

**Volume 8 Nomor 2
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 2. Halaman 310-657. 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
Dr. 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 Sudihartini, 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
Soni Ariawan, S.Pd., M.E. Universitas Islam Negeri Mataram
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 2. Halaman 310-657. Tahun 2025

Daftar Isi

Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) sebagai Bentuk Literasi Sains pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar Amalia Suryani Rizky, Meirza Nanda Faradita, Kunti Dian Ayu Afiani (Universitas Muhammadiyah Surabaya)	310-323
Analisis Persepsi Peserta Didik mengenai Efektivitas Video Pembelajaran dan Quizizz pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang Nur Hikmah Al Cholisah, Bagas Kurnianto (Universitas Negeri Semarang)	324-335
Studi Kualitatif tentang Kebutuhan Implementasi Coaching dalam Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru Heri Jatmiko, Sitti Hartinah, Dewi Apriani (Universitas Pancasakti Tegal)	336-343
Pengembangan Media Monopoli Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangsono Alvina Nafis Tsania, Bagas Kurnianto (Universitas Negeri Semarang)	344-355
Potensi Limbah Industri Marmer sebagai Media Pembelajaran Kimia Kontekstual berbasis <i>Green Chemistry</i> di SMAN 1 Campurdarat Dian Ariani, Divan Robi Pangestu, Dwi Purwanto, Fitri Amaliyah, Imam Suroso (Universitas Negeri Malang)	356-364
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> dengan Fitur <i>Gamifikasi</i> pada Materi Kebutuhan dalam Mata Pelajaran IPS Danis Nurul Musthofa, Arie Eko Cahyono, Noviana Mariatul Ulfa (Universitas PGRI Argopuro Jember)	365-375
Analisis Kebutuhan Model Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Genre Kit</i> untuk Pemahaman Resiko Seksual Pranikah Durotun Mahfudzoh, Sitti Hartinah, Sutji Muljani (Universitas Pancasakti Tegal)	376-383
Pengaruh Antara <i>Social Comparison</i> terhadap <i>Body Dissatisfaction</i> pada Mahasiswi Pengguna <i>Instagram</i> di Program Studi Profesi Psikolog Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Desti Agustin, Prihastuti, Fitri Andriani (Universitas Airlangga)	384-396

Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama Ahmad Muhajirin, Sitti Hartinah, Dewi Amaliah Nafiati (Universitas Pancasakti Tegal)	397-406
Penggunaan Kartu <i>Blocks Pallette</i> Terintegrasi <i>Game Scratch</i> untuk Memperkenalkan Konsep Pemrograman Secara Visual dan Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Akuntansi 3 Deta Dyan Widyaskumara, Devi Maha Perdana, Dewi Indah Sekartadji, Endah Puji Rohmawati (Universitas Negeri Malang)	407-418
Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Berbasis Permainan <i>Flashcard</i> (Integer Clash) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Iin Musriyani, Dhea Putri Mujiastutik, Darmadi, Indra Puji Astuti (Universitas PGRI Madiun)	419-430
Analisis Bibliometrik Pengembangan <i>Academic Hardiness</i> melalui Transformasi Model Konseling Kognitif Muhammad Fikri Fauzi, Ishafit, Ani Susanti (Universitas Ahmad Dahlan)	431-443
Pengembangan Media Permainan Tradisional <i>Engklek</i> pada Mapel IPAS Fase B di Jenjang Sekolah Dasar Abdullah Nashih Muayyad, Meirza Nanda Faradita, Holy Ichda Wahyuni (Universitas Muhammadiyah Surabaya)	444-454
Evaluasi Peran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Sikap Profesional dan Etika Kerja Mahasiswa Teknik Alat Berat di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa Ovi Soviya, Lina Eta Safitri, Novitasari Novitasari (Akademi Komunitas Olat Maras)	455-462
Analisis Kualitas Soal Asesmen Sumatif Akhir Semester Bahasa Jawa Kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun Anggilia Dwi Cahyani, Joko Sukoyo (Universitas Negeri Semarang)	463-474
Pengaruh Media Wayang berbasis Cerita Rakyat Sasak terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 2 Lembar Selatan Elza Maulia Sopani, Moh. Irawan Zain, Hasnawati Hasnawati (Universitas Mataram)	475-489
Pengembangan Media Berbasis <i>Wordwall</i> pada Materi Terminologi Pembuatan Rok pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Menjahit Alvi Anggraini Harianto, Agus Hery Supadmi Irianti, Bhindri Sulistyaningwati, Adila Apriliyanawati, Alimah Rahayu (Universitas Negeri Malang)	490-501
Efektivitas Media Permainan <i>Engklek</i> Riang Gotong Royong (Eyang Eyong) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 3 Menawan Aulia Ulfatun Ni'mah, Wawan Shokib Rondli, Lintang Kironoratri (Universitas Muria Kudus)	502-512

Implementasi Pendekatan <i>Contextual Teaching Learning</i> dalam Mendukung <i>Critical Thinking Skills</i> Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Tasya Putri Ramadhanti, Indhira Asih Vivi Yandari, Zerri Rahman Hakim (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)	513-524
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Digital Aplikasi Kahoot</i> dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado Tessalonika Jesy Worang, Roos M. S. Tuerah, Richard Daniel Herdi Pangkey (Universitas Negeri Manado)	525-536
Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Pembentukan Konsep Diri Siswa dan Prestasi Belajar di SMP Kecamatan Bantarkawung Nurul Fuadah, Tity Kusrina, Paridjo (Universitas Pancasila Tegal)	537-548
Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan melalui Penerapan <i>Total Quality Management (TQM)</i> di Era Transformasi <i>Digital</i> Zuhur Diana, Romi Faslah (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)	549-561
Pengaruh Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado Regina Kezya Sarudi, Tellma Monna Tiwa, Non Norma Monigir (Universitas Negeri Manado)	562-572
Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Fikih Materi Hukum Halal dan Haram Kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara Natasha Afella Fernanda, Ahmad Saefudin (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara)	573-584
Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD di Kecamatan Langowan Timur Koni Olive Tunas, Harol Reflie Lumapow, Romi Junior Mongdong (Universitas Negeri Manado)	585-595
Pengaruh Penguasaan Teknologi Informasi, Efikasi Diri, dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Generasi Z Yaula Octhaviana, Wisudani Rahmaningtyas (Universitas Negeri Semarang)	596-607
Pengaruh Model Pembelajaran STAD berbantuan Media Jam Putar ASEAN terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi ASEAN di Kelas 6 Yulia Anggraeni, Syailin Nichla Choirin Attalina, Muh Muhaimin (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara)	608-620
Syntactic Phrases Analysis in Disney Wish Movie Desi Kumala Sari Antonia, Tuminah (Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo)	621-630
Program Psikoedukasi Mengatasi <i>Bullying</i> pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi Nur Fitriyah Efendi, Aan Widiyono (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara)	631-641

The Internationalisation of Southern Africa Development Community's Higher Education Curriculum Pinias Chikuvadze, Erwin Putera Permana, Christopher Mutseekwa (University of the Free State, Universitas Nusantara PGRI Kediri, University of Rwanda)	642-657



Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) sebagai Bentuk Literasi Sains pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar

Amalia Suryani Rizky^{1*}, Meirza Nanda Faradita², Kunti Dian Ayu Afiani³

amaliasuryanirizky14@gmail.com^{1*}, meirzananda@um-surabaya.ac.id²,

kuntidianaf@um-surabaya.ac.id³

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

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Received: 14 02 2025. Revised: 11 04 2025. Accepted: 23 04 2025.

Abstract : The purpose of this study was to create a KOMIKAS (IPAS Comic) media product by applying the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study used five stages of the ADDIE model development method, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 22 fourth-grade students at SDN Putat Jaya II Surabaya. The study was conducted from November 2024 to January 2025. The data collection methods used were tests and questionnaires. The research instruments used were test sheets, teacher response questionnaires, student questionnaires, and expert and material validation sheets. Based on the results of the study, the KOMIKA (IPAS Comic) media met the requirements of being very valid with a media expert validation percentage of 87% and a material expert validation percentage of 92%. Students obtained a percentage of 83% in the very practical category, while teachers obtained a percentage of 91% on the practicality questionnaire response sheet. Based on the level of student learning completion, the effectiveness test obtained a score of 91% with the "effective" category. The KOMIKA media product (IPAS Comic) meets the requirements of validity, usability, and efficacy.

