikasi dan didefinisikan. Pada fase *Design* ini, peneliti dibuat produk awal atau desain produk. Pada tahap *Development* dilakukan uji kelayakan produk dilakukan oleh para ahli dan dievaluasi pada tahap *Disseminate* yang dilakukan secara terbatas (Satar et al., 2024). Data yang diperoleh adalah data perihal kevalidan teknik pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk RPS. Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini ialah memberikan lembar validasi kepada 4 orang validator dengan tujuan memberi beberapa penilaian dari segi aspek pendidikan dan materi. Menghitung skor kemudian menghitung persentase dari penilaian yang sudah dilakukan oleh validator ahli. Hasil dari angket validasi yang sudah dipersentasekan kemudian ditentukan nilai validitasnya berdasarkan yang sudah dimodifikasi oleh (Purwanto, 2010).

Tabel 1. Kriteria Validasi Ahli

Interval	Kriteria Kevalidan
$\leq 54\%$	Sangat Tidak Valid
55% - 64%	Kurang Valid

65% - 79%	Cukup Valid
80% - 89%	Valid
90% - 100%	Sangat Valid

Data respon peserta didik yang telah diperoleh dari angket penilaian SLR mahasiswa, digunakan kuesioner skala psikologis adaptasi dari *Self Regulation Formative Questionnaire* yang disusun oleh Erickson (2021) yang memiliki 20 butir item valid dengan tingkat reliabilitas 0.889. dengan skala presentase respon peserta didik pada tabel 2 berdasarkan (Nurhaliza et al., 2023).

Tabel 2. Kriteria Nilai Respon Peserta Didik

Rentang Presentase	Kriteria
< 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Peningkatan kemampuan Self-Regulated Learning mahasiswa diukur menggunakan uji N-Gain dari hasil *post-test* dan *pre-test Self Regulation Formative Questionnaire*, sekaligus akan menjadi data keefektifan penerapan teknik pembelajaran MMILJ terhadap kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa, kriterianya berdasarkan dapat dilihat pada tabel 3. (Wahab et al., 2021).

Tabel 3. Kriteria Tingat N-gain

Interval	Kriteria Kevalidan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan memuat 4 tahap penting dari model pengembangan 4D. Pada tahap *define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran mahasiswa dan instruktur selama perkuliahan dan mengungkapkan temuan-temuan utama sebagai berikut: 1) Seluruh instruktur yang disurvei menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi pembelajaran. 2) Hampir semua responden mahasiswa menyatakan bahwa sulit untuk mengingat materi pelajaran yang begitu banyak. 3) Sebagian besar responden mahasiswa tidak pernah membuat catatan penting materi perkuliahan. 4) Keseluruhan responden baik dosen maupun mahasiswa sudah pernah membuat *Mind Map* atau peta konsep.

Hasil analisis literatur ditemukan beberapa hal penting terkait penerapan learning journal dan mind map diantaranya 1) Jurnal pembelajaran membantu mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran, jurnal pembelajaran tidak boleh berupa laporan deskriptif murni tentang apa yang telah lakukan, namun merupakan kesempatan untuk mengomunikasikan proses berpikir bagaimana dan mengapa mahasiswa melakukan apa yang mereka lakukan, dan apa yang mahasiswa pikirkan tentang apa yang mereka lakukan (Mumford, 2001). 2) *Learning Journal* adalah buku catatan refleksi yang dibuat berdasarkan perkuliahan. *Learning Journal* tidak hanya merangkum isi materi, tetapi juga mencerminkan pengalaman belajar. Mahasiswa menulis ulang poin-poin penting dari perkuliahan dengan kata-kata mereka sendiri (Widodo & Umar, 2021). 3) *Mind Mapping* telah terbukti efektif dalam memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif proses pembelajaran. 4) *Mind Mapping* juga efektif dalam meningkatkan memori jangka panjang mahasiswa (Farrand et al., 2002), prestasi langsung dan retensi (Bawaneh, 2019). 5) Selain itu, melalui penggunaan warna dan gambar dalam *Mind Mapping*, informasi dapat bertahan lebih lama dalam ingatan siswa (Şeyihoğlu & Kartal, 2013). 6) *Mind map* juga diterapkan untuk memperkaya pengetahuan siswa atau digunakan sebagai media pemberian umpan balik (Simonova, 2015). 7) Hasil dari penerapan *Mind Mapping* baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat dari penerapan peta pikiran di kelas (Buran & Filyukov, 2015). 8) Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa peta pikiran dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa (Papushina et al., 2017).

Kegiatan dalam tahap *design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual dari kegiatan *learning journal* kemudian digabungkan dengan kegiatan pembuatan mind map didalamnya menghasilkan perangkat pembelajaran berupa desain pembelajaran dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal* beserta penggunaannya yang dituangkan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Strategi Belajar Mengajar.

Tabel 4. Desain Pembelajaran dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*

1. Pembelajaran dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal* dijadikan sebagai kegiatan penugasan terstruktur yang diberikan pada setiap pertemuan perkuliahan.
2. Jurnal pembelajaran berisi tentang rangkuman materi penting sesuai dengan materi dari kegiatan perkuliahan yang dibuat dalam bentuk *Mind Map*.
3. Selain materi perkuliahan, pada *Mind Map* yang dibuat mahasiswa juga wajib melakukan refleksi tentang materi perkuliahan dengan menambahkan hal berikut:
 - a. Hal penting apa yang mereka pelajari hari ini
 - b. Hal apa yang mereka ingin pelajari lagi tapi tidak dibahas hari ini
 - c. Hal apa yang harus segera mereka cari tahu lagi
 - d. Hal apa yang mereka anggap penting dan akan dimanfaatkan dalam waktu dekat
 - e. Hal apa yang mereka anggap tidak terlalu penting untuk dipelajari.

4. Jurnal pembelajaran yang dibuat bisa ditulis tangan kemudian difoto, dibuat menggunakan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, dibuat menggunakan *Microsoft Word* atau *Power Point*, bahkan dibuat menggunakan aplikasi *Mind Map Maker* dan sejenisnya.
5. Jurnal pembelajaran tidak mempunyai format khusus, dibuat sesuai kreatifitas mahasiswa dengan memperhatikan konten materi dan konten refleksi pembelajaran.
6. Jurnal pembelajaran dikumpulkan melalui *Google Classroom* yang penugasannya sudah disediakan sesuai pertemuan dan materi perkuliahan.

Kegiatan *development* atau pengembangan adalah tahap pengembangan perangkat pembelajaran dengan melibatkan uji validasi atau uji kelayakan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Perkuliahan Semester (RPS) dan Satuan Acara Perkuliahan (SAP) pada mata kuliah Strategi Belajar mengajar dengan menggunakan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*.

Tabel 5. Contoh Kegiatan dalam RPS dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*

Sub-CPMK	Penilaian		Bentuk Pembelajaran;		Materi
	Indikator	Kriteria & Bentuk	Metode Pembelajaran;	Penugasan Mahasiswa;	
Sub CPMK-2: Mampu menjelaskan ruang lingkup <i>Technological, Pedagogical and Content Knowledge</i> (TPACK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dalam menjelaskan pengertian TPACK 2. Ketepatan dalam menjelaskan komponen TPACK 3. Ketepatan membedakan unsur TPACK 	<p>Kriteria: Pedoman Penskoran berupa daftar checklist</p> <p>Bentuk : Non Test Learning Journal</p>	<p>Tatap Muka - Kuliah - <i>Mind Mapping</i> - Sharing idea - Diskusi [1x(2x50’)]</p> <p>Penugasan Mandiri Tugas Individu: Membuat ringkasan materi dan refleksi pembelajaran dalam bentuk <i>Learning Journal</i> dikumpulkan melalui <i>Google Classroom</i> sesuai dengan format yang ditentukan [1x(2x120’)]</p> <p>Belajar Mandiri Membaca dari berbagai referensi tentang materi pertemuan ke 3 (<i>Contextual</i>)</p>	<p>Google Classroom https://classroom.google.com/c/NjU4ODExODcwMjA1</p>	<p>Pembelajaran Abad ke-21 - TPACK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian TPACK 2. Komponen TPACK 3. Unsur TPACK - <i>Pedagogical knowledge (PK)</i> - <i>Content knowledge (CK)</i> - <i>Technology knowledge (TK)</i> - <i>Pedagogical content knowledge (PCK)</i> - <i>Technological content knowledge (TCK)</i> - <i>Technological pedagogical knowledge (TPK)</i>

	<p><i>Teaching and Learning</i>) dan membuat beberapa catatan penting tentang materi yang dibaca untuk selanjutnya didiskusikan.</p>	<p>- <i>Technological pedagogical content knowledge (TPACK)</i> [Integrasi Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)] Hal 20-75</p>
--	--	---

Selain RPS, pada penelitian ini juga Menyusun Satuan Acara Perkuliahan (SAP) untuk 14 kali pertemuan. Satuan Acara Perkuliahan berisi detail kegiatan yang akan dilaksanakan berupa kegiatan yang akan dosen laksanakan, kegiatan yang akan mahasiswa laksanakan serta media dan alat pengajaran yang digunakan.

Tabel 6. Contoh Kegiatan dalam Satuan Acara Perkuliahan

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajaran
I. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen membuka Pembelajaran dengan salam dan sapa 2. Dosen mempersilahkan salah satu mahasiswa untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran 3. Dosen melakukan presensi 4. Dosen menampilkan 2 buah gambar pada slide presentasi, kemusian menanyakan hubungan kedua gambar tersebut. pertanyaan kepada 5. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah langkah pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menjawab salam 2. Mahasiswa berdoa dengan hikmat 3. Mahasiswa mengkonfirmasi kehadiran 4. Mahasiswa menjawab pertanyaan. 5. Mahasiswa menyimak tujuan dan langkah langkah pembelajaran. 	<p>Media: Power Point</p> <p>Alat Bantu Pengajaran: Portal Akademik (Web), Laptop, Proyektor/Infocus.</p>
II. Penyajian	<p><i>Concept Learning</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menyampaikan teori tentang “TPACK” 2. Dosen mengkonfirmasi pemahaman bebrapa mahasiswa tentang “TPACK” 	<p><i>Concept Learning</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak materi yang disampaikan oleh dosen. 2. Mahasiswa bersangkutan menjelaskan tentang 	<p>Media: Power Point, Web Mindmeister.</p> <p>Alat Bantu Pengajaran: Laptop, Proyektor/Infocus.</p>

	3. <i>Mind Mapping dan Sharing Ideas</i>	materi yang telah dipahami.	
	4. Dosen membagikan link <i>Mind Map Maker</i> kepada mahasiswa untuk bergabung dalam pembuatan mind map virtual.	<i>Mind Mapping dan Sharing Ideas</i>	
	5. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk menuangkan ide tentang implementasi TPACK pada pembelajaran didalam kelas pada mind map virtual	3. Mahasiswa mengikuti intruksi dan masuk ke link mind map maker	
	6. Dosen menginstruksikan masing masing siswa untuk menjelaskan ide yang mereka telah tulis pada mind map virtual.	4. Setiap mahasiswa menuangkan ide tentang materi yang sudah ditentukan kemudian menuliskan ide tersebut ke dalam mind map virtual.	
	7. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa lain untuk memberikan tanggapan terhadap ide yang sudah dipaparkan temannya.	5. Mahasiswa menjelaskan ide yang mereka telah tulis pada mind map virtual, mahasiswa lain menyimak.	
	8. Dosen memberi penguatan	6. Mahasiswa memberi tanggapan	
		7. Mahasiswa menyimak penguatan yang diberikan	
III. Penutup	1. Dosen menyimpulkan pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.	1. Mahasiswa menyimak kesimpulan	Media: Power Point, Video Pembelajaran. Alat Bantu Pengajaran: Link <i>Google Classroom</i>
	2. Dosen memberi penugasan terstruktur berupa <i>Learning Journal</i> dengan format yang sudah ditentukan.	2. Mahasiswa menyimak tentang penugasan yang diberikan.	
	3. Dosen menyampaikan materi yang akan dibahas selanjutnya.	3. Mahasiswa mencatat materi yang akan dipelajari berikutnya untuk keperluan belajar mandiri.	
	4. Dosen menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.	4. Mahasiswa berdoa dan menjawab salam.	

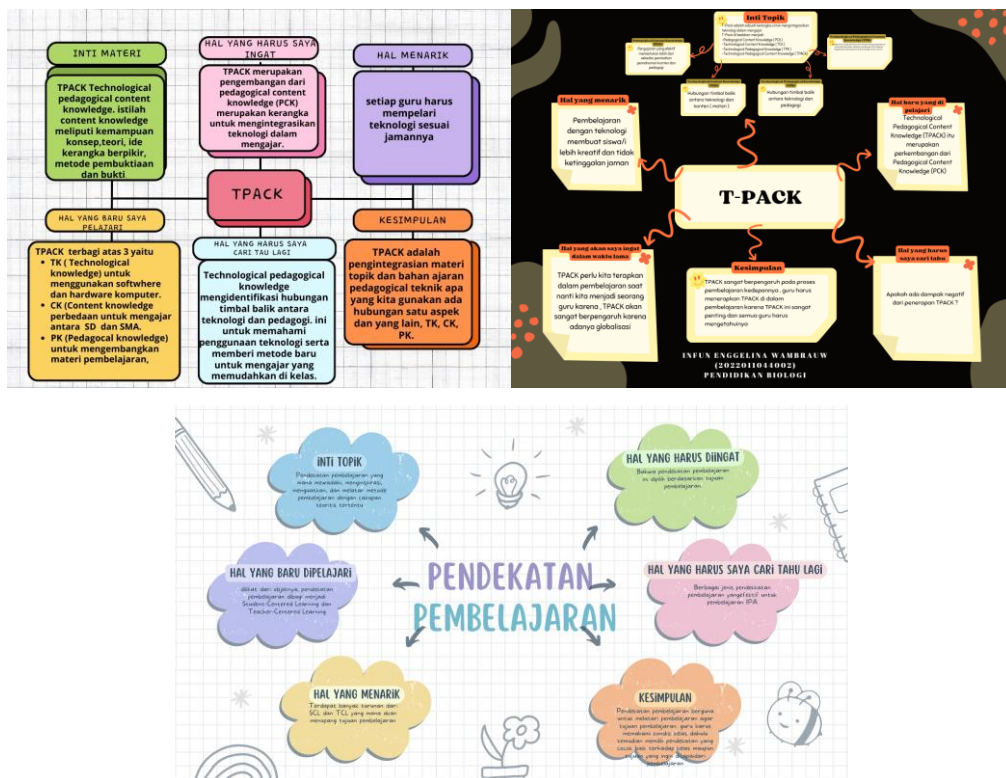
Perangkat desain pembelajaran "*Mind Mapping* dalam Jurnal Pembelajaran" yang dikembangkan akan dievaluasi pada tahap validasi dan tahap revisi. Verifikasi oleh ahli kurikulum, yaitu tiga orang instruktur yang berlatar belakang akademis. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 3,71 pada skala 4 poin dengan kategori "sangat efektif" yang

mencakup beberapa catatan revisi. Hasil catatan validasi akan digunakan untuk perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Umumnya perangkat yang direvisi adalah Rencana Studi Semester (RPS), namun perangkat lain dapat digunakan tanpa revisi. Hasil nilai validasi dinyatakan dalam persentase sesuai aspek evaluasi hasil dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi RPS dan SAP dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria Kevalidan
Penyusunan dan Kesesuaian Materi RPS	90.00%	Sangat Valid
Isi RPS	94.32%	Sangat Valid
Bahasa	93,75%	Sangat Valid
Alokasi Waktu	91,67%	Sangat Valid

Implementasi dilakukan setelah perangkat pembelajaran dinyatakan sudah valid untuk digunakan. Implementasi berupa penerapan teknik *Mind Mapping in Learning Journal* pada pembelajaran dengan menjadikan design pembelajaran, Rencana Perkuliahan Semester (RPS) dan Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang telah dikembangkan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran selama satu semester.



Gambar 1. Contoh Hasil *Learning Journal* Mahasiswa yang dituangkan dalam *Mind Mapping*

Beberapa manfaat menyusun *learning journal* pelajaran dalam bentuk *mind map* menurut Made et al. (2022) yaitu (1) Menyusun peta pikiran memungkinkan Anda merancang peta pikiran secara lebih kreatif dengan menggabungkan warna, gambar, dan simbol sehingga

lebih menarik untuk dibaca. (2) Mencatat dengan menggunakan peta pikiran dapat membantu siswa mengatasi berbagai kesulitan belajar, seperti kesulitan memahami isi, rasa bosan ketika belajar dengan catatan biasa, dll. (3) Peta pikiran membantu mengingat isi dengan lebih baik dan lebih lama. Karena dengan mencatat menggunakan teknik pemetaan pikiran, dapat mengubah daftar informasi yang panjang menjadi peta yang penuh warna, terorganisir dengan baik, dan mudah diingat yang selaras dengan fungsi alami otak.

Tabel 8. Data Hasil uji N-Gain Respon *Self-Regulated Learning* Mahasiswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	16	.43	.96	.7046	.16255
Ngain_Score_Persen	16	43.08	95.56	70.4589	16.25543
Valid N (listwise)	16				

Peningkatan kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa yang diukur menggunakan uji N-Gain dari hasil *post-test* dan *pre-test Self Regulation Formative Questionnaire*, memperoleh nilai N-gain 0,7046. Nilai N-Gain yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan teknik pembelajaran MMILJ cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa. Sedangkan data respon mahasiswa terhadap penerapan teknik pembelajaran MMILJ menunjukkan angka 70,45% yang berada dalam kategori Baik.

SIMPULAN

Teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal* yang dikembangkan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa desain pembelajaran dengan teknik *Mind Mapping in Learning Journal*, Rencana Perkuliahan Semester, serta Satuan Acara Perkuliahan untuk 16 kali pertemuan termasuk UTS dan UAS. Pengembangan teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal* menggunakan model pengembangan 4D yang dinyatakan sangat valid, dan bisa menjadi acuan dalam mengimplentasikan teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal* pada perguruan tinggi. Teknik pembelajaran *Mind Mapping in Learning Journal* juga cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih yang telah mendanai penelitian ini dan seluruh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi yang terlibat.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p57-67>
- Bawaneh, A. K. (2019). The effectiveness of using mind mapping on tenth grade students' immediate achievement and retention of electric energy concepts. *Journal of Turkish Science Education*, 16(1), 123–138. <https://doi.org/10.12973/tused.10270a>
- Buran, A., & Filyukov, A. (2015). Mind Mapping Technique in Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 206, 215–218. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.010>
- Erickson, G. (2021). *Self-Efficacy Assessment Suite Technical Report This technical report can be cited as: Gaumer Erickson, A. S. & Noonan, P. M. (2021). 6, 1–5.* <https://www.cccframework.org/wp-content/uploads/Self-EfficacyAssessSuiteTech.pdf>
- Farrand, P., Hussain, F., & Hennessy, E. (2002). The efficacy of the 'mind map' study technique. *Medical Education*, 36(5), 426–431. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2923.2002.01205.x>
- Hala, Y., Arifin, A. N., Satar, S., & Saenab, S. (2019). Identification of Biology Student's Misconception in Makassar State University on Cell Biology by Applying Two-Tier MCQs Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012004>
- Hala, Y., Saenab, S., Novia Arifin, A., & Satar, S. (2019). Identification of senior high school student's misconceptions in makassar city on cell concepts by using the certainty of response index (CRI) method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012194>
- Hasanah, Y. A., & Pratiwi, T. I. (2020). *Penerapan Konseling Kelompok teknik Journaling untuk Meningkatkan Pengelolaan Emosi pada Peserta Didik di SMA Negeri 11 Surabaya. 11, 337–346.* <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33345>
- Lin, C.-S., & Wu, R. Y.-W. (2016). Effects of Web-Based Creative Thinking Teaching On Students' Creativity and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(6). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1558a>
- Made, N., Ayu, S., Rozzaqyah, H. F., Denok, M., Agustiningrum, B., Fiskha, S., Novita, D. P., & Purbowati, R. dwi. (2022). *Metode & teknik.*

https://www.researchgate.net/publication/361787586_METODE_DAN_TEKNIK_PEMBELAJARAN

- Mumford, A. (2001). Learning Journals. *Industrial and Commercial Training*, 33(1).
<https://doi.org/10.1108/ict.2001.03733aae.001>
- Nurhaliza, S., Mashun, M., & Maritasari, D. B. (2023). Pengembangan Media Bussy Book Calistung Untuk Siswa Slow Learner Kelas 1 di SDN 3 Lendang Nangka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1554–1559. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1534>
- Papushina, I., Maksimenkova, O., & Kolomiets, A. (2017). *Digital Educational Mind Maps: A Computer Supported Collaborative Learning Practice on Marketing Master Program* (pp. 17–30). https://doi.org/10.1007/978-3-319-50337-0_2
- Purbowati, D., & Adawiyah, R. (2023). Analisis Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran (Model Pembelajaran Biologi). *Analysis of Learning Outcomes in Learning Strategy*, 5, 49–56. <http://dx.doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3344>
- Purwanto, P. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Belajar.
- Putro, H. E., & Japar, M. (2018). Studi Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Mind Mapping Berbasis Mindmaple Lite untuk Meningkatkan Regulasi Diri. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*, 3(2), 140–152.
<http://dx.doi.org/10.24127/jlpp.v3i2.830>
- Ramadhan, G. F., Wisudaningsih, E. T., & Fatmawati, R. (2023). The Effect of Using Mind Mapping to Students' Reading Comprehension. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(1), 385–394.
<https://doi.org/10.24256/ideas.v11i1.3656>
- Satar, S., Irdyana, F. W., & Tanta, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Comic Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Bioeduin*, 14(2), 22–32.
<https://doi.org/10.23969/biosfer.v4i1.1356>
- Şeyihoğlu, A., & Kartal, A. (2013). Views of the Students on Mind Mapping Technique in Social Studies Course. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 46(2), 111–131.
https://doi.org/10.1501/Egifak_0000001297
- Simonova, I. (2015). E-learning in Mind Maps of Czech and Kazakhstan University Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1229–1234.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.236>

- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Widodo, A., & Umar. (2021). Efektivitas Penggunaan Learning Journal Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 69–75.
<http://dx.doi.org/10.32529/glasser.v5i2.923>
- Zuraida, D. J., Fajri, N., & Hasna, A. (2023). Penerapan Metode Journaling Untuk Meningkatkan Regulasi Diri Siswa Dengan Borderline Intellectual Functioning. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 20(12), 123–132.
<https://doi.org/10.34005/guidance.v20i01.3021>



Implementation of Life Skills for Children with Disabilities At SDN Dringu

Faridahtul Jannah^{1*}, Ludfi Arya Wardana²

faridahtul@upm.ac.id^{1*}, ludfiaryawardana@upm.ac.id²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Panca Marga

Received: 10 12 2024. Revised: 16 12 2024. Accepted: 20 12 2024.

Abstract : The purpose of this research is to prepare children with disabilities academically, socially, and emotionally in facing difficulties and life problems that require them to have life skills so that they can be more independent and not rely on others and can stand on their own feet someday. The research was conducted through a qualitative approach, where the targets of this research were students with disabilities at SDN Dringu. There are several stages in the implementation of this life skill, the first is the introduction of the concept of life skills, then the second stage is to gain learning experience with the implementation of life skills and the last is the review of children with disabilities. The results showed that the implementation of life skills for students with disabilities there can be applied quite well by students there, as evidenced by our interviews with homeroom teachers and students, where the homeroom teacher felt this, 1-2 children began to show quite good behavioral changes despite the short duration of our research. besides that, students voluntarily help group friends who have difficulties, they have dared to interact with others, and the relationship between friends becomes closer. These reflective skills are seen as an important aspect of teachers' ability to flexibly adjust their teaching to make optimal choices in response to students' learning progress.

Keywords : Life skills, Disability, Self-Development.

INTRODUCTION

Life skills are innate skills that support human life (Ludfi A. Wardana et al., 2022). Life skill is a skill that is very important for every student to have, regardless of the background of one's life, including people with disabilities. Physical limitations of persons with disabilities, of course, have the potential, willingness and ideals like normal children. The life skills they have, of course, the stigma that they always depend on others will fade over time (Epti Nur Cahyaningrum, Eddy Sutadji, 2013). Even today, employees with disabilities have begun to appear in several companies, proving that life skill has a huge impact on the social life of every human being, by honing this life skill brings very positive changes, especially for students.

Life skills are abilities that help a person deal with life and to maintain one's health, mental, emotional, well-being and competence (Winarsunu et al., 2023). Both in the school

environment or community environment, because they must be able to mingle, participate in social activities etc. Looking further at the education curriculum in Indonesia which implements independent learning. Of course, it requires students to explore themselves or their environment further. Life skills in themselves will be very helpful in the process of their growth and development in the social sphere with optimal (Kazemi et al., 2014).

Previous research states that life skills counseling can help people with disabilities in managing the problems they experience. Managing problems and solving problems are very important for diffable, because this is a form of independence shown by themselves. In addition, there are also outbound training activities where this activity aims to train their physical and psychological, because basically to achieve wholeness in a human being their physical and psychological must be balanced (Lisievic, 2015). Therefore, there are many trainings or treatments that can be used to develop "life skills" in each individual, especially for people with disabilities. The results of a survey conducted in 2023 showed that the life skills of students in Probolinggo Regency still need to be improved (Wardana et al. 2023). This happens because at the elementary level there is not enough provision in life skills to utilize various digital technologies. This has an impact on students looking for information that is not suitable to meet life skill needs (Kasdriyanto & Wardana, 2022).

One of the causes of low student interest and life skill literacy is the mismatch of learning with the demands of the 21st century. Research conducted in elementary schools, especially in Probolinggo Regency in 2022, shows that learning in elementary schools still does not facilitate students to meet their skill needs (Rulyansah Afib, Wardana Arya Ludfi, 2018). The results of further analysis show that 85% of teachers have not used learning media with life skill content. In addition, 98% of teachers still use the lecture method and more on cramming concepts. Only 12% of teachers use the problem-solving process in practice and the majority of teachers have not involved digital literacy media in the classroom learning process. (Jannah, et al. 2023) Digital literacy does not stop at the ability to use tools and applications The introduction of programming knowledge for primary and secondary school students is needed to improve children's thinking and creativity.

The purpose of this research is to prepare children with disabilities both academically, socially and emotionally in facing the difficulties and problems of life, The increasingly modern era makes a competition between individuals with one another very tight. Being a disabled person is not a reason not to develop life skills in it, especially children with disabilities are

required to have life skills so that they can be more independent and not rely on others and can stand on their own feet to achieve their respective life goals.

RESEARCH METHODS

This research uses a qualitative approach of case study type that is directed to collect data, take meaning and gain understanding from the case (Vors et al., 2024). The object of this research is children with disabilities at a school in SDN Dringu. Qualitative research is a type of research that focuses on quality. So that the results of the research can describe a realistic view of the social world that has been experienced by learners. In this research there are several methods that we use to obtain data, such as observation, interviews, and documentation. Interviews are one of the most widely used data collection methods (Alka, 2023) especially in the qualitative research we conducted.

In this qualitative research, we got data from the results of the research in the form of children's responses to the situation being experienced, interviews with teachers and students. Perhaps over a longer period of time, or on another occasion, we hope to see changes in the attitudes of these children with disabilities towards the learning/activities they have gone through and the transfer of attitude reinforcement skills to their peers into academic situations in the classroom. The main focus of this issue is the analysis of the task of forming a house using the Montessori puzzle and the child's response to the feedback given by his/her partner from all the activities in the workshop.

In the process of collecting this data, the activities we carried out focused on collaborative activities, the aim was to see how children with disabilities learn to communicate with their group mates to solve the problems we have set before. besides that, from this activity the data we can get is more accurate because we see for ourselves how the process of implementing life skills takes place. from this activity there are a lot of skills that they might be able to develop such as communication skills, managing emotions, cooperation skills, critical thinking to solve problems and adaptation because here even though they already know each other, but not necessarily they can understand the character of each of their groupmates, so their friendship will be stronger.

The study focuses on children with disabilities at SDN Dringu. However, the exact number of these students is not specified in the provided text. Similarly, the total number of respondents involved in the research is not mentioned. Data collection methods include observations, interviews, and documentation, with children's responses gathered through

collaborative activities and feedback during workshops. The duration of the research is not clearly stated, though it is implied that observing changes in attitudes may require a longer period or additional opportunities. The research involves stages such as collaborative activities to assess communication and problem-solving skills among children with disabilities, focusing on life skills development like communication, emotional management, cooperation, critical thinking, and adaptation. A key activity includes constructing a house using Montessori puzzles and analyzing children's responses to peer feedback during the workshop.

RESULTS AND DISCUSSION

Based on the analysis, there is some evidence that can be explained such as, children with disabilities can complete their task to stick the puzzle in place, the relationship between friends becomes closer, the skills of critical thinking, collaboration, and communication are developing well. In addition, it also reveals facts found by researchers through classroom observations and documentation in several meetings. This observation aims to provide a clear picture of the use of Montessori puzzles and all activities in the classroom, while interviews are used to describe student perceptions. The findings of the observations that we have done: 1) Students with disabilities voluntarily help group mates who are having difficulties, 2) Students with disabilities dare to interact with other people, and the relationship between friends becomes closer, 3) During the learning process in class, they are confident in answering questions from the teacher, dare to raise their hands when asked to answer questions, etc. 4) The relationship between students and teachers is very warm, even during break time many students interact with the teachers.



Figure 1. Coordination with the principal regarding the research that we will carry out.

In principle, the implementation of life skills for children with disabilities is the same as the guidance of students in regular schools, but there are slight differences in the implementation stage. as we know that children with disabilities have various deficiencies in

communication. This life skill implementation aims to provide knowledge to students with disabilities about the importance of having skills to survive. There are several stages in the implementation of this life skill as follows.

Stage 1: Introduction to the concept of life skills. In this study, researchers looked at aspects of students' self-understanding from cognitive, affective and motor aspects, which can be divided into 3 types, namely: first: knowledge, second: attitude and the last: behavior. In collecting this data to get it is not by daily student test scores. The researcher felt that if it was only based on scores without paying attention to other aspects, this research would be considered useless. For the results of observation: the researcher planned an activity packaged in the form of educational games, namely Montessori puzzles to take a closer look and observe the behavior of children with disabilities to construct their thoughts in a group. From the observation of the class teacher, students' academic achievement shows that it is quite good, this can be seen from the academic scores that are still above the KKM, which is above 70. Meanwhile, from the results of interviews with homeroom teachers, 2 out of 4 students are declared to have the ability to perform and have perfection in completing the assigned tasks. Students here really like learning activities that involve media in it, especially concrete media. Balanced with a pleasant classroom atmosphere that does not make students bored. (Principal)



Figure 2. Interview with the teacher during the activity



Image 3: Children working together to assemble the Montessori puzzle

Stage 2: gaining learning experience with life skill implementation. At this stage, researchers have entered the stage of implementing learning activities to hone life skills. Maybe for some people this activity looks like a game for elementary school children, but the functional value of this activity is quite a lot, namely: the ability to work together in a team, control emotions, the ability to think critically, and learn how to communicate well. These skills can be honed by children if honed and formed properly, their survival skills will run optimally and be ready to plunge into society. We usually carry out this kind of activity, but with this research, learning in class is more fun because more people can be involved and each group of students

can be better controlled (homeroom teacher). I am very happy that there are many older siblings here, they can sing and play with me. (student Ib).



Figure 4. Interview with student

Stage 3: Reviewing the development of children with disabilities. This stage is a continuation of stages 1 and 2. Here the researcher made a return visit to SDN Dringu to see how far the changes experienced by children with disabilities. Although we cannot have high expectations of all children because again, their intellectual level is different. The researcher tried to do a feedback activity to see their responses, and it turned out that many of them had started to be calm in speaking, not shouting when asked, etc. Although it did not show a big change, it did show a big change. Although it did not show a big change, but at least they were willing to learn and try to be the best version of themselves than before.

Students here are very happy with your arrival, and what you have taught here is remembered, especially when there are students who are crying, they immediately comfort them, there are students who have difficulty while learning, they immediately help without calling me first. (homeroom teacher). I helped my friend who fell down yesterday, I'm cool (student MR). I also helped Mrs. Ida sweep this morning. (student HD). Based on the results in this research activity, starting from the introduction of concepts, the implementation of life skills packaged in the form of play activities, and return visits to see how students develop are the syntax that we carry out to obtain data. Each stage certainly has its own difficulties for us, because the characteristics of the objects we studied are different so that they need special treatment which determines the success and meaningfulness of the research we do.

The research that we have done, it is known that the implementation of life skills for students with disabilities there can be applied quite well by the students there, as evidenced by our interviews with homeroom teachers and students, where the homeroom teacher feels this, 1-2 children began to show quite good behavioral changes despite the short duration of our research. Although there are not many changes that we provide, at least this, relieves the

teacher's task in managing his students during learning activities in the classroom. This is in line with life skills training which has a positive effect on problem solving, effective communication in students (Briggs & Van Nieuwerburgh, 2010).

Skills that must be possessed in life skills include problem solving, decision making, creative and critical thinking, effective communication, interpersonal skills, empathy, and self-awareness, coping with stress and emotions. Life skills are categorized into thinking skills, social skills, and emotional skills (González & Skultety, 2018). The results of the four stages help them to slowly develop their potential and character, thus strengthening their knowledge and skills (Magnusson et al., 2023). Apart from the above, there is something that we need to underline here, namely the use of students' language, even though they are students with disabilities but communication skills are also very important, because communication activities refer to the combination of student activities involved when participating in classroom activities (Chen & Yang, 2019).

Teaching or fun activities that are carried out repeatedly can teach life skills can be said to increase the awareness and confidence of students with disabilities, of course, teacher assistance is very beneficial for the survival of students both inside and outside school (Khoirin Nida, 2018). The reason researchers use this research pattern is because this pattern is considered suitable for application in "implementation" activities where we make observations first, both from students and teachers through interviews, besides that to see the skills of each student we form them in 1 group to test their cooperation with each other. These reflective skills are seen as an important aspect of teachers' ability to flexibly adjust their teaching to make optimal choices in response to students' learning progress (Moniaga et al., 2019).

CONCLUSION

Based on the results in this research activity, starting from the introduction of concepts, the implementation of life skills packaged in the form of play activities, and return visits to see how students develop are the syntax that we carry out to obtain data. Each stage certainly has its own difficulties for us, because the characteristics of the objects we studied are different so that it does need special treatment which determines the success and meaningfulness of the research we do. Although there are not many changes that we provide, at least it eases the teacher's task in managing students during learning activities in the classroom. Life skills training has a positive effect on problem solving, effective communication in students. Repeated teaching or fun activities that can teach life skills can be said to increase the awareness

and confidence of students with disabilities, of course, teacher assistance is very beneficial for the survival of students both inside and outside school. The reason why researchers use this research pattern is because this pattern is considered suitable for application in "implementation" activities where we make observations first, both from students and teachers through interviews, besides that to see the skills of each student we form them in 1 group to test their cooperation with each other. These reflective skills are seen as an important aspect of teachers' ability to flexibly adjust their teaching to make optimal choices in response to students' learning progress.

REFERENCE

- Briggs, M., & Van Nieuwerburgh, C. (2010). The development of peer coaching skills in primary school children in years 5 and 6. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1415–1422. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.343>
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26(October 2018), 71–81. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
- Epti Nur Cahyaningrum, Eddy Sutadji, & S. (2013). *Hubungan Antara Life Skills Siswa Dengan Hasil Belajar Praktikum Pengelasan Di Smkn 1 Trenggalek*. 211–223. <https://journal.um.ac.id/index.php/teknik-mesin/article/view/3819>
- González, G., & Skultety, L. (2018). Teacher learning in a combined professional development intervention. *Teaching and Teacher Education*, 71, 341–354. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.02.003>
- Jannah, F., Hattarina, S. Arianti, D. (2023). *The Implementation Of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning*. 7 (5),5523-2230 <https://mail.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5127>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan*. 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kazemi, R., Momeni, S., & Abolghasemi, A. (2014). The Effectiveness of Life Skill Training on Self-esteem and Communication Skills of Students with Dyscalculia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 863–866. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.798>

- Khoirin Nida, F. L. (2018). MEMBANGUN KONSEP DIRI BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.21043/thufula.v2i1.4265>
- Lisievic, P. (2015). Teachers in Distress: Using Lifeskills Helping Framework to Identify Counselling Needs of Secondary Teachers in Romania. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 165, 108–115. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.611>
- Magnusson, C. G., Luoto, J. M., & Blikstad-Balas, M. (2023). Developing teachers' literacy scaffolding practices—successes and challenges in a video-based longitudinal professional development intervention. *Teaching and Teacher Education*, 133(July 2022), 104274. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104274>
- Moniaga, J. V., Ohyver, M., Siregar, J., & Yauwito, P. H. (2019). Map-type modelling and analysis of children stunting case data in Indonesia with interactive multimedia method. *Procedia Computer Science*, 157, 530–536. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.010>
- Rulyansah Afib, Wardana Arya Ludfi, H. I. U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy*, 6(1), 53–59. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/330>
- Vors, O., Adé, D., Gal-Petitfaux, N., Joing, I., & Andrieu, B. (2024). Mixed methods in sport education for the analysis of activity and experience. *Staps*, 141(3), 5–19. <https://doi.org/10.3917/sta.141.0005>
- Wardana, L. A., Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, & Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo. (2023). Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1216–1225. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i2.2871>
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2022). Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1), 211–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>
- Winarsunu, T., Iswari Azizaha, B. S., Fasikha, S. S., & Anwar, Z. (2023). Life skills training: Can it increases self esteem and reduces student anxiety? *Heliyon*, 9(4), e15232. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15232>



Pengembangan Buku Tentang Peradaban Alas Kaki Berbasis PjBL untuk Menumbuhkan Karakter Keterbukaan Wawasan Anak SD

Yurna Kristin Messakh^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta²
yurnamessakh2@gmail.com^{1*}, gregoriusari88@gmail.com²
^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
^{1,2}Universitas Sanata Dharma

Received: 26 11 2024. Revised: 04 12 2024. Accepted: 04 01 2025.

Abstract : The character of open-mindedness is important to facilitate the exchange of ideas and viewpoints within the team. Currently, many children still have difficulty accepting opinions from others and tend to lack respect. Thus, fostering the character of open-mindedness is important to do. The purpose of the research is to develop a textbook on footwear civilization based on project-based learning that can foster the character of open-mindedness. This study used the ADDIE-type Research and Development (R & D) method and involved ten certified teachers in various regions for needs analysis, ten validators consisting of five experts and five certified teachers for expert judgment, and eight children aged 10-12 years for limited product trials. The results showed 1) character education textbooks developed with ADDIE stages; 2) The quality of the book is classified as “very good” with a score of (3.92 on a scale of 1-4) and recommended for “no need for revision”; 3) the textbook has an effect on children's open-mindedness character ($p < 0.05$) with a large effect ($r = 0.922$) or equivalent to 85%. The effectiveness level includes high effectiveness (N gain score = 77.95%).

Keywords : Education, Character, PjBL.

Abstrak : Karakter keterbukaan wawasan penting untuk memfasilitasi pertukaran ide dan sudut pandang dalam tim. Saat ini, banyak anak yang masih kesulitan menerima pendapat dari orang lain dan cenderung kurang menghormati. Dengan demikian, menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian adalah mengembangkan buku teks tentang peradaban alas kaki berbasis *project based learning* dapat menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) tipe ADDIE dan melibatkan sepuluh guru yang sudah bersertifikasi di berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, sepuluh validator yang terdiri dari lima ahli dan lima guru bersertifikasi untuk *expert judgement*, dan delapan anak berusia 10-12 tahun untuk uji coba produk secara terbatas. Hasil penelitian memperlihatkan 1) buku teks pendidikan karakter yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE; 2) Kualitas buku tergolong kualifikasi “sangat baik” dengan skor (3,92 skala 1-4) dan direkomendasi untuk “tidak perlu revisi”; 3) buku teks berpengaruh pada karakter keterbukaan wawasan anak ($p < 0,05$) dengan efek besar ($r =$

0,922) atau setara dengan 85%. Tingkat efektivitas termasuk efektivitas tinggi (*N gain score* = 77,95%).

Kata Kunci : Pendidikan, Karakter, PjBL.

PENDAHULUAN

Globalisasi memberikan banyak dampak bagi masyarakat Indonesia, salah satu dampak negatifnya ialah masyarakat Indonesia melupakan pendidikan karakter bangsanya. Dengan demikian karakter menjadi hal yang penting untuk diajarkan, karena jika karakter hilang maka generasi penerus bangsa terpuruk dan tertinggal. Pendidikan karakter mengajarkan anak bagaimana mengatasi masalah yang terjadi, berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dengan sesama, serta memutuskan sesuatu yang bijaksana (Nugrahanta et al., 2024). Salah satu aspek penting dalam mendukung kemampuan ini adalah karakter keterbukaan wawasan, di mana individu bersedia memandang dan mempertimbangkan sesuatu dari pihak lain (Putri et al., 2023). Survei Indikator Politik Indonesia pada Februari 2022 terhadap 1.200 responden memnunjukkan hasil 62,9% setuju bahwa masyarakat takut menyampaikan pendapat. Hasil ini menegaskan masih adanya kesulitan dalam mengemukakan pendapat. Untuk itu, karakter keterbukaan wawasan yang merupakan kemampuan mengganti pola pikir ama dengan hal baru sambil menghargai pendapat orang lain, penting ditanamkan sejak dini agar individu dapat berpikir kritis dan terbuka (Wibowo et al., 2022). Seseorang dengan karakter keterbukaan wawasan dinilai berdasarkan tujuh indikator dari Peterson dan Seligman, yaitu 1) memiliki pemikiran baru yang lebih baik, 2) mendengarkan pendapat yang berbeda, 3) rela mengubah pemikiran lama, 4) adanya kesesuaian antara pendapat dan bukti, 5) memutuskan sesuatu secara rasional, 6) tidak egois mempertahankan pendapat, dan 7) menghormati pendapat orang lain (Widyati & Nugrahanta, 2023).

Model *project based learning* (PjBL) adalah sebuah model yang digunakan dalam pembelajaran dengan menjadikan siswa pusat dari pembelajaran, serta melibatkan mereka dalam peneitian atau proyek (Nyihana, 2021). PjBL juga mengintegrasikan pembelajaran berbasis otak, keterampilan abad 21 yang mencakup 4C yaitu *creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration* (Mardhiyah et al., 2021). Model PjBL berkaitan dengan teori kognitif Piaget yang menekankan hubungan usia dengan kemampuan belajar anak (Ilhami, 2022). Teori perkembangan Vygotsky juga mendukung dengan menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam mendukung potensi belajar anak (Agustyaningrum & Pradanti, 2022). Terdapat enam langkah PjBL yang digunakan, 1) penentuan proyek; 2) merancang rencana proyek; 3) membuat jadwal proyek; 4) memantau anak dan kemajuan

proyek; 5) penilaian proyek; dan 6) evaluasi proyek (Widyastuti, 2022). *Brain based learning* (BBL) merupakan metode belajar dengan memperhatikan cara otak bekerja untuk belajar dengan optimal (Kohar, 2023).

Buku teks akan dibuat dengan harapan dapat menjadi acuan anak dalam proses belajar. Buku yang dibuat memuat peradaban alas kaki. Peradaban mencakup aspek-aspek kebudayaan yang berharga yang menghasilkan karya, rasa, dan cipta masyarakat (Tarigan et al., 2023). Peradaban membantu anak dalam melihat perkembangan suatu hal yang menopang keberlangsungan hidup manusia hingga sekarang. Proyek-proyek yang diberikan mampu menjadikan anak belajar bagaimana membuat sesuatu yang sudah diciptakan pada zaman dulu. Proyek tersebut dilakukan dengan langkah-langkah PjBL. Berdasarkan studi literatur, diketahui bahwa PjBL berdampak pada kreativitas, keterampilan proses, berpikir kritis, komunikasi matematis, keaktifan belajar, motivasi belajar, kemandirian belajar, dan keterampilan kolaborasi (Anjarsari et al., 2021). Keterbukaan wawasan dapat diajarkan dengan berbagai cara seperti penggunaan permainan tradisional (Widyati & Nugrahanta, 2023). Keterbukaan wawasan mempunyai pengaruh yang positif dalam pembelajara seperti berdampak signifikan terhadap kapasitas belajar kelompok, inovasi (Wibowo et al, 2022) dan meningkatkan kemampuan penyelesaian konflik (Cohen, 2014).

Di Indonesia karakter keterbukaan wawasan masih tergolong rendah, terbukti dari masih banyaknya keterbelakangan pola pikir Masyarakat dalam menyikapi suatu budaya baru (Safran et al., 2023). Bahkan masalah pengelolaan sampah yang tidak baik dan berakibat banjir terjadi karena masyarakat Indonesia belum memiliki pemikiran baru yang lebih baik tentang bahaya sampah bagi kesehatan dan lingkungan (Hidayat & Firmansyah, 2022). Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya pengajaran tentang karakter keterbukaan wawasan, sehingga penting untuk diajarkan untuk generasi-generasi kedepannya. Meskipun demikian, belum pernah meneliti tentang dampak PjBL pada karakter keterbukaan wawasan. Penelitian ini lebih difokuskan pada pengembangan buku teks peradaban tentang alas kaki untuk menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan pada anak.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini ialah penggunaan proses berpikir melalui pendekatan genetis. Prinsip dasar dari pendekatan genetis adalah bahwa untuk memperoleh pemahaman yang utuh tentang pencapaian masa kini yang kompleks, perlu dilacak perkembangan langkah demi langkah sejak awal. Hal ini berarti apa yang tercapai saat ini tidak dapat dipisahkan dari pencapaian yang telah terjadi di masa lalu. Oleh karena itu, buku ini mengadopsi pendekatan genetis yang berfokus pada asal-usul dan perkembangan peradaban

alas kaki dari masa lampau hingga saat ini, sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan melalui model PjBL. Proyek peradaban alas kaki yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sepatu Moccasins, sandal Jepang, sandal Papyrus, sepatu Mojaris, dan sepatu Balik Eropa.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang diterapkan ialah *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Penelitian R & D menghasilkan produk khusus dan melakukan uji validitas serta efektivitas produk tersebut saat diterapkan (Muqdamien et al., 2021). Penelitian ini terbatas pada delapan anak kelas V di salah satu SD Negeri yang terletak di Sleman, Yogyakarta. Penelitian dimulai dari tahap *analyze* untuk mengidentifikasi *gap* dalam pembelajaran melalui proses analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap sepuluh guru sekolah dasar yang telah bersertifikasi. Tahap kedua yaitu *design*, yaitu dilakukan penyusunan buku teks tentang peradaban alas kaki berbasis PjBL sebagai upaya menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan. Tahap ketiga yaitu *develop* dilakukan dengan pemberian validasi buku teks oleh *expert judgement* agar diperolehnya saran sebelum pelaksanaan implementasi. Tahap keempat yaitu *implement* dilakukan dengan uji coba kepada delapan anak. Pada tahap *evaluate* yang merupakan tahap terakhir dilaksanakan evaluasi sumatif dan formatif yang terdiri dari sepuluh soal dengan skala 1-4 dan indikator karakter keterbukaan wawasan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Proses analisis data dilakukan menggunakan program computer *IBM Statistics 23 for Windows* dan tingkat kepercayaannya ialah 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku teks tentang peradaban alas kaki berbasis PjBL dikembangkan dengan didasari oleh tahapan ADDIE. Analisis kebutuhan yang dilakukan di tahap *analyze* diberikan kepada sepuluh guru bersertifikasi dari berbagai wilayah di Indonesia untuk melihat penerapan pembelajaran di sekolah. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dari kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup didapatkan skor dengan rerata 2,21 (skala 1-4).

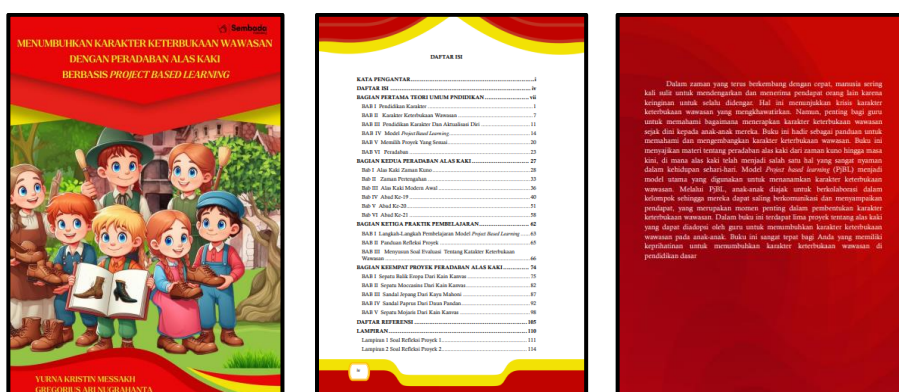
Tabel 1. Rerata Analisis Kebutuhan

Indikator	Rerata
<i>Project based learning</i>	2,03
Operasional konkret	2,23

Kreativitas	2,05
Problem solving	2,00
Kolaboratif	2,20
Komunikasi	2,50
Karakter keterbukaan wawasan	2,47
Rerata total	2,21

Data yang diperoleh pada tabel 1 berupa data kuantitatif yang perlu dikonversi menjadi kualitatif. Hasil rerata analisis kebutuhan yaitu 2,21 termasuk kategori "kurang baik (Saragi & Nugrahanta, 2023) " dan menunjukkan kesenjangan antara pembelajaran ideal dan aktual. Kuesioner terbuka mengungkapkan penyebabnya, seperti anak lebih suka bermain dan ketiadaan buku khusus untuk menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan. Untuk itu, penelitian ini bertujuan mencari solusi melalui buku peradaban alas kaki berbasis PjBL untuk menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan.

Tahap *design* adalah fase di mana perencanaan buku teks dilakukan. Rancangan buku teks mencakup sampul yang menampilkan judul dan gambar *cover* yang mencerminkan pembahasan dari buku. Bagian awal buku memuat halaman kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi buku memuat penjelasan tentang teori-teori relevan terkait karakter keterbukaan wawasan, materi alas kaki, dan langkah-langkah PjBL. Teori pembelajaran yang efektif seperti teori konstruktivisme sosial Vygotsky, *zone of proximal development (ZPD)*, dan keterampilan abad-21 juga dijelaskan dalam buku yang dikembangkan. Pada bagian pertengahan buku teks dilengkapi dengan lima proyek alas kaki, yaitu sepatu Moccasins dari Amerika Utara, sandal dari Jepang, sandal Papirus dari Mesir, sepatu Mojaris dari India, dan sepatu balik dari Eropa. Halaman referensi, lampiran, glosarium, indeks, dan informasi tentang penulis disertakan pada bagian akhir buku. Gambar berikut ada contoh dari beberapa bagian dari buku.



Gambar 1. Buku tentang Peradaban Alas Kaki

Tahap selanjutnya adalah tahap *develop* melalui pengembangan buku teks yang sudah disusun. Buku teks akan divalidasi terlebih dahulu melalui uji validitas permukaan dan validitas

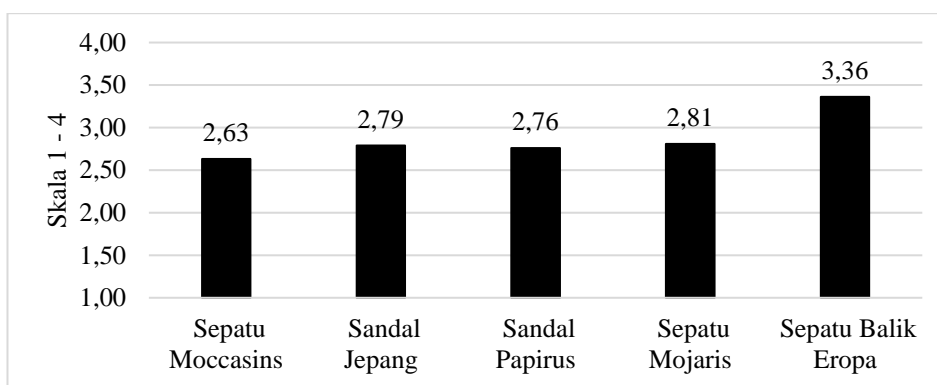
isi oleh sejumlah ahli. Proses validasi melibatkan lima dosen, yaitu dosen ahli sejarah, ahli sosiologi, ahli bimbingan dan konseling, ahli bahasa, dan ahli alas kaki. Validasi juga dilakukan oleh lima guru sekolah dasar yang telah tersertifikasi. Validasi permukaan mencakup validasi kriteria dan karakteristik buku teks, diikuti oleh validasi isi buku. Instrumen yang digunakan untuk validasi adalah skala *Likert* 1-4. Pada tabel 2 menunjukkan bahwa skor tertinggi yaitu pada validasi isi I tentang model pembelajaran yang efektif yaitu 3,96 dan skor rerata paling rendah pada validasi isi II untuk evaluasi formatif yaitu 3,90. Rerata keseluruhan hasil uji validitas permukaan dan validasi isi adalah 3,92 yang tergolong “sangat baik” dan sehingga “tidak perlu revisi”. Berikut ini adalah hasil uji validasi.

Tabel 2. Rerata Hasil Validasi

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria Buku Teks	3,92	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Teks	3,94	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validasi Isi			
	a. Validasi Isi I	3,96	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Validasi II (soal formatif)	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	c. Validasi II (soal sumatif)	3,91	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,92	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Setelah tahap validasi, penelitian dilanjutkan ke tahap *Implement* dengan uji coba terbatas pada delapan anak. *Pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan soal evaluasi berdasarkan tujuh indikator karakter keterbukaan wawasan. Anak-anak membuat proyek alas kaki dimulai dari sepatu *Moccasins*, sandal Jepang, sandal *Papyrus*, sepatu *Mojaris*, dan sepatu *Balik Eropa*. Pada awalnya, anak-anak belum sepenuhnya memahami konsep karakter keterbukaan wawasan. Setiap sesi diakhiri dengan soal refleksi dan formatif untuk menilai perkembangan karakter. Proses ini akan dibimbing oleh fasilitator yang merupakan mahasiswa dari program studi pendidikan guru sekolah dasar, sehingga sudah memiliki pemahaman yang baik untuk menangani anak sekolah dasar dan memahami model pembelajaran *PjBL*. Fasilitator memandu dengan menjelaskan sejarah, menunjukkan gambar, dan memberikan langkah-langkah pembuatan alas kaki. Anak mendengarkan penjelasan dari fasilitator dan membagi tugas dengan adil dalam pengerjaan proyek. Misalnya ketika membuat sepatu *Mojaris*, ada anak yang bertugas menggambar bentuk alas kaki, kemudian ada yang melanjutkan menggunting, menjahit, hingga menempelkan manik-manik. Dalam proses ini, Nampak sekali anak-anak belajar menghargai temannya. Pendapat-pendapat yang disampaikan terkait pemilihan manik-manik dan pembagian tugas disepakati bersama-sama.

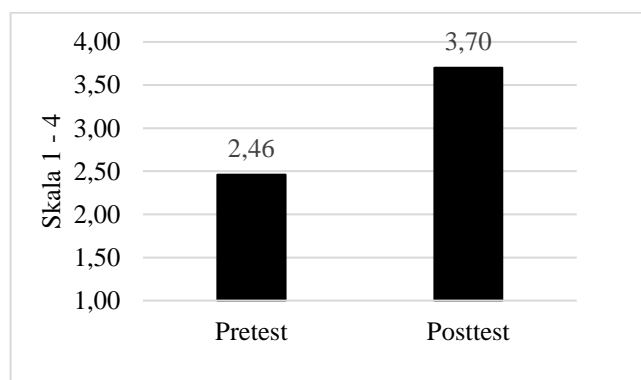
Tahap selanjutnya adalah *evaluate*, yang merupakan tahap pemberian soal evaluasi sumatif dan formatif berdasarkan tujuh indikator karakter keterbukaan wawasan. Evaluasi formatif terdiri dari sepuluh soal yang diberikan setelah menyelesaikan proyek, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Evaluate* diperlukan bertujuan menilai pengaruh buku teks peradaban alas kaki berbasis PjBL terhadap karakter keterbukaan wawasan. Berikut adalah hasil evaluasi formatif dari lima proyek alas kaki.



Gambar 2. Diagram Evaluasi Formatif

Gambar 2 menunjukkan rerata skor tertinggi terletak pada proyek sepatu Balik Eropa, yaitu 3,36. Sepatu Moccasins dengan rerata skor 2,63 merupakan alas kaki yang menunjukkan skor paling rendah. Peneliti juga mengamati dan mencatat peristiwa penting ketika pelaksanaan pembuatan proyek yaitu anak-anak saling mendengarkan pendapat dari teman dalam menyelesaikan proyek sehingga mereka menunjukkan karakter keterbukaan wawasan.

Sebelum penerapan pembuatan proyek alas kaki, anak diberikan soal evaluasi sumatif sebagai *pretest*, kemudian ketika semua proyek sudah selesai diterapkan akan diberikan *posttest*. Berikut adalah skor dari *pretest* dan *posttest* terhadap karakter keterbukaan wawasan.



Gambar 3. Diagram *Pretest Posttest*

Grafik batang pada gambar 3 menunjukan skor 2,46 adalah skor *pretest* dan skor 3,70 merupakan skor *posttest* dengan skala 1-4. Melalui data tersebut, rerata *pretest* ke *posttest* meningkat 50,74%. Hasil rerata tersebut belum menunjukkan besarnya efek digunakannya

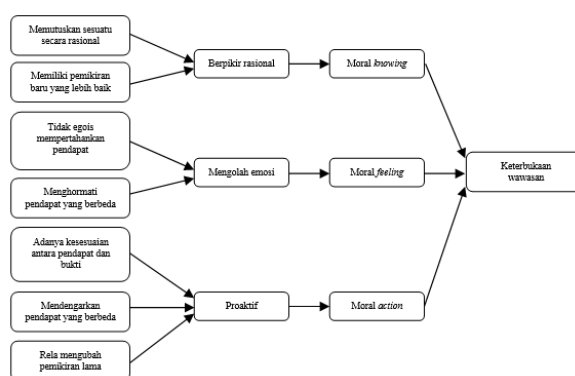
buku teks pada karakter keterbukaan wawasan. Dengan demikian, selanjutnya perlu dilakukan uji normalitas distribusi data. Hasil *Shapiro-Wilk test*, memperlihatkan data *pretest* dengan $W(8) = 0,958$ dengan $p = 0,788$ ($p > 0,05$) dan *posttest* dengan $W(8) = 0,837$ dan $p = 0,069$ ($p > 0,05$). Data *pretest* dan *posttest* berdasarkan hasil menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan normal. Maka selanjutnya adalah analisis statistik menggunakan statistic parametrik yaitu *paired samples t test*. Hasil uji signifikansi memperoleh skor rerata *posttest* ($M = 3,6750$, $SE = 0,13726$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 2,4375$, $SE = 0,16140$), dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(7) = 6,332$ dan perbedaan tersebut signifikan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak. Artinya, penerapan buku teks peradaban tentang alas kaki berbasis PjBL berpengaruh terhadap karakter keterbukaan wawasan anak.

Pengaruh signifikan terhadap buku belum menunjukkan ukuran besar kecilnya dampak intervensi. Oleh karena itu, diperlukan uji untuk mengukur besarnya efek. Model *Pearson Correlation Coefficient* (r) dapat dipakai dalam menghitung ukuran efek (*effect size*). Hasil koefisien r dalam penelitian ini adalah sebesar 0,922 setara dengan pengaruh 85%, yang termasuk dalam kategori “efek besar”. Untuk itu penerapan buku teks peradaban alas kaki dengan model PjBL memiliki dampak signifikan terhadap perubahan karakter keterbukaan wawasan pada anak-anak. Peningkatan yang signifikan dan efek besar tersebut belum sepenuhnya menggambarkan secara jelas efektivitas implementasi buku teks. Untuk memberikan gambaran yang lebih nyata dan meyakinkan mengenai efektivitas tersebut, diperlukan analisis *Normalized Gain Score* (*N-gain score*). Hasil *N-Gain score* adalah 77,95%. Berdasarkan teori Hike skor 77,95% masuk ke dalam kategori efektivitas “tinggi” (Nugraheni et al., 2021). Penelitian ini sejalan dengan pemahaman tentang nilai moral yang melibatkan *knowing, feeling, dan action* (Angga et al., 2022). Proyek yang dilakukan mendukung kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi yang merupakan bagian dari keterampilan abad-21. Proyek yang dipilih adalah relevan dengan pembelajaran dan menimbulkan daya tarik dan keterlibatan siswa. Pemilihan proyek sesuai dengan tingkat kesulitan anak, dimana menyesuaikan proyek dengan perkembangan dan kemampuan anak.

Selama pelaksanaan kelima proyek, anak berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan proses pembuatan alas kaki, seperti memberikan saran dan mendengarkan, dan saling menghargai. Sejalan dengan teori Peterson dan Seligman bahwa keterbukaan wawasan nampak ketika anak tidak hanya memikirkan dirinya sendiri tapi menghargai temannya dalam proses pembelajaran (Widyati & Nugrahanta, 2023). Penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti teks *power point*, gambar alas kaki, video, dan bentuk konkret alas kaki

penting untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar. Media yang bervariasi membantu mengatasi sikap pasif anak. Media konkret seperti miniatur alas kaki pada membantu anak untuk melihat bentuk benda nyata, sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret. Tahap ini mendukung anak berpikir analitis dan mengklasifikasikan benda. Misalnya, saat membuat sandal Papyrus, anak memahami bahwa pada zaman dulu sandal dibuat dari daun Papyrus, dan dapat digantikan dengan daun pandan yang tersedia disekitarnya. Pada proyek sepatu Mojari, anak menemukan kesulitan teknis, tetapi anak belajar berkomunikasi, dan meminta bantuan teman yang bisa membantu. Proses ini menunjukkan pentingnya *zone of proximal development* oleh Vygotsky yang menekankan peran lingkungan sosial dalam mengembangkan kognitif.

Pembuatan lima proyek alas kaki menunjukkan perkembangan kebutuhan manusia dari waktu ke waktu, seperti sandal Papyrus untuk melindungi dari pasir panas hingga sepatu Mojari untuk menari. Hal ini mencerminkan bahwa peradaban adalah hasil kemajuan masyarakat manusia. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan PjBL secara signifikan dapat berkontribusi pada karakter keterbukaan wawasan secara keseluruhan. Tujuh indikator karakter keterbukaan wawasan dari Peterson & Seligman disederhanakan menjadi tiga sub komponen, yaitu berpikir rasional, mengolah emosi, dan proaktif (Widyati & Nugrahanta, 2023). Ketiga subvariabel tersebut mencakup komponen karakter yang baik, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* menurut Lickona. Gambar berikut akan memperlihatkan ringkasan diagram semantik dari karakter keterbukaan wawasan.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik

Berdasarkan gambar 4 terdapat penyesuaian indikator keterbukaan wawasan dengan sub komponen, yaitu berpikir rasional, mengolah emosi, dan proaktif. Indikator memutuskan sesuatu secara rasional dan memiliki pemikiran baru yang lebih baik termasuk dalam berpikir rasional. Reli mengubah pemikiran lama dan tidak egois mempertahankan pendapat termasuk dalam mengolah emosi. Mendengarkan pendapat yang berbeda, menghormati pendapat orang

lain, dan kesesuaian antara pendapat dan bukti termasuk ke proaktif. Berdasarkan studi literatur, penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Model PjBL berdampak positif terhadap kreativitas siswa (Anggraeni et al., 2023) dan sikap sosial (Jamal et al., 2023). Karakter keterbukaan wawasan juga penting untuk perkembangan sosial dan emosional siswa (Shao et al., 2021).

Kebaruan dalam penelitian ini ialah penggunaan proses berpikir genetis dalam menghasilkan gagasan baru yang dituangkan dalam buku teks peradaban alas kaki. Pendekatan genetis menganggap bahwa pemahaman masa kini memerlukan pemahaman yang kuat tentang masa lalu. Pendekatan genetis nampak dari lima proyek alas kaki yang dilakukan. Misalnya, sandal Papyrus, sandal Jepang, dan sepatu Moccasins. Semua alas kaki tersebut menggunakan bahan yang mudah ditemukan di sekitar untuk memenuhi kebutuhan dasar yaitu melindungi kaki. Seiring waktu, sepatu berkembang menjadi lebih praktis dan nyaman, seperti sepatu Mojaris. Lima proyek tersebut dilakukan dengan model PjBL untuk menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan.

SIMPULAN

Karakter keterbukaan wawasan adalah kemampuan seseorang untuk melepaskan cara berpikir lama, dan berpikir terbuka menerima berbagai hal baru berdasarkan bukti yang diakui seiring perkembangan zaman. Karakter keterbukaan wawasan memiliki tujuh indikator, yaitu memiliki pemikiran baru yang lebih baik, mendengarkan pendapat yang berbeda, rela mengubah pemikiran lama, adanya kesesuaian antara pendapat dan bukti, memutuskan sesuatu secara rasional, tidak egois mempertahankan pendapat, dan menghormati pendapat orang lain. Menumbuhkan karakter keterbukaan wawasan melalui model PjBL dilakukan berdasarkan lima langkah, diantaranya 1) penentuan proyek, 2) merancang rencana proyek, 3) memantau anak dan kemajuan proyek, 4) penilaian proyek, 5) evaluasi proyek. Proyek yang diimplementasikan adalah sepatu Balik Eropa, sepatu Moccasins, sandal Jepang, sandal Papyrus, dan Sepatu Mojaris. Melalui penelitian ini, diketahui kesimpulannya, yaitu yang pertama buku teks pendidikan karakter yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE. Kedua, kualitas buku tergolong kualifikasi “sangat baik” dengan skor (3,92 skala 1-4) dan direkomendasi untuk “tidak perlu revisi”. Ketiga, buku teks berpengaruh pada karakter keterbukaan wawasan anak ($p < 0,05$) dengan efek besar ($r = 0,922$) atau setara dengan 85%. Tingkat efektivitas termasuk efektivitas tinggi ($N\ gain\ score = 77,95\%$).

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Angga, Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Anggraeni, A. R., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Bahan Alam Pada Kelas 1 Sd Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3683–3690.
- Anjarsari, W., Suchie, & Kamaludin, D. (2021). Implementasi Pembelajaran Online Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Prisma*, 10(2), 255–263. <http://dx.doi.org/10.35194/jp.v10i2.1639>
- Cohen, J. R. (2014). Open-Minded Listening. *Charlotte Law Review*, 5, 139–163. <http://scholarship.law.ufl.edu/Facultypub/464>
- Hidayat, R., & Firmansyah, A. (2022). Studi Kasus Kompetensi Public Speaking Pada Komunikasi Penyuluhan Sampah Rumah Tangga Oleh Suku Dinas Lingkungan Hidup Jakarta Barat Kecamatan Kembangan. *Forum Ilmiah*, 19(1), 94–102.
- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 605–619. <http://dx.doi.org/10.23969/jp.v7i2.6564>
- Jamal, Najiha, I., Saputri, S. N., Hasbiyallah, & Tarsono. (2023). Menumbuhkan Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Project Based Learning Pada Pendidikan Agama Islam. *Jiip- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10, 7834–7841. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2489>
- Kohar, D. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Berbasis Otak (Mpbo) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 32–48. <https://doi.org/10.33369/diksa.v9i1.20787>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular

- Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Adji, F. T., & Sekarningrum, H. R. V. (2024). Pengaruh Pembelajaran Etnopedagogi Untuk Aksara Jawa Berbasis Metode Montessori Terhadap Karakter Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.7.1.2024.3089>
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Taman Cendekia*, 5(1), 593–607. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Nyihana, E. (2021). *Metode Pjbl (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa*.
- Putri, C. T., Tommy, P., & Suyasa, Y. S. (2023). Description Of Character Strengths In Teenagers Who Are Interested In Agriculture. *Journal Of Social And Economics Research*, 5(2), 1370–1391. <https://doi.org/10.1023/A:1021024205483>
- Safran, A., Hendra, & Irawan. (2023). Implementasi Pendidikan Agama Islam Terhadap Kerukunan Umat Beragama Di Desa Mata Wae Labuhan Bajo Ntt (Studi Kasus Di Desa Mata Wae). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 35–44.
- Saragi, R. C. V., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Kecerdasan Sosial Berbasis Permainan Tradisional Anak Usia 10-12 Tahun. *Else (Elementary School Education Journal)*, 7, 186–197. <https://doi.org/10.30651/else.v7i2.16180>
- Shao, Z., Liu, Z., Yang, S., & Huang, Z. (2021). Open-Mindedness_ Report On The Study On Social And Emotional Skills Of Chinese Adolescence Iv) (1). *Journal Of East China Normal University (Educational Sciences)*, 39(9). <https://ssrn.com/abstract=3946023>
- Tarigan, M., Lestari, A., Lubis, K. R., & Fitria, M. (2023). Peradaban Islam : Peradaban Arab Pra Islam. *Journal On Education*, 05(04), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9173>
- Wibowo, H., Nurwibowo, H., & Aripin. (2022). Pengaruh Keterbukaan Pikiran Dan Perilaku Rendah Hati Pada Inovasi Pekerja Konstruksi Di Jakarta: Peran Mediasi Pembelajaran. 27(3), 39–59. <https://doi.org/10.57134/labs.v27i3.25>
- Widyati, D. R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Karakter Keterbukaan Pikiran Anak Usia 10-12 Tahun. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.30653/001.202371.227>



Perkembangan Pendidikan Islam di Era Rasulullah Periode Mekkah dan Madinah

Fajar Aswati^{1*}, Wan Azman², Supardi Ritonga³, Rini Nopita⁴

fajaraswati72@gmail.com^{1*}, wanazman771@gmail.com², supardirtg84@gmail.com³,
rininopita063@gmail.com⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

Received: 13 12 2024. Revised: 31 12 2024. Accepted: 04 01 2025.

Abstract : The differences in educational patterns between the Meccan and Medinan phases have not been fully understood, particularly in the context of their application in the modern era. There is a lack of comprehensive studies on the dynamics of Islamic education during these two phases as a foundation for developing current educational systems. This research aims to re-examine these aspects as references and foundations for organizing education in both the present and the future. The method used in this study is a qualitative approach and library research or bibliometric analysis, which processes data based on literature. The library sources for this article include books, classical texts, and journals. Education is one of the mechanisms of life aimed at developing individual potential through teaching, training, and experience. Islamic education propagated by the Prophet Muhammad (PBUH) brought about a significant transformation in Arab society. The Prophet successfully transformed society from a state of ignorance characterized by idol worship and tribal conflicts into a unified community founded on faith, knowledge, and noble character. It can be concluded that the Islamic education introduced by the Prophet Muhammad (PBUH), both during the Meccan and Medinan periods, employed a highly comprehensive and profound approach.

Keywords : Islamic Education, Makkah Phase, Madinah Phase.

Abstrak : Perbedaan pola pendidikan antara fase Mekkah dan Madinah belum sepenuhnya dipahami, terutama dalam konteks penerapannya di era modern. Minimnya kajian komprehensif tentang dinamika pendidikan Islam pada kedua fase tersebut sebagai dasar pembelajaran dalam membangun sistem pendidikan saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk dikaji ulang sebagai referensi dan landasan dalam menyelenggarakan pendidikan di masa kini maupun masa depan. Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan penelitian kepustakaan atau bibliometrik yang mengolah data berdasarkan literatur. Sumber perpustakaan dalam artikel ini adalah buku, kitab, dan majalah. Pendidikan merupakan salah satu mekanisme kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pelatihan, dan pengalaman. Pendidikan Islam yang di syiarkan oleh Nabi Muhammad SAW menciptakan transformasi besar dalam kehidupan masyarakat Arab. Rasulullah berhasil mengubah

masyarakat dari kondisi jahiliyah yang penuh kebodohan, penyembahan berhala, dan konflik antarsuku, menjadi umat yang bersatu dengan dasar keimanan, ilmu pengetahuan, dan akhlak mulia. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam yang diperkenalkan oleh Nabi Muhammad SAW, baik pada masa Makkah maupun Madinah, memiliki pendekatan yang sangat komprehensif dan mendalam.

Kata Kunci : Pendidikan Islam, Fase Makkah, Fase Madinah.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu mekanisme kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pelatihan, dan pengalaman. Pendidikan mencakup berbagai aspek, termasuk pengembangan ilmu, bakat, sikap, dan Prinsip-prinsip yang dibutuhkan untuk berperan secara optimal dalam komunitas kehidupan. Pendidikan memiliki peran krusial dalam mendorong kemajuan sebuah bangsa, karena tingkat kemajuan atau kemunduran sebuah negara sangat bergantung pada kualitas pendidikan masyarakatnya. Pendidikan islam merupakan salah satu bentuk peran inovatif dan kreatif bagi pemeluknya. Pendidikan Islam berpedoman pada Al-Qur'an dan Sunnah, bertujuan untuk menciptakan pribadi yang paripurna, yakni individu yang memiliki keimanan juga ketakwaan terhadap Allah SWT. (Aminah, 2015).

Surat Al-'Alaq dari ayat pertama adalah "Iqra" (بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ) yang berarti "Bacalah!" Ini merupakan momen penting dalam sejarah Islam dan dianggap sebagai awal dari wahyu yang diterima oleh Nabi Muhammad. Penurunan ayat ini menandai dimulainya era baru dalam sejarah umat manusia, di mana wahyu Allah mulai diturunkan untuk membimbing umat manusia menuju kebenaran dan keadilan. Membaca di sini tidak hanya berarti membaca teks, tetapi juga mencakup pemahaman dan refleksi terhadap apa yang dibaca. Ini menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dalam membentuk karakter dan akhlak individu. Ayat ini menekankan bahwa pendidikan dan pencarian ilmu pengetahuan adalah aspek fundamental dalam kehidupan seorang Muslim. Ini juga menunjukkan bahwa Islam mendorong umatnya untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam mencari pengetahuan demi kemajuan diri dan masyarakat (Hasan Langgulung, 1985).

Allah SWT memerintahkan setiap orang Islam untuk menuntut ilmu pengetahuan mencerminkan pentingnya pendidikan dan pencarian pengetahuan dalam Islam. Secara keseluruhan, perintah untuk menuntut ilmu dalam Islam adalah panggilan untuk setiap Muslim agar aktif mencari pengetahuan, baik dalam aspek agama maupun dunia. Dengan ilmu, seseorang dapat lebih memahami dan mendekatkan diri kepada Allah SWT, serta

berkontribusi positif dalam kehidupan masyarakat. firman Allah dalam QS. 21 Al-Anbiyaa': 107. Firman ini menyatakan dengan jelas bahwa Nabi Muhammad SAW diutus oleh Allah sebagai anugerah bagi seluruh umat manusia dan makhluk di seluruh alam semesta. Ini menunjukkan bahwa ajaran Islam membawa kebaikan, kasih sayang, dan manfaat bagi semua, tanpa terkecuali. Dengan mengikuti ajaran Islam, umat manusia diharapkan dapat hidup dalam kedamaian, saling menghormati, dan berkontribusi untuk kesejahteraan Bersama (Aminah, 2015).

Pendidikan sebagai suatu proses yang akan terus berkembang berbarengan dengan perubahan sosial dan budaya manusia. Dalam konteks pendidikan Islam, setelah Nabi Muhammad SAW diangkat menjadi Rasul di Mekkah maka dimulainya proses pengajaran. Pendidikan Islam disyiarkan oleh Nabi Muhammad SAW setelah menerima wahyu dari Allah SWT. Dalam fase ini, beliau berperan sebagai guru yang mengajarkan ajaran Islam kepada para pengikutnya, meskipun menghadapi banyak tantangan dan penolakan dari masyarakat yang tidak percaya. Ajaran-ajaran beliau menjadi dasar bagi sistem pendidikan Islam yang lebih formal di kemudian hari. pendidikan yang beliau ajarkan tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mencakup aspek spiritual dan etika. Rasulullah SAW ingin menciptakan masyarakat adil dan benar, di mana setiap orang menyadari tanggung jawabnya sebagai hamba Allah dan berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Secara keseluruhan, pernyataan ini menekankan pentingnya pendidikan dalam membentuk karakter dan moral masyarakat, serta bagaimana Nabi Muhammad SAW mengajarkan pendidikan islam menjadi landasan bagi perkembangan pendidikan di Golongan masyarakat beriman (Nur, 2022). Studi pendidikan Islam ketika zaman Rasulullah SAW sangat krusial untuk dikaji ulang untuk referensi dan landasan selama menyelenggarakan pendidikan dari generasi ke generasi. Perbedaan pola pendidikan antara fase Mekkah dan Madinah belum sepenuhnya dipahami, terutama dalam konteks penerapannya di era modern. Minimnya kajian komprehensif tentang dinamika pendidikan Islam pada kedua fase tersebut sebagai dasar pembelajaran dalam membangun sistem pendidikan saat ini.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif dan pencarian data kepustakaan atau bibliometrik yang mengolah data berdasarkan literatur. Sumber perpustakaan dalam artikel ini adalah buku, kitab, dan majalah. Sumber penelitian ini berupa buku dan majalah yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah analisis isi, dimana materi

dianalisis secara deskriptif dan rinci. Hal ini dilakukan untuk memberikan penjelasan secara menyeluruh dan jelas (H. Noeng Muhadjir, 1996).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masyarakat Arab Sebelum Datangnya Islam. Keadaan Arab sebelum kedatangan agama Islam sering disebut sebagai periode Jahiliyah, yang berarti "kebodohan" atau "ketidaktahuan." Masyarakat Arab sebelum Islam dikenal dengan struktur sosial yang terfragmentasi, terdiri dari berbagai suku yang sering terlibat dalam konflik dan peperangan. Mereka menyembah banyak dewa dan berhala, dan praktik keagamaan sering kali melibatkan ritual yang berkaitan dengan alam dan kehidupan sehari-hari. Masyarakat Jahiliyah sering kali dianggap memiliki moralitas yang rendah, dengan praktik-praktik seperti pembunuhan bayi perempuan, perampokan, dan perbudakan. Pendidikan pada masa Jahiliyah tidak terstruktur dan lebih bersifat informal. Pengetahuan ditransfer secara lisan, dan keterampilan hidup diajarkan melalui pengalaman. Masyarakat tidak memiliki sistem pendidikan formal seperti yang kita kenal sekarang (Naldi, Mahfuzh, Hamit, & Arrasyid, 2023).

Pendidikan masyarakat arab sebelum islam yang berbasis baca-tulis sangat terbatas dan hanya dinikmati oleh kalangan elit. Kebanyakan penduduk tidak melek huruf. Orang yang bisa membaca dan menulis, seperti Waraqah bin Naufal, menjadi sosok langka. Baik di Makkah maupun Madinah, pendidikan lebih berfokus pada nilai-nilai kehidupan, seperti keberanian, kehormatan, dan komitmen kepada suku. Masyarakat sangat bergantung pada hafalan dan transmisi lisan, yang membangun budaya oral yang sangat kuat (Naldi et al., 2023). Keadaan sosial dan pendidikan masyarakat Arab sebelum datangnya Islam mencerminkan kehidupan yang kompleks, dengan berbagai tantangan dan dinamika budaya yang unik. Arab pra-Islam terdiri dari berbagai suku (*qabilah*) yang hidup dalam struktur kesukuan. Loyalitas kepada suku adalah hal utama, bahkan lebih penting daripada hubungan individu dengan masyarakat luas. Ketimpangan sosial sangat nyata, dengan segelintir orang kaya menguasai kekayaan dan mayoritas hidup miskin. Perempuan sering mengalami ketidakadilan, seperti pembatasan hak dan praktik *wa'd al-banat*, tindakan mengubur bayi perempuan dalam keadaan hidup di beberapa suku sebagai simbol malu. (Zahidin, Umar, & Ramlah, 2023).

Pendidikan merupakan tonggak penting dalam pembentukan peradaban Islam. Rasulullah tidak hanya menyampaikan wahyu, tetapi juga membangun sistem pendidikan yang menekankan pentingnya ilmu pengetahuan, akhlak, dan ibadah. Pada masa Rasulullah

SAW, pendidikan Islam berkembang dari sekadar pendidikan akidah dan akhlak di Mekah menjadi pendidikan yang lebih komprehensif di Madinah. Rasulullah memprioritaskan pembelajaran Al-Qur'an, memperkenalkan metode pembelajaran berbasis praktik dan dialog, serta menjadikan masjid sebagai pusat pendidikan. Sistem pendidikan yang dibangun Rasulullah ini menjadi dasar bagi perkembangan pendidikan Islam selanjutnya di masa Khulafaur Rasyidin dan peradaban Islam secara umum (Muid & Salwa, 2024). Nabi Muhammad SAW menciptakan transformasi besar melalui pendidikan Islam dan mengajarkannya ke dalam kehidupan masyarakat Arab. Rasulullah berhasil mengubah masyarakat dari kondisi jahiliyah yang penuh kebodohan, penyembahan berhala, dan konflik antarsuku, menjadi umat yang bersatu dengan dasar keimanan, ilmu pengetahuan, dan akhlak mulia. Tahapan pengajaran Pendidikan Islam melalui dua fase utama, yaitu fase Makkah dan fase Madinah, masing-masing dengan karakteristik dan pendekatan yang berbeda (Nur, 2022).

Fase Pendidikan Makkah. Proses pengajaran tauhid dilakukan secara bertahap oleh Nabi Muhammad SAW, Pengenalan tentang kebesaran Allah: Nabi mengajak umat untuk Menghayati keajaiban kekuasaan Allah SWT yang ada di sekitar, seperti langit, bumi, dan makhluk hidup. Dengan cara ini, umat diajak untuk memikirkan dan memahami tentang semua hal yang ada di seluruh alam ialah merupakan ciptaan Allah yang Maha Esa. Penghapusan penyembahan berhala: Rasulullah secara langsung menantang kebiasaan masyarakat yang menyembah berhala. Beliau mengajarkan bahwa berhala-berhala itu tidak memiliki kuasa apa pun dan hanya Allah yang memiliki kekuatan untuk memberi manfaat atau mudarat. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan memerintahkan umat untuk menyebut nama Allah dalam setiap aktivitas mereka, seperti dalam kalimat Bismillah sebelum melakukan sesuatu, yang menggantikan kebiasaan menyebut nama berhala. Pendidikan tauhid ini bertujuan untuk membersihkan hati dan pikiran umat dari keyakinan yang salah, serta membentuk masyarakat yang hanya mengabdikan kepada Allah, mengarahkan segala amal perbuatan mereka hanya untuk mencari ridha-Nya (Husin, 2018).

Metode Pendidikan pada masa awal perkembangan Islam, masyarakat Arab, khususnya di Makkah, tidak memiliki tradisi literasi yang tinggi. Al-Qur'an pada saat itu belum ditulis di atas buku seperti yang diketahui sekarang, melainkan dihafalkan oleh para sahabat dan pengikut Rasulullah SAW. Pengajaran lisan dan hafalan menjadi metode utama dalam menyebarkan ajaran Islam. Semua terjadi dikarenakan masyarakat Arab hampir semuanya pada waktu itu ialah masyarakat yang mengandalkan ingatan dan tradisi lisan, di mana puisi dan cerita-cerita disampaikan secara lisan dan dihafal oleh para pendengar.

Rasulullah SAW menekankan pentingnya hafalan dalam menyampaikan wahyu Allah. Para sahabat yang pertama kali memeluk Islam, seperti Abu Bakr, Umar, Ali, dan lainnya, berperan aktif dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, metode hafalan dan pengajaran lisan menjadi cara yang efektif untuk mendidik umat Islam pada masa itu. Al-Qur'an juga dihafalkan oleh para sahabat, kemudian diajarkan secara langsung oleh Rasulullah SAW kepada mereka (Muhdir, Muhtar, & Fauzi, 2022).

Rasulullah SAW bukan hanya seorang guru yang menyampaikan wahyu Allah, tetapi juga menjadi teladan langsung bagi umatnya dalam setiap aspek kehidupan. Ajaran yang diterima dari wahyu Allah SWT dan Hadis dilaksanakan dan dipraktikkan Rasulullah di kehidupan. Misalnya, masalah etika, moralitas, tata cara beribadah, berinteraksi dengan orang lain, hingga dalam hal-hal kecil seperti bersikap sopan, menjaga kebersihan, dan menghormati orang tua. Sikap dan perilaku Rasulullah menjadi contoh nyata bagi umat Islam pada masa itu dan seterusnya. Beliau adalah "uswatun hasanah" (teladan yang baik), yang tidak hanya mengajarkan Islam secara ucapan, juga secara perlakuan nyata di kehidupan. Ini memberikan pengajaran yang lebih mendalam bagi umat Islam karena mereka bisa melihat langsung bagaimana Rasulullah menerapkan wahyu yang diterimanya (Nova, 2022).

Pada awal perkembangan Islam, umat Islam menghadapi tekanan dan penindasan dari kaum Quraisy yang tidak menerima ajaran Islam. Oleh karena itu, untuk menghindari gangguan dan ancaman dari pihak Quraisy, pengajaran awal Islam dilakukan secara rahasia di rumah Arqam bin Abi Arqam, seorang sahabat Rasulullah yang kaya dan memiliki rumah yang terpencil. Rumah ini menjadi tempat berkumpulnya para sahabat yang ingin mempelajari Islam lebih lanjut. Arqam bin Abi Arqam memiliki rumah yang cukup strategis untuk menyembunyikan kegiatan belajar mengajar ini. Pengajaran di rumahnya dilakukan secara sembunyi-sembunyi, baik untuk menjaga keselamatan Rasulullah SAW dan para sahabat, maupun untuk menghindari reaksi keras dari kaum Quraisy yang menentang Islam. Di sinilah Rasulullah SAW mulai menyampaikan wahyu-wahyu Allah kepada para sahabat yang pertama, membentuk komunitas Muslim yang pertama, dan mengajarkan mereka tentang tauhid, ibadah, serta akhlak Islam (Muhdir et al., 2022).

Secara keseluruhan, pada masa awal penyebaran Islam, metode pengajaran dan hafalan yang dilakukan oleh Rasulullah SAW sangat bergantung pada tradisi lisan, mengingat keterbatasan literasi pada saat itu. Rasulullah SAW menjadi contoh nyata dalam menerapkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran Islam dilakukan dengan tanpa diketahui oleh kaum Quraisy dan dilakukan di kediaman Arqam bin Abi Arqam untuk

menghindari ancaman dan tekanan dari kaum Quraisy, sekaligus membentuk generasi awal umat Islam yang berpegang teguh pada ajaran tauhid dan moral Islam (Muhdir et al., 2022).

Tujuan Pendidikan Nabi Muhammad SAW mensyiarkan pendidikan islam bertujuan untuk menciptakan individu yang memiliki keimanan kokoh kepada Allah SWT dan senantiasa menjalankan perintah-Nya. Rasulullah memulai misinya dengan menanamkan akidah tauhid, yakni keimanan terhadap tuhan adalah satu, Tuhan yang patut disembah, serta menghapus segala bentuk kemusyrikan yang saat itu merajalela di kalangan masyarakat Arab. Proses pembentukan ini melibatkan pengajaran nilai-nilai keimanan yang mendalam, seperti keyakinan akan adanya kehidupan setelah mati, tanggung jawab manusia di hadapan Allah, dan kepastian bahwa segala amal perbuatan akan mendapatkan balasan. Selain itu, Rasulullah juga mengajarkan umatnya untuk menjaga ketakwaan, yaitu melaksanakan perintah Allah dengan sepenuh hati, menjauhi larangan-Nya, dan selalu merasa diawasi oleh-Nya dalam setiap aspek kehidupan. Melalui pendidikan ini, individu dibimbing untuk menjadikan Allah sebagai pusat orientasi hidup mereka, baik dalam aspek ibadah maupun dalam tindakan sehari-hari. Menanamkan akidah dan akhlak sesuai dengan nilai keislaman. Menghapus kepercayaan jahiliyah yang bertentangan dengan ajaran tauhid (Muhdir et al., 2022).

Fase Pendidikan Madinah. Setelah hijrah ke Madinah, pendidikan Islam mengalami perkembangan yang signifikan karena suasana yang lebih kondusif dibandingkan di Makkah. Madinah menjadi pusat masyarakat Islam pertama, di mana Rasulullah SAW tidak cuma sebagai pemimpin agama tetapi sebagai kepala negara. Hal ini mendorong pendidikan Islam untuk mencakup aspek yang lebih luas, seperti sosial, politik, dan kenegaraan, guna membangun masyarakat yang adil, harmonis, dan sejahtera (Adek Saputra, Eva Dewi, Djefrin E. Hulawa, & Alwizar, 2023). Setelah hijrah ke Madinah, salah satu langkah pertama Rasulullah adalah mempersaudarakan kaum Muhajirin, yakni para pendatang dari Makkah, dan kaum Anshar, yaitu penduduk asli Madinah). Langkah ini dilakukan untuk menciptakan persatuan yang solid di antara umat Islam yang berbeda latar belakang sosial, ekonomi, dan suku. Persaudaraan ini didasarkan pada nilai-nilai Islam seperti kasih sayang, kerja sama, dan persamaan di hadapan Allah. Pendidikan ibadah dan syariat di Madinah lebih terperinci dibandingkan dengan di Makkah. Rasulullah mengajarkan cara-cara ibadah yang benar sebagai wujud pengabdian kepada Allah, sekaligus mengatur syariat yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat (Adek Saputra et al., 2023, hal. 690).

Metode pendidikan Masjid Nabawi di Madinah menjadi pusat pendidikan yang sangat penting di mana selain digunakan untuk ibadah, juga berfungsi sebagai tempat belajar dan

musyawarah. Di dalam masjid, Rasulullah mengajarkan umat Islam tentang berbagai aspek ajaran Islam, mulai dari akidah, akhlak, hingga hukum-hukum syariat. Salah satu bagian masjid, yaitu *Suffah*, digunakan khusus untuk menampung kaum miskin yang ingin belajar. Di sini, para sahabat yang memiliki pengetahuan lebih mengajarkan mereka tentang Islam, sementara mereka yang tinggal di *Suffah* menjadi murid aktif yang memperdalam ilmu agama. Selain itu, Rasulullah membuka ruang diskusi dengan para sahabat melalui dialog dan tanya jawab untuk membahas berbagai masalah hukum Islam dan isu sosial yang dihadapi masyarakat pada waktu itu. Ini memungkinkan Kaum muslimin diajak untuk melihat dan menerapkan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. (Adek Saputra et al., 2023, hal. hal. 693). Tidak hanya terbatas di Madinah, Rasulullah juga mengutus sahabat-sahabatnya, seperti Mu'adz bin Jabal, untuk mengajarkan Islam ke daerah-daerah lain seperti Yaman, memperluas penyebaran ilmu dan wahyu kepada umat Islam di luar Madinah, sehingga memperkuat pendidikan dan pengajaran Islam di berbagai wilayah (Setiawan & Pratama, 2018, hal. 135).

Tujuan pendidikan yang diajarkan oleh Rasulullah SAW untuk membentuk individu-individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah. Ini dimulai dengan penanaman akidah tauhid, Yang menegaskan bahwa hanya Allah yang layak untuk disembah dan bahwa segala aspek kehidupan harus disandarkan pada-Nya. Rasulullah mengajarkan umat Islam untuk selalu menyadari kehadiran Allah pada langkah-langkah hidup mereka, Tidak hanya dalam ibadah, tetapi juga dalam tindakan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, umat diajarkan untuk mengerjakan segala sesuatu hanya karena Allah, menghindari perbuatan yang menyimpang dari prinsip tauhid, dan menjaga kesucian iman dengan menghindari segala bentuk kemusyrikan (Istiqomah & Elyvia Widyaswarani, 2022, hal. 77).

Keberhasilan Pendidikan di Madinah dan Makkah. Focus utama pendidikan adalah menanamkan keimanan yang kuat kepada Allah SWT, terutama konsep tauhid atau keesaan Allah. Masa ini, nabi Muhammad SAW mengajarkan muslimin untuk mengenal Allah yang hanya Tuhan satu-satunya yang pantas disembah dan mengajarkan manusia untuk menghindari segala bentuk kemusyrikan. Pendidikan akidah ini sangat penting karena masyarakat Makkah mayoritas menyembah berhala dan mempercayai banyak dewa. Pengajaran kitab suci Al-Qur'an ialah salah satu hal penting dari pendidikan. Rasulullah tidak hanya mengajarkan bacaan Al-Qur'an, tetapi juga mengajarkan maknanya dan bagaimana mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selama di Makkah, Rasulullah mengajarkan umat untuk bersabar menghadapi ujian, penindasan, dan fitnah yang datang dari kaum Quraisy. Selain itu, Nabi juga mengajarkan keberanian untuk mempertahankan keyakinan

meskipun banyak tantangan dan ancaman yang datang. Meskipun dalam situasi yang penuh tantangan dan penindasan, pendidikan di Makkah berhasil membentuk individu-individu yang memiliki keimanan kokoh dan akhlak mulia, yang nantinya menjadi pilar kekuatan umat Islam di Madinah (Adek Saputra et al., 2023).

Keberhasilan pendidikan yang dilakukan Rasulullah SAW di Madinah dapat dilihat dari terciptanya persatuan yang kuat antara Kaum Muhajirin yaitu para pendatang dari Makkah dan kaum Anshar yaitu penduduk asli Madinah. Pada awalnya, kedua kelompok ini memiliki latar belakang yang sangat berbeda: kaum Muhajirin datang dari Makkah dengan kehilangan harta benda mereka, sementara kaum Anshar adalah penduduk Madinah yang siap membantu dan menyambut kedatangan mereka. Rasulullah mempersaudarakan mereka dengan ikatan ukhuwah Islamiyah, yang tidak hanya sebatas hubungan sosial, tetapi lebih pada ikatan spiritual yang berbasis pada iman dan ketakwaan kepada Allah. Pendidikan yang diberikan Nabi menekankan pentingnya kasih sayang, kerja sama, dan persatuan dalam rangka mewujudkan kesejahteraan umat. Persaudaraan ini tercermin dalam sikap saling membantu dan berbagi, di mana kaum Anshar menyambut kaum Muhajirin dengan memberikan sebagian harta dan tempat tinggal mereka. Dengan persatuan yang tercipta ini, masyarakat Madinah mampu menghadapi tantangan-tantangan eksternal dan internal yang datang dengan lebih kokoh dan penuh semangat (DP, 2021).

Keberhasilan pendidikan di Madinah juga terlihat dari berhasilnya Rasulullah menegakkan hukum Islam melalui Piagam Madinah, yang berfungsi sebagai konstitusi pertama bagi negara Islam. Piagam Madinah mengatur berbagai aspek kehidupan sosial, politik, dan hukum dengan prinsip keadilan dan persamaan hak. Piagam ini menjamin kebebasan beragama bagi komunitas non-Muslim di Madinah, sekaligus menetapkan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi oleh semua pihak, baik umat Islam maupun non muslim. Dan juga, Piagam Madinah menegaskan tentang setiap kelompok dalam masyarakat, baik itu kaum Muslim maupun Yahudi, harus menjaga perdamaian, membantu satu sama lain, dan tidak melakukan tindakan yang dapat merusak stabilitas Madinah. Dengan dasar hukum yang jelas ini, masyarakat Madinah dapat hidup secara adil dan tertib, karena hak-hak setiap individu dan kelompok dilindungi oleh hukum Islam. Piagam ini juga menjadi contoh pertama bagi pembentukan negara yang berdasarkan prinsip-prinsip Islam, di mana hukum dan tata pemerintahan dijalankan dengan tujuan mencapai keadilan sosial (Setiawan & Pratama, 2018 : 135).

Pendidikan yang diberikan oleh Rasulullah SAW di Madinah tidak hanya mencakup aspek spiritual, tetapi juga mencakup aspek sosial dan ekonomi, yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang sejahtera dan berkeadilan. Rasulullah mengajarkan pentingnya kerja keras, kejujuran, dan Bekerja sama dan saling membantu dalam keseharian. Dalam masyarakat Madinah, ada sistem zakat yang memastikan bahwa mereka yang kaya membagikan sebagian hartanya kepada yang miskin, dengan tujuan mengurangi kesenjangan sosial. Selain itu, Rasulullah juga menekankan pentingnya memenuhi kebutuhan dasar setiap individu, seperti pangan, tempat tinggal, dan pendidikan, serta Mengupayakan agar tidak ada yang ketinggalan dalam mendapatkan hak-haknya. Dengan landasan keadilan sosial yang kokoh dan sistem redistribusi kekayaan melalui zakat, infak, dan sedekah, masyarakat Madinah menjadi lebih sejahtera, di mana setiap orang merasa dihargai dan memiliki hak yang setara dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Dengan demikian, pendidikan yang dilakukan Rasulullah SAW di Madinah tidak hanya menghasilkan individu yang beriman dan bertakwa, tetapi juga membentuk masyarakat yang adil, harmonis, dan makmur secara material maupun spiritual (Al Mawardi & Iqbal, 2015).

SIMPULAN

Disimpulkan bahwa pendidikan Islam yang diperkenalkan oleh Rasulullah SAW, baik pada masa Makkah maupun Madinah, memiliki pendekatan yang sangat komprehensif dan mendalam. Di Makkah, pendidikan lebih berfokus pada pembinaan akidah dan akhlak, dengan penekanan pada pengajaran tauhid dan penguatan hubungan spiritual umat dengan Allah. Setelah hijrah ke Madinah, pendidikan Islam berkembang lebih luas, meliputi aspek sosial, politik, dan pemerintahan, dengan tujuan menciptakan masyarakat yang tidak hanya beriman dan bertakwa, tetapi juga mampu mewujudkan keadilan, kasih sayang, dan kedamaian. Pendidikan yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan bukan cuma terbatas dalam hal agama, namun juga meliputi berbagai dimensi kehidupan manusia, sehingga mampu memberikan pengaruh besar dalam membangun peradaban Islam yang damai dan harmonis. Oleh karena itu, pola pendidikan yang ditunjukkan oleh Nabi Muhammad SAW menjadi pedoman yang sangat relevan untuk diterapkan di masa kini, sebagai landasan untuk menciptakan generasi yang berkualitas, berakhlak mulia, dan peduli terhadap kesejahteraan umat manusia.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Gani Jamora Nasution, Alfiah Khairani, Alliyah Putri, Muliana Fitri Lingga, & Salsabila Saragih. (2023). Mengenal Keadaan Alam, Keadaan Sosial, Dan Kebudayaan Masyarakat Arab Sebelum Islam di Buku SKI di MI. *Journal Of Administrative And Social Science*, 4(1), <https://doi.org/10.55606/jass.v4i1.138>
- Adek Saputra, Eva Dewi, Djefrin E. Hulawa, & Alwizar. (2023). Pola Pendidikan Masa Rasulullah Fase Mekkah Dan Madinah. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 16(2), 681–696. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i2.95>
- Al Mawardi, M. S., & Iqbal, M. (2015). Pendidikan Pada Masa Nabi (Analisis Historisterciptanya Civil Society Di Madinah). *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 15(13), <https://jurnal.umuslim.ac.id/index.php/LTR1/article/view/691>
- Aminah, N. (2015). Pola Pendidikan Islam Pada Masa Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Tarbiya*, 1(1), 38. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jurnal-tarbiya/article/view/136>
- DP, U. (2021). Melacak Akar Sejarah Sistem Dan Lembaga Pendidikan Islam Pada Masa Rasulullah SAW (Periode Mekkah Dan Madinah). *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 280–292. <https://doi.org/10.33659/cip.v9i2.211>
- H. Noeng Muhadjir. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Posivistik, Rasionalistik, Fenomenologi, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Hasan Langgulung. (1985). *Pendidikan dan peradaban Islam: suatu analisa sosio-psikologi*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Husin, G. I. (2018). Pemikiran Tentang Sistem Dan Kelembagaan Pendidikan Islam Di Masa Rasulullah Pada Periode Mekkah Dan Periode Madinah. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 11(24), 20. <https://doi.org/10.35931/aq.v0i0.11>
- Istiqomah, & Elyvia Widyaswarani. (2022). Pendidikan dan Pendidik pada Zaman Nabi Muhammad SAW. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 126–131. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.399>
- Muhdir, M., Muhtar, N., & Fauzi. (2022). Pola Pendidikan Islam Di Mekkah Dan Madinah Prespektif Hadits Nabi. *Al-Majaalis*, 10(1), 35–50. <https://doi.org/10.37397/almajaalis.v10i1.221>
- Muid, A., & salwa. (2024). Situasi Sosial Dan Pendidikan Masyarakat Arab Sebelum Islam. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam*, 13(13), 52–62. <https://jurnal.maziyatulilmi.com/index.php/jippi/article/view/85>

- Naldi, D. R., Mahfuzh, H., Hamit, Z., & Arrasyid, I. (2023). Sejarah Bangsa Arab Pra Islam. *Historia Madania*, 7(2), 265–281.
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/30915>
- Nova, A. (2022). Implementasi Pendidikan Islam Masa Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 116.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i1.879>
- Nur, I. K. (2022). Model Sejarah Dan Pola Pendidikan Islam Pada Masa Rasulullah Saw Dan Implementasinya. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 6.
<https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6325>
- Pajarni, Zharfa Hazrina, P., Oktafia, A., Tashakurin, A., Hasanah, A., & Yusriyah. (2024). Penemuan dan Inovasi: Sumber Belajar Berbasis Al-Qur'an. *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.59966/setyaki.v2i1.929>
- Setiawan, A. I., & Pratama, M. A.-Q. (2018). Karakteristik Pendidikan Islam Periode Nabi Muhammad Di Makkah dan Madinah. *NALAR: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.23971/njppi.v2i2.958>
- Zahidin, Umar, M. H., & Ramlah. (2023). Sejarah Makkah dan Madinah Pra Islam. *Jurnal Literasiologi*, 9(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.469>



Pengaruh Latihan *Small Side Game* melalui *Interval Method* terhadap Peningkatan Kapasitas *Anaerobic Alaktasid* pada Cabang Olahraga Sepak Bola Kelompok Umur 17 dan 18 Tahun

Ramadhani Khairurrijal^{1*}, Iman Imanudin², Surdiniaty Ugelta³

ramdhk8@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², surdiniaty@upi.edu³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 02 12 2024. Revised: 09 01 2025. Accepted: 11 01 2025.

Abstract : This study aims to analyze the effect of small-sided game (SSG) training through the interval method on increasing alactasid anaerobic capacity in soccer athletes aged 17-18 years. The research method used is an experiment with a pre-experimental approach. The research subjects were Persib Academy athletes aged 17-18 years as many as 50 people. The results obtained from the initial observation stated that 10 athletes had low anaerobic alactasid levels, so the number of samples used in this study was 10 people and the technique used was purposive sampling. SSG training is applied with variations in intensity and duration, combined with mixed training methods involving anaerobic and aerobic loads. Anaerobic capacity measurements were conducted using the Running-Based Anaerobic Sprint Test (RAST). Data were analyzed by statistical test of inferential analysis with t-test at 5% significant level to determine the significance between variables. The results showed that respondents who underwent SSG training with the interval method experienced a significant increase in alactasid anaerobic capacity. SSG training not only improves physical ability, but provides tactical and technical stimulus relevant to actual game situations.

Keywords : Small-sided games, Intervals, Anaerobic alactas, Soccer.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh latihan small-sided game (SSG) melalui metode interval terhadap peningkatan kapasitas anaerobik alaktasid pada atlet sepak bola kelompok usia 17-18 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan pre-eksperimental. Sampel penelitian adalah atlet Akademik Persib kelompok umur 17-18 tahun sebanyak 50 orang. Penentuan sampel dilakukan setelah observasi awal dengan melakukan tes anaerobik alaktasid. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil observasi awal menyatakan bahwa 10 atlet memiliki kadar anaerobik alaktasid rendah, sehingga banyaknya sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 10 orang dan teknik yang digunakan purposive sampling. Latihan SSG diterapkan dengan variasi intensitas dan durasi, dikombinasikan dengan metode latihan campuran yang melibatkan beban anaerobik dan aerobik. Pengukuran kapasitas anaerobik dilakukan menggunakan tes Running-Based Anaerobic Sprint Test (RAST). Data dianalisis dengan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf

signifikan 5% untuk mengetahui signifikansi antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang menjalani latihan SSG dengan metode interval mengalami peningkatan signifikan pada kapasitas anaerobik alaktasid. Latihan SSG tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik, tetapi memberikan stimulus taktis dan teknis yang relevan dengan situasi permainan sebenarnya.

Kata Kunci : *Small-sided game, Interval, Anaerobik alaktasid, Sepak bola.*

PENDAHULUAN

Olah raga sepak bola, pengelompokan ini biasanya dilakukan setiap dua hingga tiga tahun, seperti U-17 atau U-18. Prinsip dasar pembagian ini adalah bahwa perkembangan anak dan remaja berbeda secara fisiologis, termasuk kekuatan otot, kapasitas aerobik, kemampuan motorik, serta pemahaman taktis. Pada U-17 hingga U-18, perkembangan fisiologis lebih stabil, dengan kapasitas fisik mendekati dewasa (Byrne *et al.*, 2022). Sistem muskuloskeletal telah mendekati kematangan, memungkinkan adaptasi terhadap intensitas latihan yang lebih tinggi (Itoh & Hirose, 2020). Periode ini penting untuk mengembangkan kemampuan fisik, seperti kecepatan, kekuatan, kapasitas aerobik, dan anaerobik, serta memperdalam taktik permainan. Latihan kelompok umur ini dirancang untuk mengoptimalkan potensi fisik dan keterampilan teknis sebagai fondasi transisi ke tingkat profesional (Wu *et al.*, 2021).

Fokus latihan adalah meningkatkan performa fisik melalui metode seperti *high-intensity interval training (HIIT)* atau *small-sided games (SSG)*. Adaptasi fisiologis pada tahap ini bergantung pada kualitas program latihan, pemantauan status fisiologis pemain, dan pemenuhan kebutuhan biologisnya (Plakias & Karakitsiou, 2024). Kondisi fisik pemain ditandai dengan kemampuan melakukan sprint berulang, daya tahan terhadap akumulasi laktat dan pemulihan cepat. Faktor biologis seperti produksi hormon testosteron mendukung perkembangan ini (Ussery *et al.*, 2021). Kekuatan otot tungkai, misalnya, mendukung kemampuan sprint, lompatan, dan duel fisik (Andrzejewski *et al.*, 2021). Kecepatan membantu akselerasi, sedangkan daya tahan memungkinkan pemain menjaga intensitas permainan selama 90 menit (Murtagh *et al.*, 2020). Fleksibilitas dan koordinasi mendukung efisiensi gerakan serta mencegah cedera (Byrne *et al.*, 2022). Kondisi fisik yang optimal juga mendukung penguasaan taktik dan strategi, meningkatkan kepercayaan diri pemain, dan memengaruhi konsistensi performa di lapangan (Aguinaga-Ontoso *et al.*, 2023).

Kapasitas anaerobik alaktasid, yang menggunakan fosfokreatin (PCr) untuk menghasilkan energi tanpa oksigen, sangat penting dalam sepak bola modern (Medeiros *et al.*, 2023). Aktivitas seperti ini sering terjadi Pada usia 17-18 tahun, pengembangan kapasitas

anaerobik alaktasid menjadi prioritas karena sistem ini mulai mencapai potensi maksimal (Syahda et al., 2016). Latihan SSG melibatkan permainan di lapangan kecil dengan jumlah pemain yang lebih sedikit (Shiraz et al., 2018) (Chmura *et al.*, 2019). Metode ini memberikan stimulus fisiologis tinggi melalui intensitas permainan, sekaligus meningkatkan kemampuan teknis, pemahaman taktik, dan pengambilan keputusan (Hidayat *et al.*, 2019) (Satriya & Imanudin, 2014). Ketika dilakukan dengan metode interval. Selain meningkatkan kapasitas fisik, SSG juga memperkuat aspek permainan lain seperti kerja sama tim (Lago-Peñas, 2012) (Datson *et al.*, 2017). Namun, penelitian tentang pengaruh SSG terhadap kapasitas anaerobik alaktasid masih terbatas. Padahal, kemampuan ini sangat relevan dalam permainan intensitas tinggi. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengisi kesenjangan literatur dan memberikan rekomendasi praktis bagi pelatih dan akademi sepak bola.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan jenis metode eksperimen desain *pre-test and post-test design*, yaitu sebuah studi penelitian satu atau lebih variabel independen secara sistematis divariasikan oleh peneliti untuk menentukan efek dari variasi ini (Jack R. Fraenkel, 2017). Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* dari tim sepak bola usia muda di Akademik Persib dengan kriteria spesifik yaitu, memiliki pengalaman latihan rutin minimal dua tahun, kondisi fisik yang sehat, dan tidak sedang mengalami cedera serta mengikuti tes pra-penelitian untuk mengetahui kapasitas anaerobik sebelum diberikan perlakuan. Banyaknya sampel yang digunakan yaitu sebanyak 10 pemain kelompok umur 17 dan 18 tahun, hal tersebut didasarkan dari hasil tes kapasitas anaerobik alaktasid pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur kapasitas anaerobik alaktasid menggunakan *Running-Based Anaerobic Sprint Test (RAST)*. Uji RAST merupakan jenis tes yang dapat digunakan untuk mengukur komponen kondisi fisik daya tahan anaerobik (Burgess *et al.*, 2016). Setelah itu, kelompok eksperimen menjalani program latihan SSG yang dirancang menggunakan metode interval selama delapan minggu dengan frekuensi latihan tiga kali per minggu. Setiap sesi terdiri dari beberapa set permainan dalam durasi pendek (2-4 menit) yang diikuti dengan periode istirahat aktif, bertujuan untuk memberikan stimulus spesifik pada sistem energi anaerobik alaktasid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian ini mencakup hasil pengukuran kapasitas anaerobik alaktasid pemain sepak bola kelompok umur 17 dan 18 tahun sebelum dan sesudah intervensi latihan. Data diambil melalui tes *Running-Based Anaerobic Sprint Test* (RAST) yang menghasilkan parameter seperti total waktu sprint, daya puncak (*peak power*), daya rata-rata (*mean power*), dan tingkat kelelahan (*fatigue index*). Selanjutnya adalah gambaran hasil kumulatif responden mengenai deskripsi data pada tes awal dan tes akhir mencakup hasil pengukuran kapasitas anaerobik alaktasid pemain sepak bola kelompok umur 17 dan 18 tahun sebelum dan sesudah intervensi latihan.



Gambar 1. Parameter *Rast Tes* Total Waktu Sprint, Daya Puncak (Peak Power), Daya Rata-Rata (Mean Power), Dan Tingkat Kelelahan (Fatigue Index)

Data menunjukkan hasil tes awal dan akhir dari 10 individu yang diuji melalui beberapa parameter kinerja fisik anaerobik alaktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur

17-18 tahun dapat diketahui bahwa total waktu sprint mengalami perbaikan pada sebagian besar peserta, dengan rentang awal 35,61 - 44,07 detik dan rata-rata 38,29 detik, sementara pada tes akhir rentangnya menjadi 32,71 - 36,11 detik dengan rata-rata 34,84 detik. Penurunan waktu ini mencerminkan peningkatan efisiensi kecepatan pada hampir semua peserta. Pada Peak Power (daya puncak), nilai menunjukkan peningkatan signifikan antara tes awal dan tes akhir. Misalnya, peserta dengan daya puncak terendah di tes awal (331,78 watt) berhasil meningkat hingga 458,84 watt, dan daya puncak tertinggi mencapai 630,52 watt pada tes akhir. Under Power (daya terendah) juga meningkat pada sebagian besar peserta, dari rentang awal 128,82 - 272,13 watt menjadi 228,90 - 408,08 watt.

Mean Power (daya rata-rata) menunjukkan pola serupa dengan peningkatan dari rentang awal 205,99–400,09 watt menjadi 368,48–481,49 watt pada tes akhir. Namun, Fatigue Index (tingkat kelelahan) menunjukkan variasi hasil. Pada beberapa peserta, kelelahan meningkat dari tes awal ke tes akhir, seperti peserta dengan Fatigue Index yang naik dari 6,58 menjadi 10,20. Sementara itu, beberapa lainnya mengalami penurunan, misalnya dari 8,95 menjadi 6,19. Secara keseluruhan, Fatigue Index berkisar dari 2,84–8,95 pada tes awal dan 3,59–10,20 pada tes akhir. Berdasarkan kriteria penilaian, semua peserta menunjukkan hasil yang baik, dengan beberapa peserta berada dalam kategori "bagus sekali". Hal ini mengindikasikan peningkatan performa sprint secara signifikan, baik dari segi waktu, daya puncak, daya rata-rata, maupun kemampuan mempertahankan tenaga. Peningkatan ini dapat disimpulkan sebagai hasil adaptasi fisik terhadap latihan atau uji coba yang dilakukan.

Tabel 1. Uji Variansi Penelitian

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
data	Equal variances assumed	0,199	0,757	- 1,518	18	0,011	-5,481200	2,929043	-12,433047	0,470647
	Equal variances not assumed			- 1,518	17,999	0,021	-5,481200	2,929043	-12,433052	0,470652

Adapun hasil uji normalitas berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk data latihan *small side game* melalui metode interval terhadap peningkatan kapasitas anaerobic alaktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun distribusi normal karena p-value > 0.05 dan asumsi homogenitas varians terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik

parametrik selanjutnya yang memerlukan homogenitas varians. Selanjutnya uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5%, hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah terdapat keberpengaruhannya antara variabel tersebut. Berdasarkan output pada data tabel 5 diketahui bahwa nilai sig. *Levene's test for equality of variances* adalah $0,757 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara tes awal dan tes akhir adalah homogen atau sama. Selanjutnya berdasarkan tabel output pada bagian *equal variances assumed* diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,011 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan atau secara kesimpulan dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan latihan *small side game* melalui *interval method* terhadap peningkatan kapasitas anaerobik alaktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun.

Latihan SSG dengan interval method merupakan pendekatan yang efektif dan holistik untuk meningkatkan kapasitas anaerobik alaktasid pada pemain sepak bola usia muda. Dengan struktur latihan yang terukur dan intensitas yang terjaga, metode ini tidak hanya meningkatkan performa fisik, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan aspek teknis, taktis, dan mental pemain. Pendekatan ini, jika diterapkan secara konsisten, dapat memberikan keuntungan kompetitif yang signifikan dalam permainan sepak bola modern yang menuntut intensitas tinggi dan kemampuan fisik yang optimal. Latihan *small side game* (SSG) melalui metode interval telah diidentifikasi sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kapasitas anaerobik alaktasid, terutama dalam konteks olahraga sepak bola (Lago-Peñas, 2012). Penelitian telah menunjukkan bahwa latihan SSG dengan metode interval dapat meningkatkan beberapa indikator kapasitas anaerobik, seperti daya puncak (*peak power*), daya rata-rata (*mean power*), dan penurunan tingkat kelelahan (*fatigue index*). Format permainan yang intensif ini mempromosikan pengulangan sprint pendek dan cepat, yang relevan dengan situasi pertandingan sepak bola.

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu latihan *small side game* (SSG) yang diterapkan melalui interval method terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas anaerobik alaktasid pada pemain sepak bola kelompok usia tujuh belas dan delapan belas tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini dapat meningkatkan daya puncak (*peak power*), daya rata-rata (*mean power*), serta mengurangi tingkat kelelahan (*fatigue index*) pemain. Selain itu,

metode interval memberikan waktu pemulihan yang cukup, memungkinkan pemain untuk mempertahankan performa tinggi selama latihan. Rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas metode ini pada kelompok usia atau tingkat permainan yang berbeda, misalnya pemain senior atau level amatir. Selain itu, pengujian kombinasi SSG dengan metode pelatihan lainnya, seperti latihan kekuatan atau plyometrik, dapat memberikan wawasan lebih lanjut untuk mengoptimalkan performa atlet.

DAFTAR RUJUKAN

- Aguinaga-Ontoso, I., Guillen-Aguinaga, S., Guillen-Aguinaga, L., Alas-Brun, R., & Guillen-Grima, F. (2023). Effects of nutrition interventions on athletic performance in soccer players: a systematic review. *Life*, *13*(6), 1271. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37374054/>
- Andrzejewski, M., Podgórski, T., Kryściak, J., Chmura, P., Konefał, M., Chmura, J., Marynowicz, J., Adrian, J., & Pluta, B. (2021). Anabolic–catabolic hormonal responses in youth soccer players during a half-season. *Research in Sports Medicine*, *29*(2), 141–154. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32174185/>
- Bangsbo, J. (1994). Energy demands in competitive soccer. *Journal of Sports Sciences*, *12*(sup1), S5–S12. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/8072065/>
- Burgess, K., Holt, T., Munro, S., & Swinton, P. (2016). Reliability and validity of the running anaerobic sprint test (RAST) in soccer players. *Journal of Trainology*, *5*(2), 24–29. https://www.jstage.jst.go.jp/article/trainology/5/2/5_24/_article
- Byrne, L. M., Byrne, P. J., Byrne, E. K., Byrne, A. P., & Coyle, C. (2022). Cross-sectional study of the physical fitness and anthropometric profiles of adolescent hurling, camogie, and Gaelic football players. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, *36*(12), 3422–3431. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34537799/>
- Chmura, P., Podgórski, T., Konefał, M., Rokita, A., Chmura, J., & Andrzejewski, M. (2019). Endocrine responses to various 1×1 Small-sided games in youth soccer players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(24), 4974. <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/24/4974>
- Datson, N., Drust, B., Weston, M., Jarman, I. H., Lisboa, P. J., & Gregson, W. (2017). Match physical performance of elite female soccer players during international competition. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, *31*(9), 2379–2387. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27467514/>

- Hidayat, A., Imanudin, I., & Ugelta, S. (2019). *Analisa kebutuhan latihan fisik pemain sepakbola dalam kompetisi AFF U-19 (Studi analisis terhadap pemain gelandang Timnas Indonesia U-19)*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JTIKOR/article/view/10140>
- Itoh, R., & Hirose, N. (2020). Relationship among biological maturation, physical characteristics, and motor abilities in youth elite soccer players. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, *34*(2), 382–388. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31469763/>
- Kunz, P., Engel, F. A., Holmberg, H.-C., & Sperlich, B. (2019). A meta-comparison of the effects of high-intensity interval training to those of small-sided games and other training protocols on parameters related to the physiology and performance of youth soccer players. *Sports Medicine-Open*, *5*, 1–13.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30790134/>
- Lago-Peñas, C. (2012). The role of situational variables in analysing physical performance in soccer. *Journal of Human Kinetics*, *35*, 89.
https://www.researchgate.net/publication/236043501_The_Role_of_Situational_Variables_in_Analysing_Physical_Performance_in_Soccer
- Los Arcos, A., Vázquez, J. S., Martín, J., Lerga, J., Sánchez, F., Villagra, F., & Zulueta, J. J. (2015). Effects of small-sided games vs. interval training in aerobic fitness and physical enjoyment in young elite soccer players. *PloS One*, *10*(9), e0137224.
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0137224>
- Murtagh, C. F., Brownlee, T. E., Rienzi, E., Roquero, S., Moreno, S., Huertas, G., Lugioratto, G., Baumert, P., Turner, D. C., & Lee, D. (2020). The genetic profile of elite youth soccer players and its association with power and speed depends on maturity status. *PloS One*, *15*(6), e0234458. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32569264/>
- Plakias, S., & Karakitsiou, G. (2024). Neuropsychophysiological Aspects of Soccer Performance: A Bibliometric Analysis and Narrative Review. *Perceptual and Motor Skills*, 00315125241292969.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/00315125241292969>
- Satriya, D. Z., & Imanudin, I. (2014). *Bahan Ajar Teori Latihan Olahraga. Bandung: Tidak Diterbitkan.*
- Shiraz, M. S., Shabani, R., & Mohammadi, M. (2018). Comparison of small-sided games and sprint training program on the testosterone, cortisol, blood cell count, and physical fitness indices in teenage soccer players. *Research in Sports Medicine*.

https://www.researchgate.net/publication/380599284_Journal_of_Physical_Activity_and_Hormones_J_Physic_Act_Horm_Comparison_of_small-sided_games_and_sprint_training_program_on_the_testosterone_cortisol_blood_cell_count_and_physical_fitness_indices_in_te

- ŠišKová, N., Kaplánová, A., Longová, K., Kohút, R., & Vanderka, M. (2021). Effects of plyometric-agility and agility training on agility and running acceleration of 10-year-old soccer players. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(2), 875–881. <https://efsupit.ro/images/stories/martie2021/Art%20109.pdf>
- Syahda, I. A., Damayanti, I., & Imanudin, I. (2016). Hubungan Kapasitas Vital Paru-paru dengan Daya Tahan Cardiorespiratory pada cabang olahraga sepak bola. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(1), 24–28. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JTIKOR/article/view/1549/2777>
- Toselli, S., Mauro, M., Grigoletto, A., Cataldi, S., Benedetti, L., Nanni, G., Di Miceli, R., Aiello, P., Gallamini, D., & Fischetti, F. (2022). Assessment of body composition and physical performance of young soccer players: differences according to the competitive level. *Biology*, 11(6), 823. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35741344/>
- Ussery, E. N., Omura, J. D., McCain, K., & Watson, K. B. (2021). Change in prevalence of meeting the aerobic physical activity guideline among US adults, by states and territories—Behavioral risk factor surveillance system, 2011 and 2019. *Journal of Physical Activity and Health*, 18(S1), S84–S85. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34465645/>
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–27. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>



Keinginan Bunuh Diri pada Mahasiswa Rantau Tinjauan Kecemasan Akademik dan Kelekatan Orang Tua

Laura Alexandra^{1*}, Trubus Raharjo²

202160081@std.umk.ac.id^{1*}, trubus.rahardjo@umk.ac.id²

^{1,2}Program Studi Psikologi

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Received: 13 12 2024. Revised: 02 01 2025. Accepted: 12 01 2025.

Abstract : This study aims to determine the relationship between academic anxiety and parental attachment with suicidal ideation in out-of-town students. This study uses quantitative methods and data collection techniques in the form of a Likert scale. The research sample consisted of 125 out-of-town students who were taken using purposive sampling techniques based on certain criteria. The results of the major hypothesis show a significant relationship between academic anxiety and parental attachment with suicidal ideation with an r value of 0.919 and p of 0.000 ($p < 0.01$), which means that there is a very significant relationship between academic anxiety and parental attachment with suicidal ideation with an effective contribution of 84.4%. The majority of students have high levels of academic anxiety and suicidal ideation. This study emphasizes the need for counseling services to reduce academic anxiety and strengthen family support as an effort to improve the mental health of out-of-town students.

Keywords : Academic anxiety, Parental attachment, Suicidal ideation, Out-of-town students.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan teknik pengambilan data berupa skala likert. Sampel penelitian terdiri dari 125 mahasiswa rantau yang diambil menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Hasil hipotesis mayor menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri dengan nilai r sebesar 0,919 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,01$), yang berarti menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri dengan sumbangan efektif sebesar 84,4%. Mayoritas mahasiswa memiliki kecemasan akademik dan keinginan bunuh diri pada taraf tinggi. Penelitian ini menekankan perlunya layanan konseling untuk mengurangi kecemasan akademik dan memperkuat dukungan keluarga sebagai upaya meningkatkan kesehatan mental mahasiswa rantau.

Kata Kunci : Kecemasan akademik, Kelekatan orang tua, Keinginan bunuh diri, Mahasiswa rantau.

PENDAHULUAN

Perilaku bunuh diri mencakup pikiran dan tindakan yang berhubungan dengan keinginan individu untuk mengakhiri hidupnya sendiri (O'Connor & Matthew K. N, 2014). Ide bunuh diri mengacu pada pikiran-pikiran tentang menyakiti atau membunuh diri sendiri, sebagian orang menganggap bahwa bunuh diri merupakan suatu solusi terakhir bagi individu yang sudah tidak mampu lagi menyelesaikan masalah yang dihadapi, atau mungkin ada yang beranggapan individu akan merasa terbebas dari segala jenis rasa sakit, tekanan atau beban hidup (Valentina & Helmi, 2016). Tindakan bunuh diri adalah perilaku yang merugikan diri sendiri dan umumnya terjadi pada individu yang mengalami masalah mental dan kesulitan dalam menghadapi tantangan kehidupan (Litaqia & Permana, 2019). Salah satu faktor individu untuk melakukan tindakan bunuh diri dipengaruhi oleh keputusan yaitu keyakinan bahwa segala sesuatu tidak akan berubah tetapi suram di masa depan, perenungan yang penuh kecemasan, kecemasan psikis parah, insomnia, gejala psikotik, dan penyalahgunaan alkohol (Davies, 2000).

Individu yang mengalami keputusan percaya bahwa usaha mereka tidak akan membuahkan hasil yang diharapkan dan merasa bahwa hidup tidak memiliki makna atau tujuan yang jelas (Kurniawan, 2019). Keputusan terjadi ketika seseorang merasa tidak mampu untuk memperbaiki atau menjaga kehidupannya, merasakan isolasi tanpa adanya dukungan yang memicu gejala depresi, kecemasan yang mendalam, dan bahkan pemikiran untuk mengakhiri hidup (Kusumawardani, 2018). Pada situasi di mana mahasiswa mengalami tekanan untuk menyelesaikan tugas akhir, perasaan putus asa dan hilangnya kontrol terhadap keadaan dapat meningkatkan risiko bunuh diri (Kustiani et al., 2023). Sepanjang tahun 2023 Indonesia diguncang oleh berbagai kasus bunuh diri yang melibatkan mahasiswa, kasus pertama terjadi pada Rabu 8 Maret 2023 seorang mahasiswa UI ditemukan tewas loncat dari lantai 18 sebuah apartemen di Kebayoran Baru, kasus kedua pada 11 Agustus 2023 seorang mahasiswa UNDIP ditemukan tewas gantung diri di lapangan tembak Temblang Semarang, dan kasus ketiga pada 2 Oktober 2023 seorang mahasiswi UMY ditemukan tewas setelah jatuh dari lantai 4 asrama putri UMY (Karisma et al., 2024).

Kecemasan akademik adalah masalah umum yang dialami oleh mahasiswa baru setelah beralih dari sekolah menengah ke perguruan tinggi (Shandy & Khoirunnisa, 2022). Kecemasan akademik merujuk pada gangguan pola pikir, respon fisik, dan perilaku yang dialami mahasiswa akibat kekhawatiran bahwa kinerja mereka mungkin tidak diterima dengan baik saat mengerjakan tugas-tugas akademik (Sanitiara et al., 2014). Mahasiswa yang mengalami

kecemasan dalam tingkat yang terkendali akan termotivasi untuk mempelajari materi ujian dengan sungguh-sungguh demi mencapai prestasi akademik yang memuaskan (Aristawati et al., 2020). Tanpa rasa cemas, banyak orang mungkin akan kekurangan motivasi untuk menghadapi ujian, menulis makalah, atau menyelesaikan tugas-tugas harian, terutama di kelas yang dianggap membosankan (Hooda & Saini, 2017).

Tidak bisa memenuhi berbagai tuntutan tersebut dapat menimbulkan tekanan bagi mahasiswa, karena ada perbedaan dalam tuntutan pembelajaran antara masa sekolah menengah dan perkuliahan, perbedaan ini mencakup aspek kinerja akademik, kesiapan sosial untuk berinteraksi dengan dosen dan teman sebaya, serta pendekatan dalam menyelesaikan tugas yang mungkin berbeda dengan teman sebaya (Geng & Midford, 2015). Faktor-faktor ini bisa menjadi pemicu terjadinya kecemasan akademik seperti, stres atau tekanan saat menghadapi berbagai masalah akademik, terutama dalam proses pembelajaran, dapat menyebabkan seseorang mengalami kecemasan akademik.dengan (Nugraha et al., 2018). Kendala – kendala tersebut bisa memicu munculnya kecemasan akademik pada mahasiswa, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al., 2020) yang menemukan bahwa kecemasan adalah masalah psikologis paling umum di kalangan mahasiswa selama pembelajaran, penelitian tersebut menunjukkan bahwa 79 mahasiswa (41,58%) mengalami kecemasan ringan dan 32 mahasiswa (16,84%) mengalami kecemasan sedang.

Faktor lain yang mempengaruhi adalah faktor keluarga dimana kurangnya hubungan yang mendukung dalam keluarga membuat anak mempunyai resiko yang lebih tinggi untuk bunuh diri (Atkinson & Hornby, 2002). Keluarga yang tidak harmonis menjadi penyebab dalam kasus bunuh diri di Indonesia, di mana banyak individu terdorong untuk bunuh diri akibat konflik keluarga, namun sering kali tidak melakukannya karena tetap mempertimbangkan keluarga mereka (Hasanudin et al., 2023). Kelekatan keluarga sebenarnya bergantung pada seberapa erat hubungan antar anggota keluarga, seperti hubungan antara ayah dengan ibu, orang tua dengan anak, serta hubungan antar anak (Nikmah & Sa'adah, 2021). Kelekatan adalah bentuk hubungan emosional yang menciptakan rasa kasih sayang dan menghasilkan rasa aman dalam hubungan tersebut (Utami & Pratiwi, 2021). Mahasiswa yang merasa keluarganya tidak mendukung atau tidak memberikan manfaat cenderung lebih berpotensi memiliki pemikiran untuk bunuh diri (Salsabhilla & Panjaitan, 2019). Pikiran atau ide bunuh diri serta upaya untuk bunuh diri sering dikaitkan dengan kurangnya perhatian dari keluarga, terutama orang tua, dukungan dari teman dan keluarga memiliki korelasi negatif dengan ide bunuh diri, artinya ketika dukungan tersebut kurang, ide bunuh diri cenderung meningkat (Ibrahim et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Adiguna et al., 2024) menunjukkan bahwa bahwa mayoritas responden adalah perempuan (73%) dengan usia dominan antara 20-21 tahun, dan sebagian besar tidak tinggal bersama orang tua (67%) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara dukungan keluarga dan ide bunuh diri pada mahasiswa. Penelitian yang dilakukan Novak, Gamboc, Postuvan, dkk (2023) menunjukkan bahwa remaja yang tidak memiliki kelekatan dengan orang tua cenderung memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengalami pemikiran dan perilaku bunuh diri. Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti berkeinginan untuk mengetahui adanya hubungan kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan kecenderungan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau.

METODE PENELITIAN

Variabel tergantung pada penelitian ini adalah keinginan bunuh diri, sedangkan variabel bebasnya kecemasan akademik, dan kelekatan orang tua. Keinginan bunuh diri adalah tindakan seseorang untuk mengakhiri hidupnya, biasanya sebagai respons terhadap rasa sakit emosional atau mental yang sangat berat. Kecemasan akademik adalah kondisi emosional yang dialami oleh mahasiswa yang ditandai oleh perasaan cemas, gelisah, dan takut terkait dengan tugas-tugas akademik. Sedangkan, Kelekatan orang tua adalah hubungan emosional yang kuat dan berkelanjutan antara anak dan orang tua, yang dimulai sejak tahun pertama kehidupan.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan skala likert sebagai instrumen penelitian. Kriteria pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu : mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan S1 minimal semester 3, mahasiswa yang tinggal dikost, dan mahasiswa yang berasal dari luar daerah tempat kuliah. Dalam pengambilan data ini didapatkan 125 responden meliputi 63 responden laki-laki dan 61 responden perempuan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa rantau. Analisis data terhadap hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi dua predictor dan product moment dengan menggunakan program IBM *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) statistics 15,0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas variabel keinginan bunuh diri menunjukkan taraf signifikansi p sebesar 0,181 ($p > 0,05$) dengan K-SZ sebesar 1,096. Uji normalitas pada kecemasan akademik menunjukkan taraf signifikansi p sebesar 0,852 ($p > 0,05$) dengan K-SZ sebesar 0,609. Sedangkan uji normalitas pada kelekatan orang tua menunjukkan taraf signifikansi p sebesar

0,461 ($p > 0,05$) dengan K-SZ sebesar 0,853. Berdasarkan hasil uji normalitas dari ketiga variabel tersebut menandakan bahwa item-item tersebut berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Sig (p)	K-SZ	Keterangan
1	Keinginan Bunuh Diri	0,181	1,096	Berdistribusi Normal
2	Kecemasan Akademik	0,852	0,609	Berdistribusi Normal
3	Kelekatan Orang Tua	0,461	0,853	Berdistribusi Normal

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas antara Keinginan Bunuh Diri terhadap Kecemasan Akademik

Variabel	F	Sig (p)	Keterangan
Keinginan Bunuh Diri terhadap Kecemasan Akademik	1,458	0,129	Linier

Berdasarkan hasil uji linearitas diatas menunjukkan korelasi antara keinginan bunuh diri dengan kecemasan akademik. Hal ini dapat dilihat dari hasil p sebesar 0,129 ($p > 0,05$) dengan F linier sebesar 1,458. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel keinginan bunuh diri dengan kecemasan akademik mempunyai hubungan yang bersifat linier.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas antara Keinginan Bunuh Diri terhadap Kelekatan Orang Tua

Variabel	F	Sig (p)	Keterangan
Keinginan Bunuh Diri terhadap Kelekatan Orang Tua	1,113	0,383	Linier

Berdasarkan hasil uji linearitas diatas menunjukkan korelasi antara keinginan bunuh diri dengan kelekatan orang tua. Hal ini dapat dilihat dari hasil p sebesar 0,383 ($p > 0,05$) dengan F linier sebesar 1,113. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel keinginan bunuh diri dengan kelekatan orang tua mempunyai hubungan yang bersifat linier.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Mayor

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F	Sig (p)
1	0,919	0,844	0,840	12,421	235,106	0,000

Hasil uji menunjukkan bahwa koefisien ketiga variabel memperoleh hasil p sebesar 0,000 ($p < 0,01$) dengan r_{x12y} sebesar 0,919. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau diterima, dengan sumbangan efektif sebesar 84,4%. Berdasarkan hasil analisis *product moment* pada variabel kecemasan akademik terhadap keinginan bunuh diri diperoleh hasil p sebesar 0,000 ($p < 0,01$) dengan r_{x1y} sebesar 0,915 menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan

antara kecemasan akademik terhadap keinginan bunuh diri, sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif antara kecemasan akademik dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau diterima. Dengan sumbangan efektif sebesar 83,8%. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Korelasi Kecemasan Akademik terhadap Keinginan Bunuh Diri

Variabel	R	R Square	Sig (p)
Kecemasan Akademik* Keinginan Bunuh Diri	0,915	0,838	0,000

Berdasarkan hasil analisis *product moment* pada variabel kelekatan orang tua terhadap keinginan bunuh diri diperoleh hasil p sebesar 0,001 ($p < 0,01$) dengan r_{xy} sebesar 0,318 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan negatif antara kecemasan akademik terhadap keinginan bunuh diri, sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan negatif antara kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau ditolak. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Analisis Korelasi Kelekatan Orang Tua terhadap Keinginan Bunuh Diri

Variabel	R	R Square	Sig (p)
Kelekatan Orang Tua* Keinginan Bunuh Diri	0,318	0,101	0,001

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau. Hasil uji hipotesis mayor, analisa korelasi antara kecemasan akademik menunjukkan nilai r sebesar 0,919 dengan p sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Dengan ini menyatakan bahwa adanya hubungan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua terhadap keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau diterima dengan sumbangan efektif sebesar 84,4%. Artinya kecemasan akademik dan kelekatan orang tua mempengaruhi keinginan bunuh diri sebesar 84,4%. Sementara, 15,6% lainnya dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Firdaus (2024) menyatakan bahwa bunuh diri pada mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan lingkungan, termasuk kecemasan akademik, dimana beban tugas yang berat dan tekanan akademik dapat mendorong mahasiswa pada keputusan ekstrem seperti percobaan bunuh diri. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zulaikha & Febriyana (2018) menyatakan bahwa kelekatan orang tua dan anak mempengaruhi tindakan bunuh diri pada anak dan remaja". Milawati & Sutoyo (2022) kecemasan akademik ialah kekhawatiran yang membuat siswa ataupun mahasiswa sulit dalam berkonsentrasi pada tugas akademik yang diberikan seperti menulis, mendengarkan, berbicara

maupun memperhatikan. Faktor lain juga mempengaruhi seperti kelekatan pada orang tua. Hubungan emosional antara orang tua dan anak adalah ikatan yang terbentuk melalui interaksi mereka sepanjang kehidupan anak (Winarti et al., 2014).

Hasil uji hipotesis minor pertama, analisa korelasi antara kecemasan akademik terhadap keinginan bunuh diri menunjukkan nilai r sebesar 0,915 dengan p 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini menyatakan bahwa adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri. Artinya semakin tinggi kecemasan akademik maka semakin tinggi keinginan bunuh diri, sebaliknya semakin rendah kecemasan akademik maka semakin rendah pula keinginan bunuh diri. Temuan pada penelitian ini sejalan dengan hasil Penelitian Windarwati et al. (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa p untuk kecemasan adalah kurang dari 0,001, dengan koefisien korelasi (r value) sebesar 0,237. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecemasan, semakin tinggi pula kecenderungan untuk memiliki bunuh diri.

Hasil uji hipotesis minor kedua, analisa korelasi antara kelekatan orang tua terhadap keinginan bunuh diri menunjukkan r sebesar 0,318 dengan p sebesar 0,001 ($p < 0,01$). Hal ini menyatakan adanya hubungan negatif kelekatan orang tua terhadap keinginan bunuh diri ditolak. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Moghadam (2024) yang berjudul menunjukkan bahwa kelekatan tidak memiliki hubungan dengan keinginan bunuh diri, dimana keterikatan memiliki pengaruh pada kesehatan mental namun dalam konteks penelitian ini, kelekatan tidak secara langsung terkait dengan keinginan bunuh diri bunuh diri. Pada dasarnya sebagian mahasiswa memiliki perilaku bunuh diri ketika mendapat banyak tekanan Pratiwi dan Undarwati (2014). Menurut Sari (2018) dan Ayudanto (2018) faktor yang menyebabkan mahasiswa untuk memiliki perilaku bunuh diri yaitu adanya masalah ekspektasi dari orang tua untuk berprestasi, masalah dalam akademik seperti ketidakmampuan dalam memenuhi tuntutan mata kuliah, , khawatir tidak lulus tepat waktu, dan nilai IPK yang tidak memuaskan.

Kategorisasi data keinginan bunuh diri diketahui bahwa tingkat keinginan bunuh diri mahasiswa rantau penelitian ini pada taraf tinggi. Adapun hasil dari 125 subjek tersebut yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 5 subjek (4%), kategori tinggi sebanyak 50 subjek (40%), kategori sedang sebanyak 25 subjek (20%), kategori rendah sebanyak 34 subjek (27,2%), dan kategori sangat rendah sebanyak 11 subjek (8,8%). Mahasiswa yang mempunyai keinginan bunuh diri menginginkan kematian saja, melainkan karena ingin mengakhiri beban yang ada dalam hidupnya serta mengakhiri perasaan negatif yang dirasakannya terhadap dirinya sendiri, dunia, dan masa depannya (Alitani, 2023). Mahasiswa yang memiliki keinginan untuk bunuh

diri tentu tidak tanpa alasan, karena hal ini dipengaruhi oleh tuntutan untuk menjadi cerdas, berpengetahuan, dan memiliki ambisi yang tinggi demi mencapai masa depan yang lebih baik (Putra et al., 2024).

Kategorisasi data kecemasan akademik diketahui bahwa tingkat kecemasan akademik penelitian ini pada taraf tinggi. Adapun hasil dari 125 subjek tersebut yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 9 subjek (7,2%), kategori tinggi sebanyak 40 subjek (32%), kategori sedang sebanyak 35 subjek (28%), kategori rendah sebanyak 29 (23,2%), dan kategori sangat rendah sebanyak 12 subjek (9,6%). Kecemasan akademik berkaitan dengan aspek pendidikan, seperti tugas kuliah, ujian, dan kurangnya kepercayaan diri dalam kemampuan individu untuk menghadapi tantangan di lingkungan akademis (Prawitasari, 2013). Kecemasan akademik mengurangi rasa percaya diri mereka dan memicu perilaku penghindaran, seperti menunda-nunda tugas. (Hearon et al., 2021).

Sedangkan kategorisasi data kelekatan orang tua diketahui bahwa kelekatan orang tua dalam penelitian ini berada pada taraf tinggi. Adapun hasil dari 125 subjek tersebut yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 2 subjek (1,6%), kategori tinggi sebanyak 51 subjek (40,8%), kategori sedang sebanyak 40 subjek (32%), kategori rendah sebanyak 21 (16,8%), dan kategori sangat rendah sebanyak 11 subjek (8,8%). Anak dengan kelekatan yang aman memandang orang tua mereka sebagai tempat yang memberikan rasa nyaman dan perlindungan. (Wahyuni & Kurniawaty, 2014). Namun, ketika komunikasi tidak terjalin dengan baik, anak akan merasa dikucilkan oleh orangtua sehingga mengurangi rasa aman mereka dan berangsur-angsur akan menghilangkan rasa kepercayaan mereka pada orang tua (Laumi & Adiyanti, 2012).