Keywords : Komika, Science Literacy, Learning Media.

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk media KOMIKAS (Komik IPAS) dengan menerapkan kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dalam penelitian ini digunakan lima tahapan metode pengembangan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 22 orang yang dilaksanakan di SDN Putat Jaya II Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2024 sampai dengan Januari 2025. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes, angket respon guru, angket siswa, dan lembar validasi ahli dan materi. Berdasarkan hasil penelitian, media KOMIKA (Komik IPAS) memenuhi syarat sangat valid dengan presentase validasi ahli media sebesar 87% dan presentase

validasi ahli materi sebesar 92%. Siswa memperoleh presentase 83% pada kategori sangat praktis, sedangkan guru memperoleh presentase 91% pada lembar respon angket praktikalitas. Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa, uji efektivitas memperoleh skor 91% dengan kategori "efektif". Produk media KOMIKA (Komik IPAS) memenuhi persyaratan validitas, kegunaan, dan efikasi.

Kata Kunci : Komika, Literasi Sains, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada setiap perkembangannya, abad ke-21 mendorong kemajuan pesat dalam pengetahuan, kemampuan, sikap, dan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi. Sesuai dengan julukannya, abad ke-21 disebut sebagai "era pengetahuan" atau era pengetahuan. (Robbia & Fuadi, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan di abad 21 memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM), termasuk dalam Pendidikan dan pembelajaran (Putra, 2020). Negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia, berupaya untuk menjadi lebih kompetitif agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan dan diakui sebagai bangsa unggul yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini (Muhali, 2019). Fakta ini menunjukkan bahwa daya saing suatu negara tidak lagi bergantung pada kekayaan sumber daya alam, melainkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan kompetensi untuk mengoptimalkan berbagai aset yang tersedia termasuk jenjang Pendidikan baik formal, non-formal maupun informal memegang peran krusial dalam keberhasilan pengembangan sumber daya manusia suatu bangsa (Indarta et al., 2022).

Namun, realitanya kualitas Pendidikan di Indonesia masih belum maksimal, sehingga diperlukan adanya kenaikan dalam bidang ilmu pengetahuan. Berdasarkan hasil survei PISA (Program for International Student Assessment) 2018 yang menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan negara lain, tingkat literasi sains siswa Indonesia masih rendah, maka literasi sains negara ini perlu ditingkatkan. Skor literasi sains Indonesia pada tahun 2018 adalah 371, tetapi turun menjadi 359 pada tahun 2022. Jika dibandingkan dengan siswa di negara lain, literasi sains siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan. (OCDE, 2024). Meskipun literasi sains di Indonesia mengalami peningkatan peringkat, namun peningkatan tersebut tidak signifikan. Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa Indonesia masih belum memiliki kemampuan literasi sains yang memadai.

Salah satu penyebab rendahnya literasi sains adalah pembelajaran yang lebih diarahkan pada konten daripada eksplorasi melalui pendekatan ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa

kualitas pembelajaran perlu diperbaiki (Aria & Silaban, 2024). Bisa disimpulkan bahwa tingkat kemampuan literasi sains relatif rentan rendah, sehingga pada abad ke-21, siswa di seluruh dunia membutuhkan keahlian literasi sains. Sejalan dengan pendapat menurut (Cahyani et al., 2024) Literasi sains bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah dengan makna yang mendalam, penerapan pengetahuan sains yang relevan, mendorong berpikir logis, dan membantu siswa membuat keputusan tepat berkaitan dengan masalah yang relevan dalam kehidupan siswa. Siswa yang cakap terhadap literasi sains biasanya mampu memanfaatkan untuk menyelesaikan dengan berbagai situasi baik pribadi, sosial maupun global.

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu sarana untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. Menurut (Faradita, 2018) Mata pelajaran IPA di SD seharusnya memberikan kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa secara alami. Sesuai dengan pandangan di atas, pembelajaran IPA berkontribusi dalam membentuk keterampilan siswa untuk bertanya dan mencari jawaban melalui pendekatan berbasis bukti dan penalaran ilmiah. Selain itu, materi dalam pelajaran IPA dapat menumbuhkan minat dan mendukung pengembangan siswa sesuai dengan lingkungan tempat mereka tinggal. Namun, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep sains karena kurangnya motivasi atau kesulitan dalam mengakses materi yang relevan. Motivasi siswa juga memainkan peran sentral dalam mendukung keberhasilan belajar. Mereka yang memiliki motivasi cenderung lebih terlibat secara aktif dan menunjukkan minat yang kuat terhadap kegiatan pembelajaran (Rosyadi et al., 2024). Sejalan dengan pendapat menurut (Faradita, 2017) pencapaian tujuan tersebut memerlukan peran aktif pendidik, khususnya guru, dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi saya di SDN Putat Jaya II Surabaya pada 29 November 2024, sebagian guru telah menerapkan berbagai media pembelajaran di kelas, seperti media visual dan permainan edukatif sederhana. Namun, penerapan tersebut masih belum terbukti efektif dalam meningkatkan budaya literasi sains. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada topik perubahan wujud benda, terlihat bahwa siswa kurang menunjukkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan dan tampak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian latihan soal, tanpa banyak variasi. Hal ini terjadi karena terbatasnya fasilitas dan sarana pendukung yang tersedia di sekolah. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran IPA menjadi

kurang maksimal, yang kemungkinan besar berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa, terlihat dari rendahnya minat baca siswa. Hasil belajar yang optimal dapat tercapai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang mendukung, sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Menurut teori perkembangan kognitif anak, Piaget (dalam Puspasari, Afiani and Setiawan, 2024) menjelaskan bahwa anak-anak berusia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis melalui objek-objek nyata. Mengacu pada perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret, sudah menjadi tanggung jawab guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang memudahkan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran tentang perubahan wujud benda. Siswa merasa kesulitan dalam memahami pelajaran IPA ketika tidak tersedia sumber belajar, terutama informasi mengenai perubahan wujud benda. Alat bantu dalam proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran adalah media pembelajaran (Dasi & Putra, 2022). Sejalan dengan pendapat (Ramadhani et al., 2024) bahwa penggunaan media bertujuan untuk memudahkan pembelajaran dengan menstimulus pemikiran, empati, fokus, dan motivasi peserta didik. Sehingga media dapat dijadikan suatu tahapan media pembelajaran yang bijaksana, terarah dan terorganisir.

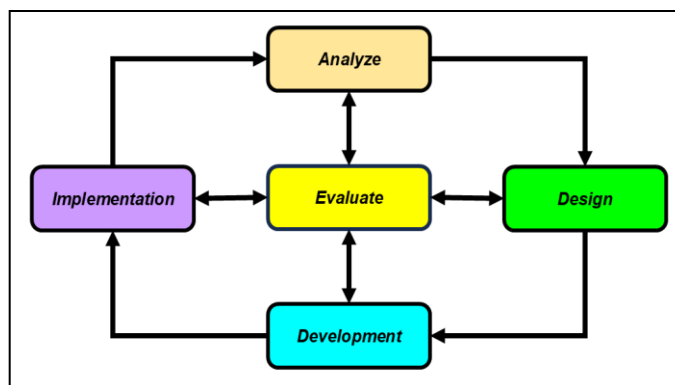
Komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Sebagai sarana komunikasi visual yang estetik, komik disajikan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya (Ferania & Wardani, 2022). Berikut beberapa penelitian tentang pembuatan bahan pembelajaran komik diantaranya: 1). Penelitian yang dilakukan oleh (Rachman et al., 2023), yang menyatakan bahwa anak-anak akan memahami media pembelajaran di kelas asalkan disajikan dengan materi yang efektif, instruktif, dan komunikatif; 2) penelitian dilakukan oleh (Sari & Ratu, 2021), yang memperoleh kualifikasi sangat praktis dan dianggap tepat untuk digunakan dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa; 3) penelitian yang dilakukan oleh (Ferania & Wardani, 2022), menunjukkan respon yang baik dengan memperoleh standar evaluasinya sangat bagus. Dengan demikian, secara umum media komik ini dapat merangsang rasa ingin tahu anak dalam belajar. Sederhananya, komik adalah salah satu media pembelajaran berbasis visual biasanya mengandung informasi melalui gambar dan kata. Sehingga teks cerita pada komik cenderung lebih mudah dipahami dan diingat.

Adapun penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai alat pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda melalui kriteria; 1)

Untuk menilai validitas media Komika; 2) Untuk mengetahui kepraktisan media Komika pada pembelajaran materi perubahan wujud benda di SD; 3) Untuk mengetahui keefektifan media Komika sebagai bentuk literasi sains pada materi perubahan wujud benda. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran komikas (Komik IPAS) sebagai bentuk literasi sains pada materi perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Putat Jaya II Surabaya, sasaran pada penelitian ini ialah anak kelas IV berjumlah 22 anak, dan sebanyak 12 siswi perempuan dan 10 siswa laki - laki tahun pelajaran 2024/2025 semester genap. Penelitian ini diterapkan sejak bulan November 2024 – Januari 2025. Dalam penelitian ini, paradigma ADDIE diterapkan dalam penggunaan media KOMIKA. Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan penyusunan kerangka pembelajaran yang memberikan alur sistematis dalam merancang media pembelajaran agar dapat diterapkan secara efektif (Yasin et al., 2024). Model ADDIE dikelola guna mengetahui alur dasar penyusunan teknik pengajaran dengan sederhana dan dapat dimengerti. Model ADDIE merancang beberapa tahap diantaranya : 1) menganalisis, 2) merancang, 3) mengembangkan, 4) melaksanakan, dan 5) mengevaluasi, semua tahapan ini harus dijalankan dengan cara yang sistematis (Magdalena et al., 2023).



Gambar 1. Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes sebagai metode untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian Komika meliputi: 1) Lembar angket untuk menilai validitas media Komika (Komik IPAS); 2) Lembar angket untuk mengetahui kepraktisan media Komika (Komik IPAS) melalui responden peserta didik dan guru; 3) Berupa tes untuk mengetahui keefektifan media Komika (Komik IPAS) melalui hasil belajar peserta didik (Kartini & Putra, 2020). Penelitian

ini menggunakan teknik analisis data berupa uji kelayakan terhadap media Komika (Komik IPAS) sebagai bentuk literasi sains yang membahas materi perubahan wujud benda di tingkat Sekolah Dasar. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan mengurutkan hasil validasi dalam bentuk persentase berdasarkan skala likert.

Berdasarkan hasil angket validasi yang diisi oleh para ahli, media KOMIKA (Komik IPAS) dinyatakan valid apabila persentase penilaian setiap aspek mencapai minimal 51%. Sebaliknya, jika persentasenya di bawah 51%, maka media komik perlu direvisi kembali (Yusiana & Prasetya, 2022). Rumusan dan kriteria evaluasi pada empat skala likert berikut digunakan untuk menganalisis respon responden guru dan siswa terhadap angket tentang media KOMIKA (Komik IPAS) yang dibuat. Data mengenai kegunaan media KOMIKA (Komik IPAS) dikumpulkan melalui hasil angket (Gunadi et al., 2023). Aspek kepraktisan mengacu pada sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik dan guru. Nilai dari aspek kriteria angket guru dan peserta didik diubah menjadi bentuk kategori evaluasi yang telah disesuaikan dengan ketentuan penilaian secara kualitatif. Produk penelitian dinyatakan praktis apabila mendapatkan skor tingkat kevalidan sebesar $\geq 76\%$. Uji kemenarikan dan kepraktisan produk dilaksanakan untuk menilai tingkat kepraktisan produk menurut siswa melalui angket. Media Komikas (komik IPAS) dinyatakan praktis apabila mendapatkan skor sebesar $\geq 76\%$. Media dianggap efektif jika peserta didik berhasil mencapai nilai 75 pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar minimal 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media KOMIKA (Komik IPAS) diciptakan sebagai hasil penelitian ini untuk membantu siswa mengembangkan literasi sains mereka. Media KOMIKA (Komik IPAS) dibuat dengan menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan selama tiga bulan, pada bulan November – Januari, dan mengkaji kebutuhan guru, siswa dan kurikulum. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka, sedangkan sumber ajar untuk pembelajaran IPAS adalah buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia tahun 2021 (Fitri et al., 2021). Berdasarkan data yang didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru terpaku pada buku cetak serta menggunakan metode ceramah. Dari sisi pengalaman belajar siswa guru memiliki keterbatasan terhadap pendekatan berbasis proyek. Berdasarkan pengamatan kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa kurang bersemangat dalam

proses pembelajaran, kurang fokus, dan kurang memperhatikan guru pada saat penyampaian materi. Akibatnya, siswa cenderung merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti merancang pengembangan media Komika yang menarik dan menyenangkan sebagai alternatif, solusi, serta pendukung dalam proses pembelajaran, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Efektivitas media ini telah diuji melalui pengujian yang dilakukan (Widari & Putra, 2022), Ini menunjukkan bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran yang bervariasi bagi guru dan siswa, dengan hasil penilaian yang termasuk dalam kategori sangat baik dan pantas digunakan dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna.

Tahap design, tujuan dari tahapan ini yaitu menciptakan rancangan awal produk yang akan dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh para ahli. Tahap perancangan produk dilakukan dengan menentukan perancangan storyboard, pemilihan media, dan rancangan desain produk. Storyboard berisi gambaran terkait alur media pembelajaran komik yang akan dikembangkan. Pemilihan media dalam komik digital dapat memanfaatkan salah satu aplikasi, yaitu Canva. Adapun materi yang digunakan adalah materi perubahan wujud benda terdiri dari berbagai sub materi beberapa diantaranya sifat benda berdasarkan wujud dan perubahannya. Pada tahap desain produk ini terdapat serangkaian komponen yang sebanding dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan standart kompetensi. Komika (Komik IPAS) disusun dan dikelola sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya (Ferania & Wardani, 2022) yang menunjukan kriteria sangat baik sehingga dapat mendorong minat belajar siswa. Setelah storyboard dan pemilihan media ditentukan, maka dibuatlah rancangan desain produk yang meliputi pemilihan karakter. Saat memulai membuat komik digital dimulai dengan memilih karakter yang disesuaikan dengan tokoh atau penokohan yang telah ditentukan dalam naskah atau storyline komik digital yang dikembangkan. (Pribadi, 2019).

Tahap pengembangan (development) ini merupakan tahap pembuatan komik yang disesuaikan dengan storyboard yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik berjudul "KOMIKA (Komik IPAS) Perubahan Wujud Benda". Komik yang dikembangkan terdiri dari bagian pendahuluan, isi, dan penutupan. Peneliti membuat komik digital menggunakan Canva. Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran KOMIKA dapat dilihat pada gambar berikut (Cahyadi, 2019). Proses validasi melibatkan tiga ahli media dan tiga ahli materi, di mana kedua kelompok ahli tersebut melakukan validasi produk untuk menilai kelayakan serta potensi penerapan media yang telah dikembangkan. Instrumen validasi terdiri atas dua komponen, yaitu aspek media dan

aspek materi, yang digunakan selama proses penilaian. Melalui masukan dan saran dari para validator, validasi ini bertujuan untuk menilai apakah media Komika (Komik IPAS) layak digunakan dalam kegiatan penelitian.



Gambar 2. Cuplikan Media KOMIKA (Komik IPAS)

Berdasarkan evaluasi dari para validator, media KOMIKA (Komik IPAS) divalidasi dengan mempertimbangkan karakteristik materi dan media sebagai dua faktor utama dalam pengembangan ini. Hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli materi dan media mencapai 92%, validator ahli media dan materi II sebesar 87%, dan validator ahli media dan materi III sebesar 91%. Rata-rata nilai validasi yang diperoleh adalah 90%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komika (Komik IPAS) memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penyusunan pembelajaran dan sangat layak diterapkan pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV SD.

Implementasi adalah tahap di mana aplikasi digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN Putat Jaya II Surabaya dengan menggunakan produk yang telah diperbaiki dan dinilai kevalidannya oleh validator ahli. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Putat Jaya II Surabaya setelah penerapan media pembelajaran Komika (Komik IPAS). Mengacu pada hasil lembar angket guru, bahwasanya media pembelajaran Komika (Komik IPAS) memperoleh presentase 91%. Ini tentu menunjukkan kepuasan dari guru terhadap penggunaan media pembelajaran Komika (Komik IPAS). Sementara itu, hasil lembar angket siswa menunjukkan presentase 83%, dengan rata-rata kepraktisan media 87% dengan kriteria penilaian sangat praktis.