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecemasan akademik dan kelekatan orang tua dengan keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau. Kecemasan akademik memiliki hubungan positif yang sangat signifikan, artinya semakin tinggi kecemasan akademik, semakin tinggi keinginan bunuh diri. Sebaliknya, kelekatan orang tua menunjukkan hubungan negatif, meskipun tidak sepenuhnya efektif dalam menurunkan keinginan bunuh diri. Secara keseluruhan, kecemasan akademik dan kelekatan orang tua berkontribusi sebesar 84,4% terhadap keinginan bunuh diri pada mahasiswa rantau. Temuan ini menekankan pentingnya layanan konseling untuk mengurangi kecemasan akademik dan memperkuat dukungan keluarga guna meningkatkan kesehatan mental mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiguna, D., Elita, V., & Aziz, A. R. (2024). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Ide Bunuh Diri (Suicide Ideation) pada Mahasiswa. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 3(1), 445–454. <http://dx.doi.org/10.57235/jetish.v3i1.1870>
- Alitani, M. B. (2023). Hubungan self-compassion dengan perilaku terkait bunuh diri pada mahasiswa yang pernah mengalami perundungan. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(3), 2023. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i3.31>
- Aristawati, A. R., Pratitis, N., & Ananta, A. (2020). Kecemasan Akademik Mahasiswa Menjelang Ujian Ditinjau dari Jenis Kelamin. In *Universitas* (Vol. 1, Issue 01). <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/sukma/article/view/3637>
- Atkinson, M., & Hornby, Ga. (2002). *Mental Health Handbook For Schools*. https://pure.plymouth.ac.uk/ws/portalfiles/portal/39315917/Atkinson%26Hornby-Mental_Health_Handbook_for_Schools-Routledge%282002%29.pdf
- Davies, J. (2000). *A Manual of Mental Health Care in General Practice*. <https://swsphn.com.au/wp-content/uploads/2022/04/a-manual-of-mental-health-care-in-general-practice.pdf>
- Geng, G., & Midford, R. (2015). Investigating first-year education students' stress level. *Australian Journal of Teacher Education*, 40(6), 1–12. <https://doi.org/10.14221/ajte.2015v40n6.1>
- Hasanah, U., Ludiana, Immawati, & Livana. (2020). *Gambaran Psikologis Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Selama Pandemi COVID-19*. <https://doi.org/10.26714/jkj.8.3.2020.299-306>
- Hasanudin, F., Yolanda, Y., & Nurhadiansyah, M. Z. (2023). Kasus Bunuh Diri dan Peran Keluarga. *Jurnal Syariah Dan Hukum*, 5(2), 173–192. <https://doi.org/10.20885/mawarid.vol5.iss2.art4>
- Hearon, B. A., Quatromoni, P. A., Mascoop, J. L., & Otto, M. W. (2021). The role of anxiety sensitivity in daily physical activity and eating behavior. *Eating Behaviors*, 15(2). <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2014.03.007>
- Hooda, M., & Saini, A. (2017). Academic Anxiety: An Overview. *Educational Quest: An Int. J. of Education and Applied Social Science*, 8(3), 807–810. <https://doi.org/10.5958/2230-7311.2017.00139.8>

- Ibrahim, N., Che Din, N., Ahmad, M., Amit, N., Ghazali, S. E., Wahab, S., Kadir, N. B. A., Halim, F. W., & Halim, M. R. T. A. (2019). The Role Of Social Support and Spiritual Wellbeing In Predicting Suicidal Ideation Among Marginalized Adolescents In Malaysia. *BMC Public Health*, *19*(4), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6861-7>
- Karisma, N., Rofiah, A., Afifah, S. N., & Manik, Y. M. (2024). Kesehatan Mental Remaja dan Tren Bunuh Diri: Peran Masyarakat Mengatasi Kasus Bullying di Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(03), 560–567. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3439>
- Kurniawan, P. (2019). Fenomena “Bunuh Diri” di Kalangan Usia Muda Indonesia Dilihat dari Sudut Pandang Filsafat Manusia. *OSF*, 1–9. <https://osf.io/9tbw5>
- Kustiani, R., Fayed, M. S. A., Cahyani, S. N., Purwanto, F. H., & Mahmud, F. A. (2023). Fenomena Bunuh Diri Pada Mahasiswa Dalam Tekanan Akademik Dipandang Dari Perspektif Teori Bunuh Diri (Suicide) Menurut Emile Durkheim. *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains, Dan Sosial Humanioral*, *1*(2), 1–25. <https://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/view/580>
- Kusumawardani, D. (2018). Pengaruh Motiational Interviewing dengna Pendekatan Spiritual Terhadap Keputusan dan Motivasi Sembuh Pasien End Stage Renal Disease yang Menjalani Hemodialisis. *Respotory UNAIR*. <https://repository.unair.ac.id/78454/>
- Laumi, & Adiyanti, M. G. (2012). Attachment of Late Adolescent to Mother, Father, and Peer, with Family Structure as Moderating Variable and their Relationships with Self-esteem. *Jurnal Psikologi*, *39*(2), 129–142. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6981>
- Litaqia, W., & Permana, I. (2019). Peran Spiritualitas Dalam Mempengaruhi Resiko Perilaku Bunuh Diri: A Literature Review. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, *6*(2), 615–624. <http://nursingjurnal.respati.ac.id/index.php/JKRY/index>
- Moghadam, H. I. (2024). Investigating the relationship between parenting styles and suicide ideation with the mediation of avoidant insecure attachment style. *International Journal of Body, Mind and Culture*, *11*(2), 171–179. <https://doi.org/10.22122/ijbmc.v11i2.527>
- Nikmah, B., & Sa’adah, N. (2021). Literature Review: Membangun Keluarga Harmonis melalui Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal BimbinganKonseling Islam*, *2*(2), 142–154. <https://doi.org/10.21093/tj.v2i2.4269>
- Novak, L. L., Gomboc, V., Poštuvan, V., Leo, D. D., Rosenstein, Ž., & Radobuljac, M. D. (2023). The Influence of Insecure Attachment to Parents on Adolescents’ Suicidality.

- International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(4), 1–14.
<https://doi.org/10.3390/ijerph20042827>
- Nugraha, I., Nurhasanah, & A'yuna, Q. (2018). Hubungan Regulasi Diri Dengan Kecemasan Akademik Pada Siswa SMA Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Mahasiswa Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 25–33. <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/3635>
- O'Connor, R. C., & Matthew K. N. (2014). The Psychology of Suicidal Behaviour. In *The Lancet Psychiatry* (Vol. 1, Issue 1, pp. 73–85). Elsevier Ltd.
[https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(14\)70222-6](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(14)70222-6)
- Pratiwi, W., & Firdaus, F. (2024). Gambaran Permasalahan Mahasiswa yang Melakukan Percobaan Bunuh Diri di Makassar. *Pinisi Journal of Art, Humanity, & Social Studies*, 4(2), 110–116. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJAHSS/article/view/4727>
- Prawitasari. (2013). *Psikologi Terapan Melintas Batas Ilmu*. Erlangga.
- Putra, A., Afniba, Adnan, S., Siregar, R. S., & Prasetya, B. (2024). Tren Bunuh Diri Pada Masyarakat dan Pencegahannya Melalui Bidang Pengembangan Kehidupan Beragama (Bidang BK). *AL-IRSYAD: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(1), 56–71.
<https://doi.org/10.34307/peada.v2i1.28>
- Rahmatunnisa, S. (2019). Kelekatan Antara Anak Dan Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 97–107. <https://doi.org/10.24853/yby.3.2.97-107>
- Salsabhilla, A., & Panjaitan, R. A. (2019). Dukungan Sosial dan Hubungannya Dengan Ide Bunuh Diri Pada Mahasiswa Rantau. In *Jurnal Keperawatan Jiwa* (Vol. 7, Issue 1).
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4773>
- Sanitiara, Nazriati, E., & Firdaus. (2014). Hubungan Kecemasan Akademik dengan Regulasi Diri Dalam Belajar Pada Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Kedokteran Universitas Riau Tahun 2013. *JOM FK*, 1(2), 1–9.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFDOK/article/view/2973>
- Sari, S. I., Devianti, R., & Safitri, N. (2018). Kelekatan Orangtua Untuk Pembentukan Karakter Anak. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 1(1), 17–31.
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/EGCDJ/article/view/4947>
- Shandy, A., & Khoirunnisa, R. N. (2022). Hubungan antara Kecemasan Akademik dengan Penyesuaian Diri pada Mahasiswa Baru yang akan Melaksanakan Perkuliahan Tatap Muka. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v9i2.46148>

- Utami, M. D., & Pratiwi, R. G. (2021). Remaja yang Dilihat Kelekatan Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosi. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(1), 35–45. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i01.1379>
- Valentina, T. D., & Helmi, A. F. (2016). Ketidakberdayaan dan Perilaku Bunuh Diri: Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, 24(2), 123–135. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.18175>
- Wahyuni, S., & Kurniawaty, Y. (2014). Kecenderungan Anak Menjadi Pelaku dan Korban Bullying di Tinjau dari Kualitas Kelekatan dengan Ibu yang Bekerja. *Marwah*, 13(1), 1–20. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/marwah/article/view/879>
- Wider, W., Mustapha, M., Halik, M., & Bahari, F. (2017). Attachment as a predictor of university adjustment among freshmen: Evidence from a Malaysian public university. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 14(1), 111–144. <https://doi.org/10.32890/mjli2017.14.1.5>
- Winarti, A., Cholilawati, & Istiany, A. (2014). Hubungan Kelekatan Orang Tua dengan Anak terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Laki-Laki di SMP. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan [JKKP]*, 1(2). <https://doi.org/10.21009/JKKP>
- Windarwati, H. D., Lestari, R., Wicaksono, S. A., Kusumawati, M. W., Ati, N. A. L., Imy, S. K., Sulaksono, A. D., & Susanti, D. (2022). Relationship between stress, anxiety, and depression with suicidal ideation in adolescents. *Jurnal Ners*, 17(1), 36–41. <https://doi.org/10.20473/jn.v17i1.31216>
- Zulaikha, A., & Febriyana, N. (2018). Bunuh Diri Pada Anak dan Remaja Suicide In Children and Adolescent. *Suicide in Children and Adolescent*, 63–72. <https://doi.org/10.20473/jps.v7i2.19466>



Pengaruh Latihan *Small Side Game* melalui *Mix Method Training* terhadap Peningkatan Kapasitas *Anaerobik Laktasid*

Fathan Insani Alpi Al Ghifary^{1*}, Iman Imanudin², Surdiniaty Ugelta³

fathaninsani97@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², surdiniaty@upi.edu³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 03 12 2024. Revised: 07 01 2025. Accepted: 14 01 2025.

Abstract : This study aims to determine the effect of Small Side Game (SSG) training through mixed method training on increasing lactacid an-aerobic capacity in the sport of soccer. This research uses an experimental design with a pre-experimental approach. The research subjects were 50 Persib academy athletes aged 17-18 years. Researchers conducted pre-observation by carrying out an anaerobic lactacid test. The results obtained from initial observations stated that 10 athletes had low anaerobic lactacid levels, so the number of samples used in this study was 10 people and the technique used was purposive sampling. SSG training is applied with variations in intensity and duration, combined with mixed training methods involving anaerobic and aerobic loads. Lactacid anaerobic capacity was measured before and after the intervention using a 150 meter sprint test. Data were analyzed using inferential analysis statistical tests with t-test at a significance level of 5% to determine the significance of changes. The results showed that SSG training through mixed method training significantly increased the lactacid anaerobic capacity of the research subjects ($p < 0.05$). These findings can strengthen the effectiveness of Small Side Game (SSG) training through mixed method training on an-aerobic lactacid and the basis for developing training programs for coaches to improve athlete performance optimally.

Keywords : Small Side Game (SSG) training, Mix method training, Anaerobic lactacid, Soccer, Rast test.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan *Small Side Game* (SSG) melalui *mix method training* terhadap peningkatan kapasitas *an-aerobik laktasid* pada cabang olahraga sepak bola. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *pre-eksperimental*. Subjek penelitian adalah atlet akademi persib kelompok umur 17-18 tahun sebanyak 50 orang. Peneliti melakukan pra observasi dengan melakukan tes *anaerobik laktasid*. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil observasi awal menyatakan bahwa 10 atlet memiliki kadar *anaerobik laktasid* rendah, sehingga banyaknya sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 10 orang dan teknik yang digunakan *purposive sampling*. Latihan SSG diterapkan dengan variasi intensitas dan durasi, dikombinasikan dengan metode latihan campuran yang melibatkan beban anaerobik dan aerobik. Pengukuran kapasitas *an-aerobik laktasid* dilakukan sebelum dan sesudah

intervensi menggunakan 150 meter *sprint test*. Data dianalisis dengan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5% untuk mengetahui signifikansi perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan SSG melalui *mix method training* secara signifikan meningkatkan kapasitas *an-aerobik laktasid* pada subjek penelitian ($p < 0,05$). Temuan ini dapat menjadi penguat mengenai keberfungsian latihan *Small Side Game* (SSG) melalui *mix method training* terhadap *an-aerobic laktasid* dan dasar pengembangan program latihan bagi pelatih untuk meningkatkan performa atlet secara optimal.

Kata Kunci : Latihan *Small Side Game* (SSG), *Mix method training*, *An-aerobic laktasid*, Sepak bola, *Rast test*.

PENDAHULUAN

Kebutuhan energi dalam sepak bola sangat kompleks karena olahraga ini melibatkan berbagai jenis aktivitas fisik dengan intensitas yang bervariasi. Pemain sepak bola memanfaatkan kombinasi sistem energi aerobik dan anaerobik untuk memenuhi tuntutan fisik selama pertandingan (Komarudin et al., 2022). Sistem aerobik digunakan selama periode aktivitas ringan hingga sedang, seperti berjalan atau jogging saat memposisikan diri (Maulana & Rochmania, 2021). Sistem ini memungkinkan tubuh menggunakan karbohidrat dan lemak untuk menghasilkan energi secara efisien, mendukung pemain bertahan selama 90 menit atau lebih (Ussery et al., 2021). Keseimbangan antara daya tahan kardiovaskular dan pemulihan yang cepat menjadi kunci dalam performa pemain (Krisetia, 2022) (Daulay & Siregar, 2024). Selama momen-momen intensitas tinggi, seperti *sprint*, *dribbling*, atau duel perebutan bola, tubuh mengandalkan sistem anaerobik. Dalam fase ini, energi cepat dihasilkan melalui sistem anaerobik alaktasid (dalam aktivitas singkat seperti sprint) dan laktasid (dalam aktivitas berulang yang lebih lama) (Anderson & Drust, 2023).

Sistem ini memungkinkan pemain untuk merespons situasi kritis di lapangan dengan kekuatan dan kecepatan eksplosif. Namun, penggunaan sistem anaerobik memiliki keterbatasan karena akumulasi asam laktat yang dapat menyebabkan kelelahan otot, sehingga pemain memerlukan waktu untuk memulihkan diri selama aktivitas rendah (Küçük & Söyler, 2024). Sebagai olahraga yang dinamis, kebutuhan energi dalam sepak bola dipengaruhi oleh intensitas permainan, posisi pemain, dan durasi pertandingan (Berber et al., 2023). Pemain tengah, misalnya, cenderung membutuhkan lebih banyak energi karena peran yang aktif sepanjang lapangan. Pola nutrisi dan hidrasi sebelum, selama, dan setelah pertandingan juga memainkan peran penting dalam menjaga ketersediaan energi. Konsumsi karbohidrat cukup membantu mengisi cadangan glikogen, sementara protein mendukung pemulihan otot (Ulupinar et al.,

2021). Dengan memenuhi kebutuhan energi yang optimal, pemain dapat menjaga performa terbaik sepanjang pertandingan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini terfokus dari bentuk latihan yang digunakan terhadap kapasitas anaerobic laktasid bagi para pemain sepak bola. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Tumilty, 1993) bahwa kemampuan anaerobik laktasid merupakan komponen penting dalam olahraga yang membutuhkan intensitas tinggi. Kapasitas ini mendukung atlet dalam melakukan aktivitas eksplosif yang berulang, seperti sprint, dribbling, atau duel perebutan bola, yang sering kali menentukan keberhasilan di lapangan (Jastrzebski et al., 2011). Namun, pengembangan kapasitas anaerobik laktasid memerlukan pendekatan latihan yang tepat, yang tidak hanya meningkatkan efisiensi energi tubuh tetapi juga meminimalkan kelelahan akibat akumulasi asam laktat. Salah satu metode yang digunakan adalah *small-sided game* (SSG), yang mensimulasikan situasi pertandingan dengan intensitas tinggi dalam ruang terbatas (Sarmiento et al., 2018). Untuk meningkatkan efektivitas latihan, metode campuran *atau mix method* yang menggabungkan pendekatan teknik dan fisik dianggap mampu memberikan dampak lebih signifikan terhadap peningkatan kapasitas anaerobik laktasid (Pass et al., 2022).

Penelitian ini berfokus pada pengaruh latihan *small-sided game* dengan menggunakan *mix method* terhadap kapasitas anaerobik laktasid atlet. *Small-sided game* menyediakan lingkungan latihan yang menuntut keterlibatan fisik dan kognitif secara bersamaan, sementara metode campuran memastikan adanya variasi intensitas latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan fisik atlet (Owen et al., 2012). Melalui pendekatan ini, diharapkan atlet dapat meningkatkan kemampuan tubuh dalam memproduksi energi tanpa oksigen secara efisien, sehingga mampu mempertahankan performa optimal selama aktivitas intensitas tinggi yang berulang. Penelitian ini penting untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pelatihan olahraga yang berbasis ilmiah. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pelatih dan pembina olahraga dalam merancang program latihan yang tidak hanya meningkatkan kapasitas fisik tetapi juga memperbaiki kemampuan bermain atlet di lapangan. Selain itu, penelitian ini juga menjadi pijakan dalam memahami hubungan antara intensitas latihan, kapasitas energi tubuh, dan adaptasi fisiologis yang terjadi pada atlet.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode penelitian yang dipilih termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena pada prosesnya terdapat investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan

mengumpulkan data yang diukur menggunakan teknik statistik, matematik, ataupun melalui komputerisasi (Ibrahim, 2018). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu sebuah studi penelitian di mana satu atau lebih variabel independen secara sistematis divariasikan oleh peneliti untuk menentukan efek dari variasi ini (Jack R.Fraenkel, 2017). Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya, penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan pre-eksperimental (pre - test, post – test design), pada desain ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan tes awal (pre - test), kemudian diberikan perlakuan dan dilakukan pengukuran (post - test) untuk mengetahui akibat dari perlakuan itu. Subjek penelitian adalah atlet akademi Persib Bandung kelompok umur yang berjumlah sebanyak 50 orang atlet. Adapun pemilihan partisipan pada penelitian ini yaitu atlet pada kelompok umur 17-18, karena pada kelompok tersebut banyak kompetisi yang berjenjang dan bertaraf nasional, juga pada kelompok tersebut menjadi simulasi permainan sesungguhnya dan pada usia tersebut masih dalam perkembangan menuju level profesional.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Lapangan Bola Sepaca dan Penelitian ini dilaksanakan setiap hari Senin, rabu, jum'at pada pukul 16.00 sampai dengan 17.50 WIB dan treatment diberikan sebanyak total 15 kali pertemuan selama 5 minggu dengan pembagian 3 kali sesi latihan per minggu dengan salah satu prinsip latihan yang harus terapkan yaitu prinsip progressive overload dengan cara menaikkan jumlah volume pada set berupa durasi Latihan. Adapun bentuk latihan SSG diterapkan dengan variasi intensitas dan durasi, dikombinasikan dengan metode latihan campuran yang melibatkan beban anaerobik dan aerobik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *puspositive sampling* (Jack R.Fraenkel, 2017) dan banyaknya sampel yang digunakan berdasarkan teknik tersebut sebanyak 10 orang. Pengukuran kapasitas an-aerobik laktasid dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan 150 meter sprint (Mackenzie, 2005) dengan nilai validitas instrumen ini adalah 0,99 dan nilai reliabilitas adalah 0,95 (Sumpena & Sidik, 2017). Data dianalisis dengan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5% untuk mengetahui signifikansi perubahan.

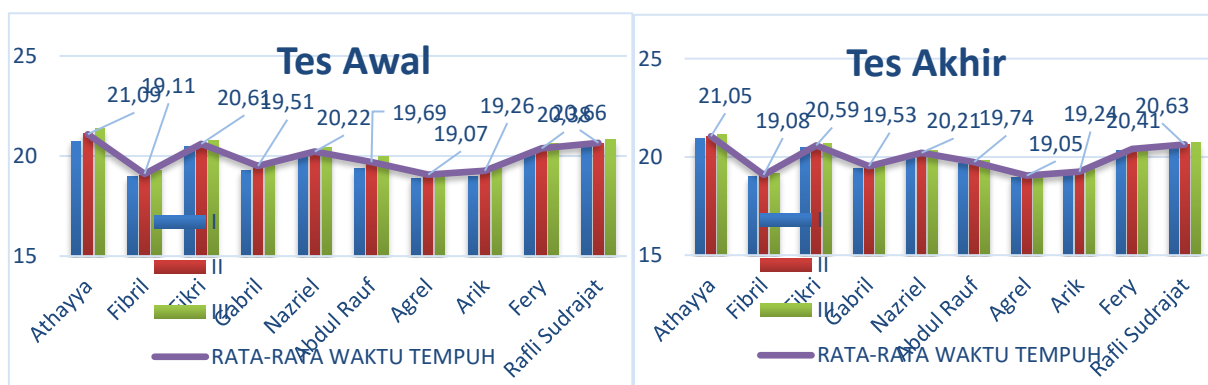
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi statistik responden berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir, dapat diketahui pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Deskripsi Statistik Responden Berdasarkan Hasil Tes

Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Awal	10	19,07	21,09	19,9600	0,72368	0,524
Akhir		19,05	21,05	19,9530	0,71900	0,517

Berdasarkan tabel mengenai hasil tes awal dan tes akhir mengenai latihan *small side game* melalui *mix method training* terhadap peningkatan kapasitas an-aerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun dapat diketahui bahwa sebanyak 10 orang berpartisipasi dalam tes awal. Skor yang diperoleh memiliki nilai minimum 19,07 detik dan maksimum 21,09 detik. Rata-rata skor tes awal adalah 19,96 detik dengan penyimpangan standar sebesar 0,724, menunjukkan adanya variasi yang cukup besar di antara skor responden. Variansi sebesar 0,524 menunjukkan bahwa penyebaran data di tes awal cukup luas, mengindikasikan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan awal responden. Selanjutnya untuk lebih menguatkan kembali mengenai latihan *small side game* melalui *mix method training* terhadap peningkatan kapasitas an-aerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola dapat diketahui dalam bentuk grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Tes Awal dan Tes Akhir

Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa deskripsi dan uraian data mengenai hasil tes kapasitas an-aerobic laktasid pada atlet sepak bola kategori usia 17-18 tahun menggunakan 150 meter sprint test dapat diketahui sebelum melakukan tes awal para responden dilakukan dulu pengujian kecepatan berlari pada jarak 150 meter maka hasil yang diperoleh yaitu waktu tempuh tercepat dicapai oleh Agrel dengan waktu 19,07 detik, sementara waktu tempuh terlama adalah Athayya dengan 21,09 detik. Kemudian pada tes akhir waktu tercepat dicapai oleh Agrel 19,05 detik dan waktu terlama diperoleh oleh Athayya sebesar 21,05 detik. Selanjutnya penjelasan pada grafik pertama bahwa rata-rata target dari 21,09 hingga 20,66: Grafik menunjukkan bahwa skor setiap tes (Tes 1, Tes 2, Tes 3) memiliki pola yang cukup stabil. Untuk nilai 21,09, ketiga tes menunjukkan skor hampir setara (sekitar 20,85 hingga 21,27), mencerminkan performa yang konsisten. Pada rata-rata lebih rendah seperti 19,11 atau 19,51, terlihat skor Tes 1 dan Tes 2 lebih rendah dibandingkan Tes 3, menunjukkan ada kenaikan di akhir. Skor untuk rata-rata lebih tinggi, seperti 20,61, cenderung menunjukkan distribusi skor yang dekat antara Tes 1, Tes 2, dan Tes 3, tanpa variasi besar.

Selanjutnya penjelasan pada grafik kedua bahwa rata-rata target dari 21,05 hingga 20,63, maksudnya bahwa grafik ini menunjukkan pola serupa dengan grafik pertama tetapi memiliki sedikit variasi lebih kecil pada nilai-nilai rata-rata. Misalnya, pada 21,05, skor Tes 1, Tes 2, dan Tes 3 berkisar di angka 20,95 hingga 21,15, dengan distribusi hampir rata. Pada nilai rata-rata lebih rendah seperti 19,08 dan 19,05, Tes 1 terlihat sedikit lebih rendah dibandingkan Tes 2 dan Tes 3, yang memperlihatkan perbaikan performa bertahap. Skor untuk rata-rata lebih tinggi seperti 20,59 atau 20,63 menunjukkan bahwa setiap tes memberikan kontribusi hampir merata untuk mencapai rata-rata target. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa kedua grafik menunjukkan bahwa skor masing-masing tes mendekati rata-rata target. Variasi antar-tes tidak terlalu besar, mencerminkan konsistensi performa individu. Pada beberapa rata-rata yang lebih rendah (misalnya, 19,11 di grafik pertama atau 19,08 di grafik kedua), Tes 3 cenderung memiliki skor lebih tinggi daripada Tes 1 dan Tes 2. Ini bisa mengindikasikan peningkatan performa. Pada rata-rata lebih tinggi (di atas 20,5), distribusi skor di setiap tes hampir setara, menunjukkan stabilitas performa.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena banyaknya sampel pada penelitian ini termasuk kategori kecil ($n < 50$). Adapun hasil uji normalitas berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk* data latihan *small side game* melalui *mix method training* terhadap peningkatan kapasitas an-aerobic laktasid pada cabang olah raga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun pada tes awal dan tes akhir distribusi normal karena p -value masing-masing kategori tes (awal-akhir $0 > 0,05$). Oleh karena itu, analisis statistik selanjutnya dapat menggunakan teknik statistik parametrik yang mengasumsikan normalitas data. Uji homogenitas penelitian dimana uji digunakan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok data sama atau tidak. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas adalah variansi homogenitas. Berdasarkan hasil uji *Levene Based on Median p-value* $> 0,05$ menunjukkan bahwa varians kapasitas *an-aerobic laktasid* pada cabang olah raga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun dianggap homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas varian terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik parametrik selanjutnya yang memerlukan homogenitas varians. Selanjutnya adalah uji keberpengaruhannya menggunakan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5%, hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah terdapat keberpengaruhannya antara variabel tersebut. Adapun hasil dari uji variansi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Variansi Penelitian

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	Lower	Upper
skor	Equal variances assumed	6,269	,022	-2,215	18	,040	-95,500	43,118	-186,087	-4,913
	Equal variances not assumed			-2,215	14,902	,043	-95,500	43,118	-187,456	-3,544

Berdasarkan hasil uji statistik keberpengaruhannya antar variabel dapat diketahui bahwa nilai F sebesar 6,269 dan taraf signifikansi sebesar 0,022 ($p < 0.05$) menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan latihan *small side game* melalui *mix method training* terhadap peningkatan kapasitas anaerobik laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Program latihan yang spesifik menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kapasitas ini. Latihan-latihan intensif seperti sprint berulang (*repeated sprint training*), latihan interval dengan intensitas tinggi (*high-intensity interval training/HIIT*), dan *small sided games* sangat efektif untuk menstimulasi sistem energi anaerobik laktasid (Radziminski et al., 2013). Dengan latihan yang spesifik, seperti interval training atau *small-sided games*, atlet pada usia ini dapat meningkatkan kemampuan tubuh mereka untuk menghasilkan energi melalui glikolisis tanpa oksigen dan menunda kelelahan akibat akumulasi asam laktat (Fadli, 2024).

Temuan ini menunjukkan bahwa latihan *small side game* melalui *mix method training* dapat memberikan perubahan terhadap peningkatan kapasitas anaerobik laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Penelitian menunjukkan bahwa durasi pendek dengan intensitas tinggi (misalnya, 4-6 menit per set dengan 2-3 menit pemulihan aktif) memberikan adaptasi terbaik untuk kapasitas anaerobik laktasid. Selain itu, kondisi fisik atlet, termasuk kekuatan otot, kapasitas paru-paru, dan efisiensi sistem kardiovaskular, memainkan peran penting dalam terciptanya performa seorang atlet sepak bola (Wood et al., 2018). Atlet muda dengan kekuatan otot yang baik dan koordinasi gerakan yang efisien dapat menghasilkan tenaga lebih besar dalam durasi yang lebih lama. Hal ini mendukung performa selama pertandingan yang membutuhkan sprint intensif berulang (Selmi et al., 2020).

Faktor lainnya adalah asupan nutrisi yang optimal, terutama karbohidrat dan protein. Karbohidrat sebagai sumber energi utama menyediakan glikogen otot yang diperlukan selama aktivitas intens (Wood et al., 2018). Protein membantu memperbaiki jaringan otot yang rusak akibat latihan berat (Kwon et al., 2023). Kekurangan nutrisi dapat menghambat adaptasi dan performa atlet (Aguinaga-Ontoso et al., 2023). SSG yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan kapasitas energi tetapi juga mempersiapkan atlet secara spesifik untuk tuntutan permainan sepak bola yang intens. Secara keseluruhan, penerapan SSG melalui *mix method training* adalah strategi efektif untuk meningkatkan kapasitas anaerobik laktasid pada kelompok usia 17-18 tahun. Latihan ini memberikan manfaat fisiologis, psikologis, dan taktis yang mendukung performa optimal dalam pertandingan sepak bola

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu Latihan *small-sided games* (SSG) melalui pendekatan *mix method training* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kapasitas anaerobik laktasid pada cabang olahraga sepak bola untuk kelompok umur 17-18 tahun. SSG menciptakan kondisi latihan yang mendekati situasi pertandingan sebenarnya, memadukan intensitas tinggi dengan tuntutan teknis dan taktis permainan. Kombinasi dengan *mix method training* yang mengatur variasi intensitas latihan, memaksimalkan adaptasi fisiologis seperti peningkatan kapasitas glikolisis anaerobik, toleransi terhadap akumulasi asam laktat, dan efisiensi metabolik. Selain itu, pendekatan ini juga memperbaiki aspek psikologis dan pengambilan keputusan, yang mendukung kinerja optimal dalam permainan. Secara keseluruhan, metode ini efektif meningkatkan kemampuan fisik dan performa sepak bola pada atlet usia 17-18 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Aguinaga-Ontoso, I., Guillen-Aguinaga, S., Guillen-Aguinaga, L., Alas-Brun, R., & Guillen-Grima, F. (2023). Effects of nutrition interventions on athletic performance in soccer players: a systematic review. *Life*, 13(6), 1271. <https://doi.org/10.3390/life13061271>
- Anderson, L., & Drust, B. (2023). Aerobic and anaerobic training. In *Science and Soccer* (pp. 34–51). <https://www.medicalnewstoday.com/articles/aerobic-vs-anaerobic-exercises>
- Berber, E., McLean, S., Beanland, V., Read, G. J. M., & Salmon, P. M. (2023). Defining the attributes for specific playing positions in football match-play: A complex systems

- approach. In *Science and Football* (pp. 52–62). Routledge.
<https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1768636>
- Daulay, D. E., & Siregar, Y. I. (2024). Keterkaitan Antara Nutrisi Dan Performa Atlet Lari di Tingkat Nasional. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(10).
<https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jlpi/article/view/5117>
- Fadli, M. (2024). *Pengaruh Small Sided Games dengan Prinsip Interval, Pyramid, dan Mix, Terhadap Peningkatan Vo2max dan Kerja Sama Pemain Sepakbola*. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/123149/>
- Ibrahim, A. at. I. (2018). Metode Penelitian. In I. Ismail (Ed.), *Gunadarma Ilmu* (1st ed., Vol. 1). Gunadarma Ilmu. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Jack R. Fraenkel, N. E. W. (2017). How to Design and Evaluate Research in Education. In Michael Ryan (Ed.), *McGraw-Hill* (7th ed., Vol. 91). Beth Mejia.
- Jastrzebski, Z., Dargiewicz, R., Ignatiuk, W., Radziminski, L., Rompa, P., & Konieczna, A. (2011). Lactate threshold changes in soccer players during the preparation period. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 3(2), 2. <https://10.2478/v10131-011-0009-1>
- Komarudin, K., Suharyana, S., Yudanto, Y., & Kusuma, M. N. H. (2022). The different influence of speed, agility and aerobic capacity toward soccer skills of youth player. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 26(6), 381–390.
<http://dx.doi.org/10.15561/26649837.2022.0604>
- Krisetia, E. A. (2022). *Review Konsumsi Karbohidrat Dan Zat Gizi Lain Pada Performa Dan Pemulihan Fisik Atlet Sepak Bola Indonesia*. <https://repository.unika.ac.id/30357/>
- Küçük, H., & Söyler, M. (2024). Body composition, anaerobic power, lower extremity strength in football players: Acute effect on different leagues. *Turkish Journal of Kinesiology*, 10(1), 24–33. <http://dx.doi.org/10.31459/turkjin.1417918>
- Kwon, J., Nishisaka, M. M., McGrath, A. F., Kristo, A. S., Sikalidis, A. K., & Reaves, S. K. (2023). Protein intake in NCAA Division 1 soccer players: Assessment of daily amounts, distribution patterns, and leucine levels as a quality indicator. *Sports*, 11(2), 45. <https://doi.org/10.3390/sports11020045>
- Mackenzie, B. (2005). *Performance Evaluation Tests* (Jonathan Pye (ed.)). Electric Word plc.
- Maulana, R. M., & Rochmania, A. (2021). Hubungan intensitas latihan dengan imunitas. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(4), 20–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/38824>

- Owen, A. L., Wong, D. P., Paul, D., & Dellal, A. (2012). Effects of a periodized small-sided game training intervention on physical performance in elite professional soccer. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 26(10), 2748–2754. <http://dx.doi.org/10.1519/JSC.0b013e318242d2d1>
- Pass, J., Nelson, L., & Doncaster, G. (2022). Real world complexities of periodization in a youth soccer academy: An explanatory sequential mixed methods approach. *Journal of Sports Sciences*, 40(11), 1290–1298. <https://doi.org/10.1080/02640414.2022.2080035>
- Radziminski, L., Rompa, P., Barnat, W., Dargiewicz, R., & Jastrzebski, Z. (2013). A comparison of the physiological and technical effects of high-intensity running and small-sided games in young soccer players. *International Journal of Sports Science and Coaching*, 8(3), 455–465. <https://doi.org/10.1260/1747-9541.8.3.455>
- Sarmiento, H., Clemente, F. M., Harper, L. D., Costa, I. T. da, Owen, A., & Figueiredo, A. J. (2018). Small sided games in soccer—a systematic review. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 18(5), 693–749. <http://dx.doi.org/10.1080/24748668.2018.1517288>
- Selmi, M. A., Sassi, R. H., Yahmed, M. H., Giannini, S., Perroni, F., & Elloumi, M. (2020). Normative data and physical determinants of multiple sprint sets in young soccer players aged 11–18 years: effect of maturity status. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 34(2), 506–515. <https://doi.org/10.1519/jsc.0000000000002810>
- Sumpena, A., & Sidik, D. Z. (2017). The Impact of Tabata Protocol to Increase the Anaerobic and Aerobic Capacity. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012189>
- Tumilty, D. (1993). Physiological characteristics of elite soccer players. *Sports Medicine*, 16, 80–96. <https://doi.org/10.2165/00007256-199316020-00002>
- Ulupınar, S., Özbay, S., Gençoğlu, C., Franchini, E., Kishali, N. F., & Ince, I. (2021). Effects of sprint distance and repetition number on energy system contributions in soccer players. *Journal of Exercise Science & Fitness*, 19(3), 182–188. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2021.03.003>
- Ussery, E. N., Omura, J. D., McCain, K., & Watson, K. B. (2021). Change in prevalence of meeting the aerobic physical activity guideline among US adults, by states and territories—Behavioral risk factor surveillance system, 2011 and 2019. *Journal of Physical Activity and Health*, 18(S1), S84–S85. <https://doi.org/10.1123/jpah.2021-0181>

Wood, D. J., Coughlan, G. F., & Delahunt, E. (2018). Fitness Profiles Elite Adolescent Irish Rugby Union Players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 32(1), 105–112.
<https://doi.org/10.1519/jsc.0000000000001694>.



Exploring Language Learners' Engagement with Influencer Content for English Language Learning on Social Media Platforms

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

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

¹Program Studi Diploma I Tata Hidangan

²Program Studi Diploma I Tata Boga

^{1,2}Akademi Komunitas Manajemen Perhotelan Indonesia

Received: 19 12 2024. Revised: 11 01 2025. Accepted: 13 01 2025.

Abstract : The growing popularity of social media has made them favored platforms for language learners seeking engaging and authentic language learning content. This study explores how language learners utilize influencer content on social media platforms to learn English. The researchers used questionnaires to find out why learners like this content, what challenges they face, and how it affects their language learning strategies. The study's findings show that language learners actively enjoy using influencer content for learning English on social media. One important finding is that authenticity in language learning content is crucial. Influencers' natural way of communicating immerses learners in the language, boosting their motivation and proficiency. The research used different types of questions and found that learners are highly motivated to access influencer content that is engaging, relatable, and authentic. Learners find influencer language learning to be a refreshing and interactive option compared to traditional classroom methods. The content analysis demonstrates the vital role played by influencers in providing diverse language learning materials. These materials include grammar explanations, vocabulary exercises, and conversational practice, speaking tips, listening comprehension, reading comprehension, and writing skills. Participants appreciate how accessible and flexible influencer content allows them to personalize their learning based on their language skills and interests. In conclusion, this study emphasizes the significant impact of influencers in making language learning on social media platforms more effective. The engaging and authentic content from influencers offers promising opportunities to improve language learners' experiences and skills.

Keywords : Social Media, Influencer Content, English Language Learning, Language Learners.

INTRODUCTION

In today's modern era, social media has had an undeniable impact on our lives, influencing how we communicate, access information, and interact with the world. These platforms serve multiple purposes, from staying connected with friends to keeping up with trends in sharing personal stories and aiding in language learning. What makes social media truly remarkable is its ability to break down geographical barriers and make language learning

How to cite: Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2025). Exploring Language Learners' Engagement with Influencer Content for English Language Learning on Social Media Platforms. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (1), 133-144.

Copyright © 2025 Ni Putu Dianita Safitri, Nirmala Tari

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

resources accessible to people worldwide. Popular platforms such as Facebook, Instagram, YouTube, and TikTok provide a vast array of materials, including text, images, videos, and quizzes, as well as live streams, podcasts, and interactive language challenges. This diversity accommodates different learning styles and preferences, allowing learners to choose the content that resonates with them. Social media, which can be accessed by a range of electronic devices including cell phones, computers, tablets, and other modern gadgets, has had a tremendous impact on how knowledge is exchanged in the field of education. It serves as a platform for users to systematically share their thoughts and provides a variety of communication methods, including text, photographs, audio, video, and interactive content (Anwas et al., 2020). Slim & Hafedh (2019) highlight social media's rapid global event updates and its significant role in English language development, making it accessible and free for all ages.

Al Arif (2019) claims that social media's interactive nature encourages active participation, enhancing language skills through comments, conversations, and challenges, boosting confidence and critical thinking, and facilitating global interactions. Additionally, Wulan & Kurnia (2021) point out that Facebook and Twitter are critical components of the social media revolution, promoting communication, particularly among young people, and facilitating global knowledge exchange. Social media offers learners real-life language use, cultural expressions, and interactions, making it a practical platform for studying English, overcoming shyness, and connecting with global users. It has transformed education by facilitating communication and information exchange, enabling non-native English speakers to interact with native speakers and enhance language skills through online education (Alshabeb & Almaqarn, 2018; Amin et al., 2020; Yadav, 2021). Kale (2020) brings out that social media offers learners the opportunity to learn pronunciation, stay updated on global developments, and improve vocabulary and grammar. It also provides interactive sessions in English, aiding in communication and interpersonal skills development.

Most platforms are free, accessible to all societal strata, and provide extensive information for public use. Online videos can be used to prepare study materials for competitive exams, and social media allows connections across national and international boundaries. According to Saini & Abraham (2015), there are specific uses of social media in education as the following: 1) Social media platforms like Facebook and blogs facilitate information sharing among students and teachers, benefiting all abilities and enhancing learning content comprehension, while also providing feedback for teacher assessment. 2) Social media platforms like Facebook, Twitter, Myspace, and blogs foster dialogue, enabling students to

initiate conversations and ask questions, a feature not typically found in traditional classrooms. 3) Social media platforms like YouTube, Flickr, and podcasts enhance learning by sharing multimedia content, enhancing the experience with visuals and audio. 4) Blogs and Twitter can encourage students to create reflective journals, promoting critical thinking and self-assessment, and providing valuable data for teachers to evaluate student progress. 5) Social media significantly aids project-based learning, particularly for geographically dispersed teams, by fostering collaboration, idea sharing, and project development, thereby enhancing learners' metacognitive skills.

Social media has changed language learning by enabling students to develop personalized language journeys. They can personalize their learning by following specific influencers or channels that correspond to their interests and language goals, making learning more effective and pleasant. Beyond influencers, social media provides a wide variety of language-learning resources. Language-specific forums, groups, and communities allow students to ask questions, share resources, and collaborate with their peers. The ability to provide quick feedback and correction is a unique characteristic of social media in language acquisition. Learners can upload spoken or written exercises and receive immediate feedback from native speakers or experienced learners, allowing them to improve their skills in real-time. In addition to language acquisition, social media allows for cultural immersion. Learners develop an understanding of cultural nuances, colloquial idioms, and daily living in the target language by following influencers from many nations and backgrounds. The gamification of language learning on social media is also important. Social media networks frequently provide tools for tracking language learning progress. Learners can motivate and encourage one another by sharing milestones, achievements, and language proficiency increases in their online groups.

Social media influencers (SMIs) are influential members of the social media community who interact frequently (Chia et al., 2021). Social media influencers have become influential figures in language education in recent years, especially for English language learners. These influencers mastered the art of making learning entertaining and engaging. They accomplish this through the use of a variety of multimedia resources, including movies, interactive language problems, and live sessions. By doing so, they bridge the gap between typical classroom settings, which can be uninteresting at times, and real-world language use. Influencers on these platforms stay up to date on the latest English trends and terms, ensuring that students learn the language they use today rather than from outdated textbooks. One amazing characteristic of this strategy is how it generates a sense of community among learners. Participants on these sites

actively practice together, make friends online, and generally aim to improve their English skills. Numerous research have shed light on social media's essential significance in language learning.

Desta et al. (2021) reveal that social media enhances English language skills in medical students, positively influences their attitudes toward learning, and is universally effective, regardless of gender, highlighting its universality. In addition, Ariantini et al. (2021) found that Facebook, WhatsApp, YouTube, Instagram, and Twitter are the most commonly used social media platforms for English language learning among medical students. Among these, Facebook was emerging as the most preferred option, mirroring its popularity in English as a Foreign Language (EFL) learning. Furthermore, another study revealed that students found social media, particularly platforms like WhatsApp and Facebook, to be effective instruments for improving their English language skills (Muftah, 2022). In line with this, the digital era has significantly transformed communication, with mobile devices and social media platforms enabling easy connections and information exchange, making social media an effective medium for language acquisition (Erzad & Suciati, 2018).

It's crucial to understand that the combined results of these studies highlight how language learning in the digital age is changing. These researches show that social media not only improves language proficiency but also changes the mechanics of learning. It is a flexible and effective tool for language acquisition in an age characterized by connectivity and accessibility, helping students in a range of educational contexts. In conclusion, social media offers accessibility, inclusivity, and the potential to overcome language learning obstacles. It serves diverse learners, including those with disabilities and remote areas, and facilitates authentic language exchanges. It also benefits professionals for career advancement. This research examines language learners' social media involvement, specifically their interaction with influencer content, in English language acquisition. It explores how learners connect with influencer content, the motivations behind participation, and its impact on language proficiency.

RESEARCH METHODS

The purpose of this study is to investigate language learners' engagement with influencer content for English language acquisition on social media platforms using a qualitative research approach. The study's goal is to get an in-depth understanding of participants' motivations, and experiences with influencer content. This study analyzed

responses from 38 participants who engaged with influencer content on social media platforms. To ensure diverse perspectives, the sample included students who are from different hospitality programs in Yayasan Triatma Surya Jaya. While not all influencer accounts explicitly focused on teaching English, many provided indirect learning opportunities. This broader definition of learning content aligns with the study's aim to explore how learners engage with English through social media influencers.

RESULTS AND DISCUSSIONS

In this in-depth analysis, we present a comprehensive exploration of the experiences and perspectives of language learners who actively engage with influencer-based language learning content on various social media platforms. Their insights offer valuable information on the efficacy, motivations, challenges, and overall impact of influencer-driven language learning in the Indonesian context. Participants used a wide range of social media sites for language acquisition. While YouTube, Instagram, TikTok were frequently highlighted, it's crucial to note that this variety extends beyond the big networks. This implies that learners have the freedom to select platforms that closely match their learning interests and lifestyles. As depicted in Graph 1, the majority of participants accessed influencer content daily or several times a week, demonstrating its integral role in their language learning routines. The participants gave a lengthy list of English language influencers they follow for language-learning purposes.

This included well-known people such as Naila Farhana, Miss Katty, English Speaking Course, English with Lucy, English Addict with Mr. Duncan, Englishnesia, Cetta English, Kampung Inggris LC, Englishwithrhys, Nawid Yosufi, Kampung Inggris Choice, Kadang.sokinggris. English with Lucy, Aarons.English, Emma Chamberlain, Mr. Beast, PewDiePie, Outdoor Boys, Indah Asmigianti, Mr. Zhou, Zoella, English With Nab , Englishmedia, Black Screen English, Bahasa Inggris. This varied content allows learners to personalize their learning based on individual needs, as shown in Graph 5, where everyday conversations, practical speaking tips, listening comprehension, grammar explanations emerged as the most utilized resources. The diversity of content makers catering to varied learning demands is shown by the richness of this influencer environment. Influencers can provide structured lessons and grammar explanations as well as immersion experiences through travel vlogs and cultural insights. This varied range of influences enables learners to find content that connects with their individual learning style. The motivations for adopting

influencer content for language learning were diverse and interesting as shown in Graph 2. When learning from influencers was compared to traditional techniques, participants reported feeling more driven.

A strong motivator for them was a sense of connection and belonging to a worldwide language-learning community. Influencers' engaging and relevant style was constantly mentioned as a major component. Participants frequently described learning from influencers as similar to having a casual discussion, making the learning experience more pleasurable and less daunting. Emotional responses further reinforce this appeal, with Graph 3 illustrating how learners felt motivated, confident, and supported while engaging with influencer content. When employing influencer content for language acquisition, participants' feelings were overwhelmingly favorable. They found the experience enjoyable, effective, and, most importantly, relatable. Influencers' bright and engaging personalities contributed considerably to this good sentiment. It made the learning experience feel less like a formal educational endeavor and more like an enjoyable chat with a buddy who happens to be a language expert, according to participants. While participants praised influencer-based language learning, they did highlight certain challenges.

Additionally, some participants expressed a desire for a more direct means of interaction with influencers. They yearned for opportunities to ask questions, seek clarification, and engage in real-time discussions to enrich their learning experiences further. Participants consistently rated their experiences with influencer content as superior to traditional classroom methods. They appreciated the practicality and real-world relevance of influencer content, which often focuses on conversational language and current topics. The flexibility of accessing content at their own pace and convenience was seen as a significant advantage over traditional classroom settings as shown in Graph 3. In addition to their positive feedback, participants provided insightful suggestions for further improving influencer-based language learning. Some participants recommended that influencers incorporate more interactive elements in their content, such as quizzes, live sessions, and Q&A sessions. They believed that these additions would enhance engagement and foster a stronger sense of community among learners.

Moreover, creating dedicated spaces, such as forums or discussion groups, where learners can ask questions and receive quick responses from influencers was a common suggestion. Participants expressed a wide range of preferences regarding the types of content they found most useful. Everyday conversations, practical speaking tips, listening comprehension, grammar explanations were among the most frequently mentioned topics. This

diversity highlights how influencers effectively cater to various learning needs, ensuring that learners can access content that aligns with their specific goals and areas of improvement. Interactivity with influencer content varied among participants. Some engaged frequently by commenting, sharing, or asking questions, while others did so less often. Interactions were primarily driven by a desire for clarification, the need for a sense of community and connection with fellow learners, and the intention to provide feedback to influencers. These interactions not only enrich the learning experience but also contribute to the growth of the language-learning community.

The majority of participants admitted to using translations in their native language to understand English-language influencer content. The extent of reliance on translations varied, with some learners using them primarily for context and others relying on translations to comprehend the content fully. Participants viewed translations as valuable tools to bridge language gaps and enhance their understanding, emphasizing their role in facilitating language learning. Participants reported various improvements in their English language skills since they began using influencer content. These improvements included an expanded vocabulary, enhanced listening comprehension, increased confidence in speaking, and a heightened ability to understand diverse accents and dialects. The consensus was that influencer-based language learning had a positive and tangible impact on their language proficiency. Formal language skill testing was not a common practice among the participants, and significant changes in test results or assessments were not reported. Participants generally relied on self-assessment and their interactions with the online language learning community to gauge their language skill development. This reflects the informal yet highly effective nature of influencer-based language learning, which places a premium on practical language use and real-world communication.

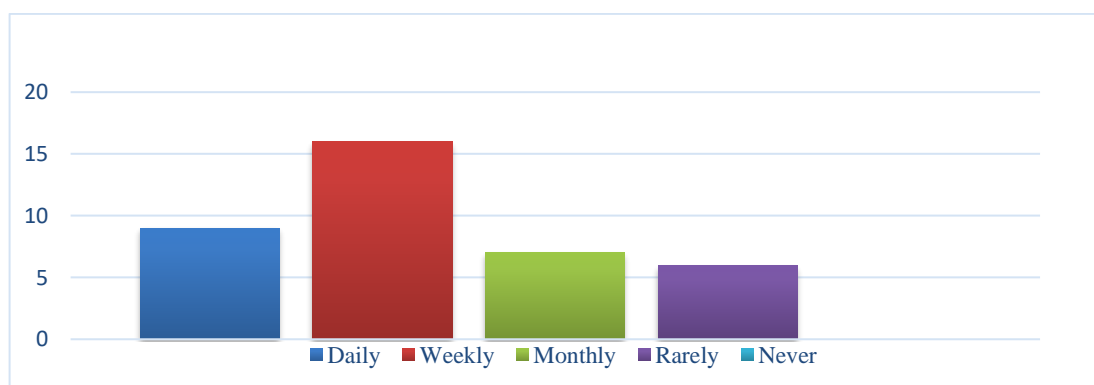


Figure 1. Frequency of Accessing Influencer Content

This graph illustrates how often participants engaged with influencer content for English language learning. The majority of learners accessed such content daily or several times a week,

highlighting the consistent role of influencers in their language learning routines. This frequent engagement reflects the accessibility and convenience of social media platforms, making them an integral part of modern language acquisition strategies.

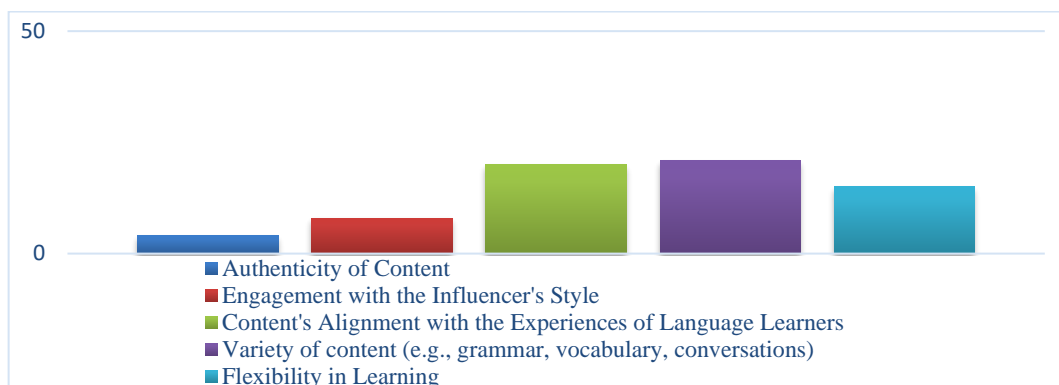


Figure 2. Motivations for Using Influencer Content to Learn English

The graph showcases the primary motivations for utilizing influencer content. Key drivers included authenticity, engaging delivery, relatable content and flexibility in learning. These factors not only made learning enjoyable but also encouraged learners to practice regularly. Additionally, the sense of community fostered by influencers was a significant motivator, as it allowed learners to feel connected to a global audience.

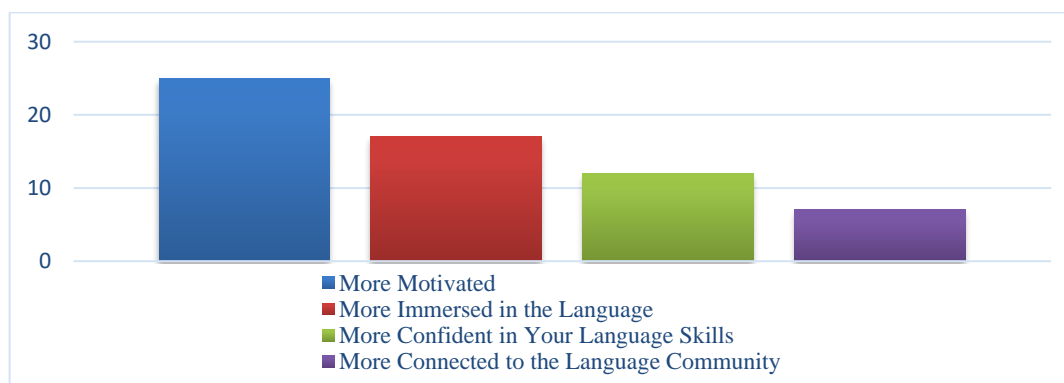


Figure 3. How Influencer Content Makes the Students Feel While Learning a New Language

This graph explores participants' emotional responses to influencer-based learning. Most learners reported feeling motivated, confident, and less intimidated by language learning challenges. The informal and friendly approach of influencers contributed to a positive learning environment, contrasting with traditional classroom methods.

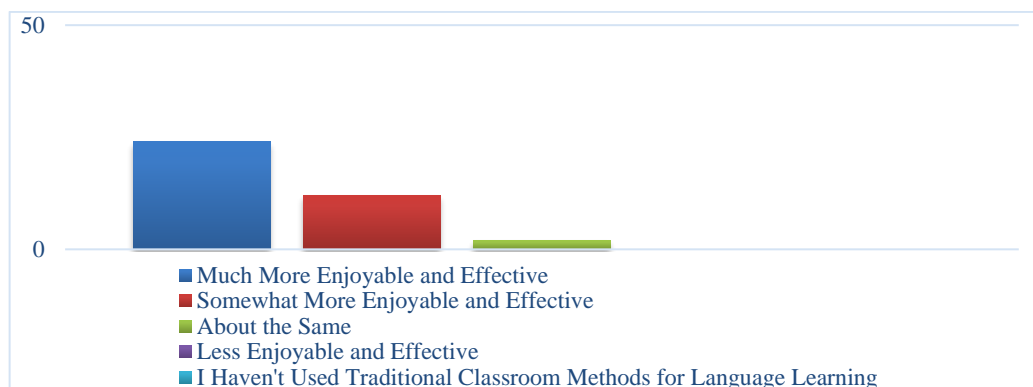


Figure 4. Influencer Content vs. Traditional Classroom Method for English Learning

This comparison highlights the perceived advantages of influencer content over traditional teaching methods. Participants valued the flexibility, real-world relevance, and practical application of social media content. While traditional methods were seen as rigid and theoretical, influencer content was praised for its adaptability to individual learning styles.

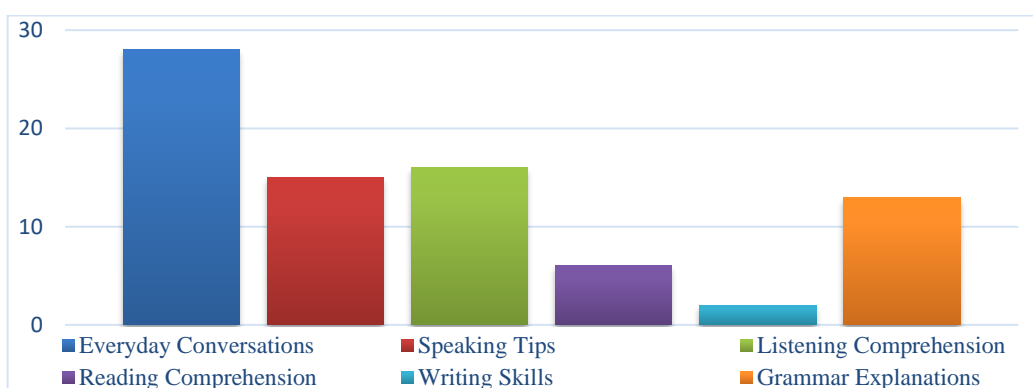


Figure 5. Types of Content Watched by the Students

The graph categorizes the types of content learners accessed, including grammar lessons, vocabulary exercises, and conversational practice. Grammar explanations and practical speaking tips were the most popular, indicating a strong preference for structured yet engaging materials. This diversity of content allows learners to tailor their experiences to their unique needs and goals.

CONCLUSIONS

Finally, this research looked into the world of Indonesian language learners who actively engage with influencer-based language learning content on various social media platforms. Participants in this study came from a wide range of age groups, language learning preferences, and socio-cultural backgrounds. Their insightful observations give light on the efficacy, motivations, obstacles, and overall impact of influencer-driven language learning in Indonesia. One important finding was the wide range of social media platforms utilized by participants for

language acquisition, spanning from YouTube and Instagram to TikTok and beyond. This variety highlighted the flexibility that learners have in selecting platforms that correspond to their learning interests and lives. The analysis also uncovered a long list of English language influencers who play an important impact. These influencers provide a rich tapestry of information, including structured lessons, grammar explanations, immersion experiences via travel vlogs, and cultural insights, allowing learners to interact with content that is appropriate for their specific learning styles. Participants reported a heightened sense of motivation and connection to a global language-learning community as reasons for using influencer content for language learning. Influencers' engaging and relevant manner was crucial in making the learning process fun and less daunting, like a friendly talk with a language master. Despite the overwhelming positive response, participants identified certain problems, such as a need for a more direct connection with influencers. They indicated a desire to engage in real-time dialogues and seek explanations. Nonetheless, participants consistently evaluated their experiences as positive. Participants, however, consistently assessed their encounters with influencer content as superior to traditional classroom approaches, praising its practicality and real-world relevance. Furthermore, participants made insightful suggestions for improving influencer-based language learning, such as the inclusion of interactive features like quizzes, live sessions, and Q&A sessions. A common proposal was to provide dedicated venues for learners to express questions and receive timely responses from influencers. In conclusion, this study emphasizes the essential role of influencers in increasing the effectiveness of language learning on social media platforms by providing interesting and authentic content that increases language learners' experiences and skills. The findings highlight the transformative potential of influencer-driven language learning, demonstrating its accessibility, inclusivity, and ability to overcome traditional language learning barriers. Through influencers, social media has opened new doors.

REFERENCES

- Al Arif, T. Z. Z. (2019). The use of social media for English language learning: An exploratory study of EFL university students. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(2), 224–233. <http://dx.doi.org/10.31002/metathesis.v3i2.1921>
- Alshabeb, A., & Almaqrn, R. (2018). A study of EFL Saudi students' use of mobile social media applications for learning. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, 4. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call4.17>

- Amin, B., Rafiq, R., & Mehmood, N. (2020). The impact of social media in English language learning. *Journal of Critical Reviews*, 7(10), 3126–3135. <http://dx.doi.org/10.31838/jcr.07.10.507>
- Anwas, E. O. M., Sugiarti, Y., Permatasari, A. D., Warsihna, J., Anas, Z., Alhapip, L., ... Rivalina, R. (2020). Social Media Usage for Enhancing English Language Skill. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(07), pp. 41–57. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i07.11552>
- Ariantini, K. P., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S., Dantes, G. R., & Jayantini, I. G. A. S. R. (2021). Integrating social media into English language learning: How and to what benefits according to recent studies. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 12(1), 91–111. <http://dx.doi.org/10.15642/NOBEL.2021.12.1.91-111>
- Chia, K. C., Hsu, C. C., Lin, L. T., & Tseng, H. H. (2021). The identification of ideal social media influencers: Integrating the social capital, social exchange, and social learning theories. *Journal of Electronic Commerce Research*, 22(1), 4–21. <https://www.jecr.org/node/620>
- Desta, M. A., Workie, M. B., Yemer, D. B., Denku, C. Y., & Berhanu, M. S. (2021). Social Media Usage in Improving English Language Proficiency from the Viewpoint of Medical Students. *Advances in Medical Education and Practice*, 519–528. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S310181>
- Erzad, A. M., & Suciati, S. (2018). Social Media For Improving Students'english Quality In Millennial Era. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(1), 2. <https://doi.org/10.34001/edulingua.v5i1.819>
- Kale, M. L. (2020). The influence of social media on English language learning: A study conducted using SWOT analysis. *International Multidisciplinary Refereed Peer Reviewed Indexed Research Journal*, 8(4), 34–40. <http://dx.doi.org/10.1234/aq.v9i4.345>
- Muftah, M. (2022). Impact of social media on learning English language during the COVID-19 pandemic. *PSU Research Review*. <https://doi.org/10.1108/PRR-10-2021-0060>
- Saini, M. C., & Abraham, J. (2015). Using social media for educational purposes: Approaches and challenges. *International Education Conference*, 484–489.
- Slim, H., & Hafedh, M. (2019). Social media impact on language learning for specific purposes: A study in English for business administration. *Teaching English with Technology*, 19(1), 56–71. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1204643>

- Wulan, S., & Kurnia, A. R. (2021). Mindset Change as a Social Media Impact in Yoon's Everything, Everything. *KnE Social Sciences*, 612–621.
<https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8716>
- Yadav, M. S. (2021). Role of social media in English language learning to the adult learners. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(1), 238–247.
<http://dx.doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.1.25>



Pengaruh Latihan *Small Side Game* melalui *Phyramid Method* terhadap Peningkatan Kapasitas *An-Aerobic Laktasid*

Muhamad Aldi Fadhilah^{1*}, Iman Imanudin², Syam Hardwis³

maldifdlh@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², syamhardwis@yahoo.co.id³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 07 12 2024. Revised: 08 01 2025. Accepted: 15 01 2025.

Abstract : This study used an experimental design with a pre-experimental approach. The subjects of the study were Persib Academy athletes aged 17-18 years, totaling 50 people. The researcher conducted a pre-observation with an anaerobic lactase test. The results of the initial observation showed that 10 athletes had low anaerobic lactase levels, so the number of samples in this study was set at 10 people using a purposive sampling technique. Measurement of anaerobic lactase capacity was carried out before and after the intervention using a 150-meter sprint test. Data were analyzed using inferential statistical tests with a t-test at a significance level of 5% to determine the significance of the changes. The results showed a significant increase in the anaerobic lactase capacity of respondents, as measured by the 150-meter sprint test and post-exercise lactic acid levels. The significance value (sig. 2-tailed) of $0.032 < 0.05$ indicates a significant effect. Based on the basis of decision making, it can be concluded that small side game training with the pyramid method has a significant effect on increasing anaerobic lactase capacity in soccer athletes aged 17-18 years. This finding strengthens that the small side game training method through the pyramid method can effectively increase anaerobic lactase capacity in soccer sports in this age group.

Keywords : Small Side Game, Pyramid Method, Anaerobic Lactacyd.

Abstrak : Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *pre-eksperimental*. Subjek penelitian adalah atlet Akademi Persib kelompok umur 17-18 tahun, berjumlah 50 orang. Peneliti melakukan pra-observasi dengan tes *anaerobik laktasid*. Hasil observasi awal menunjukkan 10 atlet memiliki kadar *anaerobik laktasid* rendah, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 10 orang dengan teknik *purposive sampling*. Pengukuran kapasitas *anaerobik laktasid* dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan tes *sprint* 150 meter. Data dianalisis menggunakan uji statistik inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5% untuk menentukan signifikansi perubahan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kapasitas *anaerobik laktasid* responden, yang diukur melalui tes *sprint* 150 meter dan kadar asam laktat pasca-latihan. Nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0.032 < 0.05$ mengindikasikan adanya pengaruh signifikan. Berdasarkan dasar

pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa latihan *small side game* dengan metode *pyramid* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kapasitas *anaerobik laktasid* pada atlet sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Temuan ini memperkuat bahwa metode latihan *small side game* melalui *pyramid method* dapat secara efektif meningkatkan kapasitas *anaerobik laktasid* pada cabang olahraga sepak bola di kelompok usia tersebut.

Kata Kunci : *Small Side Game, Pyramid Method, Anaerobik Laktasid.*

PENDAHULUAN

Metabolisme energi adalah dasar fisiologis yang penting dalam mendukung performa olahraga, terutama olahraga prestasi. Ada tiga jalur utama metabolisme energi: sistem fosfokreatin (PCr), glikolisis anaerobik, dan oksidasi aerobik, yang diaktifkan sesuai dengan intensitas serta durasi aktivitas fisik (Sandi & Womsiwor, 2014). Sistem ini menggunakan cadangan fosfokreatin di otot untuk menghasilkan adenosin trifosfat (ATP) dengan cepat, meskipun cadangan ini terbatas hanya untuk 10 detik (Bangsbo et al., 2006). Ketika aktivitas berlangsung lebih lama, tubuh beralih ke glikolisis anaerobik, yang memecah glukosa menjadi asam laktat untuk menghasilkan ATP. Sistem ini menghasilkan energi lebih lambat dibandingkan fosfokreatin, tetapi tetap cukup untuk mendukung aktivitas selama 1-3 menit, meskipun dengan risiko akumulasi asam laktat yang menyebabkan kelelahan otot (Nilsson & Cardinale, 2015). Untuk aktivitas yang lebih lama, tubuh mengandalkan metabolisme aerobik, yang memanfaatkan karbohidrat, lemak, dan dalam kondisi tertentu protein, untuk menghasilkan energi melalui oksidasi (André et al., 2020).

Sistem aerobik lebih efisien dalam menghasilkan ATP, tetapi membutuhkan waktu dan oksigen lebih banyak, sehingga cocok untuk aktivitas berdurasi panjang dengan intensitas rendah hingga sedang, seperti maraton atau triathlon (Öztürk et al., 2023). Dalam sepak bola, olahraga prestasi yang menggabungkan daya tahan aerobik, kekuatan anaerobik, dan eksplosivitas, semua sistem metabolisme energi memainkan peran penting (Imanudin, 2008). Saat melakukan aktivitas intens seperti sprint, dribbling, atau perebutan bola, sistem fosfokreatin menyediakan energi instan (Modric et al., 2020). Ketika aktivitas berlangsung lebih lama, seperti lari kontinu berintensitas tinggi, tubuh menggunakan glikolisis anaerobik untuk menghasilkan energi (Subarjah, 2013). Namun, akumulasi asam laktat yang terjadi memerlukan manajemen aktivitas agar pemain tetap optimal selama pertandingan.

Metabolisme *aerobik* menjadi sumber energi utama dalam mendukung aktivitas selama 90 menit pertandingan sepak bola. Sistem ini menggunakan karbohidrat dan lemak untuk menghasilkan ATP dengan efisien, didukung oleh oksigen. Pemanfaatan sistem aerobik

memungkinkan pemain menjaga daya tahan tubuh saat melakukan lari jarak jauh, mempertahankan posisi, dan menjalankan pergerakan taktikal (Hidayat et al., 2019). Kombinasi ketiga sistem energi ini membuat pemain sepak bola mampu menghadapi tuntutan fisik permainan yang melibatkan aktivitas eksplosif berulang dengan istirahat singkat. Sistem anaerobik laktasid memegang peran penting dalam mendukung performa intensitas tinggi dalam sepak bola. Sistem ini menghasilkan ATP melalui glikolisis tanpa oksigen, menggunakan glukosa sebagai bahan bakar utama. Meski cepat, sistem ini menghasilkan asam laktat yang dapat menyebabkan kelelahan otot jika berlangsung terlalu lama (Chamari et al., 2005).

Pada sepak bola, fase permainan dengan intensitas tinggi sering kali berlangsung singkat, sehingga kapasitas *anaerobik laktasid* yang baik memungkinkan pemain bertahan lebih lama dan pulih lebih cepat dari akumulasi asam laktat. Nutrisi optimal, khususnya asupan karbohidrat sebelum pertandingan, juga mendukung glikolisis sebagai sumber energi utama (Ekberg et al., 2024). Sepak bola menggabungkan metabolisme aerobik dan anaerobik untuk mendukung performa pemain. Sistem aerobik mendukung daya tahan pemain selama pertandingan yang berlangsung hingga 90 menit atau lebih, menggunakan oksigen untuk mengoksidasi karbohidrat dan lemak, memungkinkan aktivitas intensitas rendah hingga sedang seperti *jogging* atau berjalan (Mancha-Triguero et al., 2020). Kemampuan aerobik membantu pemain pulih lebih cepat setelah aktivitas intens, sementara metabolisme anaerobik mendukung aktivitas eksplosif seperti sprint atau dribbling (Syahda et al., 2016). Kombinasi ini memungkinkan pemain menyesuaikan diri dengan intensitas permainan yang terus berubah.

Latihan interval intensitas tinggi dan permainan kecil berintensitas terkontrol penting untuk mengembangkan kedua sistem metabolisme ini. Nutrisi seperti asupan karbohidrat juga mendukung efisiensi metabolisme aerobik dan anaerobik pemain (Jones et al., 2013) (Yustika, 2018). Pada remaja usia 17–18 tahun, sistem metabolik, termasuk anaerobik laktasid, sedang berada dalam fase perkembangan akhir. Sistem ini menghasilkan energi cepat melalui glikolisis anaerobik, dengan toleransi terhadap akumulasi asam laktat meningkat seiring pertumbuhan otot dan adaptasi latihan (Massa et al., 2022). Pengembangan kapasitas anaerobik laktasid pada usia ini bergantung pada program latihan yang diterapkan. Latihan berintensitas tinggi seperti interval sprint atau permainan kompetitif efektif dalam meningkatkan kapasitas sistem ini (Imanudin, 2008). Latihan *anaerobik laktasid* pada atlet usia 17–18 tahun bertujuan untuk meningkatkan toleransi terhadap akumulasi asam laktat dan kapasitas kerja otot selama aktivitas eksplosif. Pada usia ini, perkembangan fisiologis seperti pertumbuhan otot dan peningkatan hormon mendukung peningkatan kapasitas sistem ini (Berber et al., 2023).

Program latihan harus memperhatikan tahap perkembangan untuk menghindari overtraining dan cedera, dengan variasi intensitas, durasi, dan waktu pemulihan yang seimbang (Abarghoueinejad et al., 2021). Nutrisi, khususnya asupan karbohidrat, mendukung kinerja latihan dan pemulihan. Dengan latihan dan nutrisi yang terintegrasi, atlet dapat mengembangkan kapasitas anaerobik laktasid optimal untuk mendukung performa di lapangan (ŠišKová et al., 2021). Salah satu metode efektif untuk meningkatkan kapasitas anaerobik laktasid adalah *small-sided games* (SSG), yaitu permainan sepak bola dengan jumlah pemain lebih sedikit, area lapangan lebih kecil, dan intensitas tinggi (Gómez-Álvarez et al., 2024). Metode piramida, yang mengatur intensitas latihan secara bertahap, dapat meningkatkan efektivitas SSG dengan memungkinkan pemain bekerja di berbagai zona metabolisme (Christopher et al., 2020). Latihan SSG melalui metode piramida diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kapasitas anaerobik laktasid pemain, terutama usia 17–18 tahun, untuk mendukung performa kompetitif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode penelitian yang dipilih termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena pada prosesnya terdapat investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang diukur menggunakan teknik statistik, matematik, ataupun melalui komputersasi (Ibrahim, 2018). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu sebuah studi penelitian di mana satu atau lebih variabel independen secara sistematis divariasikan oleh peneliti untuk menentukan efek dari variasi ini (Jack R.Fraenkel, 2017). Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya, penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan pre-eksperimental (pre - test, post - test design), pada desain ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan tes awal (pre - test), kemudian diberikan perlakuan dan dilakukan pengukuran (post - test) untuk mengetahui akibat dari perlakuan itu.