Efektivitas media pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) diukur berdasarkan hasil tes belajar siswa. Merujuk pada tes hasil belajar siswa memperoleh presentase 91% dalam satu kelas. Hal ini menunjukkan ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga media pembelajaran Komika (Komik IPAS) dinilai “Sangat Efektif”. Hasil ini sesuai dengan indikator tes hasil belajar yang menunjukkan bahwa minimal 80% dari keseluruhan jumlah siswa harus memperoleh nilai KKTP 80 atau lebih. Media pembelajaran Komika (Komik IPAS) sebagai bentuk literasi sains dikembangkan dengan materi perubahan wujud

benda. Proses pengembangan media pembelajaran Komika (Komik IPAS) mengacu pada model ADDIE, yang mencakup lima tahap, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pemanfaatan media pembelajaran Komika (Komik IPAS) dapat memberikan keuntungan bagi guru maupun siswa. Dalam media ini mencakup berbagai komponen materi pembelajaran, tes dan dilengkapi Qrcode yang dapat diakses dimanapun kapanpun sebagai bentuk latihan siswa. Mengacu kepada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, serta hasil validasi yang diperoleh, peneliti mendapatkan masukan dan saran yang akan digunakan untuk panduan dalam meningkatkan media Komika (Komik IPAS). Peneliti telah melakukan beberapa perbaikan, seperti memperbaiki cover, melengkapi bahan ajar, dan menyesuaikan tata letak percakapan pada media Komika (Komik IPAS).

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang dilaksanakan melalui lima tahap, yang diadaptasi dari model ADDIE. Tahap-tahap tersebut meliputi: 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi (Pribadi, 2019). Melalui lima tahap pengembangan tersebut, diperoleh hasil bahwa komik yang dikembangkan terdiri dari 24 halaman, yang meliputi 2 halaman sampul (depan dan belakang) dan 22 halaman isi, yang dilengkapi dengan kuis berbasis QR Code (Rahayuni, 2022). Halaman inti berisikan mulai dari tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh dan dilengkapi materi yang terbagi menjadi empat episode. Sejalan dengan pendapat menurut (Cahyani et al., 2024) pernyataan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media buku (komik) yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan literasi sains siswa. Keunggulan utama terletak pada penggunaan gambar-gambar yang menarik, meskipun proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Pada studi ini, peneliti turut melibatkan penilaian para ahli, yang terdiri atas tiga ahli media dan ahli materi, guna mengevaluasi kelayakan serta tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Sejalan dengan pendapat (Erianti et al., 2023) Kritik dan masukan digunakan untuk menilai kelayakan media KOMIKA (Komik IPAS) dalam penelitian ini. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan presentase rata-rata sebesar 90%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Sejalan dengan pendapat (Fransisca Febriyanti & Mutia Sari, 2020) menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran, kebahasaan, materi dan literasi sains menunjukkan persentase sebesar 91,9%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Menurut pendapat lain (Fithriyah et al., 2024), hasil validasi dari

ahli media menunjukkan skor sebesar 88,5%, yang masuk dalam kategori sangat baik dalam menilai kualitas media interaktif yang telah dikembangkan

Setelah media Komika (Komik IPAS) dinyatakan sangat valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran tersebut kepada subjek penelitian. Pengujian kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan oleh peneliti melalui dua tahap, yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Kedua jenis uji coba tersebut dilakukan dengan cara memberikan soal latihan kepada siswa setelah mereka menggunakan media Komika, dengan tujuan agar media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Asy'ari et al., 2022). Terkait hasil angket respons guru, persentasenya mencapai 91%. Sebaliknya, area sangat praktis pada lembar kuesioner respons siswa memperoleh persentase 83%. Sejalan dengan hasil penelitian (Juniawan et al., 2023) yang menunjukan bahwa media pembelajaran IPA berbasis literasi sains dapat meningkatkan literasi sains siswa SD. Menurut pendapat lain (Erayani & Jampel, 2022), siswa di kelas lima sekolah dasar telah menunjukkan peningkatan literasi sains dan keterampilan metakognitif ketika pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) diterapkan bersama dengan media interaktif.

Berdasarkan respon terhadap penggunaan media pembelajaran Komika (Komik IPAS), hasil belajar siswa kelas IV SDN Putat Jaya II Surabaya mencapai persentase sebesar 91% dalam satu kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sania et al., 2022), untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pendapat lainpun (Andika & Yudiana, 2022), menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran linktree memberikan pengaruh positif, karena mampu mendorong peningkatan literasi sains dan kemampuan metakognitif pada siswa sekolah dasar. Pendapat lain (Murba et al., 2025), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis perangkat lunak yang dikembangkan oleh peneliti untuk materi gejala kemagnetan dan gaya di kelas IV SD terbukti efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komika (Komik IPAS) memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga dinyatakan “Sangat Efektif” dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran Komika (Komik IPAS) yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1) Hasil validasi oleh ahli bahwa media ini sangat valid, dengan presentase 92% untuk validasi materi dan 87% untuk validasi media, serta nilai rata-rata validasi sebesar 90%. 2) Kepraktisan media Komika (Komik IPAS) dinilai dari respon peserta didik memperoleh skor 83% dan tanggapan guru memperoleh skor 91%, dengan rata-rata kepraktisan media 87% dengan kriteria penilaian sangat praktis. 3) Keefektifan media ini dilihat dari hasil belajar peserta didik, di mana 91% siswa dalam satu kelas telah mencapai Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga media pembelajaran Komika (Komik IPAS) dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, I. P. W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains Dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan Ipa Kelas Iv. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52–60.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47635>
- Aria, R., & Silaban, C. D. (2024). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Literasi Sains dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(02), 14608–14614. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5321>
- Asy'ari, Fitriyah, L., & Putra, D. A. (2022). Implementation of Flora and Fauna-Based Smart Word Learning Media to Empower Elementary School Students' Motivation and Science Literacy. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 123–136.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i2.1500>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, H., Haerani, R. P. R., & Suhartini, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran kodistem (komik digital berbasis STEM) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Materi Bunyi Kelas V SD Negeri 007 Sungai Kunjang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 259–270. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19279>
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 354–362.
- Erayani, L. G. N., & Jampel, I. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Dan Kemampuan Metakognitif Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 248–258.

<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>

- Erianti, N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2023). Pengembangan Media Game Data Master Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5423–5434. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11681>
- Faradita, M. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 185–192. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2b.1404>
- Faradita, M. N. (2018). Penerapan Pembelajaran CLIS dengan Menggunakan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Pemecahan Masalah. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(2), 133–142. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v3i2.50>
- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Fithriyah, D. N., Habibullah, M. R., & Istiqomah, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Days And Months Kelas Iv Di Mi Islamiyah Banat Senori Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 190–197. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1268>
- Fitri, A., A. A. R., Kusumawadhan, A., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV*.
- Fransisca Febriyanti, D., & Mutia Sari, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Menggunakan Software Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3323>
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*, 7(2), 457–469. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam

- Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Juniawan, E. R., Salsabila, V. H., Prasetya, A. T., & Rengga, W. D. P. (2023). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 82–94.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.2608>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Magdalena, I., Ahmad, F. F., & Nurachman, S. (2023). Model-Model Desain Pembelajaran Sd. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Murba, A., Destrinelli, & Pamela, I. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Pada Materi Gejala Kemagnetan Dan Gaya Di Kelas IV SD. *Januari*, 6(1), 8–14. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.1540>
- OCDE. (2024). Pisa 2022 Results. In *Perfiles Educativos* (Vol. 46, Nomor 183).
<https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2024.183.61714>
- Pribadi, R. B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. In *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Puspasari, A., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. (2024). Pengembangan Media Fraction AR (Augmented Reality) Berbasis Assemblr Edu Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas II SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 1888–1904.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16788>
- Putra, D. A. (2020). Pengembangan Software Computer Based Test Untuk Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Proceding-Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 20, 151–161. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4884>
- Rachman, F. Y. A., Afiani, K. D. A., & Setiawan, F. (2023). *Pengembangan Media Komatika (Komik Matematika) Pada Materi Pecahan Kelas 3 di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya*. 9(3), 1659–1676. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5364/http>
- Rahayuni, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan

- Untuk Membangun Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 131–141.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.268>
- Ramadhani, E. N. S., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2024). Pengembangan media Flat Shape Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Bangun Datar Pada Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 506–521.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16732>
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- Rosyadi, R. N., Wardani, S., & Doyin, M. (2024). Studi Literatur: Pemanfaatan Buku Pop Up Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Motivasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3365–3378. <https://doi.org/10.58230/27454312.769>
- Sania, K., Yogica, R., Ristiono, R., & Selaras, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon Tentang Materi Keanekaragaman Hayati. *Biodik*, 8(1), 109–119.
<https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17011>
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Widari, N. M. P. A., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). Pengemabangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(8), 460–469.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4220>
- Yasin, M., Yaumi, M., & Arsyad, A. (2024). Taksonomi Model-Model Desain Teknologi Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 372–379.
<https://doi.org/10.62504/jimr488>
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33. <https://doi.org/10.26740/penips.v2i1.44636>



Analisis Persepsi Peserta Didik mengenai Efektivitas Video Pembelajaran dan Quizizz pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang

Nur Hikmah Al Cholisah¹, Bagus Kurnianto^{2*}

nurhikmahalcholisah@students.unnes.ac.id¹, bagask_pgds@mail.unnes.ac.id^{2*}

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

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 27 03 2025. Revised: 17 04 2025. Accepted: 24 04 2025.

Abstract : The utilization of learning media such as learning videos and quizizz applications is one of the innovations in improving the quality of learning in the classroom. Learners tend to form perceptions of these media based on the quality of the display, delivery of material, and interactive and fun learning experiences. Learners' perceptions of learning video and quizizz media are how they recognize, understand, and interpret their experiences when using these two media in the learning process. This study aims to analyze how students' perceptions of the use of learning video media and quizizz media and what factors influence students' perceptions of the effectiveness of learning videos and quizizz. The method used in this research is descriptive with qualitative analysis and the research site is carried out at Purwoyoso 03 State Elementary School in Semarang City with informants of the principal, grade V teacher, and 5 students from each class. The data collection process is carried out by observation, interview, questionnaire, and documentation. The results showed that fifth grade students have positive perceptions of learning videos that increase understanding, focus, and interest in learning, as well as quizzes that encourage engagement, motivation, and understanding through interactive features. This perception is influenced by physical conditions, expectations, understanding of the material, involvement, and habits in using the media.

Keywords : Learning videos, Quizizz, Students.

Abstrak : Pemanfaatan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Peserta didik cenderung membentuk persepsi terhadap media tersebut berdasarkan kualitas tampilan, penyampaian materi, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Persepsi peserta didik terhadap media video pembelajaran dan *quizizz* adalah bagaimana mereka mengenali, memahami, dan menafsirkan pengalaman mereka saat menggunakan kedua media tersebut dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana persepsi peserta didik pada penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz* serta faktor apa saja yang memengaruhi persepsi peserta didik mengenai efektivitas video pembelajaran dan *quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode

deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif dan tempat penelitian dilaksanakan-di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang dengan informan kepala sekolah, guru kelas V, serta 5 orang peserta didik dari masing-masing kelas. Proses pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas V memiliki persepsi positif terhadap video pembelajaran yang meningkatkan pemahaman, fokus, dan minat belajar, serta *quizizz* yang mendorong keterlibatan, motivasi, dan pemahaman melalui fitur interaktif. Persepsi ini dipengaruhi oleh kondisi fisik, ekspektasi, pemahaman materi, keterlibatan, dan kebiasaan dalam menggunakan media.

Kata Kunci : Video pembelajaran, *Quizizz*, Peserta didik.

PENDAHULUAN

Sejak awal zaman modern, kemajuan teknologi global telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan terutama pendidikan. Perkembangan teknologi yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Rini & Kurnianto (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk nyata dari upaya membangun sistem pendidikan yang lebih maju, inovatif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21, di mana keterampilan digital dan akses terhadap informasi menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam membantu peserta didik memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan. Pendidikan sendiri merupakan proses, baik formal maupun informal, di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan wawasan guna mengembangkan potensi diri serta berkontribusi secara aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi peningkatan mutu pendidikan yang efektif agar sistem pendidikan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, berdaya saing, dan siap menghadapi tantangan di era globalisasi (Rahmawati & Nurachadija, 2023)

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media teknologi seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif seperti *quizizz*. Fahyuni (2017) dalam bukunya mengungkapkan bahwa teknologi dalam pembelajaran di kelas berperan sebagai alat atau sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan dalam berbagai aspek pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Saat video pembelajaran diputar, peserta didik akan menilai aspek seperti kualitas visual dan audio, serta sejauh mana penyampaian materi menarik dan mudah dipahami. Sementara itu,

dalam penggunaan *quizizz*, mereka akan mempersepsikan tampilan kuis, kejelasan soal, dan suasana kompetitif yang ditimbulkan, serta bagaimana media tersebut membantu pemahaman materi secara interaktif. Persepsi positif terhadap media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi faktor penting yang mempengaruhi efektivitasnya. Menurut Sunarni & Karyono (2023) Persepsi merupakan pemahaman seseorang dalam menafsirkan sesuatu. Persepsi adalah pemahaman yang dimiliki seseorang dalam menafsirkan dan memberikan makna terhadap berbagai hal di sekitarnya. Persepsi ini terbentuk melalui proses kompleks yang melibatkan pengalaman, pengetahuan, serta lingkungan sosial dan budaya yang mempengaruhi cara pandang individu. Proses pembentukan persepsi memiliki berbagai objek yang dapat diinterpretasikan berisi segala sesuatu di sekitar manusia. Menurut Lestari (2022), objek persepsi dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu objek nonmanusia dan manusia. Dalam penelitian ini, objek yang dikaji merupakan objek nonmanusia, yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Adapun subjek yang akan memberikan persepsi terhadap objek tersebut adalah peserta didik kelas V SD Negeri Purwoyoso 03.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah (2023) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang positif terhadap penggunaan *quizizz*, yang digunakan guru sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, dalam penelitian ini, *quizizz* tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, melainkan sebagai media pembelajaran aktif dengan memanfaatkan fitur *lesson* yang memungkinkan penyampaian materi sekaligus kuis secara interaktif dalam satu platform. Di sisi lain, penelitian oleh Ailulia dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Plotagon* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini berbeda karena menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari platform *YouTube*, yang lebih mudah diakses dan memungkinkan pemilihan konten yang bervariasi serta kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada kombinasi penggunaan video pembelajaran dari *YouTube* dengan aplikasi *quizizz* melalui fitur *lesson* dalam satu rangkaian kegiatan belajar IPAS. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima materi secara visual melalui video, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur *lesson* pada *quizizz*, dimana guru dapat menyajikan konten seperti *PowerPoint* yang kemudian disertai pertanyaan-

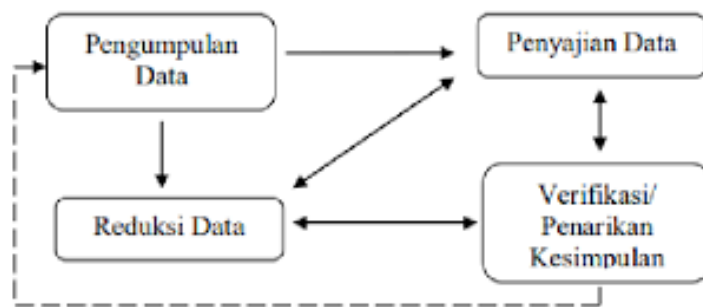
pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta berdampak langsung pada hasil belajar mereka, khususnya di kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Analisis Persepsi Peserta Didik Mengenai Efektivitas Video Pembelajaran Dan *Quizizz* pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Menurut Rita & Wasil (2024) pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial berdasarkan perspektif konstruktivis, di mana makna diperoleh melalui pengalaman individu serta nilai-nilai yang dianut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan teori atau pola pengetahuan dengan memahami secara mendalam dunia subjektif yang dialami oleh setiap individu, sehingga menghasilkan wawasan yang lebih kaya dan kontekstual. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada deskripsi mendalam mengenai sifat, karakteristik, atau hakikat suatu objek atau fenomena (Abdussamad & Sik, 2021). Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 82 orang, 78 diantaranya peserta didik kelas V ABC, 3 orang guru wali kelas, dan seorang kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini mencakup: 1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz* di sekolah. 2) Wawancara, dilakukan terhadap Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas V, dan perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas. Wawancara ini berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi persepsi peserta didik. 3) Angket, berisi pertanyaan terkait efektivitas penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz* yang dijawab oleh peserta didik kelas V. 4) Dokumentasi, berupa foto dan video pendukung terkait dengan persepsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz*. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model Miles & Huberman. Latifah (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa prosedur analisis data dalam penelitian ini mengikuti tiga tahapan menurut Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Tahap pertama, reduksi data dilakukan setelah seluruh data terkumpul di mana data diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, penyajian data dilakukan dengan menganalisis informasi yang telah dipilih dan disusun secara sistematis, yang nantinya akan ditampilkan pada bagian hasil dan pembahasan. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data, kemudian disimpulkan secara logis dan relevan dengan temuan yang telah disajikan sebelumnya. Data penelitian kualitatif dapat dianalisis sejak peneliti berada di lapangan (Saleh, 2017). Analisis data dilakukan dengan pereduksian data, penyajian data, serta penyimpulan atau verifikasi. Tahapan analisis data kualitatif dapat dibaca pada gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Tahapan Analisis Data Kualitatif