Subjek penelitian adalah atlet akademi Persib Bandung kelompok umur yang berjumlah sebanyak 50 orang atlet. Adapun pemilihan partisipan pada penelitian ini yaitu atlet pada kelompok umur 17-18, karena pada kelompok tersebut banyak kompetisi yang berjenjang dan bertaraf nasional, juga pada kelompok tersebut menjadi simulasi permainan sesungguhnya dan pada usia tersebut masih dalam perkembangan menuju level profesional. Lokasi penelitian ini dilakukan di Lapangan Bola Sepaca AD Bandung Jl. Hegarmanah No.152. Hegarmanah, Kec. Cidadap Kota Bandung, Jawa Barat 40141 dan Penelitian ini dilaksanakan setiap hari Senin, rabu, jum'at pada pukul 16.00 sampai dengan 17.50 WIB dan *treatment* diberikan sebanyak

total 15 kali pertemuan selama 5 minggu dengan pembagian 3 kali sesi latihan per minggu dengan salah satu prinsip latihan yang harus diterapkan yaitu prinsip progressive overload dengan cara menaikkan jumlah volume pada set berupa durasi Latihan.

Adapun bentuk latihan SSG diterapkan dengan variasi intensitas dan durasi, dikombinasikan dengan metode latihan campuran yang melibatkan beban anaerobik dan aerobik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *puspositive sampling* (Jack R.Fraenkel, 2017) dan banyaknya sampel yang digunakan berdasarkan teknik tersebut sebanyak 10 orang. Pengukuran kapasitas anaerobik laktasid dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan 150 meter *sprint test* (Brian Mackeinze, 2005) dengan nilai validitas instrument ini adalah 0,99 dan nilai reliabilitas adalah 0,95 (Sumpena, 2013: 84-85). Data dianalisis dengan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5% untuk mengetahui signifikansi perubahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data adalah proses mendokumentasikan dan menjelaskan karakteristik dasar data yang digunakan dalam suatu penelitian. Adapun deskripsi data tersebut berdasarkan responden dapat diketahui pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Deskripsi Statistik Responden Berdasarkan Hasil Tes

Tes	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Awal	19,19	20,80	20,11	0,588	0,346
Akhir	19,15	20,76	20,06	0,572	0,327

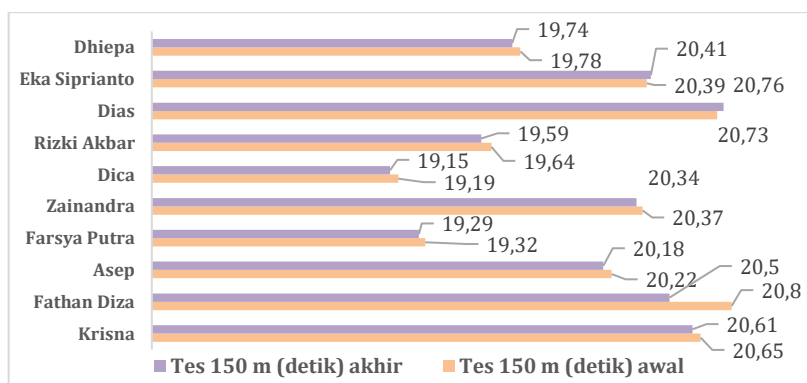
Berdasarkan tabel tersebut mengenai hasil tes awal dan tes akhir mengenai latihan *small side game* melalui *pyramid method* terhadap peningkatan kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun melalui tes lari sprint 150 meter, dapat diketahui bahwa sebanyak 10 orang berpartisipasi dalam tes awal dan tes akhir. Adapun uraian dari tabel tersebut hasil tes menunjukkan data performa awal dan akhir dengan indikator nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), standar deviasi, dan variansi. Pada tes awal, nilai minimum adalah 19,19, sedangkan nilai maksimum mencapai 20,80, dengan rata-rata sebesar 20,11.

Tabel 2. Contoh dokumentasi

No	Nama	Tes 150 m (detik)	
		awal	akhir
1	Krisna	20,65	20,61
2	Fathan Diza	20,8	20,5

3	Asep	20,22	20,18
4	Farsya Putra	19,32	19,29
5	Zainandra	20,37	20,34
6	Dica	19,19	19,15
7	Rizki Akbar	19,64	19,59
8	Dias	20,73	20,76
9	Eka Siprianto	20,39	20,41
10	Dhiepa	19,78	19,74

Standar deviasi pada tes awal adalah 0,588, yang menunjukkan variasi nilai yang relatif kecil antar peserta, sementara variansi tercatat sebesar 0,346. Sementara itu, pada tes akhir, nilai minimum sedikit menurun menjadi 19,15, dan nilai maksimum juga sedikit lebih rendah pada 20,76, dengan rata-rata 20,06. Standar deviasi tes akhir adalah 0,572, sedikit lebih kecil dibandingkan tes awal, menandakan distribusi nilai antar peserta semakin seragam. Variansi pada tes akhir tercatat sebesar 0,327, sedikit lebih kecil dari variansi tes awal. Selanjutnya untuk lebih menguatkan kembali mengenai latihan *small side game* melalui *pyramid method* terhadap peningkatan kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun dapat diketahui dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 1. Deskripsi Statistik Responden Tes Awal dan Tes Akhir

Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil tes 150 meter sprint, terdapat perubahan waktu yang sangat kecil antara tes awal dan tes akhir untuk setiap peserta. Secara umum, sebagian besar peserta menunjukkan sedikit penurunan waktu pada tes akhir dibandingkan dengan tes awal. Misalnya, Krisna mencatatkan waktu 20,65 detik pada tes awal dan sedikit lebih cepat dengan 20,61 detik pada tes akhir. Fathan Diza juga memperbaiki waktunya, dari 20,8 detik pada tes awal menjadi 20,5 detik pada tes akhir. Namun, tidak semua peserta menunjukkan penurunan waktu. Dias justru sedikit mengalami peningkatan waktu, dari 20,73 detik pada tes awal menjadi 20,76 detik pada tes akhir. Peserta lainnya seperti Asep, Farsya Putra, dan Zainandra menunjukkan penurunan waktu yang sangat kecil, sedangkan Dica, Rizki Akbar, Eka Siprianto, dan Dhiepa juga berhasil mengurangi waktu tempuh mereka di tes

akhir. Uraian dari data tersebut dapat dijelaskan yaitu meskipun ada variasi kecil di antara peserta, data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berhasil memperbaiki waktu mereka pada tes 150 meter di tes akhir, yang mencerminkan adanya sedikit peningkatan performa.

Selanjutnya hasil uji persyaratan analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keberpengaruhan antara variabel x dan variabel y yang ditandai dengan uji t. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data latihan *small side game* melalui *pyramid method* terhadap peningkatan kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun distribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas yaitu: Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena banyaknya sampel pada penelitian ini termasuk kategori kecil ($n < 50$). Adapun hasil uji normalitas berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk* data latihan *small side game* melalui *pyramid method* terhadap peningkatan kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun distribusi normal karena $p\text{-value} > 0.05$.

Adapun uji homogenitas penelitian dimana uji digunakan untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok data sama atau tidak. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas adalah variansi homogenitas, adapun hasil uji homogenitas dapat tergambarkan. Berdasarkan hasil uji *Levene Based on Median* dengan nilai signifikansi $p > 0,05$ menunjukkan bahwa varians kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun dianggap homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas varians terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik parametrik selanjutnya yang memerlukan homogenitas varians. Selanjutnya adalah uji keberpengaruhan menggunakan uji statistik analisis inferensial dengan uji-t pada taraf signifikan 5%, hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah terdapat keberpengaruhan antara variabel tersebut. Adapun hasil dari uji variansi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Variansi Penelitian

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
skor	Equal variances assumed	0,657	0,933	-2,234	18	0,032	-5,200	2,5940	-4,9299	5,9699
	Equal variances not assumed			-2,215	17,987	0,023	-5,200	2,5940	-4,9301	5,9701

Berdasarkan hasil uji statistik keberpengaruhannya antar variabel dapat diketahui bahwa nilai nilai *sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,933 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antar variabel adalah homogen atau sama sehingga pedoman penafsiran tabel *output independent simple test* berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *equal variances assumed*. Adapun nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0.032 < 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *small side game* melalui *pyramid method* terhadap peningkatan kapasitas *anaerobic laktasid* pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun.

Temuan ini menunjukkan bahwa latihan *small side game* melalui *pyramid method* dapat memberikan perubahan terhadap peningkatan kapasitas anaerobic laktasid pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Berdasarkan deskripsi dan analisis data, dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh latihan *small side game* (SSG) melalui metode piramida terhadap peningkatan kapasitas anaerobik laktasid pada atlet sepak bola usia 17-18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa SSG melalui metode piramida efektif dalam meningkatkan efisiensi metabolisme anaerobik laktasid di tubuh atlet terutama pada atlet muda (Yustika, 2018). Latihan SSG melalui metode piramida secara khusus memberikan rangsangan yang tepat untuk mengoptimalkan kapasitas anaerobik laktasid (Toselli et al., 2022).

Penelitian ini juga mengungkapkan peran penting metabolisme energi anaerobik laktasid pada atlet sepak bola usia 17-18 tahun, yang berkaitan langsung dengan peningkatan kinerja selama latihan *small sided games* (SSG) melalui metode piramida. Oleh karena itu, metode piramida terbukti mendukung perkembangan kapasitas anaerobik laktasid dalam sepak bola (Espada et al., 2023). Dengan variasi intensitas yang bertahap, metode piramida memfasilitasi transisi dari kerja metabolik anaerobik ke aerobik dan kembali ke anaerobik, sehingga menciptakan situasi latihan yang sangat relevan dengan dinamika pertandingan sepak bola yang sering melibatkan periode aktivitas eksplosif yang diselingi dengan pemulihan singkat (Santos et al., 2024). Pada usia ini, remaja mengalami perkembangan fisik yang signifikan, terutama dalam hal peningkatan massa otot dan kapasitas metabolik anaerobik. Oleh karena itu, latihan dengan intensitas tinggi melalui metode piramida menjadi sangat efektif untuk memperbaiki kemampuan metabolisme anaerobik laktasid dan meningkatkan daya tahan anaerobik pada remaja usia 17-18 tahun, yang berperan besar dalam keberhasilan dalam kompetisi sepak bola.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh latihan *small sided games* (SSG) melalui metode piramida terhadap peningkatan kapasitas *anaerobik laktasid* pada atlet sepak bola usia 17-18 tahun, dapat disimpulkan bahwa latihan dengan metode piramida efektif dalam meningkatkan kapasitas anaerobik laktasid. Latihan SSG yang menerapkan variasi intensitas, mulai dari rendah hingga tinggi dan kembali ke rendah, memfasilitasi peningkatan toleransi terhadap akumulasi asam laktat, sehingga memperbaiki kinerja atlet dalam aktivitas eksplosif yang berulang seperti sprint dan perebutan bola. Pelatih sepak bola dapat memanfaatkan metode piramida dalam latihan *Small Side Game* (SSG) untuk meningkatkan kapasitas anaerobik laktasid dan membantu atlet mempertahankan performa tinggi selama pertandingan dengan intensitas tinggi dan periode pemulihan singkat. Penelitian dan pengembangan metode latihan penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai variasi metode latihan dalam meningkatkan kapasitas anaerobik pada atlet muda dan studi lanjutan dapat mengeksplorasi sinergi latihan anaerobik dengan latihan aerobik dan teknik dalam meningkatkan performa secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abarghoueinejad, M., Baxter-Jones, A. D. G., Gomes, T. N., Barreira, D., & Maia, J. (2021). Motor performance in male youth soccer players: a Systematic Review of Longitudinal Studies. *Sports*, 9(4), 53. <https://doi.org/10.3390/sports9040053>
- André, M. J. G., Martin, M. J., Innoncent, M. S., Georges, M.-V., Bernard, P. T., Alphonse, M., & Robert, M. J. (2020). The effects of aerobic capacity level on biochemical changes in response to anaerobic exercise and during post-exercise recovery in football players. *J. Adv. Sport Phys. Educ*, 3, 160–168. <http://dx.doi.org/10.36348/jaspe.2020.v03i09.003>
- Bangsbo, J., Mohr, M., & Krstrup, P. (2006). Physical and metabolic demands of training and match-play in the elite football player. *Journal of Sports Sciences*, 24(07), 665–674. <https://doi.org/10.1080/02640410500482529>
- Berber, E., McLean, S., Beanland, V., Read, G. J. M., & Salmon, P. M. (2023). Defining the attributes for specific playing positions in football match-play: A complex systems approach. In *Science and Football* (pp. 52–62). Routledge. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1768636>
- Bezuglov, E., Malyakin, G., Emanov, A., Malyshev, G., Shoshorina, M., Savin, E., Lazarev, A., & Morgans, R. (2023). Are Late-Born Young Soccer Players Less Mature Than

- Their Early-Born Peers, Although No Differences in Physical and Technical Performance Are Evident? *International Journal of Sports Science & Coaching*, 11(9), 179. <https://doi.org/10.3390/sports11090179>
- Chamari, K., Moussa-Chamari, I., Boussaidi, L., Hachana, Y., Kaouech, F., & Wisløff, U. (2005). Appropriate interpretation of aerobic capacity: allometric scaling in adult and young soccer players. *British Journal of Sports Medicine*, 39(2), 97–101. <http://dx.doi.org/10.1136/bjism.2003.010215>
- Cherni, B., Marzouki, H., Selmi, O., Gonçalves, B., Chamari, K., Chen, Y.-S., & Bouassida, A. (2025). Fixed pitch size small-sided games in young soccer players: effects of different age categories and competitive levels on the physical and physiological responses. *Biology of Sport*, 42(2), 187–197. <https://doi.org/10.5114/biolSport.2025.144298>
- Christopher, T., Salter, J., Ade, J., Enright, K., Harper, L., PAGE, R., & Malone, J. (2020). Maturity associated considerations for training load, injury risk and physical performance within youth soccer: one size does not fit all. *Journal of Sport and Health Science*. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.09.003>
- Ekberg, S., Morseth, B., Larsén, K. B., & Wikström-Frisén, L. (2024). Does the menstrual cycle influence aerobic capacity in endurance-trained women? *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 95(3), 609–616. <https://doi.org/10.1080/02701367.2023.2291473>
- Espada, M. C., Gamonales, J. M., Verardi, C. E. L., Pessôa Filho, D. M., Ferreira, C. C., Robalo, R. A. M., Dias, A. A. P., Hernández-Beltrán, V., & Santos, F. J. (2023). The effect of pitch size manipulation during small sided-games performed by different age category football players: a pilot study. *International Journal of Sports Science & Coaching*. <https://www.jomh.org/articles/10.22514/jomh.2023.110>
- Gómez-Álvarez, N., Boppre, G., Hermosilla-Palma, F., Reyes-Amigo, T., Oliveira, J., & Fonseca, H. (2024). Effects of Small-Sided Soccer Games on Physical Fitness and Cardiometabolic Health Biomarkers in Untrained Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Journal of Clinical Medicine*, 13(17), 5221. <https://doi.org/10.3390/jcm13175221>
- Hidayat, A., Imanudin, I., & Ugelta, S. (2019). *Analisa kebutuhan latihan fisik pemain sepakbola dalam kompetisi AFF U-19 (Studi analisis terhadap pemain gelandang Timnas Indonesia U-19)*. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v4i1.10140>
- Ibrahim, A. at. I. (2018). Metode Penelitian. In I. Ismail (Ed.), *Gunadarma Ilmu* (1st ed., Vol. 1). Gunadarma Ilmu. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>

- Imanudin, I. (2008). Ilmu kepelatihan olahraga. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Jack R. Fraenkel, N. E. W. (2017). How to Design and Evaluate Research in Education. In Michael Ryan (Ed.), *McGraw-Hill* (7th ed., Vol. 91). Beth Mejjia.
- Jones, R. M., Cook, C. C., Kilduff, L. P., Milanović, Z., James, N., Sporiš, G., Fiorentini, B., Fiorentini, F., Turner, A., & Vučković, G. (2013). Relationship between repeated sprint ability and aerobic capacity in professional soccer players. *The Scientific World Journal*, 2013(1), 952350. <https://doi.org/10.1155/2013/952350>
- Mancha-Triguero, D., García-Rubio, J., Antúnez, A., & Ibáñez, S. J. (2020). Physical and physiological profiles of aerobic and anaerobic capacities in young basketball players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(4), 1409. <https://doi.org/10.3390/ijerph17041409>
- Massa, M., Moreira, A., Costa, R. A., Lima, M. R., Thiengo, C. R., Marquez, W. Q., Coutts, A. J., & Aoki, M. S. (2022). Biological maturation influences selection process in youth elite soccer players. *Biology of Sport*, 39(2), 435–441. <https://doi.org/10.5114/biolsport.2022.106152>
- Modric, T., Versic, S., & Sekulic, D. (2020). Aerobic fitness and game performance indicators in professional football players; playing position specifics and associations. *Heliyon*, 6(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05427>
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian Edisi Ketujuh*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nilsson, J., & Cardinale, D. (2015). Aerobic and anaerobic test performance among elite male football players in different team positions. *LASE Journal of Sport Science*, 6(2), 73–92. <http://dx.doi.org/10.1515/ljss-2016-0007>
- Öztürk, B., Engin, H., Yusuf, K., & Ilkim, M. (2023). Comparison of Maximal Sprint Speed, Maximal Aerobic Speed, Anaerobic Speed Reserve and Vo₂max Results According to the Positions of Amateur Football Players: Experimental Study. *Journal of Education and Recreation Patterns*, 4(2), 692–703. <https://doi.org/10.53016/jerp.v4i2.168>
- Sandi, I. N., & Womsiwor, D. (2014). Energy Metabolism in Sports. *Asean Forum And International Conference On Sport Science And Technology, July*, 118–123.
- Santos, F., Clemente, F. M., Sarmiento, H., Ferreira, C., Figueiredo, T., Hernández-Beltrán, V., Gamonales, J. M., & Espada, M. (2024). External load of different format small-sided games in youth football players in relation to age. *International Journal of Sports Science & Coaching*, <https://doi.org/10.1177/17479541241231485>
- ŠišKová, N., Kaplánová, A., Longová, K., Kohút, R., & Vanderka, M. (2021). Effects of

plyometric-agility and agility training on agility and running acceleration of 10-year-old soccer players. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(2), 875–881. <http://dx.doi.org/10.7752/jpes.2021.02109>

Subarjah, H. (2013). Latihan Kondisi Fisik. *Bandung: FPOK-UPI Bandung*.

Syahda, I. A., Damayanti, I., & Imanudin, I. (2016). Hubungan Kapasitas Vital Paru-paru dengan Daya Tahan Cardiorespiratory pada cabang olahraga sepak bola. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 1(1), 24–28. <http://dx.doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1549>

Toselli, S., Mauro, M., Grigoletto, A., Cataldi, S., Benedetti, L., Nanni, G., Di Miceli, R., Aiello, P., Gallamini, D., & Fischetti, F. (2022). Assessment of body composition and physical performance of young soccer players: differences according to the competitive level. *Biology*, 11(6), 823. <https://doi.org/10.3390/biology11060823>

Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–27. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>

Yustika, G. P. (2018). Physiology of Soccer Game: Literature Review. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 8(1), 11–20. <https://doi.org/10.15294/miki.v8i1.14132>



Penerapan Metode ADaBta dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Murid Kelas II SDN Sokowaten

Farah Naila Zulfa^{1*}, Aminatur Rodiyah², Arum Ratnaningsih³, Sulatimah⁴
fazaahra4@gmail.com¹, aminaturrodiyah20@gmail.com², arumratna@umpwr.ac.id³,
sulatimah7@gmail.com⁴

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

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

Received: 18 12 2024. Revised: 09 01 2025. Accepted: 17 01 2025.

Abstract : An important skill that must be possessed and improved by elementary school students is literacy skills. This study is an effort to overcome the problem of low basic literacy skills of students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the ADaBta method with the TaRL approach in improving the basic literacy skills of grade II students of SDN Sokowaten. This study implemented reading, listening, and retelling reading activities by grouping students based on their ability levels. This study used a Classroom Action Research design conducted in two cycles. The results showed that after the implementation of the ADaBta method with the TaRL approach, there was a significant increase in students' basic literacy skills. The biggest changes occurred in students who were initially at the beginner level and letters who managed to move up to a higher level. As many as 20% of students managed to increase from level 1 to level 2, and 13.33% of students from level 2 to level 3. This study concluded that the combination of the ADaBta method with the TaRL approach was effective in improving students' basic literacy skills in grade II of SDN Sokowaten.

Keywords : Basic Literacy, ADaBta, TaRL.

Abstrak : Kemampuan penting yang harus dimiliki dan ditingkatkan oleh murid tingkat sekolah dasar adalah kemampuan literasi. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan literasi dasar murid. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode ADaBta dengan pendekatan TaRL dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar murid kelas II SDN Sokowaten. Penelitian ini menerapkan aktivitas membaca, mendengar, dan menceritakan kembali isi bacaan dengan mengelompokkan murid berdasarkan level kemampuan murid. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dasar murid. Perubahan terbesar terjadi pada murid yang awalnya berada di level pemula dan huruf yang berhasil naik ke level yang lebih tinggi. Sebanyak 20% murid berhasil meningkat dari level 1 ke level 2, dan 13,33% murid dari level 2 ke level 3. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

kombinasi metode ADaBta dengan pendekatan TaRL efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar murid di kelas II SDN Sokowaten.

Kata Kunci : Literasi Dasar, ADaBta, TaRL.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi dasar merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh murid, terutama di tingkat sekolah dasar. Kemampuan literasi dasar adalah hal penting yang harus dikuasai dan terus ditingkatkan oleh murid (Akbar, 2022). Terutama di jenjang pendidikan dasar, kemampuan ini sangat dibutuhkan oleh murid. Literasi tidak hanya menjadi landasan untuk memahami informasi, tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis, dan menafsirkan teks (Akbar, 2022). Di era kini, kemampuan literasi menjadi semakin krusial sebagai keterampilan utama dalam menghadapi transformasi digital di abad 21 (Harahap et al., 2022). Namun, kondisi literasi di Indonesia masih menunjukkan hasil yang kurang mengembirakan. Berdasarkan hasil PISA tahun 2018, kemampuan membaca murid Indonesia hanya mendapat skor 371 dan berada jauh di bawah rata-rata dunia yang mencapai 487 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal ini sekali lagi menegaskan akan pentingnya pembenahan pendidikan untuk meningkatkan kondisi literasi di Indonesia. Rendahnya kemampuan literasi dasar menghambat murid memahami materi pelajaran. Dampak rendahnya kemampuan ini sangat besar pada murid apalagi pada jenjang sekolah dasar.

Murid belajar hal-hal dasar salah satunya dengan mengandalkan kemampuan literasi dasar yang dimilikinya dijenjang tersebut. Rendahnya kemampuan literasi murid pastinya menghambat berkembangnya kemampuan dan keterampilan murid dalam berbagai hal. Kendala ini harus segera diatasi agar murid dapat mengeksplor berbagai kemampuan dan keterampilan di sekolah dasar. Rendahnya kemampuan literasi dasar salah satunya ditemukan di kelas II SDN Sokowaten. Hal ini didapatkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru dan murid. Pada kelas II, kemampuan literasi dasar memiliki beberapa masalah dikarenakan kemampuan masing-masing murid yang berbeda. Hal ini harus segera diatasi supaya tidak menghambat proses belajar murid. Kemampuan literasi dasar murid pada kelas rendah dapat dibagi menjadi kategori kategori pemula dan huruf, suku kata dan kata, paragraf dan cerita (Mulyani, 2023). Hal ini menjadi penting untuk diteliti mengingat pentingnya kemampuan literasi dasar pada murid kelas rendah menentukan pemahaman murid terhadap materi, hasil belajar, serta segala aspek dalam pembelajaran.

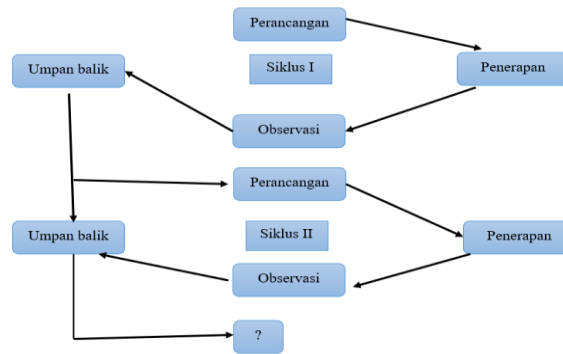
Kurangnya kemampuan literasi dasar murid akan menghambat proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Metode ADaBta (Amati, Dengar, Baca,

dan Ceritakan) merupakan metode yang difokuskan untuk membimbing murid membaca dengan dicontohkan dan memahami bacaan dengan bercerita versi murid sesuai dengan pemahaman bacaan yang didapatkan. Metode ADaBta diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi murid dengan mengamati, mendengar, membaca, dan menceritakan kembali isi bacaan (Fitriani, 2022). TaRL (*Teaching at the Right Level*) sendiri adalah pendekatan dengan didasarkan pada kemampuan muridnya. Penelitian sebelumnya oleh Fitriani (2022) dan Hulaimi (2022) yang menyatakan kemampuan literasi dasar murid dapat ditingkatkan melalui pendekatan TaRL. Penerapan pendekatan TaRL telah meningkatkan motivasi dan literasi dasar murid (Suharyani et al., 2023). Pada penerapannya, pendekatan TaRL dapat integasikan dengan metode ADaBta (Hulaimi, 2022).

Pendekatan TaRL mengorientasikan murid agar dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan level kemampuan bukan didasarkan pada tingkatan kelas atau usia (Ahyar et al., 2022). Penerapan metode ADaBta pendekatan TaRL dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar murid. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui efektivitas penerapan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar murid kelas II sekolah dasar. Pada penelitian ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan literasi murid dengan menerapkan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat menjadi kajian dan membantu pengembangan strategi peningkatan kemampuan literasi dengan lebih efektif di jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Seluruh murid kelas II SDN Sokowaten di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dijadikan sebagai subjek penelitian. Keseluruhan murid kelas II yaitu 15 murid yaitu 5 murid laki-laki dan 10 murid perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tes dilakukan menggunakan pedoman level kemampuan literasi dasar membaca yang terbagi dalam tiga level yakni level 1 (pemula dan huruf), level 2 (kata dan paragraf), serta level 3 (cerita). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada kelas dan subjek yang sama. Satu siklus terdiri atas 2 pertemuan. Pada setiap siklus mencakup 4 tahapan utama sebagai berikut.



Gambar 1. Skenario Penelitian Tindakan Kelas

Tahap Perancangan. Pada tahap perancangan dilakukan identifikasi kemampuan awal literasi murid dengan tes. Hasil dari tes digunakan untuk mengelompokkan murid berdasarkan level kemampuan literasi dasar murid. Kemudian dilakukan penetapan materi dan rancangan pembelajaran serta membuat lembar penilaian menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL. Tahap Penerapan. Tahap ini mengimplementasikan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat. Pada proses pembelajaran, materi sudah disesuaikan dengan kemampuan literasi dasar murid. Hal-hal yang diperhatikan ketika pada tahap penerapan adalah kesesuaian pelaksanaan dengan perencanaan serta situasi dan proses pada penerapan metode guna mengamati proses dan respon murid. Tahap Observasi. Tahap observasi berupa kegiatan observasi terhadap respon dari murid terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL dan mengamati adanya perkembangan kemampuan literasi murid. Tahap Umpan Balik. Pada tahap umpan balik, peneliti akan menganalisis data hasil penerapan metode pada pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, peneliti akan melakukan identifikasi terhadap berbagai hal yang terjadi selama penerapan metode pada pembelajaran contohnya, peningkatan dan adanya hambatan pada setiap kelompok tingkatan level yang sudah dibagi sesuai dengan kemampuan literasi murid. Data yang didapatkan ini akan menjadi evaluasi rancangan pembelajaran untuk perbaikan di siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan literasi dasar pada tingkat sekolah dasar perlu mendapat perhatian khusus. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama guru dan murid, didapatkan bahwa murid kelas II SDN Sokowaten memiliki kemampuan literasi dasar yang rendah. Hasil tes menunjukkan bahwa 46,66% murid masih berada pada level 1 (pemula dan huruf), 20% pada level 2 (kata dan paragraf), dan 33,33% pada level 3 (cerita). Kondisi ini mengindikasikan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca dasar. Upaya guna

mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan literasi dasar murid dapat dengan menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL. Metode ADaBta atau metode Amati, Dengar, Baca, dan Ceritakan merupakan suatu metode untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi murid dengan meminta murid mengamati bacaan, kemudian mendengarkan bacaan yang dibacakan. Lalu murid diminta untuk menirukan membaca bacaan tersebut untuk kemudian menceritakan kembali bacaan yang telah dibaca tersebut.

Pendekatan TaRL (*Teaching at the Right Level*) yakni pendekatan pembelajaran dengan mengelompokkan murid berdasarkan kemampuan masing-masing murid. Pendekatan TaRL merupakan pendekatan pembelajaran didasarkan pada kemampuan murid, bukan pada tingkatan kelas (Fitriani, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah total 15 murid, yaitu 5 murid laki-laki dan 10 murid perempuan. Hasil analisis awal kemampuan literasi dasar murid dapat diklasifikasikan ke dalam tiga level sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pengelompokan Kemampuan Literasi Dasar Murid Sebelum Penerapan Metode.

Level Literasi	Jumlah Murid	Persentase
Level 1 (pemula dan huruf)	7	46,67%
Level 2 (Kata dan paragraf)	3	20,00%
Level 3 (Cerita)	5	33,33%
Total	15	100,00%

Berdasarkan pengelompokan tabel di atas yaitu pada level 1 (pemula dan huruf) terdiri atas 7 murid dengan persentase 46,67%, hal ini menunjukkan 7 dari 15 murid kelas II memiliki kemampuan literasi yang rendah. Level 2 (kata dan paragraf) terdiri atas 3 murid dengan persentase 20,00% serta level 3 (cerita) terdiri atas 5 murid dengan persentase 33,33%. Data didapatkan melalui tes menggunakan bacaan, murid diminta untuk membaca bacaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk dikelompokkan berdasarkan kemampuan literasi dasar masing-masing murid. Data tersebut menjadi dasar dalam membuat rancangan pembelajaran yang diadaptasikan menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL.

Implementasi metode ADaBta dengan pendekatan TaRL dilakukan dalam dua siklus yang berarti 4 pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan kebutuhan murid. Pelaksanaan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL pada kelas II dilaksanakan dengan menyesuaikan kebutuhan masing-masing kelompok pada setiap level. Setelah menerapkan metode tersebut, dilakukan observasi untuk memberikan umpan balik dan mengetahui kemampuan literasi dasar murid setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL. Hasil yang

didapatkan setelah melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 siklus dengan menerapkan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL, didapatkan data sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pengelompokan Kemampuan Literasi Dasar Murid Setelah Penerapan Metode

Level Literasi	Jumlah Murid	Persentase
Level 1 (pemula dan huruf)	4	26,67%
Level 2 (kata dan paragraf)	4	26,67%
Level 3 (cerita)	7	46,67%
Total	15	100,00%

Data yang didapatkan setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa level 1 (pemula dan huruf) terdiri atas 4 murid dengan persentase 26,67%, level 2 (kata dan paragraf) terdiri atas 4 murid dengan persentase 26,67%, serta level 3 (cerita) terdiri atas 7 murid dengan persentase 46,67%. Data ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dasar pada murid kelas II yang ditunjukkan dengan terjadinya perubahan dalam distribusi level kemampuan literasi dasar murid. Tabel 3 menunjukkan perbedaan jumlah murid pada setiap level sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Jumlah Murid Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan

Level Kemampuan Literasi Dasar	Sebelum Pelaksanaan (jumlah murid)	Setelah Pelaksanaan (jumlah murid)
Level 1 (pemula dan huruf)	7	4
Level 2 (kata dan paragraf)	3	4
Level 3 (cerita)	5	7
Total	15	15

Peningkatan yang terjadi yaitu terdapat 3 murid dari level 1 yang naik ke level 2, serta 2 murid yang tadinya level 2 naik menjadi level 3. Hal ini menunjukkan setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL murid kelas II SDN Sokowaten dengan kemampuan literasi dasar pada level 2 meningkat menjadi 4 murid dan level 3 meningkat menjadi 7 murid. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi dasar murid kelas II SD. Hal ini terlihat dari adanya pergeseran signifikan dalam distribusi level kemampuan murid, di mana terjadi penurunan jumlah murid pada Level 1 dari 7 murid (46.67%) menjadi 4 murid (26.67%), yang mengindikasikan keberhasilan dalam membantu murid meningkatkan kemampuan literasi dasarnya.

Pendekatan TaRL yang diintegrasikan dengan metode ADaBta terbukti efektif dalam mengakomodasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini ditunjukkan dengan keberhasilan 3 murid (20%) dalam meningkatkan levelnya dari Level 1 ke Level 2, dan 2 murid (13.33%) dari Level 2 ke Level 3. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pengelompokan murid berdasarkan level kemampuan memungkinkan pembelajaran yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan individual murid. Hasil penelitian ini menjadi penting bagi praktik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar murid kelas II di SDN Sokowaten. Peningkatan kemampuan literasi murid menunjukkan bahwa metode ADaBta dengan pendekatan TaRL dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesenjangan kemampuan literasi dasar pada tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian menunjukkan hasil bahwa adanya penerapan metode ADaBta dengan pendekatan TaRL terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar murid kelas II SD. Intervensi ini berhasil mengurangi jumlah murid yang berada di level 1 (pemula dan huruf) dan meningkatkan jumlah murid yang berada di level kemampuan yang lebih tinggi (level 2 dan 3). Penerapan metode ADaBta yang melibatkan aktivitas membaca, mendengar, dan menceritakan kembali bacaan, dipadukan dengan pendekatan TaRL yang mengelompokkan murid berdasarkan tingkat kemampuan, memungkinkan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individual murid. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pengelompokan murid berdasarkan level kemampuan dan penerapan metode yang terstruktur dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi dasar murid di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyarankan dalam proses pembelajaran perlunya menyediakan lebih banyak waktu bagi murid untuk berinteraksi dengan berbagai jenis bacaan dalam proses pembelajaran menggunakan metode ADaBta juga perlu dilakukan secara konsisten dengan pendekatan yang lebih bervariasi dan menarik. Penelitian lanjutan perlu melibatkan lebih banyak sampel untuk memastikan generalisasi hasil penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfania, N., Susanti, R., & Nizayati, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model Pembelajaran PBL Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Palembang. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1746-1753.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.465>

- Ahyar, Nurhidayah, & Saputra, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5241–5246.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1242>
- Akbar, L. A. (2022). Pengaruh Program Maulana Terhadap Profesionalisme Guru Dan Kemampuan Literasi Dasar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 80–93. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.578>
- Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARR. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.580>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Hulaimi, A. (2022). Studi Efektifitas Metode ABaBta Dalam Pembelajaran Literasi Siswa Kelas Rendah MI Lombok Timur. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 25–39. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.581>
- Mulyani, S., Wulan, N. S., & Sumiati, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik dengan Metode ADaBta melalui Pendekatan TaRL di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 135-152.
<http://dx.doi.org/10.37216/badaa.v4i1.580>
- Nugroho, A. W., Puspita, V. P., & Fajar, W. N. (2024). Penerapan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dengan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Pliken, Banyumas. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 349-363. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i3.1121>
- Suharyani, S., Suarti, N. K. A., & Astuti, F. H. (2023). Implementasi Pendekatan Teaching At The Right Level (Tarl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Di SD IT Ash-Shiddiqin. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 470. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7590>



Relasi Sosial antar Siswa dalam Keragaman Budaya di SD Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan

Shafa Setya Rizky^{1*}, Tri Astuti²

shafasetya502@students.unnes.ac.id^{1*}, triastuti@mail.unnes.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 17 12 2024. Revised: 08 01 2025. Accepted: 18 01 2025.

Abstract : Social relations are relationships between individuals, in this case students, with the aim of interacting with each other. This social relationship is carried out by students who have cultural diversity, the cultural diversity in question is religious and socio-economic. This study aims to analyze social relations between students in cultural diversity, the obstacles faced, and the efforts made in dealing with obstacles to social relations at State Elementary School 01 Kajen Pekalongan Regency. Data collection techniques were observation, interview, and documentation. This research used a qualitative approach of case study type. The research subjects were large classes, namely classes 4, 5, and 6. Data analysis techniques are data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. Based on the results of the study, it can be explained that social relations are established in two forms, namely accommodation and cooperation. The obstacles faced by students in cultural diversity are the lack of understanding and awareness of cultural differences. Efforts made in dealing with obstacles are both principals and teachers hold several policies. The conclusion is that social relations between students have been well established with few obstacles. Social relations can occur because of habituation in the form of tolerance.

Keywords : Social Relations, Students, Cultural Diversity.

Abstrak : Relasi sosial merupakan hubungan antar individu dalam hal ini siswa dengan tujuan untuk saling berinteraksi satu sama lain. Relasi sosial ini dilakukan oleh siswa yang memiliki keragaman budaya, keragaman budaya yang dimaksud adalah agama dan sosial ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relasi sosial antar siswa dalam keragaman budaya, hambatan yang dihadapi, dan upaya yang dilakukan dalam menghadapi hambatan relasi sosial di SD Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus. Subjek penelitian adalah kelas besar yaitu kelas 4, 5, dan 6. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dijelaskan bahwa relasi sosial terjalin dalam dua bentuk yaitu akomodasi dan kerja sama. Hambatan yang dihadapi antar siswa dalam keragaman budaya adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran terhadap perbedaan budaya. Upaya yang dilakukan dalam menghadapi hambatan adalah baik kepala sekolah maupun

guru mengadakan beberapa kebijakan. Simpulannya bahwa relasi sosial antar siswa sudah terjalin dengan baik dengan adanya sedikit hambatan. Relasi sosial dapat terjadi karena adanya pembiasaan berupa toleransi.

Kata Kunci : Relasi Sosial, Siswa, Keragaman Budaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan seluruh pengalaman belajar sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif bagi perkembangan individu (Pristiwanti et al., 2022). Bagi setiap individu pendidikan menjadi hal yang penting. Pendidikan menjadi bagian penting untuk menambah wawasan dalam kemajuan suatu negara (Lestari et al., 2024). Dengan pendidikan yang baik, individu dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan keterampilan, dan memperluas pengetahuan. Salah satu aset penting bagi suatu negara adalah Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan yang efektif dapat menciptakan SDM yang terampil dan berpengetahuan luas. Pendidikan sangat penting karena dapat memaksimalkan potensi dasar siswa. Pendidikan juga penting dalam membangun karakter yang baik pada siswa. Sikap terhadap diri sendiri dan orang lain mencerminkan karakter bagi setiap individu.

Salah satu yang berperan dalam pembentukan karakter yang baik pada siswa adalah guru. Guru adalah seorang pendidik yang profesional pada sektor pendidikan formal (Putrawan et al., 2024). Guru menjadi orang yang bertugas untuk mendidik agar tercapainya suatu tujuan tertentu. Guru menjadi salah satu kunci utama dalam pembentukan karakter siswa. Guru menjadi teladan bagi siswa. Sebagai guru tidak hanya memberikan teori yang penuh dengan kata-kata saja, melainkan harus bisa mengimplementasikannya juga secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sudrajat (2011) dalam Husna, et al (2022), pendidik adalah sesuatu yang dilakukan seseorang sepanjang hidupnya untuk mendidik dan mengajar siswa agar dapat melaksanakan proses belajar yang berupa nilai dan pengetahuan. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk mendidik dan mengajar kepada siswa, yang bukan hanya mengenai pengetahuan tentang pelajaran saja melainkan mengenai nilai-nilai baik yang dapat siswa terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Relasi sosial adalah interaksi yang dihasilkan dari dua orang atau lebih. Menurut Indah (2016) dalam Aditia (2021) bahwa relasi sosial adalah hubungan yang timbul antara individu secara timbal balik dan dilandasi oleh rasa saling memengaruhi dan saling membantu. Perbedaan latar belakang antar siswa akan mempengaruhi mereka dalam berelasi. Hal tersebut dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada bagaimana mereka menjalankan relasi

sosial. Relasi sosial di sekolah sangat penting bagi siswa untuk saling mengenal. Menurut Yolanda (2019) dalam Astuti & Hardati (2022) menyatakan bahwa relasi sosial merupakan kebutuhan manusia yang timbul dari interaksi yang dilakukan. Relasi sosial antar siswa membuat mereka melakukan suatu rangkaian tindakan, hal tersebut dapat terjadi melalui suatu kebiasaan sehari-hari. Komunikasi dapat terjadi melalui relasi sosial yang sebelumnya saling tidak kenal kemudian adanya sebuah interaksi komunikasi maka terbentuklah sebuah hubungan.

Menurut Demita (2012) dalam Hamuni, et al (2022) menyatakan bahwa dari sudut pandang psikologi, siswa adalah individu yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara fisik maupun psikis. Sebagai individu yang tumbuh dan berkembang, siswa memerlukan pengajaran dan bimbingan yang konsisten untuk mencapai titik optimal dari potensi mereka yang sebenarnya. Siswa memiliki hak yang sama dalam hal pendidikan walaupun terdapat perbedaan dalam hal agama maupun sosial ekonomi (Maftuhah et al, 2024). Sekolah memiliki peran penting dalam mewujudkan kesetaraan pendidikan. Keragaman merupakan salah satu ciri masyarakat Indonesia, termasuk di lingkungan sekolah dasar. Keragaman budaya merupakan suatu proses kemajemukan (Sofiana et al., 2022). Keragaman budaya yang dimaksud adalah dalam segi agama dan sosial ekonomi. Hal tersebut memengaruhi cara mereka menjalin relasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Di sekolah dasar, salah satu contohnya adalah SD Negeri 01 Kajen, siswanya berasal dari berbagai agama dan sosial ekonomi sehingga menciptakan keragaman yang kaya. Keragaman tersebut tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga menantang mereka untuk belajar hidup berdampingan dengan orang lain yang memiliki pandangan dan keyakinan yang berbeda. Maka penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung hubungan sosial yang baik antar siswa yang berbeda latar belakangnya. Salah satu cara untuk menjalin relasi sosial yang baik adalah melalui pembiasaan toleransi. Toleransi adalah sikap menghargai orang lain dalam tindakan bersama sehingga berdampak pada hasil positif, membawa kesuksesan, dan memperluas kontak antara orang-orang yang berbeda (Kuzmenko., 2020). Toleransi menjadi hal terpenting dalam membangun relasi sosial yang harmonis di sekolah dasar.

Pembiasaan toleransi sejak dini sangat penting dalam mendidik siswa untuk menghargai adanya perbedaan dan menjalin hubungan yang baik antar teman. Kemampuan untuk saling memahami membentuk keragaman yang ada (Farihin., 2022). Sekolah memiliki peran dalam membangun karakter siswa dalam hal toleransi. Pembiasaan tersebut akan menjadi suatu hal

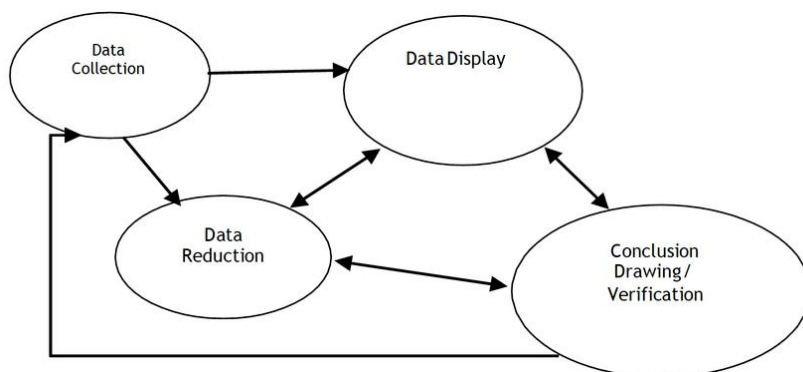
yang sangat bermakna apabila dilakukan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Melalui toleransi akan mengembangkan karakter pada siswa. Terlebih dengan adanya perbedaan agama dan latar belakang ekonomi menjadi menarik untuk diteliti mengenai pembiasaan yang ada di sekolah dalam relasi sosial antar siswa. Penelitian ini berupaya untuk menganalisis relasi sosial antar siswa dalam keragaman budaya, hambatan yang dihadapi, dan menganalisis upaya yang dilakukan dalam menghadapi hambatan relasi sosial di SD Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2021) penelitian kualitatif merupakan penelitian menekankan pada proses interaksi intensif antara peneliti dengan fenomena yang diteliti, bertujuan untuk memahami fenomena tersebut secara alamiah dalam konteks sosial. Peneliti mencari data langsung di lokasi penelitian. Peneliti menggunakan jenis studi kasus. Robert (1981) diterjemahkan oleh (Iswadi et al., 2023) studi kasus adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki dan memahami suatu fenomena melalui analisis data dari satu atau lebih kasus. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi menurut Sugiyono (2021) mengamati objek secara langsung. Observasi peneliti meliputi relasi sosial dalam bentuk akomodasi dan kerja sama. Wawancara menurut Sugiyono (2021) teknik pengumpulan data di mana dua orang saling bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab untuk memperoleh makna tentang topik tertentu. Peneliti melakukan wawancara secara mendalam yaitu dengan kepala sekolah dan guru kelas empat, lima, dan enam di SD Negeri 01 Kajen. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa yang muslim dan non muslim serta siswa yang memiliki sosial ekonomi tinggi dan rendah.

Dokumentasi menurut Sugiyono (2021) catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi dari peneliti meliputi relasi sosial dalam bentuk akomodasi, kerja sama. Subjek penelitian peneliti adalah kelas besar yaitu kelas 4, 5, dan 6 SD Negeri 01 Kajen Kabupaten Pekalongan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah Miles, Huberman, dan Saldana (2014) adalah (1) pengumpulan data (*data collection*) dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, (2) reduksi data (*data reduction*) bahwa peneliti melakukan proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari penelitian, (3) penyajian data

(*data display*) berupa pengorganisasian, penyatuan, dan informasi yang disimpulkan, (4) penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) peneliti mengumpulkan data untuk mencari temuan yang tidak mengikuti pola, keteraturan penjelasan, dan alur sebab dan akibat, serta langkah terakhir peneliti merangkum semua data yang diperoleh.



Gambar 1. Teknik Analisis Data (Sumber: Miles, Huberman, dan Saldana 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 01 Kajen relasi sosial antar siswa terjalin dengan baik, namun terdapat sedikit hambatan antar siswa. Keragaman budaya dalam hal ini adalah agama dan sosial ekonomi. SD Negeri 01 Kajen memiliki keragaman budaya di mana siswa dari berbagai agama yang mayoritas beragama islam. Keragaman budaya ini tidak hanya terlihat dalam aspek keagamaan, tetapi juga sosial ekonomi yang bervariasi di antara siswa. Meskipun ada perbedaan, sekolah ini berhasil menciptakan suasana yang harmonis dan saling menghormati di antara semua siswa walaupun masih ada sedikit hambatan. Baik kepala sekolah, guru, maupun siswa memiliki peran yang penting dalam relasi sosial antar siswa di SD Negeri 01 Kajen. Penelitian (Albab., 2021) relasi sosial terjadi dalam beberapa bentuk. Relasi sosial antar siswa di SD Negeri 01 Kajen terjalin dalam bentuk akomodasi dan kerja sama.

Relasi sosial tersebut tidak terjadi dalam waktu yang singkat, namun terjadi karena pembiasaan. Pembiasaan tersebut melalui toleransi dengan merangkul siswa sebagai teman sehingga siswa nyaman dan melakukannya dengan senang tanpa paksaan. Pembiasaan yang dilakukan di SD Negeri 01 Kajen sangat berperan dalam menjalin relasi sosial yang baik. Relasi sosial dalam bentuk akomodasi tercermin pada saat guru berupaya dalam menyelesaikan pertentangan antar siswa. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 01 Kajen terlihat bahwa terdapat siswa yang masih belum bisa menghargai temannya yang berbeda. Dalam hal ini terlihat siswa mengejek teman yang berbeda sosial ekonomi. Guru yang melihat kejadian tersebut langsung mengingatkan.



Gambar 2. Guru mengajak siswa yang saling ejek untuk duduk saling terbuka kemudian guru menyelesaikan secara bersama-sama

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa guru menasihati siswa yang masih melakukan pertentangan kepada temannya yaitu saling ejek. Guru langsung mengajak siswa duduk bersama untuk saling terbuka dengan apa yang terjadi. Dalam situasi seperti ini, menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman penting bagi guru karena siswa merasa bebas untuk mengekspresikan perasaan mereka tanpa takut dihakimi. Siswa diajarkan untuk saling menghargai bahwa semua adalah saudara. Setelah siswa saling berbagi pandangan, guru membantu mereka untuk mengidentifikasi akar masalah dari pertentangan tersebut. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami satu sama lain dan menemukan solusi. Hal tersebut merupakan relasi sosial dalam bentuk akomodasi.



Gambar 3. Kegiatan PHBI dan siswa non muslim ikut berpartisipasi dalam hal konsumsi

Relasi sosial antar siswa dalam bentuk kerja sama diantaranya terlihat pada saat kegiatan keagamaan. Kegiatan tersebut merupakan PHBI (Perayaan Hari Besar Islam). Pada PHBI melibatkan juga dari agama selain islam yaitu agama kristen dan katholik. Berdasarkan gambar 3 terlihat bahwa pada saat siswa muslim sedang melakukan kegiatan PHBI, siswa yang non muslim juga ikut berpartisipasi. Siswa non muslim berpartisipasi dengan menjadi bagian konsumsi pada saat kegiatan PHBI berlangsung, siswa non muslim membantu guru dalam menyiapkan makanan pada saat kegiatan PHBI berlangsung. Partisipasi siswa non muslim

dalam kegiatan ini mencerminkan nilai toleransi serta terjalinnya kerukunan antar umat beragama. Dengan terlibat dalam perayaan yang bukan merupakan bagian dari budaya mereka, siswa non muslim menunjukkan sikap saling menghormati dan memahami perbedaan. Guru tidak hanya mengarahkan jalannya acara tetapi juga memastikan bahwa semua siswa merasa nyaman dan terlibat. Dengan demikian, keterlibatan siswa non muslim dalam kegiatan PHBI adalah contoh nyata dari relasi sosial yang baik antarumat beragama di lingkungan sekolah. Hal tersebut merupakan relasi sosial dalam bentuk kerja sama. Relasi sosial antar siswa dalam bentuk kerja sama lainnya terjalin dalam kegiatan pramuka. Siswa di SD Negeri 01 Kajen melakukan kegiatan perkemahan yang melibatkan semua siswa.



Gambar 4. Siswa sedang melakukan memasak dalam kegiatan pramuka

Berdasarkan gambar 4 terlihat bahwa siswa saling kerja sama pada saat kegiatan pramuka dalam hal memasak yang semua siswa berkontribusi baik dari keragaman budaya yang ada dalam hal agama maupun sosial ekonomi yang berbeda. Kegiatan pramuka menjadi kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting yaitu relasi sosial. Melalui kerja sama, siswa belajar untuk berkomunikasi dengan baik dan mendengarkan pendapat orang lain. Dalam kegiatan pramuka, pembagian tugas yang efektif menjadi kunci untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Dapat dilihat pada gambar 3 bahwa setiap individu mempunyai peran dan tanggung jawab masing-masing yang harus dilaksanakan. Dengan adanya pembagian tugas, setiap individu dapat fokus pada tanggung jawabnya masing-masing sehingga dapat terselesaikan dengan lebih cepat dan efisien. Kegiatan ini juga mengajarkan anggota tentang pentingnya saling menghargai kontribusi satu sama lain. Hal tersebut merupakan relasi sosial dalam bentuk kerja sama.

Penelitian (Harmi 2022) relasi sosial juga terjalin dengan baik dan siswa saling menghargai. Hal ini juga relevan bagi peneliti. Setiap hari siswa diajarkan untuk menghargai perbedaan yang ada satu sama lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas lima bahwa pembiasaan toleransi terjadi secara terus menerus di dalam kelas dan dalam kegiatan

sekolah sehari-hari. Siswa diajarkan pentingnya menghormati perbedaan. Penelitian juga dilakukan oleh (Norlidanti., 2021) bahwa relasi sosial di SDN 018 Muara Komam terjalin dengan baik, selain itu guru memberikan perhatian serta pengawasan tanpa membeda-bedakan satu sama lain. Selain itu, relasi sosial antar siswa di SDN 018 Muara Komam sangat baik di dalam maupun di luar kelas. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian para peneliti. Relasi sosial antar siswa di SD Negeri 01 Kajen juga terjalin dengan baik di dalam maupun luar kelas. Di dalam kelas pada saat pembelajaran siswa berbaur dengan baik tanpa adanya saling membedakan satu sama lain yang didukung oleh pendekatan dari guru yang bersikap adil dan mengedepankan nilai toleransi kepada siswa. Kemudian ketika di luar kelas, siswa melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah sangat efektif dalam membangun relasi sosial yang positif.

Relasi sosial yang terjalin di SD Negeri 01 Kajen terdapat sedikit hambatan. Penelitian (Sumarni., 2022) salah satu permasalahan keragaman budaya adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran terhadap perbedaan budaya. Hal ini juga yang menyebabkan kesalahpahaman dan konflik antar siswa di SD Negeri 01 Kajen. Siswa yang tidak memiliki pengetahuan tentang latar belakang budaya teman-teman mereka dapat memperburuk relasi sosial di antara mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas lima bahwa pada keragaman budaya dalam hal agama, siswa muslim terkadang masih suka menanyakan kepada temannya yang non muslim “kenapa kamu tidak memakai jilbab?”. Hal ini menunjukkan adanya ketidakpahaman yang mungkin muncul di kalangan siswa terkait perbedaan agama. Pertanyaan yang diajukan oleh siswa tersebut dapat menciptakan rasa tidak nyaman bagi teman-teman mereka yang non muslim. Penelitian oleh (Saraswati et al., 2023) kesalahpahaman terhadap kelompok budaya tertentu dapat memengaruhi pemahaman dan apresiasi terhadap keragaman budaya yang ada. Hal tersebut terjadi juga di SD Negeri 01 Kajen dengan keragaman budaya yang dimaksud dalam hal agama dan sosial ekonomi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas enam bahwa pada keragaman budaya dalam hal agama siswa masih suka mengganggu teman yang sedang berdoa. Tindakan ini menunjukkan kurangnya pemahaman dan penghargaan terhadap kegiatan keagamaan orang lain di antara siswa. Hal ini tidak hanya menciptakan ketidaknyamanan bagi siswa yang berdoa, tetapi juga dapat merusak suasana pertemanan dan saling menghormati di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas lima pada keragaman budaya dalam hal sosial ekonomi biasanya siswa suka membandingkan uang saku. Hal ini sering kali memicu perasaan cemburu di antara siswa yang berasal dari sosial ekonomi yang berbeda. Ketika siswa

dengan uang saku lebih besar menunjukkan kebanggaan atau kelebihan, siswa lain yang tidak memiliki uang saku sebanyak itu bisa merasa terpinggirkan. Hal ini dapat menciptakan ketersinggungan dalam relasi sosial di antara mereka.

Keragaman budaya yang mencakup agama dan sosial ekonomi, guru berperan untuk menjembatani antar siswa agar tidak terulang kembali hal-hal tidak baik yang memengaruhi relasi sosial antar siswa. Penelitian (Crisianita et al., 2022) diskusi memerlukan partisipasi minimal dua orang atau lebih, yang harus mendengarkan dan berbicara. Kepala sekolah dan guru di SD Negeri 01 Kajen mengadakan diskusi yang melibatkan 2 orang tau lebih agar dapat meningkatkan relasi sosial yang baik antar siswa dengan merangkul mereka sebagai teman sehingga dapat saling terbuka satu sama lain. Selain dalam kegiatan diskusi terbuka, SD Negeri 01 Kajen mengadakan kegiatan kerja bakti yang menyatukan semua siswa sehingga meningkatkan relasi sosial yang baik antar siswa.

Penelitian (Putri., 2020) relasi sosial terjalin dengan baik melalui kegiatan diantaranya seperti kerja bakti. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan (AJAN K5) bahwa kegiatan kerja bakti merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan membuat semuanya bersatu. Kegiatan kerja bakti memiliki dampak positif dalam membangun relasi antar individu seperti memperkuat ikatan sosial dan menciptakan keharmonisan. Di SD Negeri 01 Kajen melaksanakan kerja bakti sebagai kegiatan rutin setiap bulan dua kali pada hari Jumat. Antar siswa saling bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kerja bakti. Kegiatan kerja bakti di SD Negeri 01 Kajen juga menjadi peluang bagi siswa untuk melatih keterampilan sosialnya. Dengan adanya keragaman budaya yang ada, mereka belajar untuk berkomunikasi, berkoordinasi, dan bekerja sama dalam tim. Hal ini sangat penting dalam membangun relasi sosial yang baik di antara mereka.

Kepala sekolah dan guru di SD Negeri 01 Kajen berperan penting dalam menanamkan toleransi terhadap perbedaan. Mereka memastikan bahwa semua siswa merasa diperhatikan dan dihargai. Relasi sosial yang baik di SD Negeri 01 Kajen menunjukkan bahwa keragaman budaya dapat menjadi kekuatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang harmonis walaupun ada sedikit hambatan. Dengan adanya sikap toleransi, siswa tidak hanya belajar tentang pelajaran akademik tetapi juga tentang bagaimana hidup berdampingan dengan orang lain dalam masyarakat yang beragam. Pengalaman ini akan membekali mereka dengan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa relasi sosial antar siswa dalam keragaman budaya yang mencakup agama dan sosial ekonomi di SD Negeri 01 Kajen sudah terjalin dengan baik menciptakan suasana yang harmonis walaupun terdapat sedikit hambatan. Relasi sosial tersebut dapat terlihat dalam dua bentuk yaitu akomodasi dan kerja sama. Hambatan yang terjadi adalah kurangnya pemahaman dan sikap saling menghargai di antara siswa. Upaya yang dilakukan kepala sekolah dan guru dalam menghadapi hambatan adalah melakukan diskusi terbuka, kerja bakti, dan pembiasaan berupa toleransi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditia, R. (2021). Fenomena phubbing: Suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8-14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Albab, A. U. (2021). Relasi sosial siswa berbeda Agama di SD Negeri 5 Ampelgading Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/30485/>
- Astuti, T., & Hardati, P. (2022). Relasi Sosial Siswa Dalam Kebhinekaan Di Sd Multi Etnik. *Jurnal Binagogik*, 9(1). <https://doi.org/10.61290/pgsd.v9i1.46>
- Crisianita, S., & Mandasari, B. (2022). The Use Of Small-Group Discussion To Improve Students' speaking Skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(1), 61-66. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v3i1.1680>
- Farihin, F. (2022). Islamic Tolerance Values in the Digital-based Teaching for Elementary School in Cirebon City. *Dinamika Ilmu*, 22(2), 471-494. <https://doi.org/10.21093/di.v22i2.6369>
- Hamuni, H., Idrus, M., & Aswati, M. (2022). Perkembangan peserta didik.
- Harmi, H. (2022). Interaksi Sosial Siswa Beda Agama di Sekolah dan Masyarakat. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5483-5490. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3409>
- Husna, N. A., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2022). Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 561-567. <http://dx.doi.org/10.54371/jiip.v5i2.441>
- Kuzmenko, R. (2020). Tolerance as the Basis of Education. *Research Journal of Education, Psychology and Social Sciences*, 1(1), 9-12. <https://rjepss.ro/index.php/rjepss/article/view/6>

- Lestari, A. N., & Supartinah, S. P. K. (2024). The Relationship Between Self Efficacy, Learning Styles to the Learning Activeness of Prospective Teachers. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 129-136. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.61990>
- Maftuhah, M., & Raswan, R. (2024). The Frame of Islam in Multicultural Education at Kinderglobe Kindergarten. *Dinamika Ilmu*, 24(1), 49-60. <https://doi.org/10.21093/di.v24i1.7934>
- Norlidanti, N. (2021). *Interaksi Sosial Antar Siswa Beda Agama Di Sekolah Dasar Negeri 018 Muara Komam Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB). <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/4112/>
- 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>
- Putrawan, G. D., & Marmoah, S. (2024). Recruitment of Honorary Teachers in Public Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.66140>
- Putri, A. N. (2020). *Relasi Sosial Sekolah Sukma Bangsa Bireuen dengan Masyarakat Cot Keutapang* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14258/>
- Robert (1981) diterjemahkan oleh Iswadi, M. P., Karnati, N., Ahmad Andry, B., & Adab, P. (2023). *Studi Kasus Desain Dan Metode Robert K. Yin*. Penerbit Adab.
- Saldana., Miles & Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications
- Saraswati, L. G., & Manalu, A. G. B. (2023). Rekognisi Keragaman Budaya dan Multikulturalisme Bhineka Tunggal Ika. *Krtha Bhayangkara*, 17(2), 273-296. <https://doi.org/10.31599/krtha.v17i2.802>
- Sofiana, F., Wulandari, T., Wahidaturrahmah, N., & Asiyah, A. (2022). Teori Dasar Pendidikan Multikultur dari Aspek Pengertian Sejarah dan Gagasan-Gagasannya. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 123-133. <http://dx.doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3230>
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumarni, S. (2022). Pentingnya Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i3.382>



Hasil Tes Aerobik Dilihat dari Urutan Item Tes berdasarkan Sumber Energi

Muhammad Syagill Akbar^{1*}, Iman Imanudin², Unun Umaran³
syagillakbar@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², ununumaran@upi.edu³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 03 12 2024. Revised: 02 01 2025. Accepted: 28 01 2025.

Abstract : Testing and measurement is one of the disciplines that must be carried out and understood by coaches if they want to create an athlete. One of the references for sorting test items is physiological principles. The research uses a quasi-experimental design with repetitated measures. The population of this study is sports science students of the University of Education Indonesia who contract test and measurement courses using saturated sampling techniques. Based on the results of the hypothesis test from the results of data processing and analysis using the SPSS application, there is a difference between the results of the aerobic test conducted at the beginning and the aerobic test conducted at the end). Based on the results of the research conducted, ES-I (strength, muscle endurance, and nerve coordination) should come first, and then followed by ES-II (cardiovascular endurance), because the accumulation of lactic acid from aerobic tests can interfere with the performance of the muscles involved in other tests. This aims to maximize the performance of both energy systems and avoid interference between energy sources.

Keywords : Aerobics, Tests and Measurements, Physiological.

Abstrak : Tes dan pengukuran merupakan salah satu disiplin ilmu yang harus dilaksanakan dan dipahami oleh pelatih apabila ingin menciptakan seorang atlet. Salah satu yang menjadi acuan untuk mengurutkan item tes yaitu prinsip fisiologis. Penelitian menggunakan design kuasi-eksperimen dengan pengukuran berulang (repetead measures). Populasi penelitian ini mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Indonesia yang mengontrak mata kuliah tes dan pengukuran dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Berdasarkan hasil uji hipotesis dari hasil pengolahan data dan analisis menggunakan aplikasi SPSS bahwa ada perbedaan antara hasil tes aerobik yang dilakukan di awal dengan tes aerobik yang dilakukan di akhir). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ES-I (kekuatan, daya tahan otot, dan koordinasi saraf) harus di dahulukan, dan kemudian diikuti dengan ES-II (daya tahan kardiovaskular), karena akumulasi asam laktat dari tes aerobik dapat mengganggu kinerja otot yang terlibat dalam tes lain. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan kinerja kedua sistem energi dan menghindari gangguan antar sumber energi.

Kata Kunci : Aerobik, Tes dan Pengukuran, Fisiologis.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, banyak sekali permasalahan yang terjadi di olahraga (Yulianingsih & Parlindungan, 2020). Terutama dalam olahraga prestasi baik di kancah nasional maupun internasional. Dapat dilihat dari data olimpiade Tokyo ditahun 2020, dari 8 cabor yang diikuti, Indonesia hanya mendapatkan 5 medali (1 emas, 1 perak, 3 perunggu). Dalam hasil ini menunjukkan bahwa Indonesia belum mampu bersaing dibidang olahraga dengan negara-negara besar seperti Amerika Serikat maupun China. Hal ini sangat memprihatinkan dengan meninjau bahwa Indonesia juga termasuk negara dengan populasi terbanyak no 4 di dunia (Mayang et al., 2021) dengan jumlah penduduk yang akan bertambah setiap tahunnya (Aprilya & Juliprijanto, 2022). Dilihat dari jumlah penduduk tersebut, seharusnya Indonesia mampu melahirkan berbagai macam atlet di olahraga prestasi. Olahraga prestasi yaitu membina dan mengembangkan atlet secara terarah, bertahap dan berkesinambungan untuk mencapai keberhasilan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga.

Salah satu faktor pendukung atlet untuk berprestasi yaitu fisik, taktik, teknik, dan mental (Xu & Zhu, 2024). Semua ini bisa dikembangkan dengan efektif apabila para penggiat olahraga prestasi ini memahami sport science. Sport science adalah proses pembinaan olahraga yang menerapkan berbagai disiplin ilmu untuk membantu atlet mencapai prestasi yang ideal (Moch. Yunus et al., 2024). Salah satu disiplin ilmu yang saat ini dikembangkan yaitu, tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran merupakan salah satu disiplin ilmu yang harus dilaksanakan dan dipahami oleh pelatih apabila ingin menciptakan seorang atlet (Hermawan et al., 2020). Tes dan pengukuran ini bisa menjadi acuan bagi para pelatih untuk membuat sebuah program latihan bagi atlet. Namun, masih banyak pelatih yang belum memahami prinsip-prinsip dalam melakukan tes dan pengukuran. Prinsip tersebut antara lain, fisiologis, pedagogis, dan psikologis (Mayang et al., 2021). Semua aspek ini penting di dalam tes dan pengukuran, salah satu yang menjadi acuan untuk mengurutkan item tes yaitu prinsip fisiologis. Prinsip fisiologis penting untuk dipelajari bagi pelatih apabila mereka ingin membuat beberapa item tes agar mengacu kepada sumber energi yang ada di tubuh manusia (Eko Juli Fitrianto et al., 2022)

Terdapat pengelompokan penggunaan sumber energi menurut ilmu faal yang berdasarkan intensitas maksimal seseorang. Perlu dipahami dalam setiap melakukan aktivitas fisik, akan adanya kontribusi antara anaerobik dan aerobik (Ríos et al., 2024). (H. Y. S. S. Giriwijoyo & Sidik, 2010) mengelompokan berdasarkan segi waktunya yang terdiri dari : 1) 0-2 menit = Olahraga dominan anaerobik, 2) 2-8 menit = Olahraga hasil dari anaerobik dan aerobik, 3) > 8 menit = Olahraga dominan aerobik. Dapat dilihat dari pengelompokan

berdasarkan segi waktu di atas, apabila seseorang ingin melakukan olahraga yang dominan aerobik, maka mereka harus melakukan selama lebih dari 8 menit. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil efektivitas pengurutan tes aerobik yang dilaksanakan di awal maupun di akhir. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi para pelatih yang ingin membuat item tes terkait aerobik. Dengan memperhatikan hal ini dapat dipastikan bahwa pengurutan item tes baik aerobik maupun anaerobik tidak akan terjadi kesalahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan design kuasi-eksperimen dengan pengukuran berulang (*repeated measures*) untuk menganalisis terkait perbedaan antara tes aerobik di awal pelaksanaan dan akhir pelaksanaan (Ma et al., 2019). Populasi penelitian ini terdiri dari mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Indonesia yang mengontrak mata kuliah tes dan pengukuran. Menggunakan teknik sampling jenuh dengan mengambil seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan untuk melaksanakan penelitian dan pengumpulan data yaitu berupa pola penyusunan item tes berdasarkan sumber energi dan secara acak. Dalam penelitian ini item tes aerobik yang digunakan adalah tes balke 15 menit. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistic* 23. Analisis statistik yang digunakan adalah *Paired Sample T-Test* untuk membandingkan rata-rata dari dua data yang berkorelasi pada sampel yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Test_Awal	0.132	29	.200*
Test_Akhir	0.150	29	0.094

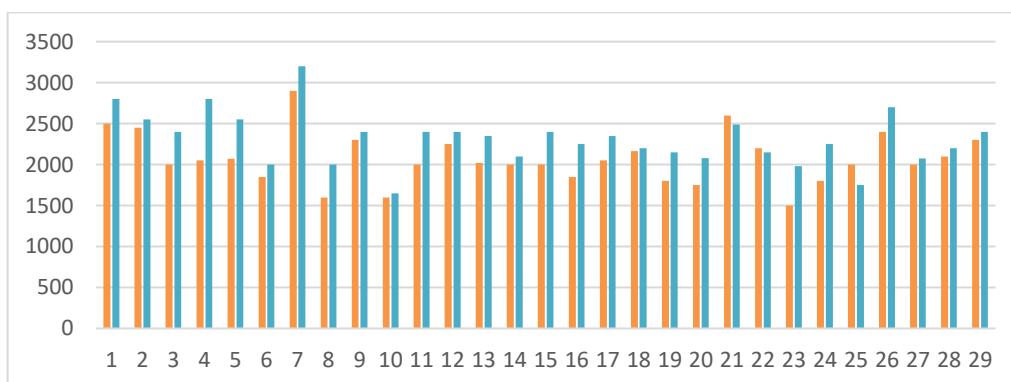
Hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada tes awal menunjukkan nilai statistik sebesar 0.132 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 29 dan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.200. Karena nilai $p > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data tes awal berdistribusi normal. Demikian pula, uji normalitas pada tes akhir menghasilkan nilai statistik sebesar 0.150 dengan derajat kebebasan (df) 29 dan nilai p sebesar 0.094. Karena nilai p juga > 0.05 , yang berarti data juga berdistribusi normal. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil uji pada tabel 1, baik data tes awal maupun tes akhir tidak menunjukkan perbedaan yang

signifikan dengan distribusi normal, sehingga keduanya dapat dianggap mengikuti distribusi normal.