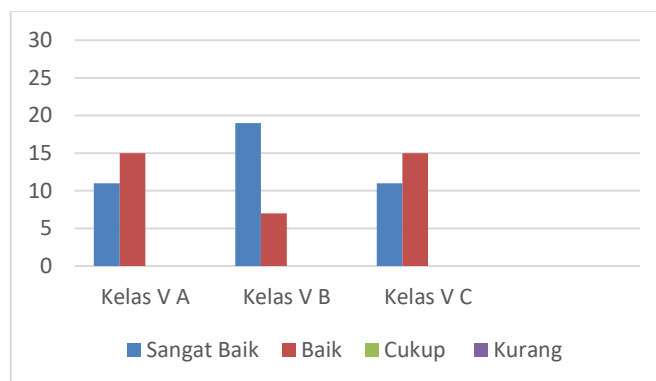
HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan *quizizz* diperoleh melalui kegiatan observasi dan angket. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan skala likert. Sugiyono dalam Anugrah (2022) menjelaskan bahwa pengukuran dalam penelitian ini ada empat tanggapan pada skala *Likert*, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP). Untuk menetapkan rentang skala dari sangat tidak setuju (skor terendah) hingga sangat setuju (skor tertinggi), digunakan rumus yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Fernando dkk. (2022). Hasil observasi mengenai persepsi peserta didik terhadap media video pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan video dalam pembelajaran. Pada observasi pertama tanggal 4 dan 5 Februari 2025, pemahaman peserta didik terhadap materi masih bervariasi, di mana kelas VA menunjukkan pemahaman yang lebih rendah dibandingkan kelas VB dan VC. Hanya sebagian kecil peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah menonton video.

Hasil observasi kedua tanggal 11 dan 12 Februari 2025, terjadi peningkatan pemahaman di seluruh kelas, di mana sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru serta

menyebutkan poin-poin penting dalam video. Selain itu, kejelasan dan daya tarik penyajian materi melalui video juga berpengaruh terhadap fokus belajar peserta didik. Pada observasi pertama, peserta didik di kelas VA lebih mudah kehilangan fokus dibandingkan kelas VB dan VC, sementara pada observasi kedua, peserta didik di ketiga kelas tersebut lebih fokus, terutama saat video memiliki durasi tidak lebih dari 5 menit dan dilengkapi animasi menarik. Video pembelajaran juga terbukti bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena selain memberikan ilustrasi visual yang menarik, juga disertai sesi tanya jawab antara guru dan peserta didik yang membantu mereka lebih aktif dalam memahami materi. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik, khususnya di kelas VA yang pada observasi kedua menjadi lebih aktif bertanya dan memberikan tanggapan setelah menonton video.

Dari hasil angket menunjukkan bahwa setiap kelas memberikan penilaian yang positif dengan dominasi jawaban yang merujuk pada kategori “sangat baik” dan “baik”, tanpa ada yang merasa video kurang membantu. Selanjutnya untuk hasil angket persepsi tentang media video pembelajaran peserta didik kelas V SD N Purwoyoso 03, tertera pada diagram berikut.

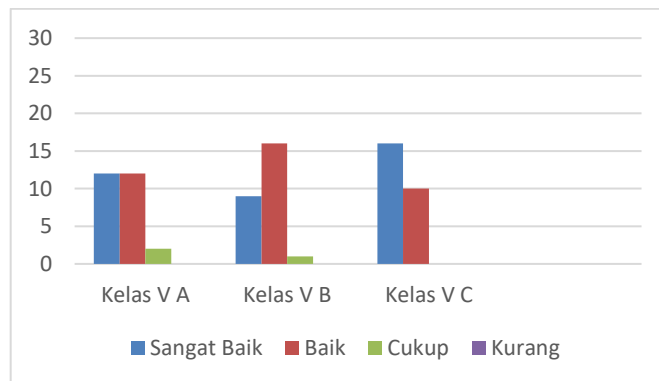


Gambar 2. Diagram Persepsi Peserta Didik tentang Media Video Pembelajaran

Berdasarkan diagram batang pada gambar, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta didik menilai "Sangat Baik" atau "Baik" dan didapatkan bahwa rata-rata persepsi peserta didik terhadap video pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik. Dengan keterangan Kelas VB memiliki jumlah tertinggi dalam kategori "Sangat Baik" yaitu 19 peserta didik, sedangkan Kelas VA dan VC hanya memiliki 11 peserta didik yang memberi penilaian serupa. Kelas VA dan VC memiliki jumlah siswa yang memberi penilaian "Baik" lebih tinggi dibandingkan Kelas VB. Kelas VA dan VC masing-masing memiliki 15 peserta didik yang menilai "Baik", sedangkan di Kelas VB hanya 7 peserta didik. Data ini diambil dari skor angket dan didukung dari pengamatan pertama dan kedua yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa video pembelajaran bermanfaat dan efektif, dengan dominasi jawaban peserta didik dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

Widahyu (2021) berpendapat bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas peserta didik. Video dapat menyajikan pengalaman belajar yang sulit direalisasikan di kelas, seperti peristiwa masa lalu atau situasi berbahaya. Selain itu, fleksibilitas dalam memutar ulang materi membantu pemahaman yang lebih baik. Pembelajaran berbasis video juga mendukung pemecahan masalah, sehingga meningkatkan kreativitas dan penalaran matematis lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Hasil observasi mengenai persepsi peserta didik terhadap penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pada observasi pertama dan kedua yang dilakukan pada tanggal 4, 5, 11, dan 12 Februari 2025, tidak ditemukan kendala teknis dalam penggunaan *quizizz* di kelas VA, VB, dan VC. Sebagian besar peserta didik dengan mudah memahami cara menggunakannya, didukung oleh tampilan yang menarik dan fitur yang memudahkan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *quizizz* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Pada observasi pertama, peserta didik di kelas VA lebih cenderung bekerja secara berkelompok saat menjawab soal, sementara peserta didik di kelas VB dan VC lebih memilih menjawab secara individu. Namun, baik secara individu maupun berkelompok, mereka tetap antusias dalam memahami dan menjawab soal.



Gambar 3. Diagram Persepsi Peserta Didik tentang Media Quizizz

Pada observasi kedua, peserta didik di ketiga kelas semakin aktif bekerja sama dalam memahami materi sebelum menjawab pertanyaan, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar akibat tantangan menarik yang diberikan oleh *quizizz*. Dari segi pengaruh terhadap hasil belajar, observasi pertama dan kedua menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar, yang menandakan bahwa *quizizz* efektif dalam membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dari hasil angket menunjukkan bahwa setiap kelas memberikan penilaian yang mayoritas positif dengan dominasi jawaban yang merujuk pada

kategori “sangat baik” dan “baik”. Meskipun terdapat sedikit siswa yang masuk dalam kategori cukup, secara keseluruhan diagram menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Selanjutnya untuk hasil angket persepsi tentang media video pembelajaran peserta didik kelas V SD N Purwoyoso 03, tertera pada diagram berikut.