Tabel 2. Hasil Pengolahan

		Paired Differences Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Tes_di Akhir - Tes_Di Awal	-23,962,963	-5,809	26	0,000

Berdasarkan hasil analisis statistik pada tabel 2.0 terdapat Perbedaan rata-rata antara skor tes aerobik di akhir dan tes aerobik di awal adalah $-239,62963$. Ini berarti rata-rata skor tes aerobik yang dilakukan di akhir lebih rendah $239,62963$ poin dibandingkan dengan rata-rata skor tes aerobik di awal. Nilai p adalah 0,000 yang menunjukkan bahwa hasilnya sangat signifikan secara statistik. Dengan nilai p yang sangat rendah ini, kita dapat mengatakan bahwa perbedaan yang diamati antara tes aerobik di awal dan tes aerobik di akhir sangat kecil kemungkinannya terjadi secara kebetulan. Berarti adanya perbedaan antara tes aerobik yang dilakukan di awal dan tes aerobik yang dilakukan di akhir.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Aerobik

Terlihat juga pada gambar 1. Dapat dilihat untuk tes yang dilakukan di awal dijelaskan dengan garis yang berwarna oranye, sedangkan untuk tes yang dilakukan di akhir dijelaskan dengan garis yang berwarna biru. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tes aerobik yang dilakukan di awal dan juga dilakukan di akhir, Grafik ini menunjukkan fluktuasi antara tes aerobik di awal dan di akhir pada berbagai titik data. Ada beberapa titik di mana kedua waktu tes ini memiliki nilai yang hampir sama, sementara di titik lain, terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis dari hasil pengolahan data dan analisis menggunakan aplikasi SPSS bahwa ada perbedaan antara hasil tes aerobik yang dilakukan di awal dengan tes aerobik yang dilakukan di akhir. Tes aerobik yang dilaksanakan di awal maupun di akhir dilaksanakan dengan intensitas rendah dengan durasi yang cukup lama (Wahid & MB, 2021). Walaupun durasinya cukup lama, tetapi harus diperhatikan bahwa dalam pelaksanaannya harus

sesuai dengan ilmu fisiologi yaitu dengan memperhatikan sumber energi yang digunakan, agar tidak mengganggu sumber energi yang lain.

Pada tabel 1 diketahui bahwa hasil tes aerobik yang dilakukan di awal itu lebih tinggi dibandingkan dengan hasil tes yang dilakukan di akhir. Walaupun dalam kenyataannya data ini menunjukkan untuk tes aerobik lebih efektif pelaksanaannya di awal, tetapi hal ini tidak bisa menjadi acuan untuk para pelaksana tes dikarenakan akan mengganggu item tes lainnya, yang membutuhkan kemampuan dengan gerakan eksplosive seperti kecepatan dan kekuatan. Hal ini didukung oleh (Saiful & Wolter Mongsidi, 2021) yang menjelaskan bahwa komponen kebugaran jasmani sendiri dibagi menjadi 2 Ergosistem (ES) , yaitu: 1) ES-I : Kerangka (Fleksibilitas), Otot (kekuatan dan daya tahan otot), Saraf (Fungsi koordinasi saraf). 2) ES-II (Daya Tahan) : Darah dan cairan tubuh, Perangkat pernafasan, Kardiovaskular.

ES-I menghasilkan kapasitas anaerobik, yang merupakan faktor pembatas maksimal primer dalam fungsinya, sedangkan ES II menghasilkan kapasitas aerobik yang merupakan faktor pembatas maksimal sekunder (S. Giriwijoyo, 2007). (Palar et al., 2015) menyatakan bahwa anaerobik merupakan energi penghasil untuk melaksanakan suatu pekerjaan. Anaerobik sendiri menghasilkan produk samping yaitu asam laktat (Pikaar et al., 2022), apabila akumulasi dari produk samping itu berlebihan, maka akan membatasi kinerja otot yang juga bisa disebut kelelahan bahkan rasa nyeri sekalipun (Putri et al., 2024). (Margaria et al., 1933) menyatakan bahwa asam laktat dapat dihilangkan dengan proses aerobik yang memanfaatkan O₂, sehingga asam laktat yang menyebabkan kelelahan bisa diolah menjadi sumber energi kembali.

Hubungannya dengan tes kebugaran jasmani, harus diketahui bahwa korelasi antara ES-I dengan ES II saling berkesinambungan (Agus & Sepriadi, 2021). Oleh sebab itu, kedua Ergo Sistem ini harus sesuai urutannya, agar sumber energi tidak saling mengganggu satu sama lain. Dengan bantuan aktivitas ES-I, ES-II menjadi aktif dan mendukung aktivitas ES-I. Tanpa aktivitas ES-I, ES-II tidak dapat menjadi aktif. Sebaliknya, tanpa dukungan ES-II, aktivitas ES-I tidak dapat terjadi dalam jangka waktu yang lama. Hal ini selaras dengan buku yang dikarang oleh (S. Giriwijoyo, 2007), bahwa ES-I harus didahulukan dikarenakan waktunya yang singkat dan sangat membutuhkan ES-II sebagai pendukungnya. Apabila ES-II dihabiskan, maka akan mengganggu kemampuan dari ES-I.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ES-I (kekuatan, daya tahan otot, dan koordinasi saraf) harus di dahulukan, dan kemudian diikuti dengan ES-II (daya tahan

kardiovaskular), karena akumulasi asam laktat dari tes aerobik dapat mengganggu kinerja otot yang terlibat dalam tes lain. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan kinerja kedua sistem energi dan menghindari gangguan antar sumber energi. Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar mengkaji efektivitas dari berbagai urutan pelaksanaan tes kebugaran jasmani.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, A., & Sepriadi. (2021). Manajemen Kebugaran. *Sukabina Press*, 1–206.
- Aprilya, I., & Juliprijanto, W. (2022). Pengaruh Jumlah Penduduk, Umr, Dan Tpt Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 469–482. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i5.238>
- Eko Juli Fitrianto, Sujiono, B., & Hermanto. (2022). Efektifitas Pelatihan Materi Fisiologi Olahraga Terhadap Tingkat Pengetahuan Materi Fisiologi Olahraga Pada Pelatih Cabang Olahraga DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 6(1), 7–13. <https://doi.org/10.21009/jsce.06102>
- Giriwijoyo, H. Y. S. S., & Sidik, D. Z. (2010). Konsep Dan Cara Penilaian Kebugaran Jasmani Menurut Sudut Pandang Ilmu Faal Olahraga. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 2(1), 9. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JKO/article/view/16223>.
- Giriwijoyo, S. (2007). Ilmu Kesehatan olahraga (Sports Medicine). *Pendidikan Olahraga*, 1–559.
- Hermawan, I., Maslikah, U., Jariono, G., & Masyhur, M. (2020). Pelatihan Kondisi Fisik Pelatih Cabang Olahraga Kota Depok Jawa Barat Dalam Menghadapi Persiapan PORPROV 2022. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2020 (SNPPM-2020)*, 1(1), 371–380. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Ma, C.M.S., Shek, D.T.L. & Chen, J.M.T. Correction to: Changes in the Participants in a Community-Based Positive Youth Development Program in Hong Kong: Objective Outcome Evaluation Using a One-Group Pretest-Posttest Design. *Applied Research Quality Life* 14, 1439–1440 (2019). <https://doi.org/10.1007/s11482-018-9643-y>
- Margaria, R., Edwards, H. T., & Dill, D. B. (1933). *Although direct evidence of a quantitative relationship between oxygen debt and lactic acid production in man has never been given, there is general agreement with A. V. Hill's hypothesis that the oxygen debt is due to the delayed oxidation of a frac.*
- Mayang, D., Wani, P., & Ambia, W. (2021). Strategi Pengawasan Keimigrasian Serta Peran Hukum Keimigrasian Dalam Menghadapi Ancaman Kedaulatan Negara Di Indonesia.

- Jurnal Sains Riset*, 11(1), 44–56. <https://doi.org/10.47647/jsr.v11i1.398>
- Moch. Yunus, Prisca Widiawati, Alifia Candra Puriastuti, Muhammad Putra Ramadhan, Purwadi, D. A., & Ulma Erdilanita. (2024). Penguatan Pendekatan Ilmu Kesehatan Olahraga pada Alumni Pendidikan Kepelatihan Olahraga. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat (Janayu)*, 5(1), 60–69. <https://doi.org/10.22219/janayu.v5i1.27911>
- Palar, C. M., Wongkar, D., & Ticoalu, S. H. R. (2015). Manfaat Latihan Olahraga Aerobik Terhadap Kebugaran Fisik Manusia. *Jurnal E-Biomedik*, 3(1). <https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.7127>
- Pikaar, I., Guest, J., Ganigué, R., Jensen, P., Rabaey, K., Seviour, T., Trimmer, J., Kolk, O. Van Der, Vaneckhaute, C., & Verstraete, W. (2022). *Anaerobic fermentation technologies for the production of chemical building blocks and bio-based products from wastewater*. <https://doi.org/10.2166/9781780409566>
- Putri, B. A., Utami, R. P., & Mulyani, R. I. (2024). Pengaruh Pemberian Smoothies Pisang (*Musa Paradisiaca*) dan Kurma (*Phoenix Dact ylifera L.*) Sebelum Bela Diri Di Skoi Samarinda. 8(November), 296–310. <https://doi.org/10.20884/1.jgipas.2024.8.2.13150>
- Ríos, F., Caparrós-Salvador, F., Lechuga, M., & Fernández-Serrano, M. (2024). Complete biodegradability assessment of polyoxyethylene glycerol ester non-ionic surfactant: Aerobic, anaerobic, combined biodegradation and inhibitory effects. *Water Research*, 248(August 2023). <https://doi.org/10.1016/j.watres.2023.120857>
- Saiful, & Wolter Mongsidi. (2021). Fisiologi Olahraga. *Ud*, 8. https://books.google.co.id/books?id=12JbEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=saiful+%26+mongsidi+wolter+olahraga+adalah&source=gbs_navlinks_s
- Wahid, W. M., & MB, A. (2021). Pengaruh Latihan Aerobik terhadap Penurunan Ketebalan Lemak Subkutan. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 63. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5382>
- Xu, F., & Zhu, W. (2024). Evaluation of neurodiagnostic insights for enhanced evaluation and optimization of badminton players' physical function via data mining technique. *SLAS Technology*, April, 100138. <https://doi.org/10.1016/j.slst.2024.100138>
- Yulianingsih, I., & Parlindungan, D. P. (2020). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Olahraga terhadap Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 31–46. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1467>



Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS melalui Teknik Penguatan (*Reinforcement*) dengan Model *Problem Based Learning*

Annisa Sofyani^{1*}, Holy Ichda Wahyuni², Kunti Dian Ayu Afiani³
annisasofyani21@gmail.com^{1*}, holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id²,
kuntidianayuaf@um-surabaya.ac.id³

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

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Received: 02 01 2025. Revised: 22 01 2025. Accepted: 04 02 2025.

Abstract : This study aims to analyze the learning motivation of students in learning Natural and Social Sciences (IPAS) through reinforcement techniques with the Problem Based Learning (PBL) model. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation. The research subjects included classroom teachers and students of class V. The results of this study showed that the application of reinforcement techniques in the PBL model increased the enthusiasm and active participation of students from the beginning to the end of the learning process. In addition, reinforcement techniques help students better understand the material being taught and have a positive impact on the final summative results obtained. In conclusion, reinforcement techniques combined with the PBL model can be an effective method that can be applied by teachers to help students' motivation to learn in the classroom.

Keywords : IPAS, Reinforcement, Motivation.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui teknik penguatan (*reinforcement*) dengan model *problem based learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian peserta didik kelas V dan informan dalam penelitian adalah guru kelas V. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik penguatan dalam model PBL meningkatkan semangat dan partisipasi aktif peserta didik dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Selain itu, teknik penguatan membantu peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dan memberikan dampak positif pada hasil sumatif akhir yang diperoleh. Kesimpulannya, teknik penguatan yang dikombinasikan dengan model PBL dapat diterapkan oleh guru untuk membantu motivasi belajar peserta didik di kelas.

Kata Kunci : IPAS, *Reinforcement*, Motivasi.

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran peserta didik sangat dipengaruhi oleh peran guru untuk menumbuhkan suasana belajar yang kondusif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, metode dan model pembelajaran yang efektif serta efisien (Afiani & Putri, 2022). Pembelajaran di sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk fondasi keilmuan dan karakter peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang krusial dalam tahap ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang berkontribusi dalam membangun pemahaman peserta didik tentang dunia sekitar mereka dan fenomena sosial yang terjadi di dalamnya (Wahyuni et al., 2022). Namun, motivasi belajar peserta didik sering menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, baik karena materi yang dianggap sulit, kurangnya minat, atau model pengajaran yang tidak menarik (Billa et al., 2023). Peserta didik pada dasarnya memiliki dorongan alami untuk melakukan berbagai aktivitas, termasuk belajar.

Belajar sendiri adalah proses di mana individu mengubah perilaku secara keseluruhan melalui kegiatan seperti mendengarkan, membaca, dan mengamati, yang merupakan hasil dari interaksi dan pengalaman pribadi (Azizah, 2021). Namun, motivasi belajar peserta didik sering kali menjadi tantangan utama yang mempengaruhi hasil belajar (Arya Mudanta et al., 2020). Motivasi merupakan kondisi internal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan tujuan mencapai hasil tertentu (Dauyah, 2018). Salah satu cara agar tujuan tersebut tercapai penting untuk mendukung hal ini adalah dengan memberikan penguatan respon positif dari guru kepada peserta didik sebagai apresiasi atas tindakan baik atau pencapaian yang ditunjukkan selama proses pembelajaran (Alfiah et al., 2021). Tanpa penguatan (*reinforcement*), seseorang tidak akan terdorong untuk melakukan aktivitas, termasuk belajar. Semakin tinggi penguatan (*reinforcement*) seorang peserta didik, semakin besar dorongan mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Teknik penguatan (*reinforcement*) telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh banyak guru untuk memotivasi peserta didik dan memperkuat perilaku positif di kelas (Widhiantoro, 2024). Penguatan positif, seperti memberikan pujian atau hadiah, digunakan untuk mendorong peserta didik agar terus berusaha dan menunjukkan perilaku yang diinginkan, seperti aktif berdiskusi atau menyelesaikan tugas dengan baik (Noviati, 2022). Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik peserta didik. Namun, penguatan negatif juga sering digunakan oleh guru untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan, seperti mengurangi beban tugas bagi peserta didik

yang telah menunjukkan kemajuan. Meskipun demikian, tantangan terbesar dalam teknik penguatan ini adalah konsistensi dan penyesuaian dengan karakteristik individu peserta didik (Marwah Yunita et al., 2024). Hasil observasi yang dilakukan di SD Unismuh Makassar.

Hasil observasi yang dilakukan di Labschool SD Unismuh Makassar menunjukkan bahwa teknik penguatan (*reinforcement*) sudah diterapkan oleh guru namun intensitasnya terbilang kurang. Hasil observasi lainnya menunjukkan adanya hambatan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bentuk-bentuk permukaan bumi. Di samping itu peserta didik juga jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran. Beberapa faktor yang menjadi motivasi belajar peserta didik turun yaitu penggunaan metode, model dan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik adalah PBL. Selama ini pelaksanaan model PBL di Labschool SD Unismuh Makassar sudah dilakukan namun menurut guru kelas masih kurang optimal. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran berbasis masalah. Tahapan pertama adalah pemberian rangsangan, di mana guru menyajikan masalah kontekstual dan relevan untuk memotivasi peserta didik. Selanjutnya, peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang akan diselesaikan agar mereka memahami fokus dan tujuan pembelajaran. Setelah itu, peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang diperlukan untuk memahami dan menyelesaikan masalah.

Pada tahap pengolahan data, peserta didik menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menemukan solusi. Kemudian, mereka mempresentasikan hasil analisis dan solusi yang ditemukan, serta mendiskusikannya untuk mendapatkan umpan balik dan verifikasi. Akhirnya, peserta didik menarik kesimpulan dengan menyimpulkan konsep atau prinsip yang dipelajari dari proses pemecahan masalah dan menerapkannya pada situasi lain yang relevan. Permasalahan dalam proses pembelajaran di atas dapat diatasi melalui teknik penguatan (*reinforcement*) dengan dikombinasikan model pembelajaran PBL untuk mendorong motivasi belajar dan peserta didik terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang relevan sehingga mereka dapat lebih memahami materi melalui pengalaman praktis. Dengan teknik penguatan (*reinforcement*), peserta didik diberikan penghargaan atau umpan balik positif yang dapat membantu motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terfokus dan tertarik dalam pembelajaran yang pada akhirnya membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian relevan pertama dilakukan oleh (Nurcahya & Hadijah, 2020) dengan judul pemberian penguatan (*reinforcement*) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwasannya pemberian penguatan dan kreativitas mengajar guru berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik baik secara individu maupun bersamaan. Hal ini diperkuat oleh rata-rata skor motivasi belajar peserta didik sebesar 3,89% ini menunjukkan bahwa berdasarkan persepsi responden motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Penelitian relevan kedua dilakukan oleh (Noptario et al., 2024) dengan judul peran guru dalam kurikulum merdeka: upaya penguatan keterampilan abad 21 siswa di sekolah dasar. Hasil dari penelitian terhadap upaya penguatan keterampilan keberhasilannya bergantung pada metode pengajaran guru, yang berperan sebagai fasilitator dengan melakukan asesmen, pembelajaran berdiferensiasi, penggunaan teknologi, serta mendorong kreativitas, inovasi dan pendekatan berbasis masalah juga penting untuk menyesuaikan pembelajaran.

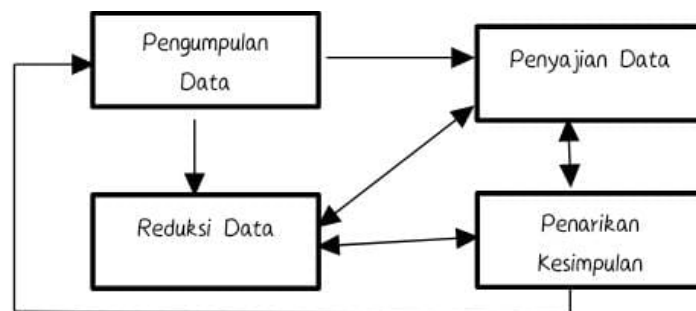
Penelitian relevan mengenai motivasi belajar peserta didik yang dilakukan oleh (Alfiah et al., 2021) dengan judul analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ipas peserta didik kelas v sekolah dasar. Hasil dari penelitian menunjukkan rendahnya motivasi belajar IPAS pada peserta didik kelas V disebabkan oleh beberapa faktor: 1) Aspirasi peserta didik rendah karena luasnya cakupan materi IPAS yang harus dipelajari; 2) Keaktifan peserta didik rendah akibat rasa malu yang tinggi dan kurang menariknya kegiatan belajar mengajar; 3) Kemampuan peserta didik dalam memahami materi kurang optimal karena mereka enggan mengulang bacaan. Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk membantu motivasi belajar peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran IPAS melalui teknik penguatan (*reinforcement*) dengan model *problem based learning*. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang cenderung menyoroti PBL atau (*reinforcement*) secara terpisah, tujuan penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis motivasi belajar peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui teknik penguatan (*reinforcement*) dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Metode kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti sebuah objek untuk mendapatkan sebuah deskripsi dan pemahaman dimana peneliti bertugas sebagai instrument (Abdussamad, 2021). Menurut (Billa et al., 2023) penelitian jenis deskriptif

kualitatif bertujuan untuk menyajikan gambaran secara lengkap tentang kejadian atau mengungkapkan sesuatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini dilaksanakan pada akhir bulan oktober hingga awal desember 2024 di Labschool SD UNISMUH Makassar. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui alat pengukur atau instrumen pengumpulan data yang berinteraksi langsung dengan subjek sebagai sumber utama informasi. Sebaliknya, data sekunder diperoleh dari sumber lain yang tidak langsung terkait dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru, wawancara dengan seluruh peserta didik, dan observasi aktivitas pembelajaran peserta didik di kelas. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari hasil belajar peserta didik sebelum penelitian dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti meliputi 1) Teknik observasi, adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap hal-hal yang dianggap relevan dengan permasalahan penelitian (Abdussamad, 2021). Pada penelitian ini observer berjumlah sebanyak 3 orang dengan mengamati 18 peserta didik dan 1 guru kelas V. Salah satu observer memiliki peran sebagai observer partisipatif. Observer partisipatif erpartisipasi secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran tanpa mengganggu alur kegiatan (misalnya, membantu guru mengelola kelas atau memberikan masukan tentang teknik penguatan) menurut sp 1980 dan creswell 2014 dalam (Abdussamad, 2021) . 2) Teknik wawancara, adalah metode pengumpulan data melalui percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu antara dua pihak atau lebih (purnawanti, 2017). Data dari wawancara ini berfungsi sebagai penegas atau penguat dari data observasi. 3) Teknik dokumentasi, adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui pengambilan yang mendukung penelitian (Sudarsono, 2017). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, di mana analisis dilakukan secara interaktif. Adapun tahapan analisis data tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Analisis Data Menurut Miles & Huberman

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data informasi dicari di lapangan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan validitas data dan kualifikasi pengumpul data menjadi sangat penting untuk memastikan kualitas data yang diperoleh. Selanjutnya, pada tahap reduksi data dilakukan pemilahan data untuk menentukan informasi yang relevan dan bermakna serta aspek-aspek penting lainnya yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap penyajian data melibatkan penyusunan informasi secara terstruktur untuk memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan berdasarkan data tersebut, yang disajikan dalam bentuk uraian singkat secara naratif. Terakhir, pada tahap penarikan kesimpulan peneliti menyusun kesimpulan dengan memberikan penjelasan dari data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi mengenai penerapan teknik penguatan (*reinforcement*) dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar terhadap motivasi belajar peserta didik sebagian besar peserta didik, yaitu sebanyak 15 melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi ketika guru memberikan bentuk apresiasi, seperti pujian verbal atau penghargaan sederhana berupa simbol bintang. Bentuk penguatan ini dianggap mampu membantu rasa percaya diri dan semangat mereka dalam menyelesaikan tugas atau mengikuti pembelajaran berbasis masalah yang menuntut keterlibatan aktif. Namun, terdapat 3 peserta didik yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar mereka kurang optimal. Mereka merasa bahwa perhatian dari guru kurang terarah pada upaya mereka selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknik penguatan (*reinforcement*) secara umum efektif, ada aspek-aspek implementasi yang perlu diperhatikan lebih lanjut, seperti pemerataan perhatian guru kepada semua peserta didik agar tidak ada peserta didik yang merasa diabaikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran IPA dengan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan teknik penguatan (*reinforcement*) telah terlaksana dengan baik. Pada tahap awal, guru berhasil menyajikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti topik bentuk permukaan bumi dan ciri-ciri pemanfaatannya, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka. Pada tahap kedua, guru juga sukses mengelola peserta didik ke dalam kelompok kecil dengan pembagian tugas yang terstruktur, menciptakan suasana

diskusi yang kolaboratif dan produktif. Pada tahap ketiga, Selama proses penyelidikan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam pengumpulan data dan guru secara aktif memberikan penguatan positif, seperti pujian verbal, misalnya, “Ide kalian sangat bagus!” atau “Kelompok ini sudah bekerja dengan luar biasa!” Selain itu, penghargaan simbolik, seperti pemberian stiker bintang, semakin memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengumpulkan data dan mencari solusi. Guru juga memberikan dukungan nonverbal, seperti senyuman dan anggukan, untuk mendorong peserta didik yang merasa ragu agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Pada tahap keempat, guru mengawasi jalannya diskusi, memberikan bimbingan dalam pembuatan laporan karya setiap kelompok yang siap untuk dipresentasikan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif dan menilai kualitas kontribusi dari masing-masing kelompok. Guru juga memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan memandu diskusi kelas untuk mengevaluasi solusi yang telah diusulkan. Penguatan verbal serta penghargaan kepada peserta didik yang aktif berkontribusi untuk membantu rasa percaya diri mereka. Pada tahap kelima, guru memberikan bimbingan selama presentasi dan mendorong setiap kelompok untuk memberikan penghargaan serta masukan yang konstruktif kepada kelompok lainnya. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama ketika guru menjelaskan tujuan dan masalah pembelajaran. Mayoritas peserta didik terlihat sangat tertarik dan aktif mengikuti penjelasan yang diberikan. Selain itu, mereka dengan percaya diri berani mengemukakan pendapat dan ide dalam diskusi kelompok, yang mencerminkan peningkatan rasa percaya diri mereka. Peserta didik saling berdiskusi dan berbagi ide dengan terbuka, menciptakan suasana kerja sama yang produktif. Kerja sama antar anggota kelompok juga berjalan lancar, di mana setiap anggota saling mendukung dan berbagi tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Penguatan yang diberikan guru, baik dalam bentuk pujian verbal maupun penghargaan simbolik, diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Hal ini semakin memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan prestasi yang lebih baik dalam setiap tugas. Ketika diminta untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok, peserta didik tampil percaya diri dan mengungkapkan ide-ide mereka dengan jelas dan lugas. Mayoritas peserta didik juga menunjukkan respons positif terhadap teknik penguatan yang diberikan, membuat mereka merasa dihargai dan semakin termotivasi untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Dalam hal motivasi belajar, peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti

pelajaran, terutama pada kegiatan yang melibatkan diskusi kelompok atau pemecahan masalah. Mereka aktif berpartisipasi dalam setiap kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi. Peserta didik juga berinisiatif menyelesaikan tugas kelompok dengan penuh semangat dan terlihat memiliki tanggung jawab yang besar terhadap tugas tersebut. Rasa percaya diri mereka semakin tumbuh seiring dengan semakin seringnya mereka diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Secara keseluruhan, peserta didik merasa senang dan terlibat dalam proses belajar dengan menggunakan model PBL, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara aktif dan lebih mendalam.

Hasil data wawancara dengan guru mengungkapkan "*Sejauh ini saya telah memberikan penguatan secara rutin. Saya selalu memberikan pujian verbal seperti 'bagus' atau 'hebat', tetapi penguatan simbolik seperti stiker atau hadiah kecil, jarang diterapkan karena keterbatasan waktu dan kurangnya kebiasaan dalam proses pembelajaran.*" (Informan MIF). Saat ditanya tentang motivasi peserta didik, guru menyatakan bahwa mereka secara aktif mengamati perubahan motivasi selama pembelajaran. Peserta didik biasanya paling aktif di awal hingga pertengahan pelajaran, terutama jika topik yang diajarkan menarik atau melibatkan permasalahan nyata. Peserta didik cenderung kesulitan memahami pelajaran ketika materi yang disampaikan terlalu kompleks atau saat mereka tidak memiliki konteks yang jelas. Dalam situasi seperti itu, guru selalu memberikan penguatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menjaga semangat peserta didik, baik saat mereka mencoba menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Model penguatan (*reinforcement*) yang dilakukan guru yaitu motivasi langsung kepada peserta didik mengenai pentingnya manajemen waktu dan kolaborasi dalam kelompok. Guru dapat memberikan penghargaan kepada peserta didik yang datang tepat waktu dan memanfaatkan waktu belajar secara efektif, misalnya dengan mengatakan, "Luar biasa, kelompok ini sudah mulai berdiskusi lebih awal dan memanfaatkan waktunya dengan baik. Ini contoh yang sangat baik!". Selain itu, guru dapat memberi panduan tentang cara kerja kelompok yang baik agar semua anggota berperan aktif, seperti, "Setiap anggota dalam kelompok memiliki tanggung jawab yang penting. Ayo pastikan semua teman memberikan ide dan saling mendukung. Kerja sama adalah kunci kesuksesan!". Interaksi antara guru dan peserta didik paling sering terjadi di depan kelas selama diskusi, terutama saat guru memimpin pembelajaran. Namun, interaksi personal yang lebih mendalam biasanya terjadi ketika guru mendampingi kelompok belajar atau memberikan bimbingan individu. Guru menyatakan bahwa mereka

sendiri yang paling sering memberikan penguatan selama proses pembelajaran, meskipun kadang-kadang guru mata pelajaran lain juga turut serta memberikan motivasi.

Secara keseluruhan, guru memberikan penguatan kepada peserta didik dengan berbagai cara untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang positif dan menyenangkan. Penguatan yang diberikan, baik pada awal pembelajaran untuk membangkitkan semangat, selama proses mempertahankan motivasi maupun pada akhir pembelajaran untuk menghargai usaha peserta didik, semakin memperkuat komitmen guru dalam mendukung perkembangan mereka. Kombinasi antara penguatan yang konsisten dan pendekatan pembelajaran yang relevan terbukti sangat bermanfaat untuk menambah motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Setelah berwawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 18 peserta didik. Wawancara ini dilakukan dengan cara wawancara membentuk kelompok kecil, teknik wawancara ini dilakukan untuk mengefisienkan waktu. Hasil yang didapat dari peserta didik yang diwawancara menyatakan bahwa mereka menyukai mata pelajaran IPAS karena banyak membahas hal-hal yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, seperti alam, tumbuhan, dan hewan. *"Saya menyukai pembelajaran ipa karena materi yang dipelajari seru,"* ujar peserta didik HAF dalam kesempatan wawancara. Peserta didik lain RIK juga mengungkapkan *"Saya senang belajar IPA ketika aktivitas menarik, seperti menganalisis situasi, memecahkan sebuah masalah, praktik atau percobaan"*.

Terkait pengalaman belajar dengan masalah peserta didik pernah mengikutinya, peserta didik semua merasa sepenuhnya terlibat. *"Belajar berbasis masalah itu menyenangkan karena saya bisa berdiskusi dengan teman untuk memecahkan masalah,"* ujar peserta didik dengan inisial ANI, peserta didik merasa menikmati pengalaman belajar dengan masalah. *"Saya paling suka ketika guru memberikan sebuah permasalahan untuk diselesaikan,"* ungkap peserta didik dengan inisial FAR. Peserta didik lain mengatakan bahwa pengalaman belajar berbasis masalah ini membantu mereka berpikir lebih jauh memahami materi yang diajarkan oleh guru. Ada juga peserta didik merasa antusias belajar dengan masalah karena termotivasi untuk berpikir kritis dan bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan masalah.

Peserta didik juga mengungkapkan perasaan mereka ketika membuat kesalahan. Seorang peserta didik FAR mengatakan, *"Kalau saya salah, guru biasanya bilang coba lagi, itu membuat saya tidak takut untuk mencoba lagi"*. Namun, ada juga peserta didik yang membuat mereka merasa didukung. Peserta didik INA menyatakan, *"Kadang kalau salah, guru memberikan arahan yang lebih jelas atau penjelasan tambahan, agar saya bisa lebih semangat"*

untuk bertanya dan mencoba lagi”. Hasil wawancara menunjukkan bahwa teknik penguatan (*reinforcement*) yang dilakukan guru di kelas V SD UNISMUH Makassar telah memberikan dampak yang baik terhadap motivasi peserta didik. Sebanyak 15 peserta didik merasa terdorong untuk belajar lebih giat berkat penguatan yang diberikan oleh guru. Agar mendukung partisipasi dan motivasi peserta didik secara merata, teknik penguatan (*reinforcement*) yang lebih konsisten dan terarah akan semakin memperkuat semangat belajar mereka. Dengan memberikan perhatian yang lebih merata kepada setiap peserta didik, serta memotivasi keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPAS agar semakin optimal, menumbuhkan suasana yang lebih menyenangkan dan produktif.



Gambar 1. Penerapan *Problem Based Learning* (PBL)

Dokumentasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik penguatan (*reinforcement*) melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS di SD Unismuh Makassar dapat membantu motivasi belajar peserta didik. Foto tersebut menggambarkan adanya kemajuan dalam partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Foto tersebut diambil saat kegiatan berlangsung, peserta didik tampak aktif berdiskusi dalam berkelompok, mencatat gagasan mereka, serta berkontribusi langsung terhadap penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru. Antusiasme peserta didik juga terlihat jelas melalui ekspresi mereka saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.



Gambar 2. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*)

Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurindah, 2024) bahwa kombinasi teknik penguatan dengan model PJBL mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 80%, dengan indikator peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Hal serupa juga ditemukan (Pudyastowo et al., 2016) penguatan negatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dengan menghilangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan. Hal ini mendorong peserta didik untuk berperilaku baik agar dapat menghindari penguatan negatif. Guru yang efektif dalam menerapkan penguatan negatif dapat memperkuat motivasi belajar peserta didik. Ketekunan, sebagai salah satu indikator utama motivasi, terbukti memiliki pengaruh terbesar terhadap motivasi belajar peserta didik (17,30%) dan mempermudah penyelesaian tugas. Hal ini juga sesuai dengan teori (*reinforcement*) yang dikemukakan oleh B.F. Skinner dalam (Triwahyuni et al., 2019). Dalam teori ini, Skinner menjelaskan bahwa penguatan (*reinforcement*) adalah suatu proses yang memperkuat atau meningkatkan kemungkinan suatu perilaku dengan memberikan konsekuensi yang menyenangkan (penguatan positif) atau menghilangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan (penguatan negatif) (Rozi & Arifin, 2024). Penggunaan penguatan negatif dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan perilaku peserta didik dengan mengurangi situasi yang tidak menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka.

SIMPULAN

Hasil penelitian di SD UNISMUH Makassar menunjukkan bahwa penerapan teknik penguatan (*reinforcement*) melalui model *Problem-Based Learning* (PBL) dapat membantu motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pendekatan PBL, yang menghadirkan masalah kontekstual terkait kehidupan sehari-hari, membantu peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Teknik penguatan (*reinforcement*) seperti pujian verbal, penghargaan simbolis, dan dukungan emosional, terbukti menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, dan memotivasi mereka untuk berpikir kritis serta bekerja sama dalam kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

Abdussamad, Z. and Rapanna, P. (2021) *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.

- Afiani, K.D.A. and Putri, A.F. (2022) 'Penggunaan Realistic Mathematis Education (RME) Sebagai Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana di Abad 21', *Proceeding Umsurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14927>
- Alfiah, S., Istiyati, S. and Mulyono, H. (2021) 'Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips peserta didik kelas V sekolah dasar', *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.49328>.
- Azizah, A.A.M. (2021) 'Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013', *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>.
- Billa, A.S., Faradita, M.N. and Naila, I. (2023) 'Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5329>.
- Dauyah, E. and Yulinar, Y. (2018) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris', *Jurnal Serambi Ilmu*, 30(2), p. 196. <https://doi.org/10.32672/si.v30i2.761>.
- Mudanta, K.A., Astawan, I.G. and Jayanta, I.N.L. (2020) 'Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Mimbar Ilmu*, 25(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>.
- Nanda Sudarsono, L. And Humaisi, M.S. (2023) 'Upaya Guru Dalam Penanaman Sikap Dan Perilaku Sopan Santun Melalui Pembelajaran Ips Terpadu', *Jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i1.1490>.
- Noptario, N. *et al.* (2024) 'Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.813>.
- Noviati, W. (2023) 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD', *Jurnal Kependidikan*, 7(2), Pp. 19–27. <https://www.e-journalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1097>
- Nurchahya, A. and Hadijah, H.S. (2020) 'Pemberian Penguatan (Reinforcement) dan Kreatifitas Mengajar Guru Sebagai Determinan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i1.25855>.
- Nurindah (2024) Pengaruh Pemberian Reinforcement Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di

- UPT SPF SDN Minasa UPA. Universitas Muhammadiyah Makassar.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/40598-Full_Text.pdf
- Pudyastowo, O.: Et Al. (2016) Pengaruh Pemberian Reward Dan Reinforcement Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*.
<https://eprints.uny.ac.id/37937/>
- Purwanti, D. (2017) ‘Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya’, *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2). <https://doi.org/10.20961/Jdc.V1i2.17622>.
- Rozi1, F. and Arifin, S. (2025) ‘ImpelementasiTeori Belajar Behavioristik B.F Skinner dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar TaQu Cahaya Ummat Mataram’, *GeoScienceEd6(1) (2025)Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(1), pp. 187–192. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i1.537>
- Sudarsono, B. (2017) ‘Memahami Dokumentasi’, *Acarya Pustaka*, 3(1), p. 47.
<https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>.
- Tahir, M.Y. et al. (2024) ‘Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Broken Home Dengan Teknik Reinforcement Positif’, *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), Pp. 15–21. <https://doi.org/10.31970/Pendidikan.V6i1.976>.
- Triwahyuni, E. Et Al. (2019) ‘Peranan Konsep Teori Behavioristik B. F. Skinner Terhadap Motivasi Dalam Menghadiri Persekutuan Ibadah’, *Filsafat Theologia Jaffray*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/kunsh>
- Wahyuni, H.I. Et Al. (2022) ‘Media Pembelajaran Interaktif Dalam Penerapan Blended Learning Selama Tatap Muka Terbatas Di Sekolah Dasar’, *Conference Of Elementary Studies*, 1(1), Pp. 157–166. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14921>
- Widhiantoro, A. (2024) Penerapan Reinforcement Terhadap Motivasi Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar Negeri I Tunggur Tahun Pelajaran 2023/2024. Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.
<https://eprints.univetbantara.ac.id/id/eprint/134/>



Pengaruh *Small Side Game* melalui *Interval*, *Pyramid* dan *Mix Method Training* terhadap Peningkatan *Speed* 30m Pemain Sepakbola

Egi Dinda Janviera^{1*}, Iman Imanudin², Syam Hardwis³, Muhamad Fadli⁴

egidinda31@upi.edu^{1*}, imanudin@upi.edu², syamhardwis@yahoo.co.id³,

fadlimuhamad35.mf@gmail.com⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 21 01 2025. Revised: 11 02 2025. Accepted: 23 02 2025.

Abstrack : This study aims to analyze the effect of training with interval, pyramid, and mix methods in small sided game (SSG) on increasing 30-meter speed. This study uses a quantitative design with a pre-test and post-test approach to compare the three training methods. The research sample consisted of 30 male soccer athletes aged 17 to 18 years from the Persib Bandung Academy who followed a 6-week training program. Sampling was carried out using a simple random sampling technique. The data collected were analyzed using parametric statistics, after passing the normality, homogeneity, and paired sample t-test tests by showing results that met the requirements. The results showed that there was no significant difference between the interval, pyramid, and mix training groups in increasing 30-meter running speed.

Keywords : Small Side Game, Interval, Pyramid, Mix Method Training, Speed Increase.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh latihan dengan metode *interval*, *pyramid*, dan *mix* dalam *small sided game* (SSG) terhadap peningkatan kecepatan 30 meter. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan tiga metode latihan tersebut. Sampel penelitian terdiri dari 30 atlet sepak bola putra berusia 17 hingga 18 tahun dari Akademi Persib Bandung yang mengikuti program latihan selama 6 minggu. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik parametrik, setelah melewati uji normalitas, homogenitas, dan *paired sample t test* dengan menunjukkan hasil yang memenuhi syarat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok latihan *interval*, *pyramid*, dan *mix* dalam meningkatkan kecepatan berlari 30 meter.

Kata Kunci : *Small Side Game*, *Interval*, *Pyramid*, *Mix Method Training*, Peningkatan *Speed*.

PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu olahraga dimana setiap pemainnya perlu memiliki kemampuan fisik yang prima. Dalam permainan sepak bola, tidak hanya dibutuhkan daya tahan, tetapi juga kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan kemampuan fisik lainnya (Kurniawan & Elfarabi, 2018). Seorang atlet sepak bola perlu mengelola dengan baik segala reaksi psikologis yang timbul saat pertandingan berlangsung (Kumbara, Hengki Metra, Yogi Ilham, 2019). Pada saat ini alur permainan sepakbolapun begitu cepat, perpindahan aliran bola yang cepat menuntut seorang pemain bereaksi dengan cepat agar bisa mengikuti aliran bola untuk menyesuaikan posisinya dalam taktik yang digunakan pelatih, dengan latihan yang melibatkan gerakan motorik, koordinasi otot, dan kecepatan gerak untuk dapat meningkatkan kecepatan reaksi (Fauzi et al., 2021).

Selain itu, bermain sepak bola memerlukan koordinasi gerak yang sangat baik. Tanpa koordinasi yang memadai, teknik dan fisik maka akan sulit untuk terwujud (Ryzki et al., 2021). Dengan memperhatikan sistem kontrol pada spesifikasi pola gerakan, aksi otot, kecepatan dan jangkauan gerakan yang dilakukan serta kebutuhan khusus setiap pemain, latihan *speed* dan *agility* dapat memberikan manfaat yang sangat baik bagi pemain sepak bola (Febribarus & Hardinoto, 2022). Berkaitan dengan hal tersebut, kecepatan pemain sepak bola memegang peranan penting pada kecepatan berlari (*sprint*), untuk mengubah arah, serta kecepatan saat menembak dan menendang bola (Elmanisar, 2017).

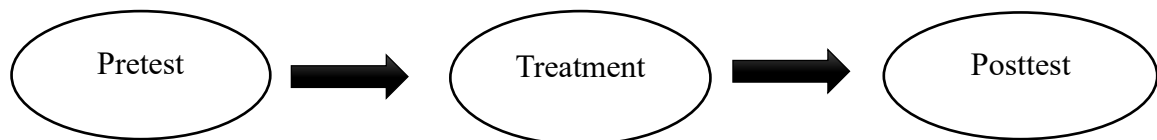
Kecepatan dapat dikategorikan sebagai gerakan lokomotor yang bersifat siklik, yaitu gerakan yang dilakukan secara berulang, seperti berlari. Selain itu, kecepatan juga dapat merujuk pada gerakan bagian tubuh, untuk menjaga mobilitas, baik bagi setiap individu maupun bagi atlet (Wildayati & Widodo, 2021). Kemampuan seorang pemain untuk mengubah arah dengan baik adalah kebanggaan tersendiri baginya. Pasalnya, tidak semua pemain sepak bola mampu mencapai prestasi tersebut (Sudirman et al., 2022). Selain itu, dari segi fisik pemain harus melakukan akselerasi dan sprint dengan kecepatan maksimal (Zainuddin et al., 2024). Dalam konteks ini, penerapan latihan yang spesifik dapat menghasilkan kecepatan lari yang optimal. Peranan pelatih sangat krusial dalam memfasilitasi perubahan yang dialami pemain di setiap tahap proses latihan (Ahmad Avin Prasetya, 2022).

Pada kecepatan maksimal sistem aerobik akan bergantung pada seberapa cepat sistem respirasi dan kardiovaskuler untuk mengantarkan oksigen ke otot. Maka pemain sepak bola perlu memiliki VO₂ maksimal yang baik untuk memastikan pasokan oksigen yang cukup selama pertandingan berlangsung (Faruk et al., 2012). Meskipun dalam penelitian olahraga

sepak bola modern, penting untuk dicatat bahwa kolektivitas dalam permainan juga sangat berpengaruh agar seorang atlet memiliki kemampuan kerjasama tim yang lebih berkualitas (Prahastara & Sugiyanto, 2021). Dengan demikian, kecepatan yang baik memungkinkan pemain untuk passing bola dengan cepat sambil melewati lawan, serta merebut bola dengan sigap. Selain itu, faktor utama yang mendukung pencapaian kecepatan maksimal adalah frekuensi gerakan dan panjang langkah dengan dipengaruhi oleh waktu reaksi (Afrinaldi et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada intinya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu (Pratama & Imanudin, 2018). Sampel pada penelitian ini adalah atlet sepak bola Akademi Persib Bandung yang berjumlah 30 atlet putra pada usia 17 dan 18 tahun selama 6 minggu. Penulis mengambil populasi di Akademi Persib karena mempertimbangkan atlet dan untuk kesesuaian dalam melaksanakan *treatment*. Dalam penelitian tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Perbedaan antara *pre - test and post - test ini* ini diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau perlakuan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.



Gambar 1. Rancangan penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *pre - test and post - test*, yaitu desain penelitian yang melibatkan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan (Novan wahyudi et al., 2024). Desain ini membandingkan antara 3 metode *interval, pyramid dan mix*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis adalah teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah teknik dalam melakukan pengacakan populasi untuk memperoleh sampel dan tidak memperhatikan strata yang terdapat pada populasi tersebut (Utomo et al., 2022). Setiap sesi latihan terdiri dari beberapa set *small sided game* (SSG) dengan durasi kerja intensitas tinggi selama 2 hingga 5 menit per set, dan waktu istirahat aktif antara set berlangsung selama 1 hingga 3 menit, disesuaikan dengan denyut nadi pemulihan atlet. Rasio istirahat yang diterapkan adalah 1:1 atau 2:1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian ini mencakup hasil uji normalitas diketahui bahwa penelitian ini berdasarkan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel pengujian data *pre - test and post – test* (sig. > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan tes akhir *small sided game* dengan konsep interval, pyramid dan mix terhadap peningkatan *speed* 30 meter pada penelitian ini berdistribusi normal dan dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik. Selain itu, analisis statistik selanjutnya yang mengasumsikan uji homogenitas pada penelitian untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok data sama atau tidak menggunakan uji *Levene Statistic* pada taraf α 0,05 dapat diketahui dengan nilai signifikan α > 0,05 maka dapat dikatakan semua variable tersebut berasal dari variansi yang sama (homogen).

Oleh karena itu, asumsi homogenitas dengan varian terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik selanjutnya hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh antara masing-masing variabel dengan menguji kebenaran suatu pernyataan dan menarik kesimpulan apakah pernyataan diterima atau ditolak menggunakan analisis pada SPSS 25. Tentunya hasil ini telah melewati serangkaian uji prasyarat. Adapun hasil tabel uji *Paired Sample Test* sebagai berikut :

Tabel 1. Perbandingan Kelompok Interval dan Pyramid

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Interval - Pyramid	0,18	1,13	9	0,287

Dari data di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok interval dengan kelompok pyramid, data tersebut didapatkan nilai sig (2-tailed) didapat sebesar $0,287 > 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak dan H0 diterima. Artinya dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara masing-masing kelompok tersebut.

Tabel 2. Perbandingan Kelompok Interval dan Mix

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Interval - Mix	0,04	0,17	9	0,866

Dari data di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok interval dengan kelompok mix, data tersebut didapatkan nilai sig (2-tailed) didapat sebesar $0,866 > 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak dan H0

diterima. Artinya dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara masing-masing kelompok tersebut.

Tabel 3. Perbandingan Kelompok Pyramid dan Mix

Pair 1	Pyramid - Mix	Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
		0,14	0,11	9	0,295

Dari data di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok interval dengan kelompok mix, data tersebut didapatkan nilai sig (2-tailed) didapat sebesar $0,295 > 0,05$. maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak dan H0 diterima. Artinya dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara masing-masing kelompok tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan latihan *small sided game* dengan metode *interval*, *pyramid* dan *mix*. Salah satu metode latihan untuk meningkatkan kemampuan kecepatan seorang atlet yaitu menggunakan *small sided game* yang permainannya dimodifikasi dengan adanya pembatasan, meliputi pembatasan jumlah pemain, ukuran lapangan, dan lama permainan (Rizaldi et al., 2019). Dengan SSG dapat memberikan stimulus yang tinggi dalam peningkatan kemampuan daya tahan, kecepatan, dan peningkatan teknik bermain.

Oleh karena itu, penggunaan metode ini sangat direkomendasikan untuk latihan pemain sepak bola usia 17 dan 18 tahun (Wali & Boru, 2024). Permainan kecil atau *small sided games* adalah bentuk latihan yang melibatkan kurang dari sebelas pemain, dimainkan di lapangan yang berukuran lebih kecil (Mubarok, 2019). Permainan sisi kecil atau *small sided game*, dalam konsep pelatihan *interval*, *pyramid*, dan *mix* dalam format 5 vs 5 dengan rejimen intermiten yang berbeda interval terbagi (6 x 3 menit, 8 x 3 menit, dan 10 x 3 menit), pyramid 6,7,8 menit hingga 9,10,11 menit dan mix set 1 menggunakan interval dan set 2 menggunakan pyramid. Dengan demikian, modifikasi latihan digunakan oleh pelatih dengan menyesuaikan kebutuhan dilapangan. Latihan ini memberikan manfaat signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan kapasitas fisik pemain, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan taktis, serta kemampuan fisik yang relevan dengan permainan sepak bola (Brandes et al., 2012). Sejalan juga dengan penelitian latihan SSG secara signifikan meningkatkan kemampuan fisik dan kinerja atlet sepak bola, seperti: kecepatan, kelincahan, menguasai bola. Namun, temuan ini menunjukkan bahwa latihan *small side game* dengan prinsip *interval*, *pyramid* dan *mix* tidak terdapat perbedaan terhadap peningkatan *speed* 30 meter pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun.

Hal ini terjadi karena beberapa faktor, di mana salah satunya adalah kurangnya variasi dalam metode latihan yang hanya terdiri dari lari jarak jauh untuk meningkatkan fisik. Akibatnya, latihan mencapai hasil maksimal (Prakoso & Sugiyanto, 2017). Apabila dianalisis dari ciri-ciri pelaksanaannya, metode repetisi adalah indikator yang sangat krusial dalam mendukung peningkatan kecepatan dalam permainan sepakbola (Yunisal, Papat, Rismayanti, Rismayanti, 2016). Metode repetisi adalah metode yang memanfaatkan pola pengulangan dengan periode istirahat yang berbeda-beda dengan durasi istirahat (*rest*) dan jarak (*distance*) yang konstan atau berubah-ubah (Mubarok, 2018). Dari permasalahan tersebut, maka banyak penelitian yang mendukung bahwa metode *small sided game* terbukti efektif dalam mencapai intensitas latihan yang umumnya melebihi 80% dari HRmax. Hal ini mencakup indikator fisiologis, pola pergerakan, dan keterampilan teknis yang ditunjukkan selama latihan (Clemente et al., 2012). Keterbatasan artikel ini dalam penelitian hanya dilakukan di satu lokasi tertentu (lapangan Secapa AD), yang mungkin membatasi penerapannya di lingkungan latihan atau lapangan dengan kondisi berbeda.

SIMPULAN

Hasil literature review ini menunjukkan bahwa dengan latihan *small sided game* prinsip *interval*, *pyramid* dan *mix* tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan *speed* 30m pada pemain pada pemain sepak bola kelompok usia 17 dan 18 tahun. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, dikarenakan metode untuk meningkatkan kecepatan hanya bisa dilakukan dengan metode repetisi, saat kondisi atlet tidak mengalami kelelahan dengan intensitas sedang dalam waktu yang lama dan kondisi yang berbeda. Meskipun demikian, temuan ini tetap menjadi referensi penting bagi pengembangan pelatihan sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Adilla, R., Barlian, E., Aziz, I., & Setiawan, Y. (2021). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Ketepatan Smash Bola Voli Pada Pemain Putra. *Jurnal Patriot*, 3(2), 168-178. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i2.718>
- Afrinaldi, D., Yenes, R., Nurmai, E., & Rasyid, W. (2021). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai, Koordinasi Mata-Kaki dan Keseimbangan terhadap Akurasi Shooting Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 3(4), 373–386. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i4.751>
- Ahmad Avin Prasetya, I. S. (2022). Pengaruh Latihan Abc Running Terhadap Peningkatan Kecepatan Lari Pemain Akademi Sepakbola Triple’S Ku-14 Tahun. *Jurnal Prestasi*

- Olahraga*, 5(6), 72–78. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/48481>
- Brandes, M., Heitmann, A., & Müller, L. (2012). Physical responses of different small-sided game formats in elite youth soccer players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 26(5), 1353–1360. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e318231ab99>
- Clemente, F., Couceiro, M. S., Martins, F. M. L., & Mendes, R. (2012). The usefulness of small-sided games on soccer training. *Journal of Physical Education and Sport*, 12(1), 93–102. http://www.efsupit.ro/images/stories/vol_12_1__art_15.pdf
- Elmanisar, V. (2017). Hubungan Kelincahan dengan Kecepatan Dribbling dalam Pengembangan Diri Cabang Sepakbola. *Sport Science*, 17(1), 36–47. <https://doi.org/10.24036/jss.v17i1.6>
- Faruk, M., Pd, S., Kes Pendidikan, M., Olahraga, K., & Keolahragaan, I. (2012). SURVEI TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PADA PEMAIN PERSATUAN SEPAKBOLA INDONESIA LUMAJANG. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/1686>
- Fauzi, F., Dwihandaka, R., Pamungkas, O. I., & Silokhin, M. N. (2021). Analisis biomotor kecepatan reaksi pada pemain bola voli kelas khusus olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Keolahragaan*, 9(2), 246–255. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.41704>
- Febribarus, J., & Hardinoto, N. (2022). Korelasi Speed Dan Agility Terhadap Kemampuan Dribbling Pemain Sepakbola Gik Fc Tahun 2021. *Journal Physical Health Recreation*, 2(2), 140–149. <https://doi.org/10.55081/jphr.v2i2.646>
- Kumbara, Hengki Metra, Yogi Ilham, Z. (2019). Analisis Tingkat Kecemasan (Anxiety) Dalam Menghadapi Pertandingan Atlet Sepak Bola Kabupaten Banyuasin Pada Porprov 2017. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28. <https://doi.org/10.24114/jik.v17i2.12299>
- Kurniawan, R., & Elfarabi, A. (2018). Optimalisasi Teknik Recovery Untuk Pemain Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 172–177. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12574>
- Mubarok, M. Z. (2018). Pengaruh Bentuk Latihan Envelope Run dan Boomerang Run Dengan Metode Latihan Repetisi Terhadap Peningkatan Kelincahan Pemain Sepak Bola. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(02), 301–311. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/381>
- Mubarok, M. Z. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Games Menggunakan Metode Interval

- Terhadap Peningkatan Dribbling Pemain Sepakbola. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 144–149. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.513>
- Novan wahyudi, I., Simbolon, M. E. M., & Saviri, S. (2024). Pengaruh The influence of small-sided games training on the short pass accuracy of U-14 players at Tunas Depati Amir Pangkalpinang Football School. *Sparta*, 7(1), 30–35. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1.258>
- Prahastara, P., & Sugiyanto, F. (2021). Pengaruh metode latihan dan agility terhadap keterampilan sepakbola. *Sepakbola*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.33292/sepakbola.v1i1.94>
- Prakoso, G. P. W., & Sugiyanto, F. (2017). Pengaruh metode latihan dan daya tahan otot tungkai terhadap hasil peningkatan kapasitas VO2Max pemain bola basket. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.10177>
- Pratama, A., & Imanudin, I. (2018). Hubungan Antara Aerobic Capacity (Vo2max) Dengan Kemampuan Jarak Tempuh Pemain Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 12–16. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v3i2.10132>
- Rizaldi, G., Yunus, M., & Supriyadi, S. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Peningkatan Vo2Max Pada Pemain Sekolah Sepakbola (Ssb) Iguana Kicker Club (Ikc) Fc Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Sport Science*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.17977/um057v9i1p30-38>
- Sudirman, Syahrudin, & Ricardo Valentino Latuheru. (2022). Hubungan Kecepatan Lari 30 Meter, Zig-Zag Run, dan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Kemampuan Menggiring Bola dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 37–53. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i1.690>
- Utomo, M. Z., Marheinis, M. I., & Baskara, K. I. A. (2022). Efektivitas Sponsorship Kukubima Ener-G Dalam Sepakbola Terhadap Minat Beli Mahasiswa Ilmu Komunikasi UNTIDAR Angkatan 2020. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(7), 2887–2900. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i7.4233>
- Wali, C. N., & Boru, M. J. (2024). Pengaruh Latihan Berbasis Metode Small Sided Games Untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian. 6(2), 42–53.
- Wildayati, K., & Widodo, A. (2021). Analisis Kondisi Fisik Dan Indeks Massa Tubuh Atlet Sepak Bola Akdemi Arema Ngunut Tulungagung. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(3), 101–110. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan->

[olahraga/article/view/40833](#)

Yunisal, P., & Rismayanti, R. (2019). Peranan Galanita sebagai Organisasi Sepakbola Wanita dalam Mengembangkan Sepakbola Wanita di Indonesia 1978-1993. *Jurnal Olahraga*, 5(1), 80-94. <https://doi.org/10.37742/jo.v5i1.98>

Zainuddin, M. S., Usman, A., Kamal, M., Hasanuddin, M. I., & Sufitriyono, S. (2024). Latihan Peningkatan Kecepatan Dalam Bermain Sepakbola Marbo FC. *LITERA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 58–68. <https://doi.org/10.59734/lajpm.v1i1.12>



Hubungan Resiliensi Akademik dengan Stres Akademik Mahasiswa Akhir di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Shalsa Febby Eka Riski¹, Mudhar^{2*}

shalsafebby06@gmail.com¹, mudhar@unipasby.ac.id^{2*}

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Received: 10 01 2025. Revised: 13 02 2025. Accepted: 25 02 2025.

Abstract : Academic resilience and academic stress aim to maintain individual stability in dealing with all academic pressures by building resilience. The method used in this study is quantitative correlational. This study was located at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya using the Academic Resilience Scale (ARS-30) scale developed by Cassidy (2016) and the Educational Stress Scale for Adolescent (ESSA) scale Sun (2011). Using a non-probability sampling technique. The focus of the study was taken on respondents according to the characteristics in the study. Respondents in the study were 139 out of 140 populations. The results of the analysis using the correlational hypothesis test $r = -508$ with a significance of 0.000 with these results can be stated that there is a fairly strong relationship, or in other words H_0 is rejected and H_a is accepted. Meaning that the higher the level of academic resilience possessed by final semester students, the lower the students' academic stress.

Keywords : Academic resilience, Academic stress, Final year students.

Abstrak : Resiliensi akademik dan stres akademik bertujuan untuk menjaga stabilitas individu dalam menangani segala tekanan akademik dengan membangun resiliensi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Penelitian ini berlokasi di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan menggunakan skala *The Academic Resilience Scale* (ARS-30) yang dikembangkan oleh Cassidy (2016) dan skala *Educational Stress Scale for Adolescent* (ESSA) Sun (2011). Menggunakan teknik sampel *non-probability sampling*. Fokus penelitian diambil kepada responden sesuai dengan karakteristik dalam penelitian. Reponden dalam penelitian sebanyak 139 dari 140 populasi. Hasil analisis dengan menggunakan uji hipotesis korelasional $r = -508$ dengan signifikansi 0,000 dengan hasil tersebut dapat dinyatakan adanya hubungan yang cukup kuat, atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_a diterima. Mengartikan semakin tinggi tingkat resiliensi akademik yang dipunya mahasiswa semester akhir akan semakin rendah pula stres akademik mahasiswa.

Kata Kunci : Resiliensi akademik, Stres akademik, Mahasiswa tingkat akhir.

PENDAHULUAN

Stres akademik ialah stres yang berkaitan dengan aktifitas selama menempuh pendidikan, stres ini muncul bilamana mahasiswa menerima ketegangan emosi disaat mulai gagal menangani tuntutan akademik tersebut (Kirana et al., 2022). Kondisi atau keadaan yang sedang dialami dapat menimbulkan ketidaksesuaian dengan tuntutan dari lingkungan dan sumber daya potensial yang dipunyai peserta didik akibatnya membuat mereka merasa semakin terbebani dengan segala macam tekanan dan juga tuntutan akademik (Rahmawati, 2012). Stres akademik juga diakibatkan oleh tanggapan dari individu terhadap suatu kondisi akademik yang membuat tekanan yang didapatkan memunculkan respon seperti respon fisik, perilaku, dan pikiran, serta emosi negatif yang timbul sebab adanya tekanan tersebut (Manullang & Ambarita, 2024).

Resiliensi merupakan proses ketika menangani pengaruh-pengaruh negatif yang berasal dari permasalahan individu, bentuk keberhasilan dalam menghadapi pengalaman traumatik dan kemampuan untuk menghindari lintasan negatif yang berkaitan dengan permasalahan individu (Wahidah, 2018). Saat membangun resiliensi itu tidaklah mudah dilakukan karena akan ada banyak rintangan yang harus dihadapi ketika ingin berusaha menjadi individu yang tangguh. Resiliensi mengacu pada kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan perubahan positif, menjaga stabilitas diri di tengah tekanan, serta memiliki kemampuan untuk pulih dengan cepat setelah mengalami kemunduran. (Siebert, 2005). Adapun dua jenis faktor yang menentukan resiliensi, yaitu hal yang berkaitan dari luar dan dari dalam. Faktor dari internal mencakup jenis percaya diri, pengendalian emosi, dan sikap positif, sedangkan faktor dari luar melibatkan orang-orang terdekat contohnya, dari orang tua dan teman (Ismail et al., 2024).

Ketika mahasiswa semester akhir menempuh pendidikan mahasiswa dihadapkan dengan berbagai macam faktor stres akademik, seperti tuntutan akademik baik melalui diri sendiri maupun dari pihak keluarga individu, teman, bahkan dari pendidik sekalipun. Selain itu, dihadapkan pula dengan beban tugas yang harus terselesaikan tepat waktu, serta khawatir akan segala target yang telah ditetapkan oleh diri mereka sendiri. Hal-hal tersebut membuat mereka merasakan yang namanya stres akademik. Stres Akademik tersebut bisa saja diturunkan oleh resiliensi akademik yang tinggi dari masing-masing individu. Karena mahasiswa mempunyai resiliensi akademik yang tinggi dapat berhadapan dan menangani permasalahan stres akademik, sehingga dirinya tetap mampu menjalankan kehidupannya di akademik dengan baik, meski memiliki permasalahan dalam pendidikannya.

Hasil penelitian yang telah ada sebelumnya menunjukkan sebanyak (65%) mahasiswa baru FKIP Universitas Tidar mempunyai resiliensi yang tinggi diketahui dengan adanya kemampuan dalam menggunakan keterampilan yang dimiliki agar mampu memberikan penanganan pada pengalaman negatif yang dapat memperlambat proses pembelajaran (Setiawati et al., 2023). Hal tersebut semakin dikuatkan oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pada mahasiswa yang sedang melaksanakan pengerjaan skripsi menunjukkan bahwa adanya keterkaitan resiliensi akademik dalam mempengaruhi stres akademik secara positif (Marfuatunnisa & Sandjaja, 2023). Penelitian tersebut sependapat dengan penelitian (Digie et al., 2024) memang adanya hubungan positif dari resiliensi akademik terhadap stres akademik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat hubungan dan pengaruh dari resiliensi akademik terhadap stres akademik. Karena hal tersebut dalam penelitian ini akan membahas mengenai hubungan resiliensi akademik dan stres akademik untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini akan serupa dengan hasil temuan yang ada atau akan ada hasil berbeda dari penelitian sebelumnya mengenai resiliensi akademik dengan stres akademik.

Menurut Cassidy (2016), resiliensi akademik mempunyai tiga aspek yaitu, yang pertama ketekunan (*perseverance*) adalah kemampuan untuk bekerja keras dan memiliki kemauan untuk selalu mencoba hal baru, keteguhan pada rencana dan tujuannya, mampu menerima dan menerapkan saran, serta menyelesaikan masalah yang dilakukan secara kreatif dan inovatif, dapat menempatkan diri dalam kesulitan sebagai sebuah kesempatan. Yang kedua refleksi dan adaptif mencari bantuan (*reflecting and adaptive help-seeking*) adalah kemampuan seseorang dalam merefleksikan kekuatan dan kelemahan dirinya, menggantikan metode belajar, dan berani untuk mencari bantuan. Yang terakhir pengaruh negatif dan respon emosional (*negative affect and emotional response*) adalah kemampuan dalam pengelolaan emosi negative seperti pengendalian terhadap pikiran buruk, pengendalian kecemasan dalam diri, serta dapat terus optimis dan mampu bangkit dari hal yang membuat keputusasaan.

Menurut Sun dkk (2011), stres akademik mempunyai lima aspek penting yaitu, yang pertama tekanan akademik, tekanan ini berasal dari tuntutan dan harapan yang berlebih dari orang tua dan teman sebaya, ujian atau tes, tuntutan tingkat pendidikan. Yang kedua beban tugas, tanggungan yang diterima individu dilingkungan pendidikan seperti, pekerjaan rumah (PR), tugas dari instansi pendidikan yang memiliki batas waktu pengumpulan yang cukup berdekatan, dan ujian yang diadakan di instansi pendidikan. Ketiga ada kekhawatiran terhadap nilai, hal ini membuat mahasiswa mengalami tekanan dan memberikan respon kognitif dari diri individu seperti, kesulitan untuk fokus, mudah hilang ingatan, dan mengalami penurunan dalam

mutu pekerjaan mereka. Keempat ekspektasi diri, individu memiliki harapan yang cenderung negatif seperti, mereka percaya bahwa akan selalu gagal dalam ujian dan merasa tidak cukup mampu untuk memperoleh prestasi untuk memenuhi harapan orang tua dan guru. Terakhir keputusan, respon emosional yang dialami seseorang saat merasa dirinya tidak mampu untuk mencapai tujuannya. Tujuan melakukan penelitian ini untuk memberikan pemahaman mengenai resiliensi akademik dan stres akademik, serta untuk mencari tahu bagaimanakah hubungan resiliensi akademik dan stres akademik pada mahasiswa akhir di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis koresional. Penelitian kuantitatif didefinisi sebagai proses untuk menemukan informasi dengan melalui data berbentuk angka untuk menganalisis informasi mengenai hal yang ingin didapatkan informasinya (Sugiyono, 2013). Metode penelitian kuantitatif ini dipilih untuk menjelaskan hubungan resiliensi akademik dengan stres akademik. Analisis data menggunakan analisis korelasi pearson. Analisis ini dipilih bertujuan untuk menjelaskan hubungan resiliensi akademik dengan stres akademik. Instrumen menggunakan skala *The Academic Resilience Scale* (ARS-30) yang dikembangkan oleh Cassidy (2016) dan skala *Educational Stres Scale for Adolescent* (ESSA) Sun (2011).

Skala yang digunakan telah melalui uji validitas dan uji reabilitas, variabel resiliensi akademik awalnya menggunakan 30 butir, tapi setelah proses uji validitas tersisa 25 butir yang dapat digunakan dengan hasil dari 0,452 hingga 0,596 dengan tolak ukur 0,2638 dan hasil uji reabilitas dari hitungan per aspek dengan hasil aspek *perseverance* 0,647, aspek *reflecting and adaptive help seeking* 0,715, aspek *negative affect and emotional response* 0,644, sedangkan uji validitas stres akademik mendapatkan hasil 0,725 hingga 0,651 dengan tolak ukur 0,2638 dari 19 butir tersisa sebanyak 14 butir yang dapat digunakan. Uji reabilitas dari hitungan per aspek hasil aspek tekanan akademik 0,589, aspek beban tugas 0,175, aspek kekhawatiran terhadap nilai 0,277, aspek ekspektasi diri 0,226, dan aspek keputusan 0,811.

Penelitian berlokasi di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dengan jumlah populasi 140 dan menggunakan sampel yang berasal dari mahasiswa aktif di semester akhir program studi Bimbingan dan Konseling dan juga mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani dengan total jumlah 139 sampel mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling-sampling kuota*. Teknik pengambilan sampling ini memiliki batas kuota yang telah

ditentukan yaitu 139 mahasiswa aktif semester akhir dari dua program studi yang sudah ditentukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan skala likert. Menurut sugiyono (2017) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait masalah sosial pada penelitian. Pengumpulan data menggunakan kuisioner dan skala likert interval yang terdiri dari 5 kategori pilihan jawaban.

Tabel 1. Skor skala likert

Keterangan	Skor	
	favorabel	Unfavorabel
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Uji normalitas berguna untuk dapat mengetahui nilai residual terdistribusi normal ataukah tidak. Untuk memudahkan mengidentifikasi nilai residualnya terdistribusi normal ataupun tidak menggunakan normal *probability plot* dan *sampel kolmogrof smirnow test* yang membantu untuk mengidentifikasi distribusi kumulatif dari distribusi normal. Normalitas diketahui melalui memperhatikan penyebaran titik pada sumbu diagonal dari grafik. Jika titik tersebut menyebar pada sekitar garis diagonal menunjukkan pola distribusi normal dan *kolmogrof smirnow test* nilai *Asymp. Sig 2 (tailed)* nilai keakuratan mencapai 95% yang berarti nilai sig 0,05, nilai pada uji normalitas harus diatas 0,05 yang mengidentifikasi data tersebut terdistribusi normal (Gozali, 2021). Uji linieritas mempunyai tujuan untuk mengetahui dua variabel memiliki hubungan linier ataukah tidak signifikan. Uji linieritas ini biasanya digunakan untuk salah satu pra syarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian dapat diketahui melalui aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi <0.05 dapat dinyatakan memiliki hubungan yang linier (Priyatno, 2019). Uji hipotesis bertujuan untuk mencari tahu kecenderungan arah variabel akan berjalan kearah mana (Sugiyono, 2013). Uji hipotesis ini diperlukan untuk mengetahui kebenaran pada hipotesis yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mendapatkan hasil analisis statistik dari resiliensi akademik untuk mean 90,96 dan standar deviation 10,11, untuk jumlah minimum yang didapatkan 63 dan jumlah maximum 114. Sedangkan stres akademik mendapatkan hasil mean 44,64 dan standar deviation 9, dengan jumlah minimum 16 dan maximum 64. Hasil dari mean dan standar deviation akan digunakan untuk menghitung kategori pada masing-masing

variabel untuk mengetahui jumlah frekuensi dan presentase yang diperoleh masing-masing variabel.

Tabel 2. Kategori Frekuensi Resiliensi akademik

Kategori	Hasil hitung rumus	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	$X < 76$	8	6%
Rendah	$77 < X \leq 86$	37	27%
Sedang	$86 < X \leq 96$	55	40%
Tinggi	$96 < x \leq 106$	30	22%
Sangat Tinggi	$X > 106$	9	6%

Berdasarkan hasil perhitungan kategori resiliensi akademik menunjukkan hasil bahwa jumlah frekuensi terbanyak pada kategori sedang dengan hasil 55 frekuensi dengan jumlah presentase 40%, lalu untuk kategori rendah mendapatkan jumlah frekuensi sebanyak 37 dan 27%, dan yang paling sedikit didapatkan oleh dua kategori dengan hasil perbandingan frekuensi yang tidak berbeda terlalu jauh yaitu pertama kategori sangat rendah dengan 8 frekuensi dan kategori sangat tinggi sebanyak 9 frekuensi.

Tabel 3. Kategori Frekuensi Stres Akademik

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	$x < 31$	6	4%
Rendah	$31 < x < 40$	34	24%
Sedang	$40 < x < 49$	54	39%
Tinggi	$49 < x < 59$	41	29%
Sangat Tinggi	$X > 59$	4	3%

Berdasarkan hasil kategorisasi perumus yang diperoleh stres akademik, untuk hasil kategori yang paling banyak didapatkan oleh kategori sedang dengan jumlah frekuensi 54 dengan jumlah presentase 39% dan hasil dengan kategori tinggi yang tidak terlalu jauh frekuensinya dengan hasil 41 dan jumlah presentase 29%, kategori sangat tinggi memperoleh jumlah frekuensi yang sedikit sebanyak 4 frekuensi dan presentase 3%.