Berdasarkan diagram batang pada gambar, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta didik menilai "Sangat Baik" atau "Baik" dan didapatkan bahwa rata-rata persepsi peserta didik terhadap video pembelajaran termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan data, kelas VA memiliki 12 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik" dan "Baik", 2 peserta didik dalam kategori "Cukup. Kelas VB terdiri dari 9 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik", 16 peserta didik dalam kategori "Baik", serta 1 peserta didik dalam kategori "Cukup". Sementara itu, kelas VC memiliki 16 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik", 10 peserta didik dalam kategori "Baik. Data ini diambil dari skor angket dan didukung dari pengamatan pertama dan kedua yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa *quizizz* bermanfaat dan efektif, dengan dominasi jawaban peserta didik dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

Ardita dkk. (2024) berpendapat bahwa pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan formatnya yang interaktif dan menarik, yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman sehingga mereka menjadi lebih antusias. Selain itu, fitur-fitur seperti pemberian skor langsung, tantangan antar peserta, serta umpan balik instan membantu meningkatkan pemahaman materi secara lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI SD Kartika 1-9 Pekanbaru, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung efektivitas pembelajaran.

Hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi persepsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan *quizizz* diperoleh melalui wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang memengaruhi persepsi peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran dan *quizizz*, yaitu meliputi kondisi fisik, ekspektasi, pemahaman materi, peran peserta didik, serta kebiasaan dalam menggunakan media. Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat menentukan sejauh mana peserta didik merespons dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan wawancara, kondisi fisik seperti kelelahan atau lapar dapat mempengaruhi fokus belajar, namun tidak secara signifikan menghambat pemahaman materi, terutama karena media interaktif seperti *quizizz* mampu menjaga konsentrasi. Ekspektasi peserta didik terhadap media ini cukup tinggi, karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami dibanding metode konvensional, meskipun beberapa masih mengandalkan buku sebagai sumber belajar utama. Kemampuan memahami materi juga meningkat dengan adanya ilustrasi visual dalam video dan soal interaktif di *quizizz*, yang membantu menguatkan konsep melalui umpan balik langsung. Sebagai pelajar di era digital, peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi, meskipun tingkat keterlibatan mereka bervariasi. Guru berperan dalam menjaga perhatian mereka melalui variasi media dan interaksi aktif. Dari segi kebiasaan, video pembelajaran lebih sering digunakan baik di rumah maupun sekolah, sedangkan *quizizz* masih jarang digunakan di luar kelas. Karena itu, dibutuhkan rencana pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dukungan fasilitas agar peserta didik semakin nyaman dan terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam belajar.

Menurut Wood (2020) yang ditulis dalam buku Swarjana dan SKM (2022) mengungkapkan bahwa persepsi seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi individu yang memengaruhi cara mereka menilai objek, peristiwa, dan lingkungan. Beberapa faktor utama yang berperan dalam persepsi meliputi: 1) Faktor Fisiologis, 2) Ekspektasi, 3) Kemampuan Kognitif, 4) Peran Sosial, 5) Keanggotaan dalam Budaya dan Komunitas Sosial. Dengan demikian, persepsi tidak bersifat tetap, objektif, atau universal, melainkan subjektif dan dapat bervariasi antarindividu, tergantung pada faktor-faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi cara seseorang memahami dan menilai realitas di sekitarnya. Mengacu pada teori Wood, persepsi peserta didik terhadap teknologi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ekspektasi terhadap pengalaman belajar yang sudah mereka kenal, kemampuan kognitif dalam menyesuaikan diri dengan media baru, serta keanggotaan dalam komunitas pendidikan yang mungkin lebih terbiasa dengan satu jenis teknologi dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta dukungan fasilitas yang memadai agar peserta didik dapat lebih nyaman dan terbiasa menggunakan berbagai teknologi dalam proses belajar. Dengan meningkatkan interaksi mereka terhadap aplikasi seperti *quizizz*, diharapkan persepsi mereka terhadap efektivitas teknologi dalam pembelajaran dapat berkembang secara lebih positif dan seimbang.

SIMPULAN

Penggunaan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Video pembelajaran yang disajikan melalui *YouTube* terbukti membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui ilustrasi visual yang menarik. Sementara itu, *Quizizz* dengan fitur *lesson* menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Sebagian besar peserta didik menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan kedua media ini, meskipun masih ada sebagian yang cenderung mengandalkan buku pelajaran sebagai sumber utama. Persepsi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kondisi fisik, ekspektasi terhadap pembelajaran, pemahaman terhadap materi, tingkat keterlibatan, dan kebiasaan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat TIK dan koneksi internet yang stabil, juga sangat diperlukan untuk menunjang efektivitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47-56. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>
- Anugrah, M. S. W. (2022). Hubungan Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 139-147. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2232>
- Ardiansyah, M. (2023). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Berpangkat. *Jurnal Insan Peduli Pendidikan (JIPENDIK)*, 1(1), 7-11. <https://ejournal.lppinpest.org/index.php/jipendik/article/view/10>
- Ardita, R. S., Alzaber, A., Rezeki, S., & Wahyuni, A. (2024). The Effect of the Use of Quizizz-Assisted Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 10(2), 273-283. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v10i2.23810>
- Fahyuni, E. F. (2017). Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam). <http://eprints.umsida.ac.id/1125/1/BUKU%20AJAR%20TIK.pdf>

- Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan, S. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 18-31. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1717>
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar . *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68-75. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067>
- Lestari, S. I. (2022). Gambaran Perceived Severity Kejadian Premenstrual Syndrome Pada Mahasiswi Tingkat 3 Prodi D3 Keperawatan Di ITSK RS DR. Soepraoen Malang (Doctoral dissertation, ITSK RS dr. Soepraoen). <http://repository.itsk-soepraoen.ac.id/853/>
- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 01-12. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.303>
- Rini, D. P., & Kurnianto, B. (2023). Pengaruh Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(1), 13-21. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i1.403>
- Rita, F., & Wasil, M. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif.
- Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi guru terhadap implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1613-1620. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.796>
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Konsep pengetahuan, sikap, perilaku, persepsi, stres, kecemasan, nyeri, dukungan sosial, kepatuhan, motivasi, kepuasan, pandemi covid-19, akses layanan kesehatan–lengkap dengan konsep teori, cara mengukur variabel, dan contoh kuesioner. Penerbit Andi.
- Widahyu, C. (2021). The Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students' Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic. *Learning Motivation and Creative Journal*, 1(1), 1-9.
- Wood, J. T. (2020). *Interpersonal communication: Everyday encounters* (p. 432). Cengage. https://students.aiu.edu/submissions/profiles/resources/onlineBook/N9q9G9_interpersonal-communication.pdf.



Studi Kualitatif tentang Kebutuhan Implementasi *Coaching* dalam Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru

Heri Jatmiko^{1*}, Sitti Hartinah², Dewi Apriani³

jatmikoheri70@gmail.com^{1*}, sitihartinah1@gmail.com², dewiapiyani2565@gmail.com³

^{1,2}Program Studi Pedagogi

³Program Studi Pendidikan Ekonomi

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 12 03 2025. Revised: 03 04 2025. Accepted: 24 04 2025.

Abstract : This research aims to explore the factors that influence the implementation of *Coaching* in academic supervision to enhance the quality of teaching at SMP Negeri 2 Balapulang. A qualitative case study method was used, with data gathered through in-depth interviews, observations, and document analysis. The findings indicate that school principals recognize the significance of *Coaching* to support their roles as facilitators of learning. Teachers expressed a desire for more reflective supervision that facilitates their professional growth. Key factors contributing to the successful implementation of *Coaching* include teachers' willingness to embrace change and a well-organized supervision schedule. However, challenges such as the lack of formal *Coaching* training, authoritarian leadership styles, and the principals' heavy administrative duties were identified. The study suggests the development of *Coaching* programs that are tailored to meet the specific needs of schools and the adoption of more humanistic and collaborative supervision policies. It is anticipated that these changes will lead to improved teaching quality and promote continuous professional development for teachers.