Tabel 4. Klasifikasi koefisien korelasi pearson

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1,000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

Hasil analisis menggunakan analisis korelasi pearson mendapatkan hasil bahwa $r = -0,508$ dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Untuk hasil nilai $-0,508$ dapat disesuaikan dengan tabel klasifikasi merujuk pada tingkat hubungan negatif cukup kuat. Dari hasil ini menyatakan

semakin mempunyai tinggi tingkat resiliensi akademik, maka semakin rendah pula tingkat stres akademik dan begitupun untuk sebaliknya. Hasil uji normalitas menunjukkan hasil signifikansi uji normalitas resiliensi akademik dengan stres akademik memperoleh hasil $0,094 > 0,05$ dari hasil tersebut menyatakan bahwa uji normalitas yang telah dilakukan distribusi normal. Berdasarkan hasil uji linieritas agar dapat mengetahui tersebut signifikan perlu memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$. Dan untuk hasil uji linieritas ini mendapatkan hasil analisis $0,012 > 0,05$, maka dari hasil data uji linieritas ini menyatakan terhitung linier. Hasil uji hipotesis ini memperlihatkan hasil $r = -0,508$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hasilnya H_0 ditolak dan H_a diterima, karena menunjukkan pengaruh variabel resiliensi akademik dengan stres akademik. Dapat disimpulkan dari hasil uji hipotesis semakin tinggi tingkatan resiliensi akademik, maka semakin rendah tingkatan stres akademik.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pada bagian kategorisasi meski stres akademik yang dimiliki mahasiswa cukup tinggi mahasiswa semester akhir juga mampu untuk menghadapi tantangan dan permasalahan akademik yang dialami, karena hasil dari kategori resiliensi akademik mahasiswa juga tak kalah tingginya, meski hanya memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh. Namun hasil tersebut menyatakan bahwa resiliensi akademik memiliki pengaruh terhadap penanganan stres akademik dan untuk hasil nilai koefisien antara resiliensi akademik dengan stres akademik di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya $r = -0,508$ dan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini mendapatkan hasil yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang memberikan hasil adanya hubungan positif. Sedangkan temuan ini mendapatkan hasil adanya hubungan signifikan yang negatif yang cukup kuat antara resiliensi akademik dan stres akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling, serta pendidikan jasmani angkatan 2021 yang sedang menjalani proses penyusunan skripsi di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Yang berarti dapat diambil simpulan dari hasil korelasi tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi tingkat resiliensi akademik yang dipunya mahasiswa semester akhir, akan semakin turun pula stres akademik mahasiswa.

Begitupun sebaliknya bila mahasiswa mempunyai tingkat resiliensi akademik yang kurang tinggi, maka cenderung meningkatnya stres akademik yang lebih tinggi. Untuk itu meskipun mahasiswa yang sedang menjalani proses penyusunan skripsi tetap dapat melanjutkan tanggung jawabnya dengan baik karena tingkat resiliensi akademik dimiliki mahasiswa cukup seimbang untuk menghadapi tantangan menjalani aktifitas di perkuliahan. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya ada hubungan negatif yang kuat resiliensi akademik dan stres akademik hal tersebut berpengaruh terhadap diri mahasiswa,

bahwa bila resiliensi akademik lebih tinggi, maka stres akademik akan lebih rendah dan bergitupun sebaliknya. Untuk mempunyai resiliensi yang tinggi perlu dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek yang perlu terpenuhi, diantaranya: 1) kemampuan self-esteem (kemampuan individu dalam memberikan penilaian terhadap dirinya sendiri, 2) kemampuan dalam penanganan stres yang dimiliki, 3) kemampuan optimisme, dan 4) kemampuan moral (Nurkholipah & Gumindari, 2024).

Untuk membantu mahasiswa tingkat akhir menghadapi stres akademik dapat dilakukan juga dengan cara mencari bantuan dari tenaga ahli yang disediakan pihak universitas untuk penanganan kesehatan mental seperti psikolog atau konselor. Hal tersebut diperlukan mendapatkan penanganan bila mana mengalami kesulitan dalam mengatasi stres akademik yang cukup tinggi pada mahasiswa, layanan yang bisa digunakan yaitu layanan informasi, konseling individual, dan konseling kelompok (Delfri et al., 2024). Disisi lain dukungan sosial juga diperlukan dari dosen pembimbing untuk dapat membantu mahasiswa untuk membangun resiliensi akademik yang tinggi terutama pada mahasiswa tingkat akhir (Rahayu et al., 2023). Untuk memiliki resiliensi akademik yang tinggi perlu membangun sikap optimisme dalam diri mahasiswa dan memiliki dukungan dari teman sebaya juga memberikan pengaruh pada peningkatan resiliensi akademik mahasiswa (Danianta & Khotimah, 2024). Dari hasil analisis yang sudah dilakukan mendapatkan hasil sig 0,000 ($p < 0,05$), H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena tingkat resiliensi akademik mempengaruhi tingkat penurunan stres akademik pada mahasiswa semester akhir.

SIMPULAN

Untuk kesimpulan ini bahwa hipotesis yang dikemukakan sebelumnya mengenai adanya hubungan resiliensi akademik dengan stres akademik menyatakan bahwasannya H_0 tolak dan H_a diterima. Hubungan resiliensi akademik dengan stres akademik mahasiswa akhir di universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang cukup kuat. Semakin tingginya resiliensi akademik menentukan rendahnya stres akademik dan semakin rendahnya tingkat resiliensi akademik menentukan tingginya stres akademik pada mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Danianta, P. B., & Khotimah, S. K. (2024). Resiliensi Akademik Mahasiswa Akhir: Peran Optimisme dan Dukungan Teman Sebaya. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi)*, 19(1), 45. <https://doi.org/10.30587/psikosains.v19i1.7167>

- Delfri, N. R., Yendi, F. M., Ardi, Z., Zola, N., & Adlya, S. I. (2024). Gambaran Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Prasejatera Dalam Menyelesaikan Tugas Akhir Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 3(1), 1–7. <https://www.ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/EJPP/article/view/1194>
- Digie, N., Poli, A., & Ambarwati, K. D. (2024). Hubungan Antara Resiliensi dengan Stres Akademik Mahasiswa Profesi Ners dalam Menjalani Praktik Profesi *The Relationship Between Resilience and Academic Stress of Professional Nursing Students in Undergoing Professional Practice*. 5(3), 937–946. <http://jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/article/view/517/pdf>
- Gozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Universitas Diponegoro. <https://www.imamghozali.com/produk-78-.html>
- Ismail, N., Munadiyah, S., & Prihatini. (2024). Resiliensi Akademik Pada Mahasiswa Tahun Pertama Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 11176–11184. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11846>
- Kirana, A., Agustini, A., & Rista, E. (2022). Resiliensi dan Stres Akademik Mahasiswa Yang Sedang Menyelesaikan Skripsi di Universitas X Jakarta Barat. *Provitae: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 27–50. <https://doi.org/10.24912/provitae.v15i1.18379>
- Manullang, T. G., & Ambarita, T. F. (2024). Pengaruh Stres Akademik Terhadap Subjective Well-Being Pada Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Skripsi Di Universitas HKBP Nommensen Medan *The Effect Of Academic Stress On Subjective Well-Being In Students Who Are Working On Their Thesis At HKBP Nommensen*. 5(3), 718–730. <http://jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/article/view/464>
- Marfuatunnisa, N., & Sandjaja, M. (2023). Stres Akademik pada Mahasiswa yang Mengerjakan Skripsi di Indonesia Ditinjau dari Academic Help-seeking dan Resiliensi Akademik. *Jurnal Diversita*, 9(2), 218–227. <https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9356>
- Nurkholipah, F., & Gumiandari, S. (2024). Pengaruh Resiliensi Akademik Terhadap Stres Akademik Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 137–153. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i2.164>
- Priyatno, D. (2019). *SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa Dan Umum*. Andi Publisher. <https://www.gramedia.com/products/spss-panduan-mudah-olah-data-bagi-mahasiswa-dan-umum>

- Rahayu, S. A., Setyowati, R., & Fitriani, A. (2023). Peran Resiliensi dalam Memediasi Hubungan Antara Persepsi Dukungan Sosial Dosen Pembimbing dengan Prokrastinasi Akademik Selama Mengerjakan Skripsi. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.26740/jppt.v14n1.p1-11>
- Rahmawati, D. . (2012). *Pengaruh Self-efficacy terhadap Stres Akademik pada Siswa Kelas 1 Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) di SMP Negeri 1 Medan*. <https://id.scribd.com/document/576217325/25346-pdf>
- Setiawati, R., Suwidhagdo, D., & Rosyidah, H. (2023). Tingkat Resiliensi Akademik Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar. *Coution: Journal of Counseling and Education*, 4(2), 19–26. <https://doi.org/10.47453/coution.v4i2.1157>
- Siebert, A. (2005). *The Resiliency Advantage: Master Change, Thrive Under Pressure, and Bounce*. Google Books. https://books.google.co.uk/books?hl=en&lr=&id=IO362jxBPI4C&oi=fnd&pg=PR2&dq=resiliency+quiz&ots=EpT_TfDhRT&sig=OsdrHEu3tT1LBX2np4264ZgYgaw&redir_esc=y#v=onepage&q=resiliency+quiz&f=false
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono
- Wahidah, E. Y. (2018). Resiliensi Akademik Perspektif Psikologi Islam. In *Proceeding National Conference Psikologi UMG*. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=D8bSunsAAAAJ&citation_for_view=D8bSunsAAAAJ:LkGwnXOMwfcC



Pengaruh Permainan *Small Side Games* terhadap Lari Kecepatan 10 Meter pada Cabang Olahraga Sepak Bola Akademi Persib U-17

Muhammad Moreno Bagerry^{1*}, Iman Imanudin², Syam Hardwis³, Muhamad Fadli⁴

morenobagerry26@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², syamhardwis@yahoo.co.id³,

fadlimuhamad35.mf@gmail.com⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 20 01 2025. Revised: 17 02 2025. Accepted: 25 02 2025.

Abstract : Speed is one of the important aspects of physical condition in athletics, especially those involving fast movements such as soccer. This study aims to determine the effectiveness of the Small Side Games training method in increasing speed in soccer players aged 17-18 years. The research method used is an experimental design with a pre-experimental approach (pre-test, post-test design), where speed measurements were taken before and after treatment. The subjects of the study consisted of 30 Persib Bandung Academy athletes who participated in training for 5 weeks with a total of 15 meetings. Training was given three times a week with the application of the progressive overload principle, namely increasing training volume through training duration. The results of the study showed that the application of Small Side Games training did not provide significant changes in increasing speed in soccer athletes aged 17-18 years. This finding provides an illustration that this training method may need further adjustment to increase its effectiveness in increasing speed.

Keywords : Small Side Games, Speed, Football, Progressive overload.

Abstrak : Kecepatan merupakan salah satu aspek kondisi fisik yang penting dalam cabang olahraga atletik, terutama yang melibatkan gerakan cepat seperti sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode latihan *Small Side Games* dalam meningkatkan kecepatan pada pemain sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen dengan pendekatan *pre-eksperimental* (pre-test, post-test design), di mana dilakukan pengukuran kecepatan sebelum dan setelah perlakuan. Subjek penelitian terdiri dari 30 atlet Akademi Persib Bandung yang mengikuti latihan selama 5 pekan dengan total 15 pertemuan. Latihan diberikan tiga kali per minggu dengan penerapan prinsip *progressive overload*, yaitu peningkatan *volume* latihan melalui durasi latihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan latihan *Small Side Games* tidak memberikan perubahan signifikan terhadap peningkatan kecepatan pada atlet sepak bola usia 17-18 tahun. Temuan ini memberikan gambaran bahwa metode latihan ini mungkin perlu penyesuaian lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitasnya dalam meningkatkan kecepatan.

Kata Kunci : *Small Side Games*, Kecepatan, Sepak bola, Progressive overload.

PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan olahraga yang banyak diminati di Indonesia. Sepakbola dimainkan oleh seluruh kalangan masyarakat mulai dari usia dini hingga dewasa dapat memainkannya (Muhammad Ihsan Shabih et al., 2021). Sepakbola di Indonesia sedang dalam tahap perkembangan. Penataan sistem pembinaan usia dini mulai diatur dengan baik dan telah disusunnya buku Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia sebagai acuan bagi seluruh sekolah sepakbola atau akademi sepakbola dalam melakukan proses pembinaan sepakbola (Alkhadaaf & Syafii, 2019). Olahraga sepak bola ialah olahraga yang memerlukan kombinasi antara metode, taktik, serta fisik. Salah satu aspek fisik yang sangat penting dalam sepak bola merupakan kecepatan, paling utama untuk sprint jarak pendek semacam lari 10 meter (Supriady, 2020). Kecepatan ini kerap jadi penentu dalam situasi-situasi kritis, semacam merebut bola, mencetak gol, ataupun bertahan dari serangan lawan. Oleh sebab itu, kenaikan keahlian kecepatan jadi salah satu fokus utama dalam program pelatihan pemain muda (Malik et al., 2022).

Small-sided games (SSG) merupakan wujud latihan yang mengaitkan berbagai pembatasan seperti ukuran lapangan, jumlah pemain, durasi sesi, serta ketentuan ataupun regulasi khusus (Alzam et al., 2022). *Small-sided games* berguna buat mengenali bakat pemain sepakbola, serta kerap digunakan oleh orang dewasa selaku bagian dari program latihan reguler dalam bermacam format, bergantung pada tujuan dan filosofi pelatih (Akhmad, 2024). SSGs sudah menjadi metode pelatihan yang sangat populer di kalangan pemain sepak bola. Tetapi, kegunaan SSGs sudah diakui lebih dari 30 tahun yang lalu oleh pelatih sepak bola (Akbar et al., 2025). Berdasarkan jurnal yang peneliti baca ada karya akademis dari Carlos Queiroz saat mengajar di Fakultas Kinetika Manusia di Lisbon, Portugal, Queiroz mendorong penelitian lebih lanjut tentang SSGs dengan cara menekankan pentingnya mengukur tuntutan fisik, teknis, dan taktis yang terkait dengan variasi jumlah pemain, ukuran lapangan, gawang, dan aturan (Hanief et al., 2023). Kemajuan terbaru dalam teknologi, seperti GPS dan monitor detak jantung, serta pengembangan alat observasi baru untuk analisis taktis telah memungkinkan pelatih dan peneliti untuk mempelajari karakteristik taktis, fisiologis, dan biomekanis spesifik dari berbagai SSGs (González-Víllora et al., 2015).

Kecepatan merupakan salah satu aspek kondisi fisik yang berarti untuk bermacam kelas pada cabang atletik. Kecepatan mempengaruhi terhadap kegiatan olahraga yang membutuhkan

gerakan kecepatan (Slamet Widodo, 2010). Sprint ataupun lari cepat yang baik memerlukan reaksi yang cepat, akselerasi yang baik, serta jenis lari yang efektif (Johan Cahyo B, Musyafari Waluyo, 2012). Kecepatan, kekuatan otot tungkai serta kelincahan ialah elemen penting dalam olahraga sepakbola (I Gusti Putu Ngurah Adi Santika & Maryoto Subekti, 2020). Kecepatan diperlukan sebab kecepatan merupakan kemampuan untuk menempuh jarak tertentu terutama jarak pendek, dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (Supian, 2014). Selain itu, permainan pertandingan dicirikan oleh interaksi fisik yang kompleks (lari berkecepatan tinggi yang berkelanjutan, akselerasi serta percepatan) (Arridh1 et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian (Nazir, 2009). Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut (Wahidmurni, 2017). Pada penelitian ini metode penelitian yang dipilih termasuk dalam penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, ialah suatu studi penelitian di mana satu ataupun lebih variabel independen secara sistematis divariasikan oleh periset buat memastikan dampak dari variasi ini (Jack R. Fraenkel, 2017). Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya, penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *pre-eksperimental* (pre - test, post – test design), pada desain ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan tes awal (pre - test), kemudian diberikan perlakuan dan dilakukan pengukuran (post - test) untuk mengetahui akibat dari perlakuan itu.

Subjek penelitian ini adalah atlet akademi Persib Bandung yang berjumlah sebanyak 30 orang atlet. Adapun pemilihan partisipan pada penelitian ini yaitu atlet pada kelompok umur 17-18 tahun, sebab pada kelompok tersebut banyak kompetisi yang berjenjang serta bertaraf nasional, pula pada kelompok tersebut jadi simulasi permainan sesungguhnya serta pada umur tersebut masih dalam pertumbuhan mengarah level profesional. Selain itu pemilihan akademi Persib adalah sebuah wadah bagi anak-anak berbakat untuk mengembangkan potensi mereka di dunia sepak bola. Dengan program pembinaan yang komprehensif, akademi ini dapat melahirkan generasi pemain sepak bola Indonesia yang berprestasi. serta terdapat gelaran liga 1 kelompok usia 16, 18, serta 20 yang menjadikan kesempatan mereka berkiprah pada kompetisi tersebut sangat besar.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Lapangan Bola Sepaca Angkatan darat (AD) Bandung Jalan. Hegarmanah Nomor. 152. Hegarmanah, Kec. Cidadap Kota Bandung, Jawa Barat 40141 serta Penelitian ini dilaksanakan tiap hari Senin, Rabu, Jum'at pada jam 16. 00 hingga dengan 17.50 WIB dan *treatment* diberikan sebanyak total 15 kali pertemuan selama 5 pekan dengan pembagian 3 kali sesi latihan per pekan dengan salah satu prinsip latihan yang harus terapkan yaitu prinsip *progressive overload* dengan metode menaikkan jumlah *volume* pada set berupa durasi Latihan. Adapun bentuk latihan SSG diterapkan dengan variasi intensitas dan durasi, dikombinasikan dengan metode latihan kombinasi yang mengaitkan beban anaerobik serta aerobik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data berdasarkan hasil statistik pada *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui pada *tabel 1* di bawah ini.

Tabel 1. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Interval – Pyramid	0,044	1,20	9	0,261

Dari hasil tabel di atas *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan Interval dan Pyramid adalah sebesar 0,044. Nilai *t* yang diperoleh adalah 1,20 dengan derajat kebebasan (*df*) 9. Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,261 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan secara statistik. Artinya, tidak ada perbedaan antara kelompok interval dan kelompok pyramid. Tentunya hasil ini telah melewati serangkaian uji prasyarat. Berdasar kan hasil uji normalitas dan homogenitas dianggap normal dan homogen pada latihan *small side game* melalui metode interval, pyramid, dan mix. Prinsip permainan *small side games 5 vs 5* interval *versus continuous* pada pemain amatir spanyol meunjukkan bahwa permainan *continuous* dapat menyebabkan beban fisik yang lebih besar daripada selama permainan intermiten, tetapi tanpa perbedaan yang signifikan dalam respons detak jantung.

Tabel 2. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Interval – Mix	0,073	2,395	9	0,040

Dari hasil tabel tersebut *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan Interval dan Pyramid adalah sebesar 0,073. Nilai *t* yang diperoleh adalah 2,395 dengan derajat kebebasan (*df*) 9. Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,040 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa

tidak ada perbedaan secara statistik. Artinya, tidak ada perbedaan antara kelompok interval dan kelompok pyramid. Tentunya hasil ini telah melewati serangkaian uji prasyarat.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

		Paired Differences			
		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Mix – Pyramid	0,177	3,445	9	0,07

Dari data di atas merupakan hasil perbandingan antara kelompok mix dengan kelompok interval, *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan Interval dan Pyramid adalah sebesar 0,177. Nilai t yang diperoleh adalah 3,445 dengan derajat kebebasan (df) 9. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,07 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan secara statistik. Artinya, tidak ada perbedaan antara kelompok interval dan kelompok pyramid. Tentunya hasil ini telah melewati serangkaian uji prasyarat. Deskripsi data dalam penelitian ini mencakup hasil uji normalitas diketahui bahwa penelitian ini berdasarkan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel pengujian data pre - test and post – test (sig. $> 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan tes akhir *small sided game* dengan konsep interval, *pyramid* dan *mix* terhadap peningkatan speed 30 meter pada penelitian ini berdistribusi normal dan dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Selain itu, analisis statistik selanjutnya yang mengasumsikan uji homogenitas pada penelitian untuk mengetahui apakah varians dari beberapa kelompok data sama atau tidak menggunakan uji *Levene Statistic* pada taraf $\alpha 0,05$ dapat diketahui dengan nilai signifikan $\alpha > 0,05$ maka dapat dikatakan semua variable tersebut berasal dari variansi yang sama (homogen). Oleh karena itu, asumsi homogenitas dengan varian terpenuhi, memungkinkan penggunaan analisis statistik selanjutnya hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah Pretest Treatment Posttest terdapat pengaruh antara masing-masing variabel dengan menguji kebenaran suatu pernyataan dan menarik kesimpulan apakah pernyataan diterima atau ditolak menggunakan analisis pada SPSS 25. Tentunya hasil ini telah melewati serangkaian uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan prinsip *small side games*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode latihan *Small Side Games* terhadap peningkatan kecepatan (Putra et al., 2022). Latihan *small sided games* ialah sesuatu latihan yang berkembang, dengan menyajikan situasi permainan yang membuat pemain memperoleh penguasaan aspek teknik, taktik, dan fisik (M Al Ghani et al., 2022). SSG dapat didefinisikan sebagai permainan terbatas yang dipraktikkan di ruang kecil, sering kali dengan aturan yang diadaptasi dan jumlah pemain yang lebih sedikit (Lugaya et al., 2019). *Small side*

games berfokus pada ketersediaan lingkungan latihan yang menuntut keterlibatan fisik dan kognitif secara bersamaan, (Owen et al., 2012). Maka penelitian ini mencakup metode small side games (permainan sisi kecil), dengan prinsip latihan interval, pyramid, dan mix dalam format 5 vs 5 dengan rejimen intermiten yang berbeda interval terbagi (6 x 3 menit, 8 x 3 menit, dan 10 x 3 menit), *pyramid* 6,7,8 menit hingga 9,10,11 menit dan *mix set* 1 menggunakan interval dan set 2 menggunakan *pyramid*.

Temuan ini menunjukkan bahwa latihan *small side game* tidak dapat memberikan perubahan terhadap peningkatan kecepatan pada cabang olahraga sepak bola kelompok umur 17-18 tahun. Hal tersebut dibuktikan atas dasar penelitian terdahulu bahwa metode SSG hanya dapat meningkatkan daya tahan atau *endurance*. Sebab daya tahan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas fisik secara terus-menerus dan efisien dalam jangka waktu yang lama tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan (M Wahyu Firmansah*, 2021). Pasalnya, *small side games* biasanya dimainkan dengan intensitas tinggi karena area yang lebih kecil menuntut pemain untuk bergerak lebih cepat dan lebih sering. Karena hal ini melatih sistem kardiovaskular untuk meningkatkan daya tahan (Muhamad Fajriyudin, Rizki Aminudin, 2020). Dengan demikian, intensitas latihan yang tinggi dan pola istirahat yang terstruktur pada metode ini memungkinkan tubuh untuk beradaptasi secara optimal dengan kebutuhan fisik pada olahraga seperti sepak bola. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode *small-sided games* efektif dalam mencapai intensitas latihan yang umumnya melebihi 80%, latihan ini memberikan manfaat yang signifikan (Brandes, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Small Side Games (SSG) dalam latihan sepak bola kelompok umur 17-18 tahun tidak memberikan perubahan yang signifikan terhadap peningkatan kecepatan. Meskipun metode ini melibatkan latihan dengan intensitas tinggi yang berfokus pada peningkatan daya tahan, temuan menunjukkan bahwa SSG lebih efektif dalam meningkatkan daya tahan fisik daripada kecepatan lari. Hal ini dapat disebabkan oleh karakteristik latihan yang berfokus pada pengembangan sistem kardiovaskular dan ketahanan tubuh melalui latihan intensitas tinggi pada ruang yang lebih kecil, yang memaksa pemain untuk bergerak lebih sering. Sementara itu, meskipun tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok latihan yang menggunakan metode interval, pyramid, dan kombinasi (mix), penelitian ini mengindikasikan bahwa Small Side Games mungkin perlu disesuaikan dengan lebih spesifik dalam meningkatkan kecepatan. Oleh

karena itu, untuk meningkatkan efektivitas latihan dalam mengembangkan kecepatan, penelitian lebih lanjut dengan variasi metode yang lebih terfokus pada akselerasi dan sprint mungkin diperlukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M., Makassar, U. N., & Studi, P. (2025). *Pelatihan small side games bagi atlet futsal kota makassar*. 6, 290–294. <https://doi.org/10.36728/jpf.v6i1.4165>
- Akhmad, N. (2024). *Pengaruh Small Sided Games Strategi Efektif Meningkatkan Kelincahan Di Klub Sepak Bola Bima Sakti*. 5(1), 323–329. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/3461>
- Alkhadaaf, D. M., & Syafii, I. (2019). Pengaruh Latihan Diamond Pass Dan Small Side Game Terhadap Ketepatan Passing Sepakbola Pada Ssb Rokat Fc U-14 Sidoarjo. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 2(3), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/31255>
- Alzam, M., Kastrena, E., & Taufik, S. (2022). Pengaruh Metode Latihan (Small Side Game) Terhadap Peningkatan Vo2max Pada Cabang Olahraga Futsal. *SENKIM: Seminar Nasional ...*, 2(1), 195–200. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11302>
- Arridho, I., Padli, P., Arwandi, J., & Yenes, R. (2021). Kondisi Fisik Pemain Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 3(4), 340-350. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i4.737>
- Brandes, M. (2020). *Physical Responses of Different Small-Sided Game Formats in Elite Youth Soccer Players*. November 2011, 0–8. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e318231ab99>
- Cahyo B, J., Waluyo, M., & Rahayu, S. (1). PENGARUH LATIHAN LOMPAT KIJANG TERHADAP KECEPATAN LARI. *Journal of Sport Science and Fitness*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jssf.v1i1.207>
- Fajriyudin, M., Aminudin, R., & Fahrudin, F. (2021). Pengaruh Metode Continuous Running Terhadap Peningkatan Daya Tahan Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat di Pondok Pesantren Modern Nurussalam. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 51–59. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4435>
- González-Víllora, S., Serra-Olivares, J., Pastor-Vicedo, J. C., & da Costa, I. T. (2015). Review of the tactical evaluation tools for youth players, assessing the tactics in team sports: football. *SpringerPlus*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.1186/s40064-015-1462-0>

- Hanief, Y. N., Ridho, Y., & Setiawan, A. (2023). *Journal of Sport Sciences and Fitness The Impact of 11 Sessions of 4v4 + 1 + Target Training Can Enhance Pass Accuracy Short-Passing Accuracy in Adolescent Football Players*. 5, 6–14.
<https://journal.unnes.ac.id/journals/jssf/article/view/8549>
- I Gusti Putu Ngurah Adi Santika, & Maryoto Subekti. (2020). Korelasi Kecepatan Lari dan Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Kelincahan Siswa. *Jurnal Adiraga*, 6(2), 01–09.
<https://doi.org/10.36456/adiraga.v6i2.2723>
- Jack R. Fraenkel, N. E. W. (2017). How to Design and Evaluate Research in Education. In Michael Ryan (Ed.), *McGraw-Hill* (7th ed., Vol. 91). Beth Mejjia.
- Lugaya, Y. R., Komarudin, K., & Fitri, M. (2019). Penerapan Model Latihan Small-Side Games terhadap Peningkatan Intrinsic Motivation dan Social Behavior Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 456–466. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i3.22338>
- M Al Ghani, Aspar, M., & Yulianingsih, I. (2022). Penerapan Metode Latihan Small Side Games Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(2), 47–56.
<https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1933>
- M Wahyu Firmansah*, T. J. (2021). *Model Latihan Daya Tahan Pada Sepakbola: A Literature Review*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/41395>
- Malik, A., Hasibuan, M. N., & Nurkadri, N. (2022). Pengaruh Variasi Latihan Small Side Games terhadap Kemampuan Passing Sepakbola Pemain Usia 11-13 Tahun SSB TASBI Tahun 2021. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 5(01), 1–7. <https://doi.org/10.35706/jurnalspeed.v5i01.6505>
- Muhammad Ihsan Shabih, Iyakrus, & Destriani. (2021). Latihan Zig-Zag Terhadap Kelincahan Menggiring Bola Pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 145–152. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1289>
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian Edisi Ketujuh*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Owen, A. L., Wong, D. P., Paul, D., & Dellal, A. (2012). Effects Of A Periodized Small-Sided Game Training Intervention On Physical Performance In Elite Professional Soccer. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 26(10), 2748–2754.
<http://dx.doi.org/10.1519/JSC.0b013e318242d2d1>
- Putra, A. N., Lawanis, H., 'ala, F., & Bahtra, R. (2022). Efektivitas Model Latihan Small Sided Games Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Siswa Ssb

Usia 12 Tahun. *Sporta Saintika*, 7(1), 111–120.

<https://doi.org/10.24036/sporta.v7i1.218>

Supian, A. (2014). Kontribusi Kecepatan Lari dan Kelincahan Terhadap Kecepatan Dribbling Bolabasket Pada Pemain Basket Putra SMKN 3 Banjarbaru. *Jurnal Multilateral*, 13(1), 37–53. <https://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v13i1.2461>

Supriady, A. (2020). Pengaruh small sided games terhadap peningkatan vo2max. *Jpoe*, 2(2), 172–184. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i2.56>

Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–27.



Pengaruh *Self Compassion* terhadap *Psychological Well Being* pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Natasya Merdika^{1*}, Moesarofah²

natasyamdka17@gmail.com^{1*}, moesarofah@unipasby.ac.id²

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Received: 08 02 2025. Revised: 16 02 2025. Accepted: 26 02 2025.

Abstract : *Self Compassion* and *Psychological Well Being* which aims as an attitude of kindness to oneself in facing various difficulties, which is needed by Guidance and Counseling Students. Using a quantitative approach cross-sectional design. Data were collected through 2 types of measurement scales, namely the *Self Compassion Scale* and the *Psychological Well Being Scale*, using the *Simple Random Sampling* technique to select 132 respondents randomly from 160 populations, the results of the analysis with the Spearman test showed 0.000 because the Sig. value. (2-tailed) <0.05, indicating a strong influence. The findings of this study are useful for guidance and counseling services on campus in the application of *Self Compassion* to *Psychological Well Being* in Guidance and Counseling Students.

Keywords : *Self Compassion*, *Psychological Well Being*, Students.

Abstrak : *Self Compassion* dan *Psychological Well Being* yang bertujuan sebagai sikap kebaikan pada diri sendiri dalam menghadapi berbagai macam kesulitan, yang dibutuhkan Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Menggunakan metode kuantitatif *desain cross-sectional*. Data di sebar dilapangan dengan melalui 2 jenis skala pengukuran, yaitu Skala *Self Compassion* dan Skala *Psychological Well Being*, menggunakan teknik *Simple Random Sampling* untuk memilih responden sebanyak 132 secara acak dari 160 populasi, hasil analisis dengan uji Spearman memaparkan sebesar 0,000 karena nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05, mengindikasikan pengaruh yang kuat. Temuan penelitian ini berguna untuk layanan bimbingan dan konseling di kampus dalam penerapan *Self Compassion* terhadap *Psychological Well Being* pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.

Kata Kunci : Belas Kasih Diri, Kesejahteraan Psikologi, Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Mahasiswa adalah individu yang memiliki peran ganda baik menjadi makhluk individu maupun menjadi makhluk sosial yang memiliki tugas perkembangan yang harus dijalankan agar tercapainya individu yang siap untuk bertanggung jawab atas perjalanan hidupnya dan merupakan fase peralihan dari rentang usia 18-25 tahun. Sehingga rentan mengalami stress dan beban mental dalam kehidupannya (Hulukati Wenny, 2018). Pentingnya mahasiswa mulai

How to cite: Merdika, N., & Moesarofah, M. (2025). Pengaruh *Self Compassion* terhadap *Psychological Well Being* pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (1), 224-231.

Copyright © 2025 Natasya Merdika, Moesarofah

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

mengenal konsep diri sebagai bagian memahami kebutuhan dalam hidupnya dan intropeksi terhadap kekurangan dan kelebihan dirinya (Hartanti, 2018). Saat masa perkuliahan idealnya *psychological well being* harus dimiliki oleh setiap mahasiswa guna mempermudah seseorang dalam menjalani kehidupan. Dengan fase peralihan dari remaja akhir menuju dewasa awal tentunya berdampak pada mahasiswa dalam pengendalian *psychological well being* yang ideal.

Kebahagiaan dan kepuasan hidup menjadi sebuah unsur penting dalam mahasiswa melakukan aktivitas perkuliahan. *Psychological well being* adalah kondisi seseorang bisa hidup menjadi dirinya sendiri tanpa dibuat-buat, dapat membentuk hubungan baik dengan orang lain, juga bisa bertahan dan menyesuaikan diri dalam tekanan sosial, mampu mengontrol diri dalam lingkungan, memunculkan kebermaknaan hidup, dan percaya pada potensinya (Isnaeni dan Nashori, 2022). Hal ini sesuai dengan kutipan dari Direktorat Pendidikan Tinggi (*Center for public Mental Health*, 2012), diharapkan mahasiswa memiliki kualitas dalam menguasai ilmu pengetahuan yang di tempuh, dengan dibersamai kemampuan secara teknologi, agar dapat mempunyai *softskill* yang memadai. Kenyataannya kewajiban dalam perkuliahan begitu kompleks. Sesuai perolehan wawancara kepada beberapa mahasiswa di prodi Bimbingan dan Konseling yang dilakukan oleh peneliti, kampus Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pada tanggal 28 Maret 2024 menunjukkan bahwa dalam lingkungan perkuliahan kurangnya pemahaman akan diri sendiri yang sangat berdampak pada kehidupan sosial mahasiswa dan tanggung jawabnya di perkuliahan.

Sudut pandang Dosen prodi Bimbingan dan Konseling, yang dilakukan dengan wawancara pada hari yang sama, diungkapkan bahwa mahasiswa melakukan kesenangan sesaat yang mereka anggap dapat memuaskan diri tanpa memikirkan konsekuensi jangka panjang, seperti merokok, pergaulan bebas, maupun bermain game secara terus menerus. Bentuk kepedulian juga memberi sifat kebaikan pada diri sendiri saat mengalami hal-hal yang sulit dalam perjalanan hidup dan menemukan keterbatasan diri adalah definisi dari *Self Compassion*. (Halim, 2015) mengemukakan bahwa ada hal yang bisa menghalangi seseorang menjalankan hidupnya yaitu emosi negatif seperti melakukan kesenangan sementara yang mereka anggap dapat memuaskan diri tanpa ada penyelesaian, hal ini yang membuat individu kurang bisa berkembang dan justru memilih menarik diri dari lingkungan. *Self compassion* yang tinggi cenderung akan memunculkan sikap memberi kasih sayang pada diri sendiri, bersikap baik dan bukan mengkritik diri sendiri. Bukan hanya menyerah ataupun fokus terhadap kesusahan. Kegagalan maupun kekurangan sebagai bagian dari kehidupan manusiawi.

Karakter baik yang harus dimunculkan adalah rasa percaya diri, sebab dapat memunculkan perasaan mencintai diri (Moesarofah, 2022). Maka sifat penting agar bisa mencintai diri sendiri sepenuhnya juga berasal dari proses mengenal diri sendiri. Penjelasan di atas dapat diartikan seharusnya bentuk *self compassion* di mahasiswa bimbingan dan konseling perlu berkaitan dengan *psychological well being* dan kemudian diterapkan dalam aktivitas sehari-hari. Mahasiswa dengan *self compassion* yang tinggi ketika dihadapkan dengan kegagalan dapat menyesuaikan diri dengan menerima keadaan apa adanya (Kinayung Dian, 2024). Menunjukkan juga *self compassion* yang baik bisa mendorong mahasiswa untuk mengelola kehidupan sehingga dapat mengembangkan kapasitasnya. Memiliki kesamaan dengan penelitian (Rajes Aditya, 2022) pentingnya menerapkan *self compassion* dan *psychological well being* membuat mahasiswa sanggup menemukan jalan keluar untuk menangani masalah atau hambatan yang ditemui. Sehingga dapat melakukan kontrol terhadap emosi negatif, dan mulai fokus kepada kemajuan yang positif. (Wardi Agustina Rahmi, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif yang dipilih sebagai proses berjalannya penelitian ini dengan mengambil *desain cross-sectional*. Data terkumpul melalui survei yang melibatkan Mahasiswa Bimbingan dan Konseling angkatan 2021, 2022, 2023. Peneliti kemudian melakukan pengambilan sample memilih teknik *Simple Random Sampling*. Diambil sebanyak mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021, 2022, 2023 dengan jumlah 132 sampel dari 160 populasi. Berlandaskan teori (Neff, 2003), data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari skala *self compassion* serta skala *psychological well being* yang berlandaskan teori (Ryff, 1889). Pengukuran dilakukan dengan skala jenis “Likert” berjumlah 4 poin, dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS), (Suasapha, 2020). Sebelum digunakan dalam penelitian utama, pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dari kuesioner tersebut diuji coba kepada 32 Responden diluar prodi mahasiswa Bimbingan dan Konseling untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Hasil uji validitas dari, skala *self compassion* dalam jumlah keseluruhan 18 item pernyataan terdapat 11 item valid dan 7 item tidak valid. Skala *psychological well being* dalam jumlah keseluruhan 18 item pernyataan terdapat 12 item valid dan 6 item tidak valid. Menunjukkan hasil uji validitas dengan total *correlation* untuk skala *self compassion* memiliki rentang antara 0,412 hingga 0,641 sedangkan untuk skala *psychological well being* memiliki rentang antara 0,316 hingga 0,705. Nilai reliabilitas yang dimiliki skala *self compassion*

menunjukkan 0,728 dan nilai reliabilitas skala *psychological well-being* menunjukkan 0,743. Keduanya menghasilkan nilai lebih dari 0,60. Menunjukkan ketika suatu alat ukur telah memenuhi kriteria uji validitas dan reliabilitas, dapat dijadikan instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengumpulkan 132 Responden dari Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021, 2022, 2023 dengan menggunakan kuisioner. Peneliti memproses data yang terkumpul dan melakukan analisis menggunakan SPSS 26.0. Berikut hasil statistik deskriptif yang diperoleh :

Tabel 1. Data Deskriptif Penelitian pada Tabel 1

	Jumlah Data	Minimum	Maximum	Mean	Standard Deviation
<i>Self Compassion</i>	132	29	49	38.35	3.996
<i>Psychological Well Being</i>	132	22	44	34.13	4.041
Valid N (listwise)	132				

Tabel tersebut menunjukkan jumlah data (N) dari setiap variabel sebanyak 132 responden. Pada variabel *self compassion* memiliki nilai terendah tercatat 29,00 nilai terbesar tercatat 49,00 rata-rata nilai tercatat 38,35 dan standar deviasi nilai tercatat 3,996. Pada variabel *psychological well being* memiliki nilai terendah tercatat 22,00 nilai terbesar tercatat 44,00 rata-rata nilai tercatat 34,13 dan standar deviasi nilai tercatat 4,041.

Tabel 2. Kategorisasi Berdasarkan Aspek *Self Compassion*

Kategori	Norma	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$X \geq (38 + 4)$	$X \geq 42$	23	17%
Sedang	$(38-4) \leq X < 38+4$	$34 \leq X < 42$	96	73%
Rendah	$X < 38 - 4$	$X < 34$	13	10%
	Jumlah		132	100%

Self Compassion, kategori tinggi dengan jumlah 23 (17%) mahasiswa, sedangkan kategori sedang sebanyak 96 (73%) mahasiswa dan 13 (10%) mahasiswa tergolong dalam kategori rendah.

Tabel 3. Kategorisasi Aspek *Psychological Well Being*

Kategori	Norma	Skor	Frekuensi	%
Tinggi	$X \geq (34 + 4)$	$X \geq 38$	20	15%
Sedang	$(34-4) \leq X < 34+4$	$30 \leq X < 38$	102	77%
Rendah	$X < 34 - 4$	30	10	8%
	jumlah		132	100%

Psychological Well Being, kategori tinggi dengan jumlah 20 (15%) mahasiswa, sedangkan kategori sedang sebanyak 102 (77%) mahasiswa dan 10 (8%) mahasiswa tergolong dalam kategori rendah.

Tabel 4. Uji Normalitas dengan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*

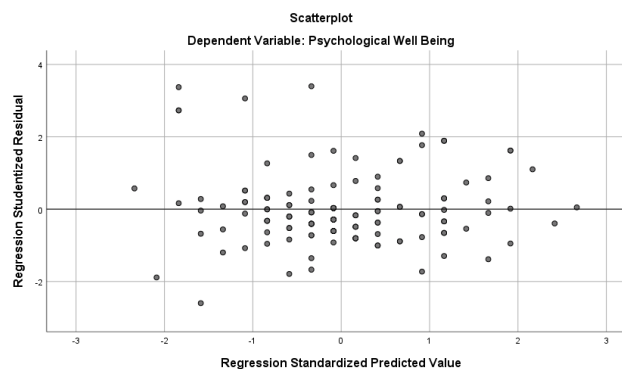
		Unstandardized Residual
N		132
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,15722333
Most Extreme Differences	Absolute	0,158
	Positive	0,158
	Negative	-0,082
Test Statistic		0,158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

Uji Normalitas jenis Kolmogorov Smirnov diatas memaparkan data penelitian tidak menunjukkan hasil yang berdistribusi normal karena nilai signifikan (0,00) menggambarkan hasil kurang dari 0,05. Oleh sebab itu analisis statistik selanjutnya akan menggunakan metode Non-Parametrik, Uji Spearman.

Tabel 5. Uji Linieritas dengan Anova

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Psychological Well Being * Self Compassion	Between Groups	(Combined)	1172,565	20	58,628	6,735	0,000
Linearity			832,995	1	832,995	95,693	0,000
Deviation from Linearity			339,571	19	17,872	2,053	0,011
Within Groups			966,245	111	8,705		
Total			2138,811	131			

Uji Linieritas dengan SPSS 26 nilai sig menunjukkan 0,011 kurang dari 0,005. Oleh sebab itu dapat disimpulkan data tersebut tidak memiliki hubungan linear dikedua variabel.



Gambar 1. Uji Heteroskedastisitas

Pada gambar di atas tidak adanya heteroskedastisitas karena tidak membentuk pola tertentu, penyebaran relatif merata.

Tabel 6. Uji Spearman

			Self Compassion	Psychological Well Being
Spearman's Rho	Self Compassion	Correlation	1.000	.645**
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		Jumlah Data	132	132
	Psychological Well Being	Correlation	.645**	1.000
		Coefficient		
Sig. (2-tailed)		.000	.	
	Jumlah Data	132	132	

Hasil output di atas tertera Signifikan 0,000. Dapat dikatakan adanya pengaruh nilai Signifikan < dari 0,05. Dengan Sig 0,000 mengartikan data diatas menjawab adanya pengaruh signifikan antara variabel *Self Compassion* (X) dan *Psycholgical Well Being* (Y), dan dari hasil output diatas diperoleh angka koefisien 0,645** artinya tingkat kekuatan pengaruh diantara kedua variabel adalah kuat. Berdasarkan pengujian koefisien korelasi skor *self compassion* dengan *psychological well being* sebagaimana dapat dilihat di tabel. Diperoleh angka signifikansi <0,05 selanjutnya dinyatakan bahwa Hipotesis alternatif diterima dan Hipotesis nol ditolak atau dengan kata lain terdapat pengaruh antara *self compassion* terhadap *psychological well being*. Koefisien korelasi yang berada pada angka 0,645** menunjukkan bahwa keeratan pengaruh antara kedua variabel berada pada level yang kuat. Mengartikan dengan semakin tingginya *self compassion* semakin baik pula *psychological well being*, begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat *self compassion* maka semakin rendah pula tingkat *psychological well being*.

Hal ini di dukung oleh penelitian relevan (Margaretha, dkk, 2023) dengan judul *self compassion* untuk meningkatkan kesejahteraan psikologi, dengan menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara *self compassion* dan *psychological well being*. Penelitian selanjutnya (Kusniawati, 2024) memberi hasil penerapan *self compassion* dapat menurunkan rasa *loneliness* terhadap mahasiswa perantauan. Relevan dengan penelitian (Neff & Costingan, 2014) Penerapan *Self Compassion* tidak membuat individu untuk menghindari perasaan negatif, melainkan bagaimana individu bisa menerima perasaan negatif agar bisa perlahan menerapkan simpati kepada dirinya sendiri. Kemudian hasil menunjukkan positif terhadap penerapan *self compassion* di perawat isntalasi rawat inap RSUD Kabupaten Jombang dengan *psychological well being* (Sawitri Dewi & Siswati, 2019), hasil menunjukkan *self*

compassion dengan *resilience* menunjukkan hubungan positif di mahasiswa tingkat akhir (Oktaviani Mira, 2021). Penelitian lainnya mengkaji adanya pengaruh positif *self compassion* terhadap fase dewasa awal yang menghadapi *quarter life crisis* di wilayah Karawang dengan *psychological well-being* dengan penerapannya dapat membantu individu bisa mengontrol rasa kecemasan terhadap masa depannya (Mulyadi Dwi Lybia Desri, dkk, 2024). Penelitian lain yang menjelaskan, *self compassion* merupakan variabel yang memberikan sumbangan baik pada *psychological well being* (Homan, 2016) dan selanjutnya penelitian (Renggani dan Wideasavitri, 2018) juga menyatakan penerapan *self compassion* terhadap *psychological well being* memang berpengaruh positif terhadap proses perjalanan hidup.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa *self compassion* memiliki dampak yang jelas menguntungkan terhadap *psychological well being* mahasiswa Bimbingan dan Konseling yang aktif di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Mengartikan semakin tinggi tingkat *self compassion* mahasiswa, semakin tinggi pula tingkat *psychological well being* mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Halim, A.R. (2015). Pengaruh Self Compassion Terhadap Subjective Well Being Pada Mahasiswa Asal Luar Jawa Tahun Pertama Universitas Negeri Semarang. Skripsi, Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hartanti Jahju, (2018). Konsep Diri Karakteristik Berbagai Usia. <https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/3933/>
- Homan, K. J. (2016). Self-compassion and psychological well-being in older adults. *Journal of Adult Development*, 23(2), 111–119. <https://doi.org/10.1007/s10804-016-9227-8>
- Hulukati Wenny, Djibran Rizki Mohammad (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Isnaeni, R., & Nashori, H. F. (2022). Pengaruh Religiusitas dan Welas Asih Diri terhadap Kesejahteraan Psikologis Orang Tua Anak Berkebutuhan Khusus. <https://doi.org/10.20885/10.20885/psikologika.vol27.iss1.art10>
- Kinayung Dian, Andini Rizky Galuh (2024). Stress Akademik pada Mahasiswa Baru: *Self Compassion* dan Penyesuain Diri. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/SNFP/article/view/15855>

- Kusniawati, Mubina Nuram, Leomata Hati Citra (2024). Peran *Self Compassion* dalam Menghadapi Loneliness pada Mahasiswa Perantau. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i3.466>
- Margaretha T, dkk, (2023). *Self Compassion* untuk meningkatkan kesejahteraan psikologi mahasiswa.
- Moesarofah, M. (2022). Isue Kepercayaan Dalam Kajian Kesehatan Mental. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 317-323. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i2.149>
- Mulyadi Dwi Lybia Desri, dkk (2024). Kontribusi *Self Compassion* Terhadap *Psychological Well Being* Dewasa Awal yang Mengalami Quarter Life Crisis di Karawang. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i2.412>
- Neff, K. (2003). Self-Compassion: An Alternative Conceptualization of a Healthy Attitude Toward Oneself. *Self and Identity*, 2(2), 85–101. <https://doi.org/10.1080/15298860309032>
- Neff, K. D., & Costigan, A. P. (2014). Self Compassion, Wellbeing, and Happiness. <https://self-compassion.org/wp-content/uploads/publications/Neff&Costigan.pdf>
- Oktaviani Mira, Cahyawulan Wening (2021). Hubungan Antara Self Compassion dengan Resiliensi pada Mahasiswa Tingkat Akhir. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.102.06>
- Rajes Aditya, dkk (2022). *Self Compassion* dan *Psychological Well Being* Mahasiswa yang Sedang Menyusun Skripsi. <http://dx.doi.org/10.36709/sublimapsi.v3i1.21397>
- Renggani, A., & Widiasavitri, P. (2018). Peran Self-Compassion terhadap Psychological Well-Being Pengajar Muda di Indonesia Mengajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 418-429. doi:10.24843/JPU.2018.v05.i02.p13
- Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(6), 1069–1081. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.57.6.1069>
- Sawitri, D., & Siswati, S. (2019). Hubungan Antara Self-Compassion Dengan Psychological Well-Being Pada Perawat Instalasi Rawat Inap RSUD Kabupaten Jombang. *Jurnal EMPATI*, 8(2), 437-442. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.24410>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 29–40. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>



Pengembangan Media Miniatur Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPAS SD

Siti Nur Oktaviani^{1*}, Meirza Nanda Faradita², Badruli Martati³
nuroktvss6@gmail.com^{1*}, meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id²,
badrulimartati@um-surabaya.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Received: 21 01 2025. Revised: 12 02 2025. Accepted: 03 03 2025.

Abstract : The research is to develop a miniature diorama media product of the water cycle for science learning that has quality in terms of practical validity and effectiveness. This research uses the development method (RnD), this development uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya, with the research subjects being 37 fifth grade students. The research was conducted in October - November 2024. Data collection techniques used questionnaires and tests. The research instruments were in the form of validation sheets for experts and materials, teacher response questionnaire sheets and student questionnaire sheets, and test sheets. This research produced a miniature diorama media of the water cycle that obtained very valid criteria with a percentage reaching 97.5% in media expert validation, while the results of material expert validation obtained a percentage of 96.66%. The results of practicality were seen from the teacher questionnaire response sheet of 96% and students obtained 90% with the category "very practical". The results of the effectiveness test showed a value of 86.83% with the category of "effective" based on the level of student learning completion. It can be concluded that this water cycle diorama miniature media product meets the criteria of valid, practical and effective.

Keywords : Miniature diorama, Water cycle, Science learning.

Abstrak : Penelitian adalah untuk mengembangkan produk media miniatur diorama siklus air untuk pembelajaran IPAS yang memiliki kualitas dalam hal validitas praktis, dan efektivitas. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (RnD), pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V dengan jumlah 37 peserta didik. Penelitian dilakukan di bulan Oktober – November 2024. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk ahli dan materi, lembar angket respon guru dan lembar angket peserta didik, serta lembar tes. Penelitian ini menghasilkan media miniatur diorama siklus air memperoleh kriteria sangat

valid dengan presentase mencapai 97,5% pada validasi ahli media, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 96,66%. Hasil kepraktisan dilihat dari lembar respon angket guru 96% dan peserta didik memperoleh 90% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai 86,83% dengan katagori “efektif” berdasarkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa produk media miniatur diorama siklus air ini mendapatkan kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Miniatur diorama, Siklus air, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alat yang penting untuk bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan nasional adalah upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka (Afiani, 2019). Para ahli di bidang pendidikan harus menghasilkan berbagai inovasi untuk memperbaiki kualitas dan karakter siswa. Khususnya inovasi dalam media pendidikan semakin inovatif harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru di era saat ini (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Faradita, 2018). Pada era saat ini, dalam program kurmer mata pelajaran (IPA) digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengubah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan maksud untuk menghasilkan siswa yang dapat merawat lingkungan dan kehidupan sebagai suatu kesamaan (Purnawanto, 2022). Guru diberikan kebebasan untuk memilih bahan ajar yang sesuai, dengan proses jika ada kebutuhan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat yang dimiliki oleh peserta didik (Martati, 2018).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya tentang pengetahuan saja melainkan proses penemuan yang akan merangsang peserta didik agar lebih aktif saat pembelajaran (Fithri et al., 2023). Proses pembelajaran IPA guru SD harus melibatkan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta mengutamakan kreativitas dan inovasi (Faradita, 2018). Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran IPA memerlukan media sebagai bahan ajar secara nyata, hal tersebut dapat membantu tercapai dengan baik. Materi siklus air menjelaskan proses terbentuknya siklus air. Namun, materi ini tidak mengharuskan peserta didik untuk mempelajari siklus air secara alami, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas peserta didik dalam memahami konsep tersebut (Lutfiyatur, 2020). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung pendidikan agar menjadi menarik. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang dapat

digunakan siswa untuk mendapatkan informasi yang disampaikan oleh guru. Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam (IPA) (Widiana, 2016).

Problem umum dengan pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) antara lain terbatasnya ketersediaan sumber pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang cenderung dominan dengan lebih metode ceramah, serta kurangnya perhatian siswa yang terfokus pada materi yang diajarkan oleh pengajar. Oleh karena itu, hal ini dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, dengan masih adanya anggapan bahwa buku paket dan buku panduan peserta didik adalah satu-satunya sumber belajar, serta kurangnya kesadaran peserta didik. Di samping itu, kegiatan belajar mengajar yang terlalu terfokus pada guru dapat menyebabkan terbatasnya komunikasi antara guru dan peserta didik (Yunidawati et al., 2019). Penelitian ini mengembangkan media miniatur diorama siklus air. Media diorama adalah media yang menggambarkan suatu peristiwa dalam bentuk miniatur dengan skala yang lebih kecil. (Seftriana et al., 2020) Mengemukakan bahwa dengan menggunakan media diorama, suatu peristiwa siklus air dapat dijelaskan dengan menggunakan gambar yang sangat nyata.

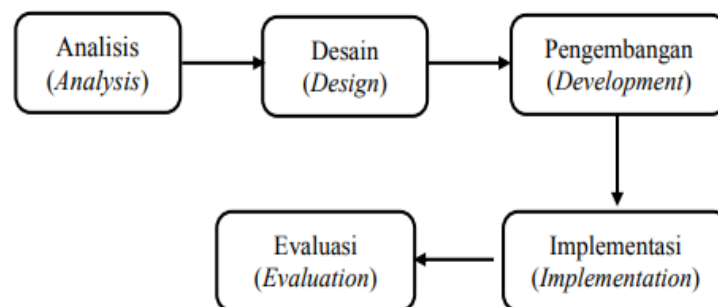
Media juga berperan sebagai pengantar antara guru dan peserta didik. Penggunaan media memfasilitasi guru dalam mengelola penyebaran materi pelajaran dan memastikan bahwa siswa menerimanya dengan baik dan cukup (Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan dari hasil observasi yang peneliti lakukan di Sd Kyai Abdullah Ubaid I Surabaya, menyatakan bahwa metode yang digunakan guru kurang efektif karena guru hanya menggunakan media gambar. Namun, peserta didik lebih mudah memahami melalui media konkret. Dalam materi siklus air salah satu materi pada mata pelajaran IPAS yang cukup sulit diajarkan tanpa sebuah media, disebabkan kurangnya pendidik yang terlibat dalam melakukan proses mengajar menggunakan media. Guru belum menggunakan media konkret untuk menjelaskan materi siklus air. Oleh karena itu, guru dapat menambahkan variatif dan kreatifitas media yang dapat digunakan tidak hanya satu kali pakai. Media siklus air dikembangkan selama proses pembelajaran agar siswa termotivasi selama proses pembelajaran terutama untuk peserta didik kelas V SD.

Terdapat penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya yaitu pertama, penelitian yang dilakukan (Fira Azka Arifin & Sukartiningsih, 2019) memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yang sama-sama menggunakan mata pelajaran IPA materi siklus air, namun terdapat perbedaan penelitiannya yang menggunakan media gambar yang berseri dan

berbingkai. Terdapat penelitian sebelumnya yaitu yang kedua, penelitian yang dilakukan (Ayu et al., 2023) menyatakan bahwa Pengembangan media diorama siklus air dapat memotivasi belajar karena tampilan dan gambar warnanya serta melibatkan peserta didik untuk menggunakan secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Validitas media miniatur diorama siklus air dalam materi pembelajaran IPAS untuk kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kepraktisan media Miniatur Diorama Siklus Air pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Serta untuk mengetahui keefektifan media Miniatur Diorama Siklus Air dalam materi pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Metode R&D adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran miniatur diorama pada materi siklus air yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE bertujuan untuk mencari, mengembangkan dan memverifikasi produk, dengan rancangansistem pendidikan yang sederhana dan mudah digunakan. Menurut Febriyandani (2021) Pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase yaitu analisis, *design*, *development*, implementasi, evaluasi.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Ardiansah & Miftakhi, 2020)

Model ADDIE menguraikan tahapan yang harus dilalui, dapat dijabarkan sebagai berikut; 1) Analisis yaitu, mengidentifikasi suatu permasalahan; 2) Pada tahap Desain, melakukan perencanaan terkait dengan media; 3) Dalam tahap pengembangan, di mana rancangan produk telah diwujudkan menjadi produk akhir yang siap diuji coba siswa; 4) Implementasi, pada tahapan ini peneliti mengaplikasikan media pembelajaran kepada peserta didik setelah dinyatakan layak oleh validator; 5) Tahapan terakhir Evaluasi, tahap akhir yang melibatkan perbaikan produk berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi.

Teknik pengumpulan data pada peneliti ini menggunakan 1) Tes, dan 2) Angket. Instrument penelitian berisi lembar angket siswa dan guru, lembar validasi ahli media dan materi, serta lembar tes. Langkah penelitian mencakup tahap validasi serta respon peserta didik setelah penggunaan media. lembar validasi ahli mencakup dua jenis penilaian, yaitu 1) ahli materi; 2) ahli media. Selanjutnya validator diminta untuk menilai kevalidan serta mengevaluasi aspek media dan materi dalam pengembangan media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan validator dengan mengisi angket yang dibuat oleh peneliti. Selain dari validasi ahli media, juga dilakukan validasi bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara materi dan yang digunakan dalam media miniatur diorama siklus air yang dikembangkan. Angket dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media miniatur diorama siklus air dengan menggunakan pendekatan ilmiah, berdasarkan pendapat atau respon dari peserta didik. Lembar respon peserta didik dan guru. Instrumen tes dipakai untuk mengukur keefektifan media miniatur diorama siklus air dengan metode saintifik, melalui penilaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media miniatur diorama siklus air.

Kevalidan digunakan untuk menilai skor dari ahli materi dan media yang dikembangkan dengan menerapkan skala likert. Untuk menentukan validitasnya, para ahli melakukan perhitungan menggunakan rumus dan perhitungan hasil persentase kevalidan media dengan cara berikut: $V = \frac{\text{total skor validator}}{\text{skor maksimm}} \times 100\%$. Kepraktisan digunakan di media miniatur diorama siklus air yang dibuat kemudian dievaluasi kepraktisannya dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan tanggapan dari siswa dan guru, untuk menghitung nilai kepraktisan media dengan menerapkan rumus dan perhitungan persentase kevalidan media yaitu sebagai berikut: $x = \frac{\Sigma \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$. Keefektifan media miniatur diorama siklus air yang dikembangkan dianalisis berdasarkan data hasil survei peserta didik dari mengerjakan soal yang diberikan, untuk menghitung skor ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal menggunakan rumus dan perhitungan persentase ketuntasan bisa dilihat pada tabel sebagai berikut; $P = \frac{T}{n}$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan klasikan

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik

100% = Konstanta

Apabila peserta didik lulus tes dengan KKM 80, dengan demikian indikator tes untuk hasil belajar siswa dikatakan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk Media Miniatur Diorama Siklus Air untuk pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD pada Materi Siklus Air. Pengembangan produk ini dilakukan dengan memanfaatkan model pengembangan ADDIE, yang menghasilkan media diorama siklus air yang dirancang oleh peneliti. Tahapan pengembangan produk adalah sebagai berikut. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya yang menunjukkan adanya permasalahan pada peserta didik, seperti yang kurang fokus pada guru saat menyampaikan materi, serta siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan, serta terbatasnya penggunaan selama belajar. Berdasarkan dari hasil analisis, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media konkret berupa media miniatur diorama siklus air untuk pembelajaran IPA, supaya siswa lebih tertarik dan memudahkan proses pembelajaran.

Tahap desain pada pengembangan ini melakukan perancangan media konkret. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan pada tahap analisis, supaya media yang dibuat dapat mendukung siswa selama proses pembelajaran. Peneliti menyusun perancangan untuk Media miniatur diorama siklus air, perancangan mencakup desain media, pemilihan bahan pembuatan dan penentuan materi yang akan diterapkan pada media tersebut. Proses perancangan melibatkan beberapa langkah yaitu; 1. Merancang siklus air format digital, 2. Memilih bahan yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas media yang akan direncanakan, dengan bahan yang dipilih meliputi papan kayu yang dibentuk persegi panjang yang menyerupai aquarium, kaca berbentuk persegi panjang untuk lapisan depan, serta batu-batuan yang terbuat dari sterofoam dan kapas dibentuk awan lalu di cat dengan warna sesuai dengan desain media, serta tanaman miniatur yang diletakan sesuai kebutuhan, matahari yang terbuat dari botol plastik lalu di cat warna sesuai dengan rancangan media, serta air yang akan diletakan di atas awan untuk menghasilkan hujan, 3. Menentukan materi yang akan disampaikan melalui media miniatur diorama siklus air, materi disajikan berupa tahapan siklus air yang akan dijelaskan terlebih dahulu sebelum menunjukkan media. Tampilan desain produk Miniatur Diorama Siklus Air digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan tampak depan



Gambar 3. Tampilan tampak belakang

Tabel 1. Data Hasil Uji Validasi Materi dan Media

Validator	Presentase	Kategori	Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi 1	88,33%	Sangat Valid	Ahli Media 1	96,66%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	96,66%	Sangat Valid	Ahli Media 2	98,33%	Sangat Valid
Rata-rata	96, 66%	Sangat Valid	Rata-rata	97,5%	Sangat Valid

Pada tahap ini, peneliti mewujudkan rancangan produk dalam bentuk akhir yang siap digunakan sebagai alat penilaian pada pembelajaran materi siklus air. Tahap pengembangan dilakukan memvalidasi media dan materi. Hasil data uji validasi media, materi dikumpulkan dengan melibatkan 2 ahli materi dan 2 ahli media diantaranya yaitu dosen UMS dan guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan dalam tabel, diperoleh total skor dari ahli media dengan persentase 97,5% sehingga media miniatur diorama siklus air dikategorikan “Sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media miniatur diorama siklus air yang dibuat oleh peneliti sudah memenuhi standar kelayak dan teruji kevalidannya. Selanjutnya, total skor dari ahli materi dengan persentase 96,66% sehingga dikategorikan “Sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa miniatur diorama siklus air yang dikembangkan layak digunakan dari segi materi.

Pada tahap implementasi, produk media miniatur diorama siklus air yang akan dikembangkan diuji cobakan didalam kelas di SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya. Peneliti melaksanaka uji keefektifan dengan melihat hasil dari penyelesaian soal yang diberikan kepada siswa. Miniatur diorama siklus air ini memiliki desain menarik, sehingga disukai oleh satu kelas peserta didik. Keefektifan miniatur diorama siklus air diukur berdasarkan hasil tes pembelajaran siswa kelas V SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya. Hasil keefektifan ditentukan oleh jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 86,83%, sehingga media miniatur diorama siklus air dinyatakan” efektif” sesuai dengan nilai KKM 80 mencapai 80%

dari total peserta didik. Setelah memperoleh hasil dari uji coba media miniatur diorama siklus air, peneliti melaksanakan pengujian kepraktisan dengan memberikan kuesioner kepada siswa kelas V dan Guru di SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya. Tujuan dari langkah ini untuk mengukur presentase tingkat kepraktisan media miniatur diorama siklus air.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Pernyataan	Persentase	Kategori
Peserta didik kelas V SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya	90%	Sangat Praktis

Tingkat kepraktisan yang didapat dengan memanfaatkan kuesioner untuk guru dan peserta didik yang dilakukan di kelas V SD Kyai Abdullah Ubaid 1 Surabaya. Berdasarkan hasil angket guru memperoleh nilai 96%, hasil angket peserta didik 90% . Dapat disimpulkan bahwa media miniatur diorama siklus air dinyatakan sangat praktis dan dapat diterapkan pada siswa kelas V SD.

Tahap akhir yaitu evaluasi. Proses ini bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, serta sejauh mana peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut selama implementasi. Tahap evaluasi merupakan bagian dari proses yang bertujuan memberikan umpan balik dan masukan terhadap produk, sehingga dilakukan perbaikan pada aspek-aspek yang belum dapat dipenuhi oleh produk. Pengukuran dan menilai produk yang dilakukan dengan menggunakan angket kepraktisan yang dibuat oleh siswa dan angket validasi yang dibuat oleh ahli. Hasil penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga materi tentang siklus air dapat disampaikan dengan metode yang efisien dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa; 1. Hasil Validasi media dan materi menunjukkan kriteria dengan presentase 96,66 % untuk validasi materi dan untuk validasi media 97,5%, 2. Hasil kepraktisan media miniatur diorama siklus air dilihat dari respon peserta didik memperoleh skor 90% dan angket respon guru memperoleh skor 96%, 3. Hasil Keefektifan media diorama siklus air, dilihat dari jumlah hasil akademik siswa yang mencapai KKM sebanyak 86,83% dari total peserta didik di kelas, sehingga media miniatur diorama dapat dikatakan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afiani, K. D. A. (2019). Hasil belajar mahasiswa Pgsd pada masa pandemi covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19*, 209–218. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/7926>
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Ayu, D., Wulan, N., & Astutik, L. S. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Waung*. 7, 17644–17655. <https://doi.org/10.15294/k99kbf43>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <http://dx.doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faradita, M. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 47–58. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2349>
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Fira Azka Arifin, S., & Sukartiningsih, W. (2019). Pengembangan Media Ritatoon Laci Siklus Air Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28104>
- Fithri, N. A., Naila, I., & Afiani, K. D. A. (2023). Analisis Keaktifan Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Project Based Learning Pada Pembelajaran IPA. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 351–366. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2297>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Martati, B. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1405>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- purnawanto. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 20, 75–94. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/116/0>
- Seftriana, A., Wulan, S., & Hasanah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 21–30. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/693>
- Sugiyono. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (Cbt) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1. <http://dx.doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.917>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Yunidawati, S., Cahyono, B. E. H., & Waraulia, A. M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Experientallearning Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam menciptakan Puisi Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Ngebel tahun Ajaran 2017/2018. *Widyabastra : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 26. <https://doi.org/10.25273/widyabastra.v7i1.4533>



Pengaruh Penggunaan *Software Swishmax* dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa

Danang Bagus Prabowo^{1*}, Djatmiko Hidajat², Andhika Ayu Wulandari³

danangbagusprabowo5@gmail.com^{1*}, djatmikohidajat@gmail.com²,

dhikamath.univet@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara

Received: 23 02 2025. Revised: 03 03 2025. Accepted: 09 03 2025.

Abstract : This study aims to determine whether the use of Swishmax software through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach has an effect on students' interest in learning mathematics. This study uses an experimental method in a quantitative approach. The population in this study was grade XI students, with samples selected using the random sampling method. Data collection was carried out through questionnaires and documentation. Data analysis techniques include calculating the average score, standard deviation, normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The analysis prerequisite test was carried out through the Liliefors normality test, then continued with the F homogeneity test. For hypothesis analysis, the t-test (Independent t-Test) was used through a significance level of 5%. The results of the study show that if the t-count value is 2.62019, the t-table value at a significance level of 5% at $df = 62$ is 1.6698. From these data, $t_{count} > t_{table}$ was obtained so that it can be concluded that there is an impact of using Swishmax Software through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach on students' interest in learning Mathematics.

Keywords : Software Swishmax, Culturally Responsive Teaching (CRT), Interest in learning.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan agar mengetahui apakah pemakaian *software Swishmax* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian ini memakai metode eksperimen dalam pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini seperti siswa kelas XI, dengan sampel yang dipilih memakai metode *random sampling*. Pengumpulan data diadakan melalui angket dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi perhitungan rata-rata skor, standar deviasi, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Uji prasyarat analisis diselenggarakan melalui uji normalitas Liliefors, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas F. Untuk analisis hipotesis, dipakai uji t (*Independent t-Test*) melalui tingkat signifikansi 5%. Hasil penelitian memaparkan jika nilai t-hitung sebesar 2,62019, nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% pada $df = 62$ adalah 1,6698. Dari data tersebut didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga bisa disimpulkan bahwa ada dampak pemakaian

Software Swishmax melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* terhadap minat belajar Matematika siswa.

Kata Kunci : *Software Swishmax, Culturally Responsive Teaching (CRT), Minat Belajar.*

PENDAHULUAN

Kemajuan sebuah bangsa belum terlepas oleh mutu Sumber Daya Manusia (SDM) yang diperoleh dari bangsanya. Sektor yang paling penting guna menciptakan sumber daya yang unggul pada suatu bangsa seperti pendidikan. Pendidikan termasuk sebuah upaya dari sebuah bangsa untuk menaikkan mutu SDM (Nurfadhillah et al., 2021). Perkembangan pendidikan dapat dilihat dari ada dan tidaknya perubahan-perubahan yang berguna agar melengkapi keharusan tumbuh kembang serta kenaikan mutu pendidikan (Enjelita et al., 2023). Jika pendidikan di Indonesia dapat memenuhi tuntutan perkembangan, maka pendidikan di Indonesia bisa maju serta sanggup bersaing bersama negara lainnya. Suatu bidang ilmu yang paling berguna pada pendidikan yaitu matematika. Matematika mempelajari tentang angka, perhitungan, pengukuran, serta berbagai struktur yang terorganisir. Melalui pembelajaran matematika, siswa diinginkan bisa mengasah kognitifnya supaya lebih logis, teliti, kritis, kreatif, dan inovatif (Enjelita et al., 2023).

Meskipun matematika memiliki peran penting dalam pendidikan, kenyataannya pembelajarannya sering kali hanya berfokus pada materi yang dipaparkan langsung dari guru. Hal tersebut membuat siswa cenderung hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan sulit dipahami (Yupinus et al., 2020). Minat siswa dalam belajar adalah kunci awal untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Jika tidak ada minat belajar, proses belajar mengajar belum bisa berjalan dengan optimal. Minat belajar sendiri termasuk faktor penting dalam keberhasilan siswa dan biasanya muncul dari dalam diri mereka sendiri (Yunitasari & Hanifah, 2020). Ada banyak metode agar meningkatkan minat belajar siswa, seperti melalui mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif serta mengikuti perkembangan teknologi. Dengan begitu, siswa bisa semakin gampang mengerti materi yang diajarkan (Wulandari et al., 2021). Guru pun perlu terus berinovasi supaya bisa mengajar secara lebih baik. Disamping mengandalkan riwayat mengajar yang sudah dimiliki, guru pula harus memperbanyak wawasan dengan berdiskusi dan bertukar pengalaman bersama sesama guru (Farahsanti et al., 2021).

Ciri-ciri minat belajar termasuk memperoleh kecenderungan yang konsisten saat mengamati serta mengingat suatu hal dengan berkelanjutan, punya rasa bangga serta puas

terhadap hal yang disenangi, ikut serta untuk pembelajaran, serta minat belajar efek dari budaya (Ahmad et al., 2020). Pembelajaran matematika masih memakai metode ceramah serta latihan soal, hal ini mempengaruhi siswa merasa bosan serta tidak aktif saat pembelajaran. Suatu kendala dalam pembelajaran matematika adalah karakteristiknya yang cenderung abstrak, ditambah dengan masalah terkait media pembelajaran, serta faktor dari siswa atau guru. Suatu gangguan yang biasa dialami seperti sedikitnya pemanfaatan media pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami konsep secara lebih visual. Akibatnya, banyak siswa kesulitan dalam menguasai pelajaran matematika (Charissudin et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi di Indonesia, media pembelajaran juga berkembang dengan sangat pesat. Kita membutuhkan alat bantu yang tidak hanya memperlancar proses belajar mengajar, tetapi juga sanggup memancing perhatian siswa supaya semakin tertarik serta aktif dalam pembelajaran. Saat ini, pemanfaatan multimedia menjadi tren dalam dunia pendidikan. Multimedia menggabungkan berbagai elemen, seperti audio, video, dan grafis, untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan multimedia berbasis komputer biasanya membutuhkan software tertentu, salah satunya adalah *Swishmax*. *Swishmax* termasuk aplikasi presentasi yang memungkinkan pengguna menciptakan animasi yang cukup beragam pada durasi singkat, sehingga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik (Laamena et al., 2021). Penggunaan *Swishmax* bisa menjadi pilihan yang tepat untuk mengoptimalkan proses belajar, karena dengan media ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan secara verbal, tetapi juga bisa lebih aktif dalam pembelajaran (Rismayanti et al., 2021).

Swishmax awalnya hanya digunakan untuk membuat animasi teks, namun seiring perkembangannya, software ini kini dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana. Hal ini menjadikannya menjadi sebuah alat yang bisa dimanfaatkan pada pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Charissudin et al., 2021). *Software swishmax* dapat menampilkan efek gerak, suara dan warna yang dapat digunakan untuk mendesain konten pembelajaran menjadi inovatif, hasil dari pembuatan media di *software swishmax* ini dapat di ubah menjadi video dan juga dapat di ekspor ke dalam *Microsoft PowerPoint* (Vista, 2022). Kita dapat menggunakan media *swishmax* dengan mendesain gambar serta animasi yang dapat merinci materi-materi yang akan disampaikan supaya semakin menarik serta gampang dimengerti siswa. Media ini juga mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat menciptakan animasi gambar dengan lembut lewat warna-warna yang cerah dan dapat menampilkan

beragam jenis media seperti audio, visual, juga audio-visual misalnya gambar, bunyi, teks, serta film (Charissudin et al., 2021).

Penggunaan *Swishmax* sebagai media pembelajaran sebaiknya juga sanggup membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, positif, serta penuh rasa saling menghormati dalam keberagaman budaya dan perbedaan yang ada (Shoit et al., 2023). Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan pendekatan yang sesuai, seperti melalui menerapkan metode CRT. Pendekatan *culturally responsive teaching* membantu guru memahami bahwa selain prestasi akademik, penting juga untuk menjaga identitas budaya siswa dengan memasukkan nilai-nilai budaya pada pembelajaran (Susanti, 2023). Dalam mata pelajaran matematika, pendekatan ini bisa meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan relevansi pembelajaran dengan cara menghubungkan materi yang diajarkan dengan pengalaman, budaya, serta kehidupan sehari-hari siswa (Lasminawati et al., 2023). Sebagai sebuah metode pembelajaran, *culturally responsive teaching* juga menempatkan guru sebagai mediator yang bertugas menjembatani berbagai ketidakadilan yang mungkin muncul di kelas akibat perbedaan latar belakang, tradisi, dan etnis siswa (Abadi & Muthohirin, 2020). Melalui integrasi budaya ke dalam pembelajaran, materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka sendiri. (Larasati et al., 2023). Dengan menggunakan media *Swishmax* dalam metode *culturally responsive teaching*, siswa tidak hanya memahami tahapan dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mencapai tingkat aktualisasi diri serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis di tengah keberagaman yang ada (Susanti, 2023).

Menggabungkan era digital dengan latar belakang budaya siswa diharapkan dapat membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa, sehingga minat belajar mereka pun meningkat. Dengan menggunakan media *swishmax* serta metode *culturally responsive teaching*, kita dapat memanfaatkan perkembangan zaman dan kita juga tidak meninggalkan budaya yang melekat pada siswa maupun lingkungan belajar siswa. Digitalisasi pada pembelajaran bertujuan untuk mewujudkan pendidikan yang inklusif dan responsif lingkungan untuk kebutuhan individu dan memfasilitasi peserta didik (Hidajat et al., 2024). Tujuan utamanya termasuk agar mengarahkan siswa agar bisa semakin baik saat membuat penalaran, pengamatan, serta pemahaman pada materi yang sampaikan. Menurut pemaparan sebelumnya, peneliti berusaha agar melakukan eksperimen pembelajaran matematika dengan menggunakan *software swishmax* dengan

metode *culturally responsive teaching* (CRT) kemudian membandingkan hasil minat belajar matematika menggunakan kuisioner (angket).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif melalui desain eksperimen semu (*quasi-experimental*), karena melibatkan kelas eksperimen serta kelas kontrol. Untuk kelompok eksperimen, peneliti memberikan tindakan melalui memakai *software Swishmax* yang dikombinasikan dengan metode *culturally responsive teaching* (CRT). Pendekatan ini digunakan untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap minat belajar matematika siswa. Kemudian, pada kelompok control peneliti memberi perlakuan tanpa menggunakan *software swishmax* dengan metode *culturally responsive teaching* (CRT). Hal ini dilakukan untuk membandingkan ada tidaknya perbedaan pemberian pembelajaran dengan menggunakan *software swishmax* dengan metode *culturally responsive teaching* (CRT) terhadap minat belajar kelompok eksperimen serta kelompok control.

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini termasuk instrumen non-tes berwujud angket agar menghitung minat belajar siswa. Angket tersebut terbagi atas 20 pernyataan melalui skala Likert empat tingkat, misalnya *sangat setuju*, *setuju*, *tidak setuju*, serta *sangat tidak setuju*. Pernyataan untuk angket mencakup baik pernyataan positif maupun negatif, yang disusun secara seimbang. Angket ini dibagikan secara langsung di lokasi penelitian. Untuk penilaian skor butir pernyataan positif dimulai angka 4 hingga 1, melainkan pada butir pernyataan negatif dimulai pada angka 1 hingga 4. Penelitian ini diselenggarakan pada SMA N 1 Polokarto memakai dua kelas (kelas XI.7 menjadi kelompok kontrol serta kelas XI.8 menjadi kelompok eksperimen) masing-masing 32 siswa. Pada penelitian ini ditemukan dua variabel seperti variabel bebas (X) termasuk pembelajaran dengan *software swishmax* dengan metode *culturally responsive teaching* (CRT) serta variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa. Uji instrumen yang dipakai misalnya uji validitas, uji reliabilitas, uji keseimbangan, uji normalitas liliefors, uji homogenitas (uji-F), serta uji hipotesis (uji-t).

Hipotesis statistik bertujuan untuk menemukan apakah terdapat pengaruh Aplikasi *Swishmax* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan CRT terhadap minat belajar matematika siswa)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (Terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan CRT terhadap minat belajar matematika siswa)

Rumus uji rata-rata atau uji-t seperti: $t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{sp \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$, dimana $sp^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$

Keterangan:

- \bar{X}_1 = rata-rata skor dengan *Software Swishmax* melalui pendekatan (CRT)
- \bar{X}_2 = rata-rata skor dengan tanpa *Software Swishmax* melalui pendekatan (CRT)
- S_1^2 = variansi memakai *Software Swishmax* melalui pendekatan (CRT)
- S_2^2 = Variansi skor tanpa menggunakan *Software Swishmax* dengan pendekatan (CRT)
- n_1 = banyaknya siswa dengan *Software Swishmax* dengan pendekatan (CRT)
- n_2 = banyaknya siswa dengan tanpa *Software Swishmax* melalui pendekatan (CRT)
- d_0 = selisih rata-rata

t_{tabel} dapat dicari dengan menghitung derajat kebebasan (df): $df = n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 0,5$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis tentang data keseimbangan awal digunakan untuk mengetahui kedua kelompok uji coba seperti kelompok eksperimen (siswa kelas XI.8) serta kelompok kontrol (siswa kelas XI.7) memiliki kondisi awal yang setara atau seimbang. Berdasarkan hal tersebut jika kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda diharapkan timbul perbedaan hasil, maka perbedaan hasil tersebut sebagai akibat dari perlakuan yang berbeda.

Tabel 1 Hasil Uji Keseimbangan

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel} (0,5)	Kriteria Pengujian	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	0,93004	1,99897	DK={ $t_{hitung} t_{hitung} < - t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ }	H_0 diterima	Seimbang

Berdasarkan hasil skor angket minat awal belajar matematika siswa pada kedua kelompok dinyatakan memiliki kemampuan atau kondisi minat awal yang seimbang karena $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($0,93004 \leq 1,99897$) sehingga diperoleh keputusan uji pada hipotesis statistik keseimbangan yaitu H_0 diterima atau H_a ditolak.

Uji normalitas ini diadakan dalam penelitian agar mengetahui apakah sampel yang nanti diteliti berdistribusi normal maupun bukan. Agar menguji normalitas, peneliti menggunakan metode Lilliefors. Hasil uji normalitas bisa diperhatikan tabel seperti:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen	0.08932	0.161		Berdistribusi Normal

Kontrol	0.11768	0.161	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
---------	---------	-------	--------------------------	----------------------

Menurut tabel hasil uji normalitas diatas, ditemukan jika nilai L_{hitung} kelompok eksperimen adalah 0.08932 serta L_{tabel} nya 0.161 sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka distribusi kelompok eksperimen adalah normal. Kemudian, pada kelompok kontrol L_{hitung} nya adalah 0.11768 dan L_{tabel} nya 0.161 sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$, sehingga data kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dipakai agar menemukan apakah variansi sampel – sampel yang diambil melalui populasi sama maupun bukan. Untuk menguji homogenitas, peneliti melakukannya dengan metode Uji F. Uji F digunakan untuk 2 variansi dan harus berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homohenitas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria Pengujian	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	1,456482	1,82213	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Kedua variansi homogen

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas penelitian di atas, nilai F_{hitung} kedua kelompok adalah 1,456482 dan F_{tabel} nya adalah 1,82213 sehingga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa variansi data kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena data penelitian yang diperoleh sudah memenuhi uji prasyarat normalitas serta homogenitas, maka dapat diadakan pengujian hipotesis statistik, untuk penelitian ini memakai uji t.

Uji hipotesis ini berguna agar mengetahui apakah hipotesis yang akan diusulkan diterima maupun tidak disetujui. Hipotesis penelitian ini termasuk ada pengaruh penggunaan *software swishmax* dengan metode (CRT) terhadap minat belajar matematika siswa. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji rata-rata atau uji- t.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	t_{hitung}	$t_{tabel} (0,5)$	Kriteria Pengujian	Keputusan Uji	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	2,62019	1,6698	$DK=\{t_{hitung} t_{hitung} > t_{tabel}\}$	H_0 ditolak	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel uji hipotesis statistik penelitian melalui uji-t diatas diperoleh nilai t_{hitung} adalah 2.62019 dan nilai t_{tabel} nya 1.6698 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Karena hal tersebut, keputusan uji nya adalah H_0 diterima atau H_a ditolak untuk hipotesis penelitian.

Melalui hal tersebut, bisa disimpulkan jika ada pengaruh penggunaan *software swishmax* melalui pendekatan (*CRT*) terhadap minat belajar matematika siswa.

Menurut hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* terhadap minat belajar matematika siswa. Hasil angket yang telah diberikan kepada responden dapat diketahui bahwa media pembelajaran tergolong baik. Pembelajaran menggunakan *Software Swishmax* melalui pendekatan (*CRT*) terbukti bisa menaikkan minat belajar siswa. Hal tersebut bisa diperhatikan melalui rata-rata skor yang ditemukan siswa setelah pembelajaran menggunakan *Software Swishmax* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* (post test) sebesar 55,97 sedangkan rata-rata skor yang ditemukan siswa sebelum pembelajaran memakai *Software Swishmax* dengan pendekatan (*CRT*) (pre-test) sebesar 50,91. Dari rata-rata skor tersebut diketahui jika minat belajar siswa siswa setelah pembelajaran menggunakan *Software Swishmax* melalui pendekatan (*CRT*) (post test) lebih tinggi dari minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan *Software Swishmax* melalui pendekatan (*CRT*).

Merujuk untuk hasil analisis yang diadakan diperoleh jika minat belajar matematika antara siswa yang diterangkan memakai media *Software Swishmax* dengan pendekatan (*CRT*) dan siswa yang diajar tanpa memakai media *Software Swishmax* melalui pendekatan (*CRT*) memperoleh ketidaksamaan yang signifikan. Hal tersebut bisa diperhatikan melalui nilai t hasil analisis data yang ditemukan melalui uji t yang memaparkan jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2.62019 makanya H_0 ditolak serta H_a diterima bisa disebut juga ada dampak yang signifikan penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan *CRT* terhadap minat belajar matematika siswa SMA N 1 Polokarto.

Hasil penelitian ini sesuai pada hasil penelitian Rismayanti, Isna Fauziah dan Winda (2021). Hasil penelitian yang sudah diadakan memaparkan jika pemakaian aplikasi *Swishmax* berdampak baik pada hasil belajar IPA. Dari penelitian tersebut didapatkan nilai t_{hitung} 2,294 berdasarkan tabel distribusi t , nilai tabel untuk $df = 57$ dan taraf signifikansi 5% sebesar 1,67203. Dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, bisa disimpulkan jika H_a diterima serta H_0 di tolak. Maknanya ditemukan dampak signifikan antara penggunaan aplikasi *Swishmax* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Palangkaraya tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan penelitian yang diselenggarakan dari peneliti serta didukung melalui penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan *CRT* terhadap minat belajar matematika siswa sehingga bisa disimpulkan jika ditemukan dampak yang

signifikan pemakaian *Software Swishmax* melalui pendekatan *CRT* terhadap minat belajar matematika siswa SMA N 1 Polokarto.

SIMPULAN

Dari hasil analisis yang diselenggarakan diperoleh hasil jika minat belajar matematika antara siswa yang diajar memakai media *Software Swishmax* dengan pendekatan *CRT* dan siswa yang diajar tanpa memakai media *Software Swishmax* melalui pendekatan *CRT* memperoleh perbedaan yang signifikan. Menurut hasil analisis data, pengujian hipotesis, serta pembahasan pada penelitian ini, bisa disimpulkan jika penggunaan *Software Swishmax* melalui pendekatan *CRT* berpengaruh pada minat belajar Matematika siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abadi, M., & Muthohirin, N. (2020). Metode Cultural Responsive Teaching dalam Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Tindak Xenophobia dan Rasisme di Tengah Bencana Covid-19. *Progresiva : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 34–48. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v9i1.12520>
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *JAMBURA ECONOMIC EDUCATION JOURNAL*, 2(2). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jej/article/view/5464>
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.1.7522>
- Enjelita, E., Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v3i1.257>
- Farahsanti, I., Pribadi, A. J., Ariyanti, R., & Gunawan. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Online Berbasis Lesson Study. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(6), 45–52. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i1.230>
- Hidajat, D., Susilowati, D., Exata, A. P., & Hadiprasetyo, K. (2024). Cognitive Exploration of Mathematics Teachers in the Lesson Study Model Through Metacognitive Skills to

- Enhance Digital Competence in Independent Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 7(2), 207. <https://doi.org/10.21043/jpmk.v7i2.28697>
- Laamena, C. M., Mataheru, W., & Hukom, F. F. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Aplikasi *Swishmax* Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Prisma Dan Limas. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(1), 029–036. <https://doi.org/10.30598/barekengvol15iss1pp029-036>
- Larasati, A., Sunarti, T., & Budiwati, D. (2023). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(3), 83–91. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/57116>
- Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, W. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Probem Based Learning. *JSER Journal of Science and Education Research*, 2(2). <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.49>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Rismayanti, Fauziah, I., & Lestiyani, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Swishmax Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Palangkaraya Tahun Ajaran 2019/2020. *Teknologi Pendidikan Jtepend*, 1(1). <https://doi.org/10.37304/jtepend.v1i1.2158>
- Shoit, A., Rasiman, R., Harun, L., & Harianja, M. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA pada Pembelajaran Problem-Based Learning Pendekatan Culturally Responsive Teaching dengan Strategi Scaffolding. *Jurnal Theorems*, 8(1), 126–139. <http://dx.doi.org/10.31949/th.v8i1.4992>
- Susanti, E. Y. (2023). *Pengaruh Metode Cultural Responsive Teaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MIS Ympi Tanjung Balai* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara]. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/20929>
- Vista, P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Swishmax Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 5 Satap Baebunta*

Kabupaten Luwu Utara [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo].
<http://repository.iain.palopo.ac.id/id/eprint/5364>

- Wulandari, A. A., Exacta, A. P., & Sungkono, J. (2021). Efektivitas Simulasi “R” dalam Pembelajaran Distribusi Peluang Variabel Random. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 692–700. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3380>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Yupinus, L., Ichsan, I., & Ardiawan, Y. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Tabung untuk SMP Negeri 2 Naga Taman Kelas IX. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 61–72. <https://doi.org/10.21580/square.2020.2.1.5380>



Hubungan Antara Kekuatan Maksimal dengan Tingginya Lompatan dan Ketepatan *Smash* Bola Voli

Indra Setiawan^{1*}, Agus Rusdiana², Unun Umaran³, Tono Haryono⁴
Indrastwn789@gmail.com^{1*}, agus.rusdiana@upi.edu², ununumaran@upi.edu³,
tonoharyono@upi.edu⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 17 02 2025. Revised: 27 02 2025. Accepted: 11 03 2025.

Abstract : This study aims to analyze the relationship between maximum strength with jump height and spike accuracy in volleyball. Maximum strength is measured using the 1 Maximum Repetition (1 RM) method, while jump height is measured by the vertical jump test, and spike accuracy is measured through the volleyball spike accuracy test. This study uses a quantitative approach with a correlational design, involving 12 samples from the core team of the Indonesian Education University volleyball UKM who have met certain criteria. The results of the analysis show that there is a significant relationship between maximum strength and jump height, but there is no significant relationship between maximum strength and spike accuracy. Simultaneous tests show that maximum strength is significantly related to jump height and spike accuracy simultaneously.

Keywords : Volleyball, Accuracy, Vertical jump.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kekuatan maksimal dengan tingginya lompatan dan ketepatan *spike* dalam permainan bola voli. Kekuatan maksimal diukur menggunakan metode 1 Repetisi Maksimal (1 RM), sementara tingginya lompatan diukur dengan tes vertical jump, dan ketepatan spike diukur melalui tes ketepatan *spike* bola voli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 12 sampel dari tim inti UKM bola voli Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memenuhi kriteria tertentu. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kekuatan maksimal dengan tingginya lompatan, namun tidak terdapat hubungan signifikan antara kekuatan maksimal dengan ketepatan *spike*. Uji simultan menunjukkan bahwa kekuatan maksimal berhubungan signifikan dengan tingginya lompatan dan ketepatan *spike* secara bersamaan.

Kata Kunci : Bola voli, Akurasi, *Vertical jump*.

PENDAHULUAN

Olahraga menjadi aktivitas yang kini banyak dilakukan oleh setiap orang, tidak hanya untuk mengisi waktu senggang, menjaga kebugaran, dan meningkatkan kesehatan, tetapi juga

How to cite: Setiawan, I., Rusdiana, A., Umaran, U., & Haryono, T. (2025). Hubungan Antara Kekuatan Maksimal dengan Tingginya Lompatan dan Ketepatan *Smash* Bola Voli. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (1), 253-259.

Copyright © 2025 Indra Setiawan, Agus Rusdiana, Unun Umaran, Tono Haryono

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

sebagai sarana untuk meraih prestasi Seperti halnya Permainan bola voli, permainan bola voli adalah salah satu jenis olahraga yang di gemari Masyarakat baik di desa maupun di kota, pria ataupun wanita dan juga menjadi olahraga prestasi yang banyak diminati di indonseia (Maifa, 2021). Olahraga bola voli mulanya Bernama mintonette yang ditemukan oleh William G. Morgan pada tahun 1870 bola voli adalah permainan bola besar yang merupakan kombinasi dari beberapa cabang olahraga seperti bola basket, *handball* dan *baseball* (Astuti et al., 2020) untuk menjadi seorang pemain yang berprestasi maka pemain bola voli harus menguasai keterampilan-keterampilan dasar diantaranya fisik, teknik, taktik, dan mental.

Kondisi fisik merupakan peran yang sangat penting dalam setiap cabang olahraga, hal tersebut dapat dilihat pada kebutuhan dari cabang olahraga masing-masing. Ada cabang olahraga yang membutuhkan kekuatan, kecepatan dan daya tahan, tetapi ada juga cabang olahraga yang hanya membutuhkan kelentukan dan kelincahan (Barlian, 2020). Kondisi fisik merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh atlet olahraga prestasi. Hal tersebut termasuk kedalam cabang olahraga bola voli, selain menguasai Teknik yang baik di perlukan kondisi fisik yang bagus pula, karena kondisi fisik yang bagus dapat mempengaruhi penguasaan Teknik yang baik. Menurut (Hakim & Umar, 2019) Komponen kondisi fisik yang mempengaruhi prestasi dalam cabang olahraga bola voli adalah kekuatan/*strength*, dayatahan/*endurance*, daya ledak/*explosive power*, kecepatan/*speed*, kelentukan /*flexibility*, kelincahan/*agility*, reaksi/*reaction*. Selain itu kondisi fisik juga sangat penting untuk tujuan membangun kekuatan lompatan

Tingginya lompatan *vertical jump* merupakan salahsatu faktor yang sangat penting dalam permainan bola voli, karena saat melakukan *smash* posisi tangan akan lebih tinggi daripada tangan blocker lawan (Mallaena et al., 2022) begitupun sebaliknya, posisi saat pemain membendung bola/*block* dari *smash* lawan akan lebih mudah karena jangkauan tangan lebih tinggi dari spiker lawan, dari pernyataan di atas dapat di katakan bahwa tingginya loncatan sangat penting bagi pemain bola voli untuk meningkatkan kepercayaan diri dan bisa lebih mendominasi di lapangan. Seperti yang telah di ketahui oleh banyak orang Teknik yang wajib dimiliki pemain bola voli adalah *smash/spike*, *spike* merupakan suatu Gerakan memukul bola di udara dengan secara *vertical* dan bertujuan untuk menjatuhkan bola di pertahanan lawan. Menurut (Hidayatullah, 2023). *spike* adalah Teknik memukul bola di atas kepala yang merupakan Gerakan yang sangat unik dan menjadi senjata utama dalam mencetak poin. *Smash* merupakan Gerakan koordinasi yang diantaranya melibatkan awalan, loncatan dan sampai Ketika mendarat serta kepekaan menggunakan indera dapat mempengaruhi hasilnya dari *spike*.

Selain itu, untuk menambah kualitas spike ketepatan/akurasi juga sangat penting untuk mengarahkan bola ke tempat yang kosong dan sulit di jangkau pemain lawan untuk efektivitas serangan sehingga akan menyulitkan pertahanan lawan. Menurut (Putra, 2015) ketepatan adalah tujuan seorang atlet dalam mengejar target atau sasaran yang diinginkan dalam menjalankan Gerakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sedangkan menurut (Ertanto et al., 2022) seorang pemain yang memiliki Tingkat akurasi yang baik tidak memerlukan tenaga yang besar dalam melakukan spike karna dapat sangat mudah mengarahkan bola ke tempat yang kosong. Berdasarkan uraian diatas kondisi fisik merupakan suatu hal yang sangat penting dalam setiap cabang olahraga, termasuk cabang olahraga bola voli, selain itu tingginya loncatan serta akurasi yang baik tidak kalah penting dalam melakukan spike bola voli, dalam hal ini sangat menarik bagi penulis bermaksud melakukan penelitian Dengan judul Hubungan antara kekuatan maksimal dengan tingginya loncatan dan ketepatan *spike* bola voli untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan dari besarnya kekuatan maksimal terhadap tinggi loncatan dan kelincahan bola voli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, menurut (Muhson, 2006) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan skor atau angka, desain yang digunakan dalam penelitian adalah korelasional yaitu melibatkan lebih dari satu variabel bebas ataupun terikat (Sudariana & Yoedani, 2022). Variabel menurut (Nasution, 2017) adalah suatu yang menjadi gejala atau menjasasaran penelitian penelitian. Sesuai dengan judul penelitian "hubungan antara kekuatan maksimal dengan tingginya loncatan dan ketepatan spike bola voli" terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat, dengan dilambangkan untuk variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) variabel tersebut dapat dijabarkan kekuatan maksimal (Y) tingginya loncatan (X1) dan ketepatan smash (X2).

Populasi merupakan subjek kuantitas keseluruhan yang akan diteliti (Fitriana, 2014) dengan demikian populasi yang digunakan dalam penelitian itu adalah atlet ukm bola voli universitas pendidikan Indonesia. Setelah itu, selanjutnya penulis menentukan sampel yang merupakan bagian dari seluruh populasi. Sampel adalah bagian dasar dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2014) pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih populasi berdasarkan kriteria tertentu (Susila, 2018) sampel yang digunakan dalam penelitiann ini berjumlah 12 orang sampel yang sudah memenuhi persyaratan

diantaranya sampel merupakan tim inti ukm bola voli UPI, dan sudah mengikuti beberapa kejuaraan bola voli serta bersedia menjadi sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai dari kekuatan maksimal dengan mengukur 1 RM atlet, kemudian mengukur *vertical jump* dan juga akurasi spike bola bola voli. Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang berfokus pada pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data dalam bentuk yang sederhana dan mudah dipahami. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik data, seperti rata-rata, median, modus, rentang, dan variansi.(Ghozali, 2018).

Table 1. Hasil deskriptif data

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y	12	80	130	111,58	13,853
X1	12	44	80	66,75	9,790
X2	12	5	13	9,08	2,644

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai minimal kekuatan maksimal Y sebesar 80 dan nilai maksimal 130 sedangkan untuk nilai rata rata variabel Y 111,58 serta 13,853 standar deviasi, untuk variabel X1 tinggi lompatan memiliki nilai minimal 44 dan nilai maksimal 80 dan nilai rata rata 66,75 standar deviasi sebesar 9,790, kemudian variabel X2 ketepatan memiliki nilai minimal 5 maksimal 13 rata rata 9,08 dan standar deviasi sebesar 2,644.

Uji normalitas data adalah proses untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak, (Sugiyono, 2017) Tujuan uji normalitas data bertujuan untuk Menentukan apakah data dapat dianalisis menggunakan metode statistik parametrik atau non-parametrik. Metode uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Kolmogorov-Smirnov jika nilai sig >0,05 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig < 0.05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Table 2. Hasil uji normalitas

		Y	X1	X2
N		12	12	12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	109,83	66,75	9,08
	Std. Deviation	12,482	9,790	2,644
Most Extreme Differences	Absolute	,193	,177	,115
	Positive	,193	,095	,105
	Negative	-,156	-,177	-,115
Test Statistic		,193	,177	,115

Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}
------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Dapat dilihat dari table di atas ketiga variabel menunjukkan angka 0,200 lebih besar dari 0,005 maka dapat diartikan data tersebut berdistribusi normal.

Uji parsial sering digunakan dalam analisis regresi berganda yang merupakan suatu teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel Uji parsial digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel yang sedang diuji masih signifikan setelah mengontrol variabel lainnya (Ghozali, 2018)

Table 3. Hasil uji parsial

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t Sig.
1	(Constant)	30,022	13,504		2,223 ,053
	X1	,867	,209	,613	4,149 ,002
	X2	2,610	,773	,498	3,374 ,008

Nilai signifikansi variabel X1 tinggi lompatan sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,005 maka dapat disimpulkan terdapat hubungan antara tingginya lompatan X1 dengan kekuatan maksimal Y, pada variabel X2 ketepatan *spike* memiliki nilai signifikansi 0,008 lebih besar dari 0,005 maka dapat diartikan bahwa tidak ada hubungan antara ketepatan *spike* X2 dengan kekuatan maksimal Y.

Uji simultan adalah suatu teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji hubungan antara satu variabel dependen dan beberapa variabel independen secara bersamaan (Aeniyatul, 2019). Uji simultan digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Table 4. Hasil uji simultan

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1742,238	2	871,119	21,265	,000 ^b
	Residual	368,678	9	40,964		
	Total	2110,917	11			

Nilai signifikansi dari tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kekuatan maksimal dengan tingginya lompatan dan ketepatan *spike* bola voli secara simultan (Bersama-sama).

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil dari analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikansi antara kekuatan maksimal dengan

dengan tingginya loncatan, sedangkan untuk ketepatan *spike* tidak terdapat hubungan yang signifikan dengan kekuatan maksimal sedangkan pada uji simultan terdapat hubungan yang signifikansi antara kekuatan maksimal dengan tingginya loncatan dan ketepatan *spike* bola voli secara simultan atau Bersama-sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeniyatul. M. (2019). Pengaruh Derivatif, Komitmen Dan Kontinjensi Terhadap Risiko Perbankan Dengan Capital Adequacy Ratio Sebagai Variabel Pemoderasi (Pada Perusahaan Perbankan yang Listing di Bursa Efek Indonesia Tahun 2013–2018). Tesis thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia. <http://repository.stei.ac.id/112/>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 3(1), 103-111. <https://doi.org/10.14710/jkm.v3i1.11129>
- Ertanto, D., Putra, D. M., & Personi, M. (2022). The Contribution of Hand Eye Coordination and Arm Muscle Strength to the Accuracy of Smash in Beach Volleyball Athletes PBVSI Bengkulu City. *Sinar Sport Journal*, 2(1), <http://dx.doi.org/10.53697/ssj.v2i1.954>
- Fitriana, R. (2014). Pertumbuhan Ekonomi Dan Kemiskinan. *Procedia Manufacturing*
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang. https://slims.umn.ac.id//index.php?p=show_detail&id=19545
- Hakim, I., & Umar, U. (2019). Tinjauan Kondisi Fisik Atlet Bolavoli Putra SMA Negeri 1 Batang Gasan Padang Pariaman. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1211-1225. <https://doi.org/10.24036/patriot.v1i3.305>
- Hidayatullah, A. F. (2023). Analisis Keterampilan Gerak Spike Bolavoli Pemain Junior Di Sekolah Bolavoli Pervopa Patemon Tahun 2022. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(2), <https://doi.org/10.15294/inapes.v4i2.56280>
- Maifa, S. (2021). Analisis Komponen Fisik Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4(1), 62–68. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3494>
- Mallaena, A., Pajarianto, H., & Nur, S. (2022). Volleyball Athlete's Anxiety: The Role Of Religiosity And Peer Support. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 7(3), <https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2446>
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif 1 Teknik Analisis Kualitatif. *Academia*,

- <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 05(02),
<http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.182>
- Putra, A. P. (2015). Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Voli dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan Sleman Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
https://eprints.uny.ac.id/32436/1/SKRIPSI_Ardhana%20Purnama%20Putra.pdf
- Sudariana, & Yoedani. (2022). Analisis Statistik Regresi Linier Berganda. *Seniman Transaction*, 2(2), <https://seniman.nusaputra.ac.id/index.php/seniman/article/view/40>
- Sugiono, (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. (2017). Uji Normalitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Susila, I Wayan. (2018). Teknik pengambilan sampel purposive. *Alfabeta*.
- Yanto, A., & Barlian, E. (2020). Pengaruh Daya Ledak Otot Tungkai, Daya Ledak Otot Lengan Dan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Smash Atlet Bolavoli Klub Surya Bakti Padang. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(2), 65-71. Retrieved from <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jder/article/view/1037>



Pengaruh Kecemasan terhadap Hasil Tes Kebugaran Wasit Futsal

Roby Fadilah^{1*}, Iman Imanudin², Mohammad Zaky³

robifadilah744@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², zaky@upi.edu³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 16 12 2024. Revised: 02 03 2025. Accepted: 19 03 2025.

Abstract : This study aims to analyze the effect of anxiety on the results of the futsal referee fitness test. Anxiety is a mental factor that can affect physical performance, especially in situations that require accuracy and fast reactions. The method used is quantitative by giving questionnaires to participants before the fitness test consisting of several types of tests, including the sprint test, Coda test, and Ariet test. The results showed that there was no significant relationship between anxiety and the sprint test results ($p = 0.052$), indicating that anxiety did not directly affect the referee's sprint speed ability. However, there was a significant relationship with a positive direction between anxiety and the Coda test ($p = 0.002$, $r = 0.431$), meaning that the higher the level of anxiety, the more it affected the referee's performance in the agility test. Meanwhile, there was no significant relationship between anxiety and the Ariet test ($p = 0.120$), indicating that anxiety did not affect the referee's physical endurance. In conclusion, mental aspects, especially anxiety, can have an impact on the physical performance of futsal referees, especially in terms of agility. Therefore, in referee training, it is important to pay attention to anxiety management and mental readiness so that referees can perform optimally in leading the match.

Keywords : Anxiety, Futsal referee, Fitness test.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecemasan terhadap hasil tes kebugaran wasit futsal. Kecemasan merupakan faktor mental yang dapat memengaruhi performa fisik, terutama dalam situasi yang membutuhkan ketepatan dan reaksi cepat. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan memberikan kuesioner kepada peserta sebelum pelaksanaan tes kebugaran yang terdiri dari beberapa jenis tes, termasuk sprint test, tes Coda, dan tes Ariet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ditemukan hubungan signifikan antara kecemasan dan hasil sprint test ($p = 0.052$), yang menunjukkan bahwa kecemasan tidak berpengaruh langsung terhadap kemampuan kecepatan sprint wasit. Namun, terdapat hubungan signifikan dengan arah positif antara kecemasan dan tes Coda ($p = 0.002$, $r = 0.431$), yang berarti semakin tinggi tingkat kecemasan, semakin terpengaruh performa wasit dalam tes kelincahan. Sementara itu, tidak ditemukan hubungan signifikan antara kecemasan dan tes Ariet ($p = 0.120$), menunjukkan bahwa kecemasan tidak berpengaruh terhadap daya tahan fisik wasit. Kesimpulannya, aspek mental, terutama kecemasan, dapat berdampak pada kinerja fisik wasit futsal, khususnya dalam hal kelincahan. Oleh karena

itu, dalam pelatihan wasit, penting untuk memperhatikan pengelolaan kecemasan dan kesiapan mental agar wasit dapat tampil optimal dalam memimpin pertandingan.

Kata Kunci : Kecemasan, Wasit futsal, Tes kebugaran.

PENDAHULUAN

Salah satu aktivitas kehidupan yang paling disukai adalah berolahraga (Aprilianto & Fahrizqi, 2020). Gerakan adalah cara untuk memperkuat dan menyehatkan tubuh (Prativi, 2013). Orang yang berolahraga biasanya diharapkan dapat mempertahankan kesehatan dan menjadi lebih bugar (Setiawan et al., 2021). Olahraga juga berpengaruh pada perkembangan pertumbuhan fisik (Handoko & Gumantan, 2021). Olahraga telah terbukti meningkatkan kesehatan dan kesegaran fisik seseorang, menjadikan olahraga sebagai bagian penting dari perawatan kesehatan (Boeng et al., 2024). Futsal adalah jenis olahraga tim yang dimainkan di indoor dan dimainkan oleh lima orang setiap tim. Tidak seperti sepak bola, yang memiliki lapangan yang lebih besar dan bola yang lebih besar. Futsal memiliki lapangan yang lebih kecil dan bola yang lebih kecil (Gumantan et al., 2021). Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak gol ke gawang tim lawan. Untuk bermain dengan baik dalam olahraga futsal, setiap pemain harus memiliki teknik, kecepatan, taktik, dan kekuatan fisik yang kuat. Dalam bahasa Spanyol, futsal atau *futbol sala* adalah istilah untuk permainan sepak bola yang dimainkan di dalam ruangan (Supriyatni, 2021).

Meskipun futsal dapat digunakan sebagai aktivitas untuk menghilangkan rasa lelah saat melakukan aktivitas sehari-hari, tidak banyak orang yang mengira sebagai olahraga profesional karena banyaknya acara yang diadakan oleh organisasi tertentu, seperti instansi, sekolah, dan lembaga tingkat nasional dan internasional (Amarta & Nugroho, 2022). Faktanya hampir semua orang saat ini memiliki kemampuan untuk bermain futsal karena banyak keuntungan yang bisa didapat dengan bermain futsal, permainan bisa dilakukan kapan saja, lahan tidak terlalu luas (Prastyo, 2012). Permainan futsal dipimpin oleh dua wasit, dibantu oleh satu asisten wasit cadangan, dan satu *official* keempat, yang berfungsi sebagai penjaga waktu. Permainan futsal diklasifikasikan sebagai olahraga dengan intensitas berulang karena melibatkan pemain yang dapat mengubah arah dan gerakan selama 3,28 detik dan dapat digantikan oleh pemain lain secara bergantian selama pertandingan berlangsung (Indriansah, 2020).

Wasit memerlukan mental dan rasa percaya diri yang tinggi untuk menjadi wasit (Sastaman B et al., 2023). Hasil pertandingan tidak diputuskan hanya oleh wasit tetapi banyak faktor, seperti pemain, pelatih, lapangan, dan penonton juga memengaruhi hasil pertandingan

(Supriyatni, 2021). Bagaimana kualitas pertandingan ditentukan oleh pengadil di lapangan, kesalahan pengadil saat memimpin pertandingan dapat membahayakan pertandingan (Lumban & Kusuma, 2021). Wasit memerlukan kebugaran yang baik meskipun berdasarkan penelitian sangat sedikit wasit futsal yang memiliki tingkat kebugaran yang sangat baik (Sastaman B et al., 2023). Kebugaran adalah salah satu hal terpenting yang harus dilakukan. Kebugaran merupakan kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari dengan energi dan tidak mudah lelah (Sudiana, 2014).

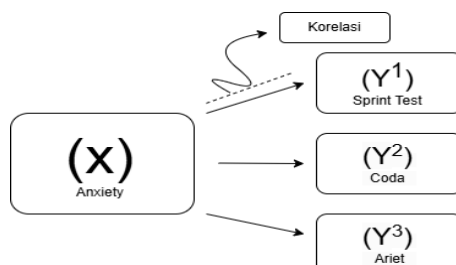
Untuk mencapai tingkat kinerja terbaik, persiapan fisik harus mempertimbangkan berbagai alasan penting sebagai komponen penting dalam latihan (Arief & Nurcahya, 2020). Maka dari itu, wasit harus memiliki kekuatan mental dan motivasi serta kebugaran yang kuat untuk memimpin pertandingan dengan baik. Mereka juga harus mampu mengendalikan kecemasan, karena kecemasan dapat mempengaruhi kepemimpinan dan mengganggu penampilan di lapangan (Boeng et al., 2024). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh kecemasan pada wasit ketika akan melakukan tes kebugaran. apakah ada pengaruh kecemasan terhadap hasil tes kebugaran. karena hasil dari tes kebugaran ini sangat penting mengingat ini akan menjadi tolak ukur seorang wasit terhadap karirnya untuk bertugas dan memimpin sebuah pertandingan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dilakukan dengan memberikan kuisioner/angket sebelum pada saat melaksanakan tes. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bersifat sistematis, terstruktur, dan menggunakan data dalam bentuk angka untuk menganalisis fenomena tertentu. Metode ini bertujuan untuk menguji hipotesis, mengukur variabel, serta mencari hubungan sebab-akibat menggunakan teknik statistik. Kemudian dilakukan tes *physical fitness* dan subjek pada penelitian ini adalah peserta kursus wasit futsal level II. Instrumen pada penelitian ini menggunakan standarisasi dari FIFA *Refereeing Fitness Test 2020* yaitu 1) *Speed ability*, yang dilakukan dengan berlari cepat dengan jarak 20 meter dengan waktu tempuh 3,30-3,40 detik, 2) Tes Coda, yang dilakukan dengan berlari dari marker A dengan jarak 10 meter menuju marker C, kemudian kembali dengan posisi berlari menyamping menuju marker B dengan jarak 8 meter, kemudian kembali menuju marker C dan selanjutnya berlari menuju marker A, dengan waktu tempuh 10,00-10,10 detik, 3) Tes Ariet, tes yang dilakukan dengan cara berlari kedepan dengan jarak 20 meter dan berlari

menyamping dengan jarak 12,5 meter dan interval waktu 20 detik. Dilakukan selama 1.170 meter, level 15 balikan 3 dengan mengikuti instruksi nada (Sasongko et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Uji korelasi Variabel X dan Y (Y^1 , Y^2 dan Y^3)

Tabel 2. Uji korelasi (X)-(Y1)

		<i>Anxiety</i>	<i>Sprint Test</i>
<i>Anxiety</i>	Pearson Correlation	1	.285
	Sig. (2-tailed)		.052
	N	47	47
<i>Sprint Test</i>	Pearson Correlation	.285	1
	Sig. (2-tailed)	.052	
	N	47	47

Hasil *Output* SPSS menunjukkan nilai (sig) signifikansi sebesar 0.052 yang mana > dari 0.05 maka tidak ada korelasi atau hubungan antara variabel (X) dan (Y^1) atau antara *Anxiety* dan *sprint test*.

Table 3. Uji korelasi (X)-(Y2)

		<i>Anxiety</i>	<i>Coda</i>
<i>Anxiety</i>	Pearson Correlation	1	.431**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	47	47
<i>Coda</i>	Pearson Correlation	.431**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	47	47

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

Hasil *Output* SPSS menunjukkan nilai (sig) signifikansi sebesar 0.02 yang mana < dari 0.05 maka adanya korelasi atau hubungan antara variabel (X) dan (Y^2) atau antara *Anxiety* dan *Coda*. Dengan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0.431 yang mana korelasi atau hubungan sedang ke arah positif.

Table 4. Uji korelasi (X)-(Y3)

	<i>Anxiety</i>	<i>Ariet</i>
Pearson Correlation	1	-.230

Anxiety	Sig. (2-tailed)		.120
y	N	47	47
Ariety	Pearson Correlation	-.230	1
	Sig. (2-tailed)	.120	
	N	47	47

Hasil *Output* SPSS menunjukkan nilai (sig) signifikansi sebesar 0.120 yang mana > dari 0.05 maka tidak ada korelasi, pengaruh atau hubungan antara variabel (X) dan (Y³) atau antara Anxiety dan Ariety. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecemasan memiliki hubungan yang bervariasi terhadap hasil tes kebugaran wasit futsal. Dalam uji korelasi antara kecemasan dengan *sprint test*, tidak ditemukan adanya hubungan yang signifikan, yang berarti tingkat kecemasan tidak berpengaruh secara langsung terhadap kemampuan kecepatan sprint wasit. Namun, dalam uji korelasi antara kecemasan dengan tes Coda, ditemukan adanya hubungan yang signifikan dengan arah positif. Artinya, semakin tinggi kecemasan yang dialami oleh wasit, semakin besar pengaruhnya terhadap hasil tes Coda, yang berkaitan dengan kelincahan dan perubahan arah. Hubungan ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan dapat memengaruhi ketepatan dan kecepatan wasit dalam melakukan pergerakan yang kompleks.

Sementara itu, dalam uji korelasi antara kecemasan dengan tes Ariety, tidak ditemukan adanya hubungan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kecemasan tidak memiliki pengaruh yang berarti terhadap ketahanan fisik wasit futsal saat menjalani tes tersebut. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa kecemasan memiliki pengaruh terhadap beberapa aspek kebugaran fisik, terutama dalam hal kelincahan, tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap kecepatan sprint dan daya tahan fisik. Oleh karena itu, dalam pelatihan dan pembinaan wasit futsal, aspek mental seperti pengelolaan kecemasan perlu diperhatikan agar tidak menghambat kinerja mereka dalam menjalani tes kebugaran maupun dalam memimpin pertandingan.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap beberapa item kebugaran wasit futsal. berbeda terhadap berbagai aspek kebugaran fisik wasit futsal. Tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara kecemasan dengan kecepatan sprint (Sprint Test) dan daya tahan fisik (Ariety Test). Namun, terdapat korelasi yang signifikan antara kecemasan dan kelincahan (Coda Test), di mana semakin tinggi tingkat kecemasan, semakin terpengaruh performa wasit dalam tes tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa aspek mental, terutama kecemasan, dapat berdampak pada kinerja fisik dalam situasi yang membutuhkan ketepatan dan reaksi cepat. di tambah lagi kurangnya aspek

pengalaman dan juga pengetahuan akan tes yang akan mereka lakukan pada saat pelaksanaan. Oleh karena itu, dalam pelatihan wasit futsal, selain meningkatkan kebugaran fisik, pengelolaan kecemasan dan kesiapan mental juga harus menjadi fokus agar wasit dapat tampil optimal dalam memimpin pertandingan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amarta, R., & Nugroho, R. A. (2022). Hubungan Speed Dan Agility Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Ekstrakurikuler Futsal. *Journal Of Physical Education*, 3(1), 17–21. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i1.1753>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.122>
- Arief, R., & Nurcahya, Y. (2020). Korelasi antara Kebugaran, Kecerdasan Intelektual, dan Kecerdasan Emosional dengan Kinerja Wasit Futsal. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga*, 12(2), 67–73. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i2.27582>
- Boeng, M. C. B., Pratama, L., & Anwar, S. (2024). Analisis Tingkat Daya Tahan Aerobik Vo2 Max Pada Wasit Futsal Noken Sport Community Tahun 2024. 1–8. <https://ejournal.stkippacitan.ac.id/ojs3/index.php/jemani/article/view/1410>
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2021). Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Dekstop Program. *JOSSAE Journal of Sport Science and Education*, 6, 146–155. <https://doi.org/10.26740/jossae.v6n2.p146-155>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Indriansah, D. (2020). Korelasi antara Kondisi Fisik, Kesiapan Mental, dan Pemahaman Peraturan dengan Kinerja Wasit. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga*, 12(2), 89–94. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i2.27037>
- Lumban, T. P. J. P., & Kusuma, I. D. M. A. W. (2021). Perbandingan Pemahaman Wasit Futsal Jawa Tengah Dengan Wasit Futsal Jawa Timur. 63–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/43038>
- Prastyo, B. W. (2012). Pengaruh Pemberian Latihan Interval Training Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Wasit Komunitas Futsal Malang (KFM).

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um057v5i1p1-6>

Prativi, G. O. (2013). Pengaruh Aktivitas Olahraga Terhadap Kebugaran Jasmani. *Journal of Sport Science and Fitness*, 2(3), 32–36.

<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jssf.v2i3.3864>

Sasongko, B. D., Supriatna, S., Fadhli, N. R., & Roesdiyanto, R. (2023). Tingkat Physical Fitness Wasit Futsal di Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) Kota Palu. *Sport Science and Health*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.17977/um062v5i12023p1-6>

Sastaman B, P., Samodra, Y. T. J., Gandasari, M. F., Yosika, G. F., Wati, I. dwi puspita, Supriatna, E., Gustian, U., Rubiyatno, Perdana, R. P., & Najini, R. (2023). Basic Level Futsal Referee Training at AFK Pontianak, West Kalimantan. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 763–770.

<https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2411>

Setiawan, H., Akbi, D. R., & Risqiwati, D. (2021). Analisis Kinerja di TCP New reno Dan TCP Cubic Terhadap Fase Slow Start pada Jaringan Mobile Ad Hoc Menggunakan Protokol AODV. *Jurnal Repositor*, 3(5), 501–512.

<https://doi.org/10.22219/repositor.v3i5.1327>

Sudiana, I. K. (2014). *Peran Kebugaran Jasmani Bagi Tubuh*. 389–398.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/semnasmipa/article/view/10507>

Supriyatni, D. (2021). Hubungan Kesiapan Mental dan Kepercayaan Diri dengan Kinerja Wasit Futsal. *JPOE*, 3(2), 132–143. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i2.133>



Pengembangan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung

Alvitriani^{1*}, Masrurotul Mahmudah², Nurul Aisyah³

alvitriani766@gmail.com^{1*}, mahmudahmasrurotul@gmail.com²,

nurulaisyah713@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 14 03 2025. Revised: 20 03 2025. Accepted: 25 03 2025.

Abstract : This research is a development research (R&D) that aims to develop Crossword Puzzle learning media in the subject of Science on the material about the characteristics of living things in order to improve student learning outcomes. The model used in this study is the 4D model consisting of 4 stages, namely Define, Design, Development and Disseminate. At the develop stage, the researcher validated the media expert and material expert. The subjects of this study were 24 students in class III D in a trial at MI NU Metro Lampung. The results of the study showed the results of media expert validation of 82%, material expert validation of 84% with the criteria "Very valid". The percentage of validity in the student response questionnaire was 88% in a large-scale trial with the category "Very good". Based on the development research conducted on the Crossword Puzzle media to improve student learning outcomes covering 3 domains. This study shows a significant increase in these three aspects where students are more motivated and active in learning, gain a better understanding of the learning material and are able to develop skills relevant to the topics being studied. It can be concluded that the Crossword Puzzle media can improve learning outcomes in the classroom learning process.

Keywords : Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Science Learning.

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran IPAS materi tentang ciri-ciri makhluk hidup guna meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Disseminate*. Pada tahap *develop* peneliti melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini dilakukan pada 24 peserta didik kelas III D dalam uji coba di MI NU Metro Lampung. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi ahli media sebesar 82%, validasi ahli materi 84% dengan kriteria "Sangat valid". Persentase kevalidan pada angket respon peserta didik sebesar 88% pada uji coba skala besar dengan kategori "Sangat baik". Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan pada media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup 3 ranah. Dalam penelitian ini menunjukkan

peningkatan yang signifikan pada ketiga aspek tersebut dimana siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar, memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan topik yang dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Meningkatkan standar sumber daya manusia Indonesia ialah prioritas utama, serta pendidikan ialah komponen kunci dalam upaya ini. Melaksanakan perbaikan pendidikan dan mengelola sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan cara ini diharapkan sekolah dapat menciptakan kondisi pembelajaran dengan siswa menjadi nyaman dan menyenangkan (Fitria, 2023). Salah satu definisi pembelajaran ialah tindakan mewariskan pengetahuan dari satu generasi pelajar ke generasi lainnya (Dakhi & Zagoto, 2022). Mendidik memerlukan pembelajaran. Salah satu definisi pembelajaran ialah tindakan menjadi makhluk hidup yang mampu belajar (Hidayat & Juniar, 2020). Ketika seseorang dan kelompok mencapai hasil yang diinginkan dari upaya pembelajaran mereka, maka dapat dikatakan bahwa proses tersebut membuahkan hasil (Saputra, 2020). Berbagai strategi tersedia bagi para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat oleh pendidik ialah salah satu faktor tersebut. Guna mencapai tujuan pedagogis mereka, pendidik harus kompeten dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang menarik (Oktaviani, 2021). Minat dan keinginan siswa dapat dibangkitkan dan dipertahankan selama proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan materi pembelajaran yang tepat merupakan komponen kunci dari pendidikan yang efektif (Wahyuningtyas, 2020). Sebagai sarana untuk memfasilitasi transmisi informasi dari instruktur ke siswa, media pembelajaran biasanya diterapkan di dalam kelas (Junaidi, 2019). Sejauh ini, beberapa bentuk media visual, pendengaran, audio-visual, dan interaktif telah dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Istilah hasil belajar mengacu pada cara-cara di mana tindakan siswa berubah sebagai hasil dari paparan dan keterlibatan mereka dengan lingkungan mereka. Apa yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar mereka dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini mencakup perubahan perilaku, termasuk kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Prestasi belajar seseorang menunjukkan seberapa baik atau buruknya mereka menguasai suatu mata pelajaran. Siswa dianggap berhasil jika prestasinya tinggi, dan tidak berhasil jika prestasinya rendah (Kusumawati et al.,

2024). Salah satu cara untuk melihat prestasi belajar ialah sebagai cerminan dari usaha yang telah dilakukan untuk memastikan keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu keberhasilan yang diperoleh siswa setelah melalui tahapan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu (Agrifina et al, 2024).

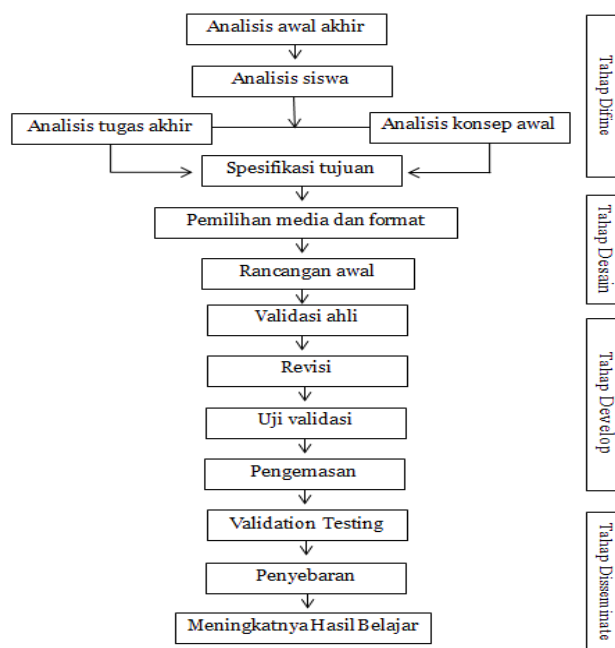
Berdasarkan hasil Pra Obsevasi yang penulis lakukan pada tanggal 27 Juli 2024 di MI NU Metro Lampung dalam pembelajaran di kelas III D pada mata pelajaran IPAS selama ini sudah menggunakan media akan tetapi butuh diberikan media lain seperti *Crossword Puzzle* agar siswa dapat lebih inovatif dan kreatif untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Peneliti memanfaatkan informasi ini untuk mengembangkan media *crossword puzzle* yang menarik bagi berbagai macam kepribadian siswa. Guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, *crossword puzzle* ini dirancang untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas, kerja sama tim, ketelitian atau kejelian, berpikir aktif, dan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Media untuk pendidikan agar menarik minat perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam tahapan pembelajaran, guru bisa memanfaatkan susunan teks ulasan seperti media *crossword puzzle*. Dalam teknik pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa diberikan kalimat untuk dibaca dan kemudian diminta untuk mengisi kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan, seperti permainan crossword puzzle (Hermansyah, 2021). Dimulai dengan serangkaian pertanyaan yang membentang secara horizontal melintasi desain dan vertikal ke bawah, pemain *crossword puzzle* mengisi kolom-kolom yang kosong (Permana & Sintia, 2021). Dengan menantang pemain untuk menemukan serta mengingat kata yang tepat untuk mengisi setiap kolom kosong, *crossword puzzle* membantu melatih otak. (Mawardhani et al, 2023).

Sebuah penelitian oleh Naili Faizatul Muna menemukan bahwasanya hasil belajar siswa kelas 5 SD dapat ditingkatkan dengan menerapkan media *crossword puzzle*, yang sejalan dengan pendapat para ahli yang disebutkan di atas (Naili et al, 2024). Merujuk Reza Arfianda, kinerja siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS meningkat ketika pendekatan pembelajaran *Crossword Puzzle* diimplementasikan (Arfianda, 2023). Penggunaan media *crossword puzzle* sebagai pelengkap model TGT, mengacu Puji Lestari, berpotensi guna meningkatkan hasil belajar siswa pada topik 9 kelas V SDN 1 Dorang. (Lestari et al, 2023). Temuan penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *crossword puzzle*. Siswa kelas III di DMI NU Metro Lampung memerlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, oleh karenanya dibuatlah media *Crossword Puzzle*. Lebih dari itu, media pembelajaran *Crossword*

Puzzle membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dengan menyertakan permainan yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Hal ini untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta memberi mereka lebih banyak kebebasan dalam membentuk hasil belajar mereka sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guna meningkatkan hasil belajar siswa, penulis memanfaatkan media *Crossword Puzzle* untuk melibatkan siswa secara aktif dan membantu mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru, seperti yang sudah dijelaskan di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan strategi R&D dengan maksud guna meningkatkan dan mengembangkan produk yang sudah ada dalam hal ini media *crossword puzzle* sebagai alat bantu pendidikan. Melalui metode penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu mengembangkan produk tertentu yang dapat menunjang dan meningkatkan efektifitas objek yang menjadi sasaran (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, kami menggunakan metodologi pengembangan 4D yaitu: 1) *Define* yaitu melaksanakan analisa kebutuhan, 2) *Design* yaitu mempersiapkan ide, model, serta sumber daya pembelajaran, 3) *Development*, yang mencakup uji validasi atau penilaian kelayakan media, 4) *Dissiminate*, yang melibatkan penerapan penelitian pada target yang sebenarnya (Mesra, 2023). Namun, dikarenakan tujuan utama dari penelitian ini bukan untuk menarik kesimpulan yang luas, maka langkah adopsi ini ditiadakan.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D

Metode seperti observasi, wawancara, serta kuesioner dipergunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Metode analisa data kualitatif serta kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini. Wawancara, kritik serta saran dari pengulas validitas, serta bentuk-bentuk pengumpulan data kualitatif lainnya juga dipergunakan. Informasi kuantitatif diperoleh dari para ahli di bidang media dan materi pelajaran, serta angket yang meminta siswa kelas tiga D untuk menilai media pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan skala *Likert* dari 1 sampai 4, yang merupakan alat ukur yang umum diterapkan (Oktavia, 2024). Adapun pemanfaatan tabel dan rumus berikut, penulis bisa menghitung hasil validasi serta mengklasifikasikannya sesuai dengan kriteria: 1) Menghitung Persentase Skor dengan Rumus: $Presentase = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$. 2) Menghitung Rata-rata Skor Validasi dengan Rumus: $\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\sum \text{Jumlah Persentase keseluruhan}}{\text{banyak validator}}$.

Setelah itu, kriteria berikut ini dipergunakan untuk menginterpretasikan hasilnya. Kriteria validasi ahli Media dan ahli Materi.

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Penilaian ahli Media dan Materi.

Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% - 80%	Valid	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup valid	Sebagian revisi
21% - 40%	Kurang valid	Revisi
<20%	Sangat kurang valid	Revisi

Adapun kriteria dalam menganalisis Respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Respon Siswa

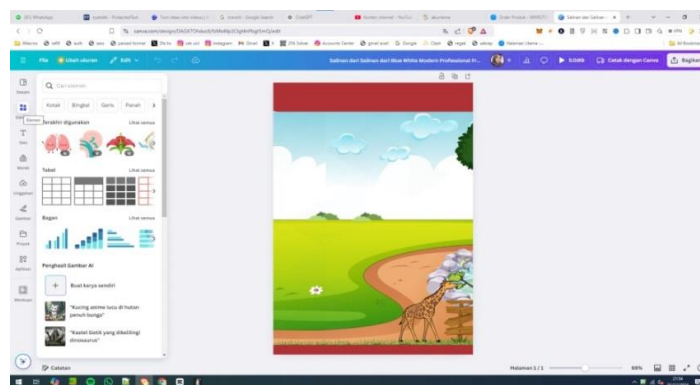
Presentase	Tingkat kelayakan
76% - 100%	Sangat baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup baik
<20%	Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada media *crossword puzzle* dengan menggunakan metode pengembangan yaitu *research and development* berlandaskan model 4D dari Thiagarajan. Melalui analisis kurikulum, media, dan siswa, serta menentukan masalah mendasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, Fase *Define* berusaha memahami kekuatan dan kelemahan media pembelajaran yang selama ini dimanfaatkan oleh para guru (Fitria, 2021). Pada tahap ini, penulis menilai kekuatan dan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Ibu Nur Maida, S.Pd., seorang guru kelas tiga D, diwawancarai untuk penelitian ini. Sasaran dari kegiatan ini ialah untuk mengetahui masalah apa saja yang dihadapi siswa saat belajar. Menurut hasil penelitian, keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPAS menurun tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini dikarenakan, tanpa alat bantu visual seperti gambar dan diagram, siswa mengalami kesulitan untuk menghubungkan teori di kelas dengan aplikasi di dunia nyata. Seringkali pembelajaran IPAS melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami kalau hanya melalui penjelasan verbal tanpa adanya media pembelajaran sehingga siswa kesulitan untuk membayangkan dan memahami konsep-konsep tersebut. Mayoritas siswa antusias dan terlibat dalam mempelajari IPAS melalui pemanfaatan sumber belajar yang diintegrasikan ke dalam permainan, mengacu wawancara siswa. Materi pembelajaran seperti *crossword puzzle* dimanfaatkan oleh penulis. Para siswa di kelas tiga D menyukai media ini dikarenakan mereka dapat mempelajari materi tentang makhluk hidup sambil bersenang-senang, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Fase *Design* melibatkan pengembangan produk sebagai tanggapan terhadap temuan-temuan dari penelitian pendahuluan. Menciptakan *crossword puzzle* sebagai alat bantu untuk pendidikan IPAS ialah maksud dari fase desain ini. Desain media meliputi pilihan bahan, warna, ukuran, serta penyajian gambar. Skema warna dan penyajian media. Begitu pula dengan pemilihan gambar yang disesuaikan dengan konten. Media *Crossword Puzzle* ini dirancang untuk pembelajaran IPAS yang sesuai dengan materi ciri-ciri makhluk hidup dan melakukan proses desain dengan menggunakan aplikasi canva untuk membuat media *Crossword Puzzle*. Berikut adalah contoh proses desain menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 2. Proses Desain Media *Crossword Puzzle* menggunakan aplikasi *Canva*

Fase *Development*, Membuat produk pengembangan merupakan tahap pengembangan. Selanjutnya, materi pembelajaran *Crossword Puzzle* yang telah direncanakan akan diwujudkan sesuai dengan rencana. Saat ini, penulis telah membuat produk media untuk siswa kelas 3 SD yang berupa *crossword puzzle*. Bahan yang dipakai ialah triplek, solatip, serta

kertas stiker. Dengan ukuran 32 cm x 48 cm, desain menggunakan canva dengan membuat 7 soal tentang materi pembelajaran IPAS tentang ciri-ciri makhluk hidup di buat mendatar ataupun menurun. Media ini digunakan secara kelompok atau bersama-sama. Setelah itu peneliti melakukan validator untuk melaksanakan penyesuaian dan memasukkan saran-saran ke dalam media *Crossword Puzzle*, maka produk akhir terlihat seperti ini.



Gambar 3. Media *Crossword Puzzle*

Langkah selanjutnya ialah meminta media *Crossword Puzzle* divalidasi oleh orang-orang yang ahli media serta ahli materi. Berikut ialah hasil dari validasi ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi kelayakan Media dan Materi Media *Crossword Puzzle*.

No	Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	84%	Sangat valid
2	Ahli Media	82%	Sangat valid

Merujuk Tabel tersebut bisa di tarik kesimpulan bahwasanya hasil penelitian yang di lakukan dengan 1 tahapan validasi ahli menunjukkan bahwa hasil media keseluruhan adalah 82% dan untuk validasi ahli materi menunjukkan pada angka 84%. Media *Crossword Puzzle* bisa dinyatakan “Sangat valid” jika proporsinya mencapai 81%-100%. Oleh karenanya hasil validasi ahli media serta ahli materi pada penilaian memakai skala *likert* Media *Crossword Puzzle* ini dapat dikatakan Valid digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian dengan menggunakan kusioner (angket) untuk mengetahui respon siswa kelas III D setelah memakai media pembelajaran *Crossword Puzzle* guna meningkatkan hasil belajar.

Tabel 4. Hasil Kusioner angket siswa pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

No	Penilaian	Rata-Rata	Nilai Maks	Persentase	Kreteria
1	24 Siswa	71	80	88%	Sangat baik

Hasil penilaian pada tabel 4 bisa dilihat bahwasanya hasil pengisian angket respon siswa yang di lakukan pada 24 siswa kelas III D MI NU ini mendapatkan nilai persentase 88% termasuk mencapai rentang 76% - 100% dengan kategori “Sangat baik”. Uji validasi dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna. Hasilnya memperlihatkan bahwa semua penilaian para ahli ialah “Sangat valid”, dengan 82% penilaian ahli media masuk dalam kategori ini, 84% penilaian ahli materi masuk dalam kategori yang sama, serta *crossword puzzle* memperoleh 88% penilaian siswa dan pengguna masuk dalam kategori “Sangat baik”. Oleh karenanya, dari segi materi, media, serta pengguna, media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini layak dipergunakan. Nilai validasi ini membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* sangat efektif untuk pembelajaran. Pada pengembangan ini menemukan temuan validasi, serta efek dari media *Crossword Puzzle* pada siswa dan reaksi siswa terhadap media. Temuan evaluasi memperlihatkan bahwasanya pemakaian media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menarik minat mereka terhadap materi pelajaran.

Tahap *disseminate*, langkah terakhir dalam membuat produk atau media ialah menyebarkannya. Mendistribusikan media pembelajaran kepada sekelompok siswa tertentu merupakan langkah pertama dalam mensosialisasikannya. Sasaran dari penyebaran ini ialah guna memperoleh pendapat dan reaksi terhadap materi pembelajaran yang telah dibuat. Jadi di dalam penelitian ini tidak adanya tahap *adoption* karena penyebaran penelitian hanya di sebarkan kepada peserta didik dan penelitian ini tidak bertujuan untuk membuat generalisasi produk. Terbukti bahwa media *Crossword Puzzle* bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memasukkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih terlibat dan menyimpan lebih banyak informasi. Hal ini mengarah pada pemahaman materi pelajaran yang lebih baik serta retensi memori yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih baik dikarenakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siswa dapat berkonsentrasi lebih baik dalam belajar. Siswa terlibat dalam penggunaan media *Crossword Puzzle*, ini membuat proses pembelajaran siswa lebih aktif dalam bekerjasama kelompok dengan memperhatikan kejelian dan ketelitian ketika menjawab soal-soal yang telah dibuat dalam proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penulis mengikuti empat langkah dari model 4D “Define, Design, Develop”, serta “Disseminate” ketika membuat media untuk *crossword puzzle*. Pada saat pengembangan

media Crossword Puzzle untuk kelas III D MI NU Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 84%, penilaian dari ahli media memperoleh persentase 82% yang di kategorikan “Sangat valid dan kepada siswa kelas III D atau angket siswa memperoleh persentase 88% dengan demikian penilaian ini mencapai 76%-100% yang di kategorikan “Sangat baik”. Dalam penggunaan media siswa wajib membaca petunjuk penggunaan media terlebih dahulu. Memanfaatkan crossword puzzle sebagai alat bantu mengajar mempunyai tiga tujuan utama, pertama, afektif, yang membantu anak-anak belajar berkolaborasi dengan orang lain, kedua, kognitif, yang membantu mereka memahami serta mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari, serta ketiga, psikomotorik, yang membantu mereka menjawab pertanyaan dengan tepat dan cermat. Oleh karenanya, menggunakan *crossword puzzle* sebagai alat bantu mengajar di kelas dapat meningkatkan prestasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Arfianda, R., Nurdin, & Syamsuriyanti. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 133–142. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>.
- Fitria, C. P. (2023). Pengaruh Kebijakan Pendidikan dalam Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 741-744. <https://doi.org/10.62504/wrjjgr65>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2021). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Deepublish.
- Hermansyah. (2021). Self Talk Strategy In Improving The Eleventh Grade Students' Speaking Ability. *English Language Teaching and Applied Linguistics*. <https://doi.org/10.52657/js.v7i1.1331>
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Deepublish.

- Indra, Widya dan Yanti Fitria, (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar, *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kusumawati, I. (2024). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Akademik dan Fasilitas Belajar terhadap Kepuasan Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Tahun Akademik 2023/2024* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29424/>
- Lestari, P., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 DORANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161-2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Lestari, Puji. dkk. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, 4. <http://dx.doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Mawardhani, Mitha Ayu. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. 9(1). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- Mesra, R. (2023). Research & development dalam pendidikan. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Muna, N. F., Widiyono, A., & Efendi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran pop-up book crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 151-159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata

- Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15-26. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.577>
- Octavia, E. N. (2024). *Pengembangan Cross Number Puzzle Untuk Memfasilitasi Dimensi Kognitif Materi Aritmatika Dasar Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang). <http://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/4290/>
- Oktaviani, L. (2021). *Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic*. *TEKNOSASTIK: Journal Bahasa dan Sastra*, 19(1), 41-47. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Saputra, M. Y., & Naqiyah, N. (2020). Teknik Kontrak Perilaku Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Peserta Didik Saat Ulangan Pada Kelas VIII C SMP Negeri 36 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 11(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31759>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, Cetakan Ke- 28 Bandung: Alfabeta,
- Syahputra, (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (D. Vonny Kirana (ed.); 1st ed.). Haura Publishing
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yustitia, V., Rakhmah, Y. N. I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 32-43. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.542>



Hubungan antara Kekuatan Maksimal terhadap Tinggi Lompatan dan Kelincahan Atlet Bulutangkis

Muhammad Jausyaq Fauzi^{1*}, Iman Imanudin², Surdiniaty Ugelta³
mjausyaqfauzi8@gmail.com^{1*}, imanudin@upi.edu², surdiniaty@upi.edu³
^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan
^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Received: 20 02 2025. Revised: 17 03 2025. Accepted: 25 03 2025.

Abstract : This study aims to determine the relationship between maximum strength and jump height and agility of badminton athletes. This study uses a quantitative descriptive approach method with a correlational type. The sample in this study was the UPI Badminton UKM consisting of 12 athletes. The instruments used in this study were (1) Maximum strength test (maximum repetition), (2) Jump height test (Vertical jump), (3) Agility test (Shuttle run). Based on the Pearson correlation analysis, the results showed that maximum repetition had a significant positive relationship with vertical jump with a value of ($r = 0.584$, $p = 0.065$). Likewise, maximum repetition had a significant positive relationship with agility with a value of ($p = -0.216$, $P = 0.501$). However, the results of the regression analysis showed that these variables did not have a significant relationship with jump height and agility of badminton athletes. From the results of the study, it can be concluded that maximum strength training can help increase the jump height of badminton athletes. However, to improve agility, a more specific training strategy is needed that focuses on aspects other than maximal strength.

Keywords : Maximum Strength, Jump Height, Agility.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kekuatan maksimal terhadap tinggi lompatan dan kelincahan atlet bulutangkis. Pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis korelasional. Sampel dalam penelitian ini adalah UKM Bulutangkis UPI yang terdiri dari 12 orang atlet. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Tes kekuatan maksimal (repetisi maksimal), (2) Tes tinggi lompatan (Vertical jump), (3) Tes kelincahan (Shuttle run). Berdasarkan analisis korelasi pearson, didapatkan hasil bahwa repetisi maksimal memiliki hubungan positif signifikan dengan *vertical jump* dengan nilai ($r=0,584$, $p= 0,065$). Demikian pula, repetisi maksimal memiliki hubungan positif signifikan dengan kelincahan dengan nilai ($p= -0,216$, $P= 0,501$). Namun, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak memiliki hubungan signifikan dengan tinggi lompatan dan kelincahan atlet bulutangkis. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa latihan peningkatan kekuatan maksimal dapat membantu meningkatkan tinggi lompatan atlet bulu tangkis. Namun, untuk meningkatkan kelincahan, diperlukan strategi latihan yang lebih spesifik dan berfokus pada aspek lain di luar kekuatan maksimal.

Kata Kunci : Kekuatan Maksimal, Tinggi Lompatan, Kelincahan.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah proses sistematis dari semua aktivitas fisik atau aktivitas yang dapat mengembangkan potensi tubuh dan pikiran seseorang. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Jatmika & Linda, 2017). Olahraga bulutangkis ini menarik perhatian banyak kalangan usia, dengan berbagai tingkat kemampuan, baik pria maupun wanita terlibat dalam aktivitas ini, baik di dalam ruangan maupun di luar (Handayani, 2018). Bulutangkis adalah jenis olahraga yang sangat dinamis dan memerlukan respons yang cepat serta tingkat kebugaran yang optimal (Setyawan, 2016). Permainan bulutangkis adalah sebuah olahraga yang kompleks, yang memerlukan kondisi fisik serta teknik yang baik untuk dapat melakukannya dengan baik. Hal ini membuatnya tidak mudah diakses oleh semua orang (Wea & Samri, 2022). Kekuatan maksimal adalah suatu daya kondisi fisik manusia yang diperlukan untuk suatu gerakan (Sulistiyarto, 2022), kekuatan maksimal memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang kemampuan atlet, khususnya dalam hal tinggi lompatan dan kelincahan.

Kekuatan maksimal merupakan elemen penting dalam menciptakan intensitas kekuatan tinggi yang diperlukan di dalam dunia olahraga (Goranovic et al., 2022). Kekuatan maksimal dapat dipahami sebagai kemampuan kelompok otot atau otot tunggal untuk menghasilkan kontraksi dengan intensitas tertinggi, guna menghadapi beban yang berasal dari sisi internal atau eksternal (Atradinal & Sepriani, 2017). Olahraga bulutangkis, tinggi lompatan merupakan faktor penting yang memengaruhi kualitas pukulan *overhead*, terutama smash. Kemampuan melompat lebih tinggi memungkinkan pemain melakukan kontak dengan *shuttlecock* pada titik yang lebih tinggi, sehingga dapat menghasilkan pukulan dengan sudut lebih curam dan kecepatan lebih besar (Phomsoupha & Laffaye, 2015). Tinggi lompatan diukur dari seberapa jauh seseorang mampu melompat saat berada dalam keadaan terangkat di udara (Abdillahtul Khaer, 2016). Dalam olahraga bulutangkis, tinggi lompatan juga menjadi aspek yang sangat penting untuk kemampuan melakukan smash (Gustaman, 2019).

Permainan bulutangkis membutuhkan *agility* atau kelincahan, untuk mengubah posisi tubuh secepat mungkin untuk menjangkau *shuttlecock* yang akan datang. kelincahan ini penting untuk menjaga daerah sendiri agar lawan tidak mendapatkan poin (Alsahbana, 2014). Sementara kelincahan menurut (Harsono & Drs, 1988) merujuk pada kemampuan individu untuk dengan cepat dan akurat mengubah arah dan posisi tubuh saat bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran akan posisi tubuhnya. (Widiastuti & Pd, 2011) menyatakan

bahwa kelincihan merupakan elemen krusial yang diperlukan oleh hampir semua jenis olahraga. Kelincihan didefinisikan sebagai kemampuan untuk dengan cepat mengubah arah atau posisi tubuh yang dilakukan bersamaan dengan gerakan lainnya (Gumantan & Mahfud, 2020). Dengan demikian, kekuatan maksimal memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja atlet bulutangkis. (Chan, 2012) dengan memiliki kekuatan maksimal yang memadai, atlet dapat menghasilkan gaya yang lebih baik saat melompat dan mengoptimalkan teknik lompatan, kekuatan maksimal juga memungkinkan atlet untuk meningkatkan kecepatan reaksi, gerakan yang lebih baik, dan kontrol tubuh yang lebih baik, sehingga meningkatkan kelincihan atlet.

Untuk meningkatkan kinerja atlet bulutangkis, pelatih harus memprioritaskan latihan kekuatan maksimal dalam program latihan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh kekuatan maksimal terhadap ketinggian lompatan dan kelincihan atlet bulu tangkis. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan dasar ilmiah untuk pengembangan program latihan yang lebih efisien, dan juga menjadi acuan bagi pelatih dalam menyusun periodisasi latihan yang paling baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis korelasional, yaitu Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur hubungan antara dua atau lebih variabel (Indah, 2017), penelitian ini menggunakan desain penelitian cross-sectional, yaitu cross-sectional mempelajari resiko dan efek melalui observasi. Tujuannya adalah mengumpulkan data secara bersamaan atau sekaligus (Abduh et al., 2023). Sampel penelitian ini adalah atlet UKM Bulu tangkis Universitas Pendidikan Indonesia. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria inklusi : (1) Atlet UKM bulu tangkis universitas pendidikan Indonesia, (2) Atlet yang mengikuti turnamen antar mahasiswa, (3) Bersedia menjadi sampel penelitian. total sampel yang dilibatkan 12 atlet yang memenuhi kriteria.

Instrumen penelitian ini adalah : (1) Tes kekuatan maksimal (repetisi maksimal), Tes repetisi maksimal adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan otot untuk melakukan kontraksi berulang-ulang dengan intensitas maksimal. (2) Tes tinggi lompatan (Vertical jump), Tes vertikal jump adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan otot kaki untuk melakukan kontraksi eksspolif dan menghasilkan kekuatan yang besar dalam waktu singkat. (3) Tes kelincihan (Shuttle run), tes *shuttle run* adalah tes yang digunakan untuk

mengukur kemampuan kelincahan, kecepatan dan ketepatan gerakan. Tes ini melibatkan gerakan berlari bolak balik antara dua titik yang berjarak tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data berdistribusi normal dalam pengujian normalitas selanjutnya peneliti melakukan pengujian korelasi *person product moment*. Dari pengujian tersebut didapatkan sebagai berikut:

Tabel 1. *Correlation*

		Repetisi Maksimal	Vertical Jump
Repetisi Maksimal	Pearson Correlation	1	,548
	Sig. (2-tailed)		,065
	N	12	12

Berdasarkan analisis korelasi pearson, didapatkan hasil bahwa repitisi maksimal memiliki hubungan positif signifikan dengan *vertical jump* dengan nilai ($r=0,584$, $p= 0,065$). Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi repitisi maksimal, maka semakin baik pula *vertical jump* yang dihasilkan.

Tabel 2. *Correlation*

		Repetisi Maksimal	Kelincahan
Repetisi Maksimal	Pearson Correlation	1	-,216
	Sig. (2-tailed)		,501
	N	12	12

Berdasarkan analisis korelasi pearson, didapatkan hasil bahwa repitisi maksimal memiliki hubungan positif signifikan dengan kelincahan dengan nilai ($p= -0,216$, $P= 0,501$). Hasil menunjukkan bahwa semakin tinggi repitisi maksimalnya, maka kelincahan yang dihasilkan semakin baik.

Tabel 3. *Anova*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	673,612	2	336,806	1,932	,200 ^b
	Residual	1569,305	9	174,367		
	Total	2242,917	11			

Tabel ini menunjukkan bahwa nilai ($p = 0,200$), sehingga analisis regresi secara keseluruhan tidak signifikan secara statistik. Hal ini berarti repitisi maksimal secara bersama-sama tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan *vertical jump* dan kelincahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa repitisi maksimal memiliki hubungan positif yang signifikan dengan *vertical jump* atlet bulutangkis, selain itu juga repitisi maksimal memiliki hubungan

positif yang signifikan dengan kelincahan atlet bulutangkis. Hal ini menunjukkan repetisi maksimal dapat memberikan kontribusi atlet dalam melakukan tinggi lompatan dan kelincahan secara baik dan sempurna. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara kekuatan maksimal dan tinggi lompatan, dengan nilai korelasi sebesar 0,548. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kekuatan maksimal seorang atlet, semakin tinggi pula kemampuannya dalam melakukan lompatan, meskipun terdapat faktor lain yang juga berpengaruh.

Di sisi lain, hubungan antara kekuatan maksimal dan kelincahan ditemukan rendah, dengan nilai korelasi -0,216. Korelasi negatif ini mengisyaratkan bahwa peningkatan kekuatan maksimal tidak selalu meningkatkan kelincahan atlet. Dengan demikian, kelincahan kemungkinan lebih dipengaruhi oleh faktor lain seperti teknik, koordinasi, dan fleksibilitas tubuh. Namun, disisi lain secara bersama-sama hasil analisis regresi menunjukkan bahwa repetisi maksimal tidak memiliki hubungan positif yang signifikan dengan tinggi lompatan dan kelincahan atlet bulutangkis. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor lain seperti teknik, koordinasi, dan fleksibilitas tubuh. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa latihan peningkatan kekuatan maksimal dapat membantu meningkatkan tinggi lompatan atlet bulu tangkis. Namun, untuk meningkatkan kelincahan, diperlukan strategi latihan yang lebih spesifik dan berfokus pada aspek lain di luar kekuatan maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kekuatan maksimal memiliki hubungan yang signifikan dengan tinggi lompatan pada atlet bulu tangkis dengan korelasi sedang ($r = 0,548$). Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kekuatan maksimal seorang atlet, semakin tinggi pula lompatan yang dapat dicapai. Sementara itu, hubungan antara kekuatan maksimal dan kelincahan ditemukan rendah ($r = -0,216$), yang menunjukkan bahwa faktor lain lebih dominan dalam mempengaruhi kelincahan atlet, namun hasil analisis regresi secara bersama-sama repetisi maksimal tidak memiliki hubungan signifikan dengan tinggi lompatan dan kelincahan atlet bulutangkis. Dengan demikian, pelatih dan atlet dapat mempertimbangkan latihan yang lebih spesifik untuk meningkatkan tinggi lompatan melalui pengembangan kekuatan maksimal, sementara faktor lain seperti teknik dan koordinasi mungkin lebih berperan dalam meningkatkan kelincahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillahtul Khaer, M. (2016). Pengaruh Pemberian Latihan Pliometrik Jump To Box Terhadap Perubahan Tinggi Lompatan Pada Pemain Persatuan Sepak Bola Indonesia Sulawesi (PERSIS) Bina Bola Makasar. *Makasar: Program Studi Fisioterapi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin*. <https://core.ac.uk/download/pdf/77626003.pdf>
- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Alsyaqbana, M. (2014). Profil Tinggi Badan, Daya Ledak (Power) Otot Tungkai, Kelincahan (Agility) Dan Daya Tahan (Endurance) Atlet Bulutangkispb Surya Baja Surabayausia 12-16 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/1193>
- Atradin, A., & Sepriani, R. (2017). Pemulihan Kekuatan Otot Pada Atlet Sepakbola. *Jurnal MensSana*, 2(2), 99–105. <http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/86>
- Chan, F. (2012). Strength training (Latihan kekuatan). *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.22437/csp.v1i1.703>
- Goranovic, K., Petkovic, J., Hadzic, R., & Joksimovic, M. (2022). Rate of force development and stretch-shortening cycle in different jumps in the elite volleyball players. *Int. j. Morphol*, 40(2), 334–338. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022022000200334>
- Gumantan, A., & Mahfud, I. (2020). Pengembangan Alat Tes Pengukuran Kelincahan Menggunakan Sensor Infrared. *Jendela Olahraga*, 5(2), 52–61.
<https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6165>
- Gustaman, G. P. (2019). Hubungan Footwork, Kekuatan Otot Tungkai Dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/10.33222/juara.v4i1.512>
- Handayani, W. (2018). Hubungan Koordinasi Mata Tangan dan Kekuatan Otot Lengan dengan Ketepatan Hasil Servis Forehand dalam Permainan Bulutangkis pada Peserta Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 2 Kayuagung. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 256–266. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v16i2.2052>
- Harsono, M. S., & Drs, M. S. (1988). Coaching dan aspek-aspek psikologis dalam coaching. *Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Jakarta*.
- Indah, N. R. (2017). Desain Penelitian Korelasional Kebahasaan. *Semester*, 5(1), 1–7.
<http://repository.uin-malang.ac.id/2126/7/2126.pdf>

- Jatmika, D., & Linda, L. (2017). Efektivitas Pelatihan Pengelolaan Kecemasan Terhadap Kecemasan Berkompetisi Pada Atlet Bulu Tangkis Remaja. *Psibernetika*, 9(2). <http://dx.doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.462>
- Phomsoupha, M., & Laffaye, G. (2015). The science of badminton: game characteristics, anthropometry, physiology, visual fitness and biomechanics. *Sports Medicine*, 45, 473–495. <https://doi.org/10.1007/s40279-014-0287-2>
- Setyawan, I. (2016). Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan dan Power Otot Tungkai dengan Ketepatan Smash dalam Permainan Bulutangkis Siswa Sekolah Bulutangkis Mataram Raya Sleman Tahun 2016. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(8). <https://journal.student.uny.ac.id/pjkr/article/view/2866>
- Sulistiyarto, S. (2022). Pengaruh sistem latihan piramida terhadap kekuatan angkatan repetisi maksimal bench press pada member pemula fitness. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(03). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/48423>
- Wea, Y. M., & Samri, F. (2022). Pengaruh Latihan Plyometric Depth Jump Terhadap Kemampuan Melakukan Jumping Smash Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Penjakora*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/penjakora.v9i1.45977>
- Widiastuti, W., & Pd, M. (2011). Tes dan pengukuran olahraga. *Jakarta: PT. Bumi Timur Jaya*



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro

Ani Lutviana^{1*}, Hanif Amrulloh², Nur Laili³

anilutviana0@gmail.com^{1*}, amrulloh.h@umala.ac.id², nurlailimz89@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 12 02 2025. Revised: 05 03 2025. Accepted: 25 03 2025.

Abstract : This study aims to implement gamification-based learning media as a strategy to increase learning motivation of class V.a students of MI NU Metro. Gamification that includes the implementation of game components that include points, levels, badges, and leaderboards can offer a fun and challenging learning experience for students. By using an experimental research style, this study uses quantitative techniques. This type of research randomly places participants into one of two groups: a control group and an experimental group. We study and identify the problems faced in implementing gamification media and its usefulness in increasing student learning motivation. Based on the results of this study, gamification media can increase students' enthusiasm for learning. Interactive media in the form of quiz games from (canva) is the most successful and significant gamification learning media in increasing learning motivation. Several challenges in its implementation, identified such as differences in technology access and the need for curriculum adaptation, this article recommends solutions such as teacher training and student involvement in gamification media. With the right strategy, gamification media has the potential to create a dynamic and student-centered learning atmosphere, thereby helping them achieve their maximum potential in education.

Keywords : Education, Gamification, Learning Motivation.

Abstrak : Beberapa tantangan dalam penerapannya, diidentifikasi seperti perbedaan akses teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum, artikel ini merekomendasikan solusi seperti pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam media gamifikasi. Dengan strategi yang sesuai, media gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai setrategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.a MI NU Metro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Jenis penelitian ini melibatkan secara acak kedalam salah satu dari dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan ini peneliti menerapkan media Gamifikasi yang menyertakan implementasi komponen permainan yang mencakup poin, level, *badge*, dan *leaderboard* yang

bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Peneliti mempelajari dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam penerapan media gamifikasi dan kegunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif berupa *game* kuis dari (canva) merupakan media pembelajaran gamifikasi yang sesuai dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar.

Kata Kunci : Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pendidikan.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS pada kelas V yang dilakukan di MI NU Metro sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar, karena guru belum melibatkan siswa secara memadai dalam proses belajar mengajar, maka dari itu tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Merujuk pada Pra Observasi yang sudah dilangsungkan di MI NU Metro, ditemukan bahwa partisipasi peserta didik dalam tahap pembelajaran di kelas, masih tergolong kurang adanya motivasi dalam belajar, sehingga akibatnya peserta didik mengalami rasa bosan, malas belajar dan tidak memperhatikan. upaya untuk melibatkan peserta didik tentang materi yang disampaikan harus adanya semangat dan motivasi untuk belajar. Maka, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Studi ini akan berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan mengukur motivasi sebelum dan setelah penerapan.

Penelitian relevan oleh Heni Jusuf dengan judul Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan media gamifikasi, memberikan pembelajaran yang alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para peserta didik (Hakeu, Pakaya, & Tangkudung, 2023). Pembelajaran yaitu upaya yang berasal dari kesadaran untuk meningkatkan kualitas seseorang. Sumber daya manusia (SDM) akan sulit berkembang tanpa adanya pendidikan. Masalah yang dialami dalam pembelajaran yang bersifat dinamik akan selalu muncul, baik dinegara yang modern maupun berkembang. Maka dari itu pembelajaram merupakan suatu asset penting untuk meningkatkan dan mengembangkan masyarakat yang senantiasa memastikan kualitas karakter manusia (Zahra & Aisyah, 2022). Untuk memaksimalkan keberhasilan proses pembelajaran, integrasi media ke dalam proses pendidikan sangatlah penting.

Belajar dan motivasi merupakan konsep yang saling terkait erat dan saling memengaruhi. Namun, ada masalah dengan cara kita mengajar saat ini, siswa tidak terlalu tertarik dengan apa yang mereka pelajari, mereka terlalu malas untuk memperhatikan, dan mereka bahkan bermain saat guru sedang menjelaskan. Siswa masih kurang memiliki motivasi untuk belajar. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang konvensional tampaknya belum sesuai, yang berdampak pada ketidakmampuan peserta didik ketika menghadapi tantangan dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik (BP, Munandar, & Fitriani, 2022) Maka, dibutuhkan suatu upaya inovatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran gamifikasi, sehingga Siswa terlibat dan terhibur saat belajar dan mengembangkan keterampilan baru melalui gamifikasi, sebuah media interaktif yang dapat menghasilkan pengalaman belajar yang sangat menarik dan dapat mencapai peningkatan motivasi belajar siswa (Mertayasa, Astawan, & Gading, 2022). Gamifikasi yaitu penerapan dan pemanfaatan komponen yang ada pada game ke dalam konteks non-game, menjadi jauh lebih menarik melalui implementasi beberapa aspek yang mencakup: “*game thinking, game design, dan game mechanics.*” Komponen yang dapat diimplementasikan pada gamifikasi seperti poin, level, *badge*, dan *leaderboard* bisa menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang untuk siswa (Zahara, Prasetyo, & Yanti, 2021).

Berbeda dengan penelitian relevan sebelumnya, penelitian ini lebih menekankan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Media Gamifikasi yang akan diterapkan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menerapkan aspek-aspek yang mencakup permainan yakni poin, level, tantangan, dan hadiah, peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengikuti dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini gamifikasi dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mengurangi stres dan kecemasan, yang selalu menjadi penghalang dalam pembelajaran konvensional (Mahmubi & Homaidi, 2025).

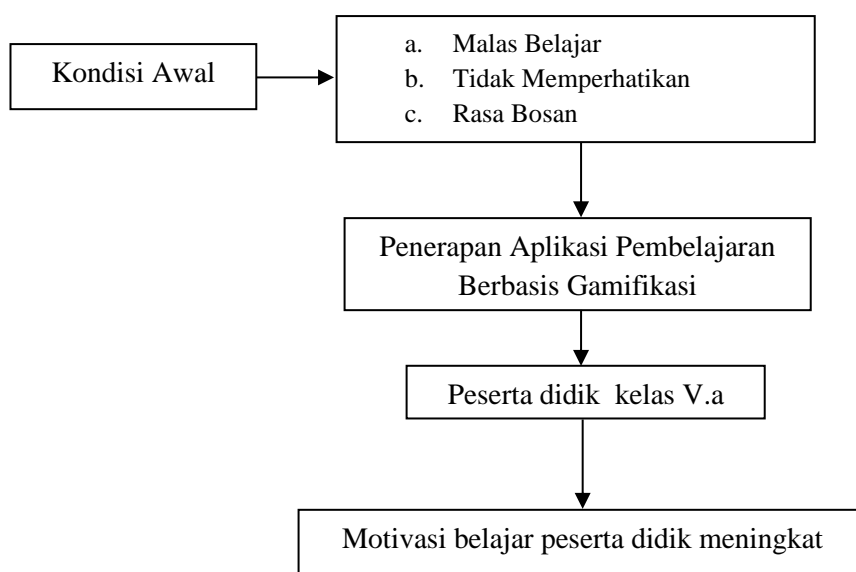
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui tahap menerapkan jenis penelitian eksperimen ulang melalui desain studi (pretest-posttest control group design), suatu jenis eksperimen yang melibatkan randomisasi pada dua kelas, yakni kontrol dan eksperimen (Abraham & Supriyati, 2022). Pada studi ini, kelas eksperimen akan menggunakan

pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara kelas kontrol akan menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional. Pada studi ini, kelas populasi yang akan berperan sebagai subjek yakni peserta didik kelas V.a MI NU Metro. 24 anak dalam satu kelas akan dijadikan sampel oleh peneliti untuk diterapkan pada studi ini. Metode penentuan sampel memanfaatkan metode *cluster random sampling*, yakni suatu strategi pengumpulan sampel yang dilaksanakan pada konteks acak. Analisis data yang diterapkan yakni teknik analisis deskriptif dan hasil uji T test melalui pemanfaatan SPSS *release* 30.0.

Adapun instrumen yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah kuesioner serta dokumentasi. Kuesioner diberikan kepada seluruh subjek siswa kelas V.a & V.b yang masing-masing kelas berjumlah 24 siswa. Terdapat dua kali pembagian kuesioner, yaitu pembagian Pretest dan Posttest terhadap motivasi belajar siswa. Adapun metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini yaitu, pada Bab III Topik C materi (Teknologi Untuk Kehidupan).

Tabel 1. Desain Penelitian



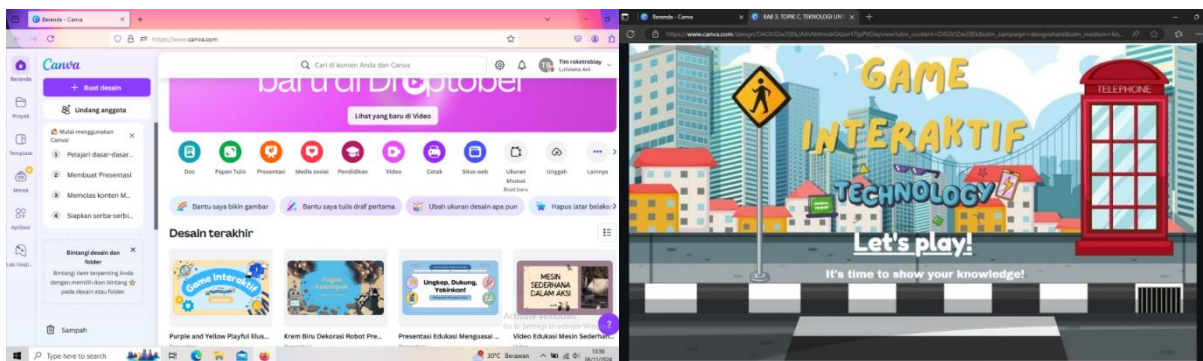
Untuk mengukur tingkat motivasi belajar, sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, penelitian ini menggunakan angket yang disusun berdasarkan teori ARCS, yakni: *Attention* (perhatian), *Relevance* (hubungan), *Convidence* percaya diri), *Satisfaction* (kepuasan), yang dijabarkan oleh John M. Keller. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan dengan skala Likert 1-5, yang menjadi penjabaran tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Merujuk pada temuan analisis angket, didapat skor rata-rata motivasi belajar siswa sesudah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi yakni sejumlah

60,29. Hal ini menjabarkan mayoritas siswa kian termotivasi dalam belajar IPAS sesudah mengimplementasikan media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa di pembelajaran IPAS kelas V MI NU Metro. Tahapan pembelajaran ini dilangsungkan satu kali pertemuan dan memiliki alokasi waktu 1 jam 30 menit. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 11 Februari 2025 pada kelas V.b MINU Metro sebagai kelas eksperimen, dan diikuti oleh 24 siswa dan jadwal penerapannya relevan terhadap jadwal pelajaran IPAS di sekolah. Instrumen yang diterapkan pada studi ini yakni berformat kuesioner berjumlah 15 terkait penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen yang diterapkan perlu dievaluasi melalui uji validitas serta reabilitas. Instrumen yang diterapkan menjadi alat penilaian dalam mengambil data *pretest* dan *posttest*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan pembuatan *game* kuis gamifikasi menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat sebagai metode inovatif untuk meningkatkan motivasi, interaktivitas dan keterlibatan pada peserta didik. Dalam hal ini *canva* berfungsi sebagai alat desain untuk pembuatan elemen-elemen visual yang menarik, seperti soal, jawaban, dan juga elemen grafis lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Dengan menggunakan fitur *canva*, peneliti dapat dengan mudah membuat *game* yang menyenangkan, dengan menggabungkan berbagai elemen visual, ikon, dan animasi. Dalam pembuatan *game* kuis peneliti menyertakan gambar, ikon, dan juga elemen grafis lainnya untuk memperjelas *game* kuis dan membuatnya lebih interaktif. Dengan *template* yang dapat disesuaikan, peneliti membuat *game* kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut adalah gambar fitur yang ada pada *canva* sebagai sarana dalam pembuatan media gamifikasi, serta hasil dari pembuatan *game* pada aplikasi *canva*.



Gambar 1. Fitur Aplikasi *Canva* dan *Game Kuis Canva* (Gamifikasi)

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi ini yang dapat menjadikan dan melibatkan pembelajaran antara guru dan siswa, siswa dapat tetap terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Izzudin, Masugino, & Suharmanto, 2013). Dari penelitian ini, pertama-tama peneliti membagikan kuesioner kepada dua kelas antara eksperimen dan kelas control, sebelum dilakukan penerapan. Sehingga temuan pretest dari kelas eksperimen 61% dan kelas kontrol 61%. Selanjutnya peneliti menerapkan media gamifikasi kepada kelas eksperimen dengan menayangkan *game* menggunakan proyektor, lalu siswa dibagi berkelompok untuk menjawab *game* kuis. Setelah itu peneliti menyebarkan kuesioner kembali dengan didapatkan hasil *posttest* 72%. Lalu pada kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran konvensional dan menyebarkan kuesioner kembali sehingga didapatkan hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu 62%. Maka dalam hal ini media gamifikasi berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik.

Temuan relevan dari sebuah penelitian oleh Nathaniel, yakni Implementasi Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Matematika untuk Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Peneliti dalam penelitian ini memulai dengan memberikan kuesioner kepada para siswa. Dari 25 siswa yang disurvei, 17 (atau 68% dari total) mengatakan bahwa mereka belajar paling baik melalui perangkat elektronik. Ditambah lagi, delapan puluh persen, atau dua puluh siswa, suka bermain game, sedangkan dua puluh persen, atau lima siswa, tidak. Ada berbagai alasan mengapa siswa sekolah dasar senang bermain game. Matematika tidak selalu menjadi mata pelajaran favorit siswa, tetapi banyak siswa yang tertarik dalam aspek *game*, yang mungkin membuat mereka lebih antusias untuk mempelajarinya (Putra, Hidayat, & Izzati, 2024). Gambar berikut adalah dokumentasi dalam penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi, serta pemberian pre test serta post test melalui angket dalam mengevaluasi besaran pengaruh media pembelajaran gamifikasi terhadap peserta didik.



Gambar 2. Penerapan Media Gamifikasi dan Pemberian Kuesioner

Motivasi belajar maupun rasa percaya diri siswa dalam keterlibatan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan di kelas masih ada pada kategori kurang. Kurangnya keterlibatan dan perhatian siswa membuat mereka lebih sulit mengikuti penjelasan materi dari guru. Sebab, pada hakikatnya, anak-anak di sekolah dasar hanyalah anak-anak yang senang bermain. Media yang dibuat menggunakan platform permainan kuis interaktif *Canva* merupakan alat gamifikasi yang paling ampuh untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Sebaliknya, agar pembelajaran dapat berlangsung, siswa perlu dimotivasi untuk melakukannya. Tingkat antusiasme seseorang dalam belajar dapat ditingkatkan dengan motivasi belajar, yang pada gilirannya dapat membuat mereka menjadi pelajar yang lebih fokus dan tekun. Jadi, secara umum, ada dua sumber motivasi belajar: motivasi intrinsik siswa itu sendiri dan faktor eksternal, ekstrinsik (Anggraini & Sukartono, 2022).

Tabel 2. Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	24	30	61	42.29	8.374
Post Test	24	51	72	60.29	5.706
Valid N (<i>listwise</i>)	24				

Berdasarkan hasil, terdapat skor minimum 51 dan skor maksimum 72 untuk *post-test*, sedangkan skor *pre-test* minimum 30 dan maksimum 61. Skor rata-rata *pretest* adalah 42,29 dan *posttest* adalah 60,29. Baik skor *pre-test* maupun *post-test* turut meningkat. Temuan ini ditunjukkan dengan timbulnya perubahan skor rata-rata yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Uji t Test

Paired Samples Test					
Paired Diferences					
95% Confidence Interval of the Difference					
			t	df	Sig. (2-tailed)
Upper					
Pair 1	pre test - post test	-18.000	-8.109	23	.001

Untuk tujuan menentukan apakah media gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, uji-t dilakukan. Uji-t *Test* akan mengungkap perbedaan media pembelajaran pra dan pasca gamifikasi yang signifikan. Menurut temuan uji-t pada tabel 3, nilai signifikansinya adalah $0,001 < 0,05$. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang substansi secara statistik yang dilakukan sebelum dan setelah implementasi media pembelajaran gamifikasi. Terjadi perubahan nilai atau peningkatan nilai antara penilaian sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan kepada siswa di kelas V.a. MI NU Metro. Siswa kelas V.a. di MI NU Metro sangat diuntungkan dengan perangkat

pembelajaran berbasis gamifikasi. Siswa sangat terlibat dan termotivasi untuk mengikuti materi, dan mereka memperhatikan dengan saksama di kelas. Kesimpulan yang diambil dari perbedaan signifikan disegi statistik antara pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak yang lebih besar daripada metode pembelajaran konvensional. Indikator efektivitas juga dievaluasi berdasarkan biaya produksi yang rendah dan hemat waktu. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan pembelajaran yang relatif lebih cepat, yang dievaluasi secara berkala selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah diterapkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari IPAS di kelas V di MI NU Metro. Dengan pengembangan media pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi canva dapat dilihat sebagai metode inovatif untuk meningkatkan motivasi, interaktivitas dan keterlibatan pada peserta didik. Dalam hal ini canva berfungsi sebagai alat desain untuk pembuatan elemen-elemen visual yang menarik, seperti soal, jawaban, dan juga elemen grafis lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Peneliti menyimpulkan, pertama, setelah menerima perlakuan media gamifikasi ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar, skor mean sebelum dan sesudah siswa yang mengerjakannya masing-masing adalah 42,29 dan 60,29. Kedua, siswa memberi respon positif tentang penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas, yang secara umum para siswa mendukung terhadap penerapan media gamifikasi. Dengan menerapkan media gamifikasi ini pendidik memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 5287-5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Izzudin, A. M., Masugino, M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej/article/view/1910>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 286-294. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355-365. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: Gamifikasi Di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Zahra, D. N., & Aisyah, N. (2023). Pembelajaran Model Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an terhadap Kisah Nabi Ibrahim. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 1(2), 131-154. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu/article/view/189>



Embracing E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes: A Systematic Literature Review

Pinias Chikuvadze^{1*}, Erwin Putera Permana², Claretah Makuvire³, Samuel Mugijima⁴,
chikuvadzepinias@gmail.com^{1*}, erwinpermana87@gmail.com², cmakuvire@buse.ac.zw³,
samuel.mugijima@gmail.com⁴

^{1*}University of the Free State, South Africa

²Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Bindura University of Science Education, Zimbabwe

⁴Women's University in Africa, Zimbabwe

Received: 24 02 2025. Revised: 26 03 2025. Accepted: 07 04 2025.

Abstract : This paper explores the embracing of e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes, probing the opportunities and challenges. The discussion in this paper grounded in a systematic literature review to provide a holistic view through the use of the PRISMA 2020 checklist ensured transparency and consistency in selecting the 64 sources from databases (DOAJ, DHTE, IBSS, Scielo SA, Scopus and WoS). This provides a comprehensive interrogation of the issue at the centre of discussion. The paper highlights e-learning and how to embrace it in science teacher capacity development. In addition, it outlines approaches used to embrace e-learning in science teacher capacity development. This creates the need to look at how e-learning can enhance accessibility, reduce costs, and improve science teacher capacity development outcomes. However, substantial challenges such as limited access to the internet connection, scarce technological set-up and resistance to transformation from both science teachers were acknowledged. In conclusion, by embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes it creates a platform for promoting education and training. It can be recommended that the stakeholders involved in science teacher capacity development programmes need to establish a strong collaboration such that they can address the identified challenges. Therefore, the use of the right approaches to embracing e-learning in science teacher capacity development programmes can be a game changer in science learning activities.

Keywords : E-learning; Embracing; Science; Teacher capacity development programmes.

INTRODUCTION

With the coming of the Industrial Revolution 4.0, science teacher development needs to integrate all technologies into 21st-century education and training activities following current developments (Teo et al., 2021). The embracing of e-learning in Zimbabwe's science

How to cite: Chikuvadze, P., Permana, E. P., Makuvire, C., & Mugijima, S. (2025). Embracing E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes: A Systematic Literature Review. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (1), 294-309.

Copyright © 2025 Pinias Chikuvadze, Erwin Putera Permana, Claretah Makuvire, Samuel Mugijima

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

teacher capacity development programmes represents a transformative shift in the education sector, driven by the need to enhance professional growth (Nherera & Mukora, 2024). Thus, e-learning offers a flexible and cost-effective alternative to traditional teacher training methods, enabling teachers to access resources and training remotely (Magunje, Chigona & Gachago, 2024). This approach is particularly valuable in rural and underserved areas, where access to quality education and professional development opportunities is often limited (Modise, 2022). By embracing digital tools and platforms, e-learning has the potential to bridge gaps in science teacher capacity development programmes, improve instructional quality, and foster innovation in science education (Dzinoreva, Mavunga & Govender, 2023).

However, the embracing of e-learning in Zimbabwe also presents significant challenges (Dube & Scott, 2017). Therefore, it's critical to acknowledge the need to address these challenges through collaborative efforts from policymakers, training institutions, and stakeholders (Brunetti et al., 2020). It calls for a paper that questions how embracing e-learning can be considered indispensable in science teacher capacity development programmes in Zimbabwe (Togo & Gandidzanwa, 2021). Thus, this paper is expected to pave the way for the reader to understand how digital learning tools can bridge gaps in science teacher capacity development programmes. It is against this background that this systematic literature review explores the opportunities and challenges associated with embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes. The paper begins with an account of the research methodology followed by the analysis and discussion of the findings, leading to the crafting of the suggestions and conclusion.

RESEARCH METHODS

The systematic literature review guided the process of creating a solid base for interrogating the issue at the centre of this paper. This enabled an exhaustive search and guaranteed the identification of sources (Monroe et al., 2019) on the topic and keywords from databases (i.e., Scopus, DOAJ, DHTE, WoS, IBSS and Scielo SA).

Table 1. Database search string

Word search string
((“Embracing” OR “adoption”) AND (“Science teacher capacity development” OR “science teacher training”) AND (“e-learning” OR “electronic learning”) AND (“opportunities”) AND (“challenges”) AND (“Zimbabwe”))

The above sought to act as an exhaustive search guide in retrieving the sources meeting the inclusion criteria. The performance of each element against the sources judged relevant for inclusion in this review was scrutinized. This resulted in the preliminary word search availing 150 sources. In a bid to increase the accuracy of the sample, the PRISMA 2020 checklist (Sohrab et al., 2021) was followed as a framework. Fig. 1 below shows the identification, screening, eligibility, and inclusion/exclusion processes that guided the selection of the sources that were reviewed.

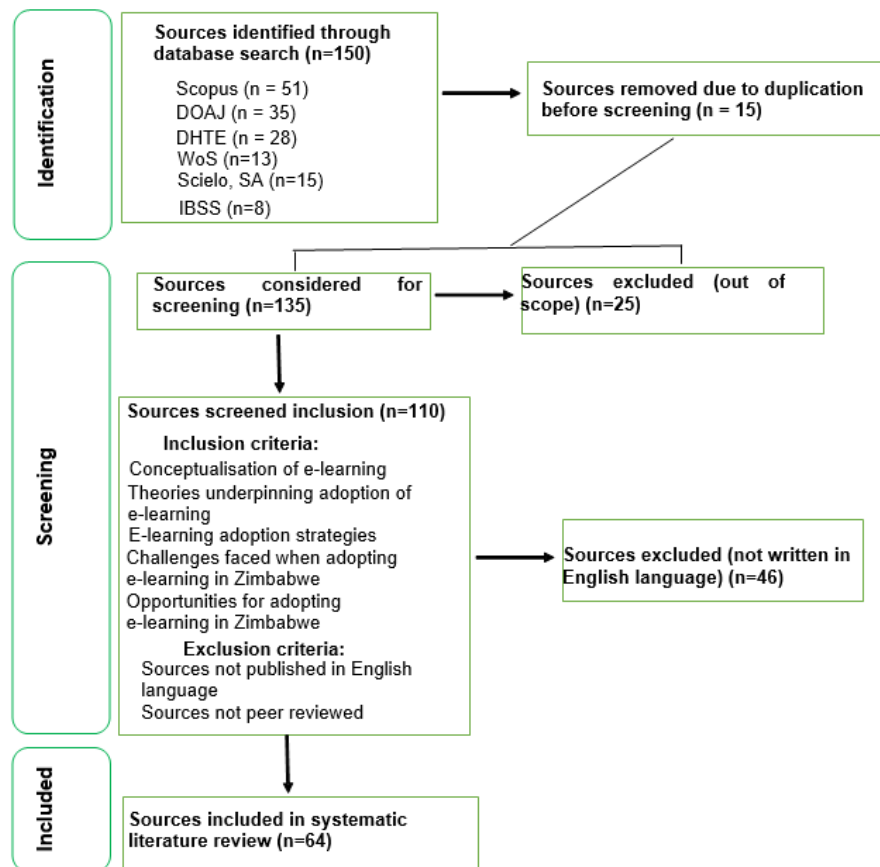


Figure 1. Prisma checklist developed in the systematic literature review

Through the identification, screening and eligibility phases, 86 sources were excluded as they were within the restrictions of the inclusion criteria of this systematic literature review. In addition, the inclusion/exclusion criteria indicated that sources should be in the highlighted databases and written in English language (Amundsen et al., 2018). Upon defining the exclusion criteria 64 sources were considered for review in this paper.

RESULTS AND DISCUSSION

This section centres on gaining a deeper understanding of the following aspects: conceptualisation of e-learning in science teacher capacity development programmes,

articulating the process of embracing e-learning in science teacher capacity development programmes, and opportunities brought about by embracing e-learning in science teacher capacity development programmes. In addition, challenges to effectively embrace e-learning in science teacher capacity development programmes are cross-examined with the view to extend possible strategies to enhance the quality of teacher training in Zimbabwe.

Conceptualisation of E-Learning in the Context of Science Teacher Capacity Development Programmes. E-learning, as a contemporary educational tool, has revolutionized the approach to science teacher capacity development by offering flexible and accessible learning opportunities (Pandey, 2023). For Zimbabwean science teachers, e-learning provides a platform to acquire new pedagogical skills, stay updated with global advancements in science education, and engage in continuous professional development (Boamah, 2025). With access to online resources, virtual labs, and collaborative platforms, educators can enhance their teaching methodologies and meet the demands of a sound modern science curriculum. This learning style also accommodates a variety of learning speeds and schedules, making it a boon for on-the-job teachers who must balance work and study.

In the Zimbabwean context, the integration of e-learning in science teacher capacity development programmes presents unique benefits (Maramba & Mazongonda, 2020). It enables science teachers in remote or under-resourced regions to access training and resources that would otherwise be unavailable (Ndhlovu & Ndhlovu, 2023). Virtual workshops, webinars, and digital content eliminate geographical barriers and foster knowledge sharing among educators from different regions (Chitanana, 2024). Moreover, e-learning allows for the customization of training materials to align with the specific needs of Zimbabwean science teachers, addressing local educational challenges while incorporating global best practices (Dabengwa et al., 2024).

The Theoretical Framework Underpinning the Embracing of E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes. This paper based its argument within the confines of the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) and Constructivism learning theory to cross-examine the opportunities and challenges brought about by embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development. In this context, the TPACK framework provided a theoretical basis for comprehending the complex interplay between technology, pedagogy, and content knowledge in science teacher capacity development (Tseng et al., 2022). TPACK framework takes into cognisance three fundamental bodies of knowledge that intersect into Technological

Pedagogical Knowledge (TPK), Technological Content Knowledge (TCK), Pedagogical Content Knowledge (PCK), and Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Le & Pham, 2023).). In other words, science teacher capacity development programmes are expected to combine technological knowledge (TK) with PCK in their learning activities. Fig. 2 is a diagrammatical illustration of the TPACK framework.

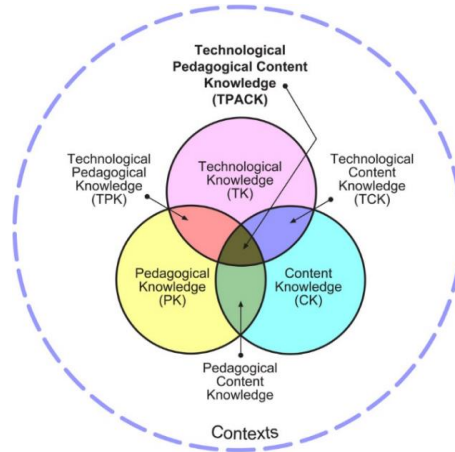


Figure 2. TPACK framework (Source: Alemán-Saravia & Deroncele-Acosta, 2021)

In this discussion, the TPACK framework is intertwined with the constructivism learning theory to unpack the embracing of e-learning in science teacher capacity development programmes. In this case, constructivism emphasizes the active role of science teachers in constructing knowledge through interaction with their environment, making it highly relevant for e-learning platforms during their capacity development programme (Al Abri, Al Aamri & Elhaj, 2024). Therefore, this platform enables science teachers to engage with digital resources, collaborate with peers, and apply new knowledge in practical contexts, fostering a deeper understanding of science education. Thus, it broadens their knowledge and skill base concerning the application of effective instructional methods. By leveraging e-learning and constructivism, science teachers can access diverse learning materials, participate in virtual workshops, and develop skills that are critical for implementing the new curriculum effectively.

The Process of Embracing E-learning in Science Teacher Capacity Development Programmes in Zimbabwe. The embracing of e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes is becoming a crucial innovation in the nation's education system. It provides a flexible and accessible method for science teachers to enhance their skills, particularly in science education, where continuous updates on scientific advancements and teaching methodologies are essential (Guanzon, 2024). Through online courses, virtual seminars, and interactive digital platforms, science teachers can receive high-quality training

and access a wealth of resources. This approach eliminates geographical barriers and offers solutions to the challenges of limited physical infrastructure, enabling science teachers across the country to participate in capacity development programmes (Phulpoto, Oad & Imran, 2024).

Embracing e-learning also aligns with Zimbabwe's broader educational goals, such as the implementation of the Heritage-Based Curriculum, which emphasizes innovation and the use of digital tools in learning (Chasokela & Mangena, 2025). By incorporating digital tools, science teacher capacity development programmes can address specific challenges unique to the Zimbabwean context. For example, digital platforms can be customized to include content that is locally relevant while incorporating global best practices (Nambisan, Zahra & Luo, 2019). These tools also facilitate collaboration among educators, allowing them to share experiences, develop new instructional strategies, and create communities of practice that foster growth and innovation (Zamiri & Esmaeili, 2024).

The following are some of the key steps to consider when embracing e-learning in science teacher capacity development programmes: 1) Planning and strategy: Develop a clear and detailed plan that outlines the goals, objectives, and desired outcomes of the e-learning initiative (Aida, 2023). This should include a timeline, budget, and resource allocation. 2) Stakeholder engagement: Engage all relevant stakeholders to ensure their support and collaboration (Ochieng, 2024). This helps in addressing any concerns and ensuring a smooth implementation process. 3) Infrastructure setup: Establish the necessary technological infrastructure, such as high-speed internet, servers, and learning management systems (Benke & Widger, 2023). This ensures that the infrastructure can support the anticipated user load and is scalable for future growth. 4) Content development: Create high-quality, engaging, and interactive digital content that aligns with the learning objectives (Meng, 2023). This includes multimedia elements such as videos, animations, and simulations to enhance the learning experiences. 5) Training and support: Provide comprehensive training programmes for lecturers to learn teaching in the form of e-learning (Mugizi & Nagasha, 2025). In addition, science teachers need to familiarize themselves with the e-learning platform and tools to enhance their learning. 6) Pilot testing: Conduct a pilot test of the e-learning platform with a small group of users to identify any potential issues and gather feedback (Perotti et al., 2025). Use this feedback to make necessary adjustments before a full-scale rollout. 7) Implementation: Launch the e-learning platform and make it available to all users (Ahmad et al., 2023). This ensures that there is ongoing support and communication to address any

challenges that may arise during the initial implementation phase. 8) Monitoring and evaluation: Continuously monitor the performance and effectiveness of the e-learning platform (Aljawawdeh, 2024). Make necessary improvements based on this evaluation. 9) Continuous improvement: E-learning is an ongoing process that requires regular updates and enhancements (Benkhalfallah, Laouar & Benkhalfallah, 2024).

The above process advances the notion that the quality of instruction in science learning activities through embracing e-learning in science teacher capacity development programmes can be enhanced. However, this can be made possible through fostering a supportive policy environment and encouraging stakeholder collaboration (Mahardhani, 2023). Therefore, with the right strategies, e-learning can play a transformative role in science teacher capacity development programmes in Zimbabwe (Mpofu et al., 2024).

Strategies Used to Embrace E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes. Zimbabwe has embraced e-learning in its science teacher capacity development programmes through several innovative strategies, for example, the infusion of Information Communication Technology (ICT) into the education system, as delineated in the National E-Learning Strategy (Tandi, 2023). This initiative focuses on expanding broadband infrastructure, providing standardized gadgets to schools, and equipping teachers with digital skills (Maune, 2023). In this case the government in collaboration with the Postal and Telecommunications Regulatory Authority of Zimbabwe, TelOne and NetOne worked together to ensure internet connectivity in schools, particularly in marginalised areas.

In addition, universities such as the Bindura University of Science Education, Great Zimbabwe University, University of Zimbabwe and Midlands State University have been involved in offering advanced degrees and specialized courses in science education (Ndemo et al., 2024). These universities adopted various online platforms, such as Moodle and Google Classroom, to facilitate virtual learning as they engage science teachers in capacity development programmes (Chinamasa & Ncube, 2023). These efforts together aim to transform traditional instructional methods into student-centred learning experiences, fostering innovation and inclusivity in science teacher capacity development programmes.

Opportunities for Embracing E-learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes. The embracing of e-learning in science teacher capacity development programmes brings opportunities that can significantly enhance the science learning process in Zimbabwe (Chidakwa & Khanare, 2024). This section articulates the following opportunities for embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity

development programmes: 1) Improved access to professional development: E-learning bridges geographical gaps, allowing science teachers in remote areas, such as those in Gokwe or Hwange, to access high-quality training resources without the need for travel (Sithole & Mbukanma, 2024). Online courses and webinars provide opportunities for continuous professional growth. 2) Cost-Effective training: Unlike traditional workshops that require physical venues and travel allowances, e-learning reduces costs for both teachers and institutions (Mhizha, Tafirenyika & Ejuu, 2022). For example, a teacher in Masvingo can attend a virtual workshop on integrating Science, Technology, Engineering and Mathematics activities into the classroom at an affordable cost (Marenyenya, 2023).

3) Customized learning: Digital platforms enable the tailoring of training programmes to meet the specific needs of Zimbabwean science teachers (Hlongwane et al., 2024). For instance, e-learning courses can include content aligned with the local Heritage-Based Education curriculum, ensuring relevance and practical application (Mutale, 2025). 4) Collaboration and networking: E-learning platforms facilitate connections among educators across the country (Manokore et al., 2023). For example, teachers can engage in discussion forums, share best practices, and collaborate on projects to enhance their teaching strategies (Vlasenko et al., 2023). 5) Access to diverse resources: E-learning provides access to a wide array of teaching materials, such as virtual laboratories and simulation tools (Tandi, 2023). A teacher in Bulawayo, for example, can use interactive simulations to improve their understanding of complex scientific concepts and apply them effectively in the classroom. 6) Flexibility in science teacher development (learning): With e-learning, teachers can learn at their own pace and schedule, balancing professional development with their teaching responsibilities (Dikilitas & Fructuoso, 2023). For instance, an in-service teacher can complete a course on digital teaching methods during school holidays. 7) Global exposure: E-learning connects science teachers to global educational practices and trends (Maqbool et al., 2024). For example, Zimbabwean teachers can participate in international webinars or access online resources from global institutions, enriching their teaching approaches (Matiyenga & Khoalenyane, 2025).

8) Increased use of technology in teaching: E-learning familiarizes science teachers with digital tools, which they can incorporate into their classrooms (Aliyeva, 2023). For instance, a teacher trained through an online programme may introduce virtual experiments to enhance student engagement in learning. 9) Addressing science teacher shortages: E-learning allows for the rapid training of science teachers, addressing shortages in the profession

(Barbour & Hodges, 2024). For example, online teacher training programs can quickly equip new graduates with teaching methodologies and classroom management skills. 10) Support for lifelong learning: E-learning encourages a culture of continuous professional development (Ahsan, 2025). For instance, teachers can stay updated on advancements in science and education by enrolling in online micro-credential courses or certifications. By leveraging these opportunities, Zimbabwe can enhance the quality and accessibility of science teacher development programmes, ultimately contributing to improved education outcomes nationwide (Mufanechiya, Kanyopa & Mokhele-Makgalwa, 2024).

Challenges Faced When Embracing E-Learning in Science Teacher Capacity Development Programmes. Embracing e-learning in science teacher development programmes in Zimbabwe encounters several significant challenges that hinder its widespread implementation. This section presents the following challenges: 1) Limited internet connectivity: Many rural areas in Zimbabwe lack reliable internet infrastructure, making e-learning inaccessible for teachers in these regions (Chasokela, 2024). For example, a teacher in remote areas like Binga District may struggle to download training materials or participate in live virtual workshops due to poor or non-existent internet connections (Masimula, 2021). 2) High cost of technology: Digital devices, such as laptops and tablets, and internet data packages are prohibitively expensive for many teachers (Collins & Halverson, 2018). For instance, a science teacher at a poorly funded rural school may not afford a personal laptop or consistent internet access, thereby limiting their participation in e-learning programmes (Madzunya, 2021). 3) Inadequate digital literacy: Some science teachers are not familiar with using digital tools and platforms effectively (Sánchez-Cruzado, Santiago-Campión, & Sánchez-Compañía, 2021). For example, an experienced but technologically novice teacher may find it difficult to navigate learning management systems or use virtual labs, hindering their engagement with e-learning resources.

4) Insufficient infrastructure: Challenges such as frequent power outages disrupt the continuity of online learning programs (Ali, 2020). For instance, teachers in areas prone to load shedding, like certain districts in Matabeleland, often face interruptions when trying to attend webinars or complete online assessments (McGeer & Stremlau, 2024). 5) Cultural and attitudinal barriers: Resistance to change among some educators who are accustomed to traditional teaching and learning methods can slow down e-learning adoption (Hannache-Heurteloup & Moustaghfir, 2020). For example, a teacher might be hesitant to engage in digital platforms, viewing them as unnecessary or overly complicated. 6) Limited support

from institutions and policymakers: A lack of strong policy frameworks and insufficient funding hampers the rollout of e-learning initiatives (Adeniran et al., 2023). For instance, without subsidies for digital devices or comprehensive policies promoting e-learning, many teachers remain excluded from these programmes (Abuali & Ahmed, 2025). 7) Language and content relevance: E-learning materials are often designed using global templates that might not address the specific needs of Zimbabwean teachers (Ithindi, 2019). For example, instructional content may fail to incorporate local examples, making it less relatable or applicable to the challenges faced by science teachers in Zimbabwe (Hungwe, Nyandoro & Madzudzo, 2024).

To overcome these challenges, targeted interventions are essential, including: improving infrastructure, offering affordable technology solutions, and providing digital literacy training (Yaqoob et al., 2023). In addition, there is a need to create a supportive policy environment tailored to enhance local science teacher capacity development contexts. Such initiatives can ensure that e-learning becomes a transformative tool in science teacher capacity development in Zimbabwe (Magunje, Chigona & Gachago, 2024). Thus, embracing e-learning in teacher capacity development programmes has an impact on teachers' psychic, which can lead to the 'proletarianization' of creativity and knowledge generation.

Suggestions to Ensure Success in Embracing E-Learning in Zimbabwe's Science Teacher Capacity Development Programmes. To ensure the success in embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes, a multi-faceted approach is required. For instance, investments should be made with the view to improve digital infrastructure. In addition, comprehensive training programmes should focus on enhancing science teachers' digital competencies to enable effective use of e-learning platforms in the learning process. Policymakers need to establish supportive frameworks and allocate sufficient funding to promote the widespread use of e-learning in the learning process. Lastly, there is need for a collaboration among stakeholders, including government, private sector, and educational institutions, which is essential to foster innovation and scale up e-learning initiatives sustainably in science teacher capacity development programmes.

CONCLUSION

In conclusion, embracing e-learning in Zimbabwe's science teacher capacity development programmes has proven to be a transformative approach to addressing educational challenges. By integrating ICT infrastructure, providing digital tools, and

fostering teacher training in technology-driven pedagogy, Zimbabwe has laid a strong foundation for modernizing its education system. These efforts not only enhance the quality of science education but also promote inclusivity, ensuring that even teachers in rural and underserved areas benefit from innovative teacher capacity development strategies. The systematic literature review highlights the opportunities of collaboration among stakeholders, including government bodies, educational institutions, and private organizations, in driving the success of initiatives involved in embracing of e-learning in science teacher capacity development programmes. While challenges such as resource limitations and connectivity gaps persist, the progress made demonstrates the potential of e-learning to revolutionize teacher capacity development and contribute to the broader goal of science education excellence in Zimbabwe. Thus, the embracing of e-learning in capacity development programmes empowers science teachers to provide quality and innovative interactions in learning activities.

REFERENCES

- Abuali, T., & Ahmed, A. A. (2025). Challenges and Opportunities in Implementing E-Learning in Developing Countries. *The Open European Journal of Social Science and Education*, 1-12. <https://easdjournals.com/index.php/oejsse/article/view/2>
- Adeniran, A., Adedeji, A., Nwosu, E., Nwugo, E., & Nnamani, G. (2023). Ed-Tech Landscape and Challenges in Sub-Saharan Africa. https://southernvoice.org/wp-content/uploads/2023/12/SV_Ops-N88-Pre.pdf
- Ahmad, S., Mohd Noor, A. S., Alwan, A. A., Gulzar, Y., Khan, W. Z., & Reegu, F. A. (2023). eLearning acceptance and adoption challenges in higher education. *Sustainability*, 15(7), 6190. <https://doi.org/10.3390/su15076190>
- Ahsan, M. J. (2025). Cultivating a culture of learning: the role of leadership in fostering lifelong development. *The learning organization*, 32(2), 282-306. <https://doi.org/10.1108/TLO-03-2024-0099>
- Aida, S. (2023). Impact of e-learning orientation, moodle usage, and learning planning on learning outcomes in on-demand lectures. *Education Sciences*, 13(10), 1005. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci13101005>
- Al Abri, M. H., Al Aamri, A. Y., & Elhaj, A. M. A. (2024). Enhancing student learning experiences through integrated constructivist pedagogical models. *European Journal of Contemporary Education and E-Learning*, 2(1), 130-149. [http://dx.doi.org/10.59324/ejceel.2024.2\(1\).11](http://dx.doi.org/10.59324/ejceel.2024.2(1).11)
- Alemán-Saravia, A. C., & Deroncele-Acosta, A. (2021, October). Technology, Pedagogy and Content (TPACK framework): Systematic literature review. In *2021 XVI Latin American Conference on Learning Technologies*, (pp. 104-111). IEEE. <https://doi.org/10.1109/LACLO54177.2021.00069>

- Ali, W. (2020). Online and remote learning in higher education institutes: A necessity in light of COVID-19 pandemic. *Higher education studies*, 10(3), 16-25. <http://dx.doi.org/10.5539/hes.v10n3p16>
- Aljawawdeh, H. (2024). Performance tracking e-learning model: a case study. *J. Stat. Appl. Probab*, 13, 199-210. <http://dx.doi.org/10.18576/jsap/130114>
- Aliyeva, G. B. (2023). The use of e-learning tools for teaching English in high school. *E-Learning Innovations Journal*, 1(2), 39-67. <http://dx.doi.org/10.57125/ELIJ.2023.09.25.03>
- Amundsen, P. A., Evans, D. W., Rajendran, D., Bright, P., Bjørkli, T., Eldridge, S., ... & Froud, R. (2018). Inclusion and exclusion criteria used in non-specific low back pain trials: a review of randomised controlled trials published between 2006 and 2012. *BMC Musculoskeletal Disorders*, 19, 1-13. <https://doi.org/10.1186/s12891-018-2034-6>
- Barbour, M. K., & Hodges, C. B. (2024). Preparing teachers to teach online: A critical issue for teacher education. *Journal of Technology and Teacher Education*, 32(1), 5-27. <http://dx.doi.org/10.70725/394261afynbl>
- Benke, M., & Widger, L. (2023). Institutional Infrastructures for Open, Distance, and Digital Education. In *Handbook of Open, Distance and Digital Education* (pp. 691-708). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Benkhalfallah, F., Laouar, M. R., & Benkhalfallah, M. S. (2024). Examining Adaptive E-Learning Approaches to Enhance Learning and Individual Experiences. *Acta Informatica Pragensia*, 13(2), 327-339. <http://dx.doi.org/10.18267/j.aip.240>
- Boamah, S. (2025). Pedagogy in The Digital Age: Revolutionizing Teacher Development at Zimbabwe Open University. *Journal of Social Sciences and Humanities Research Fundamentals*, 5(02), 1-4. <https://eipublication.com/index.php/jsshrf/article/view/2455>
- Brunetti, F., Matt, D. T., Bonfanti, A., De Longhi, A., Pedrini, G., & Orzes, G. (2020). Digital transformation challenges: strategies emerging from a multi-stakeholder approach. *The TQM Journal*, 32(4), 697-724. <http://dx.doi.org/10.1108/TQM-12-2019-0309>
- Chasokela, D. (2024). The networking sites in student teaching and learning. A case study at Zimbabwean University. *Journal of Computers for Science and Mathematics Learning*, 1(2), 117-129. <http://dx.doi.org/10.70232/jcsml.v1i2.10>
- Chasokela, D., & Mangena, N. (2025). The Future of Learning in the Digital Age. In *Insights into International Higher Education Leadership and the Skills Gap* (pp. 471-500). IGI Global. <http://dx.doi.org/10.4018/979-8-3693-3443-0.ch018>
- Chidakwa, N., & Khanare, F. P. (2024). The fourth industrial revolution: Overcoming digital divides in Zimbabwean rural learning ecologies. *Futurity Education*, 125-147. <https://doi.org/10.57125/FED.2024.06.25.07>
- Chinamasa, E., & Ncube, M. (2023). Factors influencing e-learning acceptance in teacher education institutions: students' and lecturers' views. *Technology*, 6(01), 80-93. <http://dx.doi.org/10.54922/IJEHSS.2023.0474>
- Chitanana, L. (2024). The sustainability of blended learning in Zimbabwean state universities in the post-COVID-19 era. *E-Learning and Digital Media*, <https://doi.org/10.1177/20427530241277913>

- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- Dabengwa, I. M., Moyo, S., Ncube, S., Gashirai, T. B., Makaza, D., Makoni, P., ... & Mandaza, D. (2024). Exploring digital competences in Zimbabwean secondary schools using a multimodal view: a hermeneutical phenomenography study. *Cogent Education*, 11(1), <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2387911>
- Dikilitas, K., & Fructuoso, I. N. (2023). Conceptual framework for flexible learning design: The Context of flipped classroom. <https://doi.org/10.31265/USPS.267>
- Dube, S., & Scott, E. (2017). The use of e-learning systems for pedagogy: What Zimbabwean Educators say. *International Journal of Advances in Computer Science and Its Applications*, 7(1), 67-71. <http://dx.doi.org/10.15224/978-1-63248-113-9-02>
- Dzinoreva, T., Mavunga, G., & Govender, L. (2023). Towards a context-relevant, institution-based ICT integration model of teacher education curriculum at diploma level in Zimbabwe. *African Journal of Teacher Education*, 12(2), 162-188. <http://dx.doi.org/10.21083/ajote.v12i2.7511>
- Guanzon, A. A. (2024). *Challenges and Strategies in Science Learning: A Thematic Review and Meta-Analysis*. <https://scholarworks.utrgv.edu/etd/1654/>
- Hannache-Heurteloup, N., & Moustaghfir, K. (2020). Exploring the barriers to e-learning adoption in higher education: A roadmap for successful implementation. *International Journal of Management in Education*, 14(2), 159-182. <https://doi.org/10.1504/IJMIE.2020.105407>
- Hlongwane, J., Shava, G. N., Mangena, A., & Muzari, T. (2024). Towards the integration of artificial intelligence in higher education, challenges and opportunities: The African context, a case of Zimbabwe. *Int J Res Innov Soc Sci*, 8(3S), 417-435. <http://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2024.803028S>
- Hungwe, A. T., Nyandoro, P., & Madzudzo, A. (2024). Developing the Culturally Relevant Analogies to Enhance the Teaching and Learning of Electricity and DC Circuits in High School Physics. *Indiana Journal of Arts & Literature*, 5(2), 30-37. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.10734702>
- Ithindi, E. T. (2019). The use of Moodle as an e-learning tool for English language teaching and learning in Namibia. *Signature*. <https://uir.unisa.ac.za/handle/10500/26221>
- Le, T. T., & Pham, T. T. (2023). Uncovering the expectations of English as a foreign language student: Key to improving teacher expertise and technological pedagogical content knowledge mastery. *Journal of Contemporary Language Research*, 2(2), 84-92. <http://dx.doi.org/10.58803/jclr.v2i2.70>
- Madzunya, T. E. (2021). *Factors influencing the implementation of e-learning technology in rural secondary schools in South Africa* (Doctoral dissertation, Cape Peninsula University of Technology). <https://etd.cput.ac.za/handle/20.500.11838/3358>
- Magunje, C., Chigona, A., & Gachago, D. (2024). Investing in academic staff development to Foster Transformative Learning for sustainable e-learning: a case of one institution of higher learning. *South African Journal of Higher Education*, 38(3), 230-249. <http://dx.doi.org/10.20853/38-3-5885>

- Mahardhani, A. J. (2023). The role of public policy in fostering technological innovation and sustainability. *Journal of Contemporary Administration and Management (ADMAN)*, 1(2), 47-53. <https://doi.org/10.61100/adman.v1i2.22>
- Manokore, K., Sibanda, I., Shava, G., Mangena, A., Muzari, T., Sibanda, Z., & Mkwelie, N. (2023). Integrating Child Art as a Pedagogical Strategy for Teaching Science, Technology, Engineering and Mathematics at Early Childhood Development Level in Bulawayo Central District, Zimbabwe. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies*, 4(5), 1-20. <http://dx.doi.org/10.37745/bjmas.2022.0286>
- Maramba, P., & Mazongonda, S. S. (2020). Formative evaluation on acceptance and usage of 'e-learning' platforms in developing countries: A case of Zimbabwe. *African Evaluation Journal*, 8(1), 375. <http://dx.doi.org/10.4102/aej.v8i1.375>
- Marenyanya, M. (2023). *Exploring student teachers' resilience on teaching practice in the COVID-19 Era in Masvingo district, Zimbabwe* (Doctoral dissertation, University of the Free State). <http://hdl.handle.net/11660/12615>
- Masimula, N. L. (2021). *E-learning tools for enhanced teaching and learning of IsiNdebele in a rural context* (Master's thesis, University of Pretoria (South Africa)). <https://repository.up.ac.za/handle/2263/85143>
- Maqbool, M. A., Asif, M., Imran, M., Bibi, S., & Almusharraf, N. (2024). Emerging e-learning trends: A study of faculty perceptions and impact of collaborative techniques using fuzzy interface system. *Social Sciences & Humanities Open*, 10, <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101035>
- Matiyenga, T. C., & Khoalenyane, N. B. (2025). The Potential of Digital Tools in Supporting the Teaching and Learning of African Languages. In *Empowering Pre-Service Teachers to Enhance Inclusive Education Through Technology* (pp. 183-214). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-8759-7.ch007>
- Maune, A. (2023). Adoption and use of eLearning platforms by universities in developing countries: Evidence from Zimbabwe. *Cogent Education*, 10(2), <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2287905>
- McGeer, C., & Stremlau, N. (2024). Researching hate speech online: Exploring the potential and limitations of Facebook as a survey tool in Africa. *Methodological Innovations*, 17(3), 172-186. <https://doi.org/10.1177/20597991241264838>
- Meng, S. (2023). Enhancing teaching and learning: Aligning instructional practices with education quality standards. *Research and Advances in Education*, 2(7), 17-31. <https://www.paradigmpress.org/rae/article/view/703>
- Mhizha, S., Tafirenyika, J., & Ejuu, G. (2022). Exploring Adoption of Inclusive Home-Based Early Childhood Development and Learning in Marginalised Rural Communities in Zimbabwe. <http://dx.doi.org/10.32476/fd64f97d-0d3e-48b0-9d73-220baf47ae77>
- Modise, M. P. (2022). *Academic professional development and support of academics for digital transformation in African large scale open and distance education institutions* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation]. University of South Africa. <https://hdl.handle.net/10500/28723>
- Monroe, M. C., Plate, R. R., Oxarart, A., Bowers, A., & Chaves, W. A. (2019). Identifying effective climate change education strategies: A systematic review of the

- research. *Environmental Education Research*, 25(6), 791-812.
<https://doi.org/10.1080/13504622.2017.1360842>
- Mpofu, A. C., Mpofu, F. Y., Mantula, F., & Ndlovu, S. (2024). The Essentials or Fundamentals for Harnessing Technologies to Improve Teaching and Learning through Online Learning as Part of Digital Transformation in Higher Education. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 8(1), 2488-2502.
<http://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2024.801183>
- Mufanechiya, A., Kanyopa, T. J., & Mokhele-Makgalwa, M. (2024). Evaluating Primary School Teacher Professional Development Programmes in Zimbabwe: Pre-Service Student Teacher's Views. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 6527-6538.
<http://dx.doi.org/10.62754/joe.v3i8.5282>
- Mugizi, W., & Nagasha, J. I. (2025). E-Learning. *Conceptualizations of Africa: Perspectives from Sciences and Humanities*, 143-163.
- Mutale, J. (2025). Post-COVID-19 Review: Challenges and Determinants of E-Learning Adoption with a Focus on Heritage-Based Curriculum in Victoria Falls Cluster, Hwange District Secondary Schools, Zimbabwe. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3s), 130-150.
<https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0011>
- Ndemo, Z., Mhaka-Magara, P. N., Kazunga, C., & Ndemo, O. (2024). Initiatives and Changes in Professional Development of Mathematics Teachers in Zimbabwe (1990–2020): Current Practices and Future Directions. In *Mathematics Teacher Training and Development in Africa: Trends at Primary and Secondary School Levels* (pp. 105-129). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-68755-6_6
- Ndhlovu, P., & Ndhlovu, P. (2023). The Transforming Rural School Education and New Directions During and in the Post Covid-19 Era in the rural communities of Zimbabwe. *Pedagogia delle Differenze*, 52(1).
<https://www.pedagogiadelledifferenze.it/home/index.php/pdd/article/view/66>
- Nherera, C., & Mukora, F. N. (2024). Digitalisation of Higher Education in Zimbabwe: A Challenging Necessity and Emerging Solutions. *Journal of Comparative & International Higher Education*, 16(2). <https://doi.org/10.32674/jcihe.v16i2.6040>
- Nambisan, S., Zahra, S. A., & Luo, Y. (2019). Global platforms and ecosystems: Implications for international business theories. *Journal of International Business Studies*, 50, 1464-1486. <http://dx.doi.org/10.1057/s41267-019-00262-4>
- Ochieng, M. (2024). *Enhancing Digital Transformation Success in Education through Effective Stakeholder Engagement Strategies* (Doctoral dissertation, Walden University). <https://scholarworks.waldenu.edu/dissertations/16041/>
- Pandey, A. (2023, January). E-learning and education 4.0: revolution in education of 21st century. In *International Conference on Digital Technologies and Applications* (pp. 431-438). Cham: Springer Nature Switzerland. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-29860-8_44
- Perotti, L., Stamm, O., Ferizaj, D., Dietrich, M., Buchem, I., & Müller-Werdan, U. (2025). Evaluation of an e-learning platform promoting electronic personal health record

- competence: a pilot trial in older adults. *BMC Public Health*, 25, 1016. <https://doi.org/10.1186/s12889-025-22242-0>
- Phulpoto, S. A. J., Oad, L., & Imran, M. (2024). Enhancing Teacher Performance in E-Learning: Addressing Barriers and Promoting Sustainable Education in Public Universities of Pakistan. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 8(1), 418-429. [https://doi.org/10.47205/plhr.2024\(8-I\)38](https://doi.org/10.47205/plhr.2024(8-I)38)
- Sánchez-Cruzado, C., Santiago Campi3n, R., & S3nchez-Compa3a, M. T. (2021). Teacher digital literacy: The indisputable challenge after COVID-19. *Sustainability*, 13(4), 1858. <https://doi.org/10.3390/su13041858>
- Sithole, V. L., & Mbukanma, I. (2024). Prospects and Challenges to ICT Adoption in Teaching and Learning at Rural South African Universities: A Systematic Review. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(3), 178-193. <http://dx.doi.org/10.46303/ressat.2024.54>
- Tandi, C. (2023). *Media and Technology in 21st Century Higher and Tertiary Education in Africa: Insights from Teachers' Colleges in Zimbabwe*. African Books Collective.
- Teo, T., Unwin, S., Scherer, R., & Gardiner, V. (2021). Initial teacher training for twenty-first century skills in the Fourth Industrial Revolution (IR 4.0): A scoping review. *Computers & Education*, 170, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104223>
- Togo, M., & Gandidzanwa, C. P. (2021). The role of Education 5.0 in accelerating the implementation of SDGs and challenges encountered at the University of Zimbabwe. *International journal of sustainability in higher education*, 22(7), 1520-1535. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-05-2020-0158>
- Tseng, J. J., Chai, C. S., Tan, L., & Park, M. (2022). A critical review of research on technological pedagogical and content knowledge (TPACK) in language teaching. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 948-971. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1868531>
- Vlasenko, K. V., Volkov, S. V., Lovianova, I. V., Sitak, I. V., Chumak, O. O., & Bohdanova, N. H. (2023). Exploring usability principles for educational online courses: a case study on an open platform for online education. *Educational Technology Quarterly*, 2023(2), 173-187. <http://dx.doi.org/10.55056/etq.602>
- Yaqoob, I., Salah, K., Jayaraman, R., & Omar, M. (2023). Metaverse applications in smart cities: Enabling technologies, opportunities, challenges, and future directions. *Internet of Things*, 23, <http://dx.doi.org/10.1016/j.iot.2023.100884>
- Zamiri, M., & Esmaeili, A. (2024). Methods and technologies for supporting knowledge sharing within learning communities: A systematic literature review. *Administrative Sciences*, 14(1), 17. <https://doi.org/10.3390/admsci14010017>.