Keywords : Coaching, Academic Supervision, Teaching Quality.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Balapulang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepala sekolah menyadari pentingnya *Coaching* untuk mendukung peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran. Guru menginginkan supervisi yang lebih reflektif dan dapat mendukung perkembangan profesional mereka. Faktor-faktor utama yang mendukung penerapan *Coaching* adalah keterbukaan guru terhadap perubahan dan adanya jadwal supervisi yang terorganisir dengan baik. Namun, tantangan yang ditemukan antara lain kurangnya pelatihan *Coaching* formal, gaya kepemimpinan otoriter, serta beban administratif kepala sekolah yang cukup berat. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan program *Coaching* yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan penerapan

kebijakan supervisi yang lebih humanistik serta kolaboratif. Diharapkan dengan demikian, kualitas pembelajaran akan meningkat dan pengembangan profesional guru dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Kata Kunci : *Coaching*, Supervisi Akademik, Kualitas Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kualitas proses pembelajaran merupakan indikator utama dalam menilai sejauh mana sistem pendidikan di sebuah sekolah berhasil mencapai tujuannya. Untuk menjaga dan bahkan meningkatkan kualitas tersebut, peran kepala sekolah dalam melaksanakan supervisi akademik sangatlah vital. Kepala sekolah, sebagai pemimpin pendidikan di tingkat sekolah, memiliki tanggung jawab yang tidak hanya terbatas pada pengawasan terhadap kegiatan pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan serta mentor yang membimbing guru dalam mengembangkan potensi profesional mereka. Melalui supervisi akademik yang efektif dan mendalam, diharapkan akan tercipta suatu iklim yang kondusif bagi peningkatan kualitas pengajaran dan pematangan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar. Pendekatan supervisi akademik semakin berkembang seiring dengan masuknya elemen *Coaching* dalam praktiknya.

Coaching sebagai metode supervisi memiliki karakteristik yang membedakannya dengan pendekatan tradisional, karena lebih menekankan pada terciptanya hubungan yang setara dan reflektif antara kepala sekolah dan guru. Berbeda dengan model supervisi konvensional yang sering kali lebih bersifat instruktif dan otoritatif, *Coaching* mendorong pemberdayaan guru melalui percakapan yang konstruktif dan mendalam, yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kualitas profesionalisme mereka secara berkelanjutan. Pendekatan ini mengutamakan partisipasi aktif dari guru dalam proses pengembangan diri mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, meskipun *Coaching* memiliki potensi besar untuk mendorong perbaikan kualitas pengajaran, penerapannya di lapangan menghadapi sejumlah tantangan yang cukup berarti.

Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman yang mendalam tentang konsep *Coaching* itu sendiri, baik di kalangan kepala sekolah maupun para guru. Selain itu, terbatasnya pelatihan formal yang dirancang khusus untuk kepala sekolah dalam hal penerapan *Coaching*, serta minimnya dukungan dari kebijakan institusional, juga menjadi kendala besar dalam implementasi *Coaching* secara efektif. Hambatan-hambatan ini mempengaruhi keberhasilan penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik, padahal pendekatan ini memiliki

potensi yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan mendukung perkembangan profesional guru secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam mengenai kebutuhan dan tantangan dalam mengimplementasikan *Coaching* dalam supervisi akademik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan untuk memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan *Coaching* di sekolah, serta bagaimana penerapan tersebut berkontribusi dalam meningkatkan mutu pengajaran. Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk memfokuskan analisis pada dinamika yang terjadi di SMP Negeri 2 Balapung, mengidentifikasi baik faktor-faktor yang mendukung maupun yang menghambat keberhasilan implementasi *Coaching*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana kepala sekolah dan guru memahami *Coaching*, serta untuk mengidentifikasi hambatan yang mereka hadapi dalam melaksanakan *Coaching* sebagai bagian dari supervisi akademik.

Subjek dan Lokasi Penelitian penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Balapung, yang terletak di Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansinya dengan fokus penelitian, yakni upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan supervisi akademik yang melibatkan pendekatan *Coaching*. Subjek penelitian terdiri dari kepala Sekolah: 1 orang, yang memiliki peran utama dalam implementasi supervisi akademik dan penerapan *Coaching*. Guru Pengampu Mata Pelajaran Inti: 5-7 orang yang terlibat dalam kegiatan supervisi akademik yang menggunakan pendekatan *Coaching*. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan langsung mereka dalam supervisi akademik dan penerapan *Coaching* di sekolah, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang mendalam terkait pengalaman dan perspektif mereka.

Teknik Pengumpulan Data Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tiga metode utama: a. Wawancara Mendalam, wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan sejumlah guru yang terlibat dalam supervisi akademik. Wawancara bertujuan untuk menggali pemahaman, sikap, serta pengalaman mereka terkait penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, memberikan fleksibilitas bagi responden untuk menyampaikan pandangan mereka secara lebih bebas. b. Observasi Langsung,

peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan supervisi yang melibatkan pendekatan *Coaching*. Observasi dilakukan untuk memantau interaksi antara kepala sekolah dan guru, serta untuk melihat bagaimana *Coaching* diterapkan dalam praktik supervisi. Tujuan observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata mengenai dinamika pelaksanaan *Coaching*.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tertulis seperti rencana kerja kepala sekolah, jurnal reflektif guru, serta hasil evaluasi pembelajaran. Data dokumentasi ini akan membantu memperdalam pemahaman mengenai implementasi *Coaching* dan memberikan konteks tambahan pada temuan yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Teknik Analisis Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga langkah: a. Reduksi Data Data yang terkumpul akan disaring untuk menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Proses ini bertujuan untuk menghapus data yang tidak penting atau kurang sesuai dengan topik penelitian. b. Penyajian Data, data yang telah direduksi akan disusun dan disajikan dalam bentuk naratif atau visual, seperti deskripsi mendalam tentang temuan dari wawancara dan observasi. Penyajian ini bertujuan untuk menyajikan informasi secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. c. Penarikan Kesimpulan.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menguji dan memverifikasi temuan yang diperoleh sepanjang proses penelitian. Kesimpulan ini akan merangkum hasil dari analisis data dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung serta hambatan dalam penerapan *Coaching*. Keabsahan Data Untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi dalam dua aspek: teknik pengumpulan data dan sumber informasi. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang saling melengkapi dan lebih akurat. Sementara triangulasi sumber dilakukan dengan melibatkan kepala sekolah dan guru sebagai responden utama untuk memperoleh perspektif yang lebih lengkap dan beragam mengenai penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik. Selain itu, pemeriksaan anggota (*member checking*) juga digunakan untuk memastikan bahwa interpretasi temuan yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan pengalaman responden, yang memberikan jaminan akan keakuratan dan validitas hasil penelitian.

Metode ini disusun agar sejalan dengan tujuan penelitian yang bertujuan menggali faktor-faktor yang memengaruhi penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik di SMP Negeri 2 Balapulang. Melalui pendekatan kualitatif dan studi kasus ini, diharapkan penelitian

dapat memberikan wawasan mendalam mengenai hambatan dan faktor pendukung yang ada dalam implementasi *Coaching* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil penelitian secara rinci, termasuk temuan-temuan yang didapatkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Balapulang. Hasil penelitian ini menunjukkan pandangan yang berbeda antara kepala sekolah dan guru mengenai penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik. Kepala sekolah mengakui pentingnya pelatihan *Coaching* untuk memperkuat peran mereka sebagai fasilitator, yang tidak hanya berfokus pada pengawasan administratif tetapi juga mendukung perkembangan profesional guru. Di sisi lain, guru menginginkan supervisi yang lebih bersifat reflektif dan berbasis komunikasi terbuka, yang memungkinkan mereka mengevaluasi dan memperbaiki metode pengajaran mereka tanpa tekanan.

Hasil temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan *Coaching*. Faktor pendukung meliputi keterbukaan guru terhadap perubahan dan adanya jadwal supervisi yang terstruktur. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan adalah ketiadaan pelatihan *Coaching* formal bagi kepala sekolah, adanya kultur otoriter dalam hubungan kepala sekolah dan guru, serta tingginya beban administratif yang dihadapi kepala sekolah.

Tabel 1. Temuan Kebutuhan Implementasi *Coaching*

Aspek	Temuan
Kepala Sekolah	Menginginkan pelatihan <i>Coaching</i> untuk mendukung peran sebagai pelatih, bukan hanya pengawas administratif.
Guru	Menginginkan supervisi yang berbasis pada komunikasi terbuka dan reflektif tanpa tekanan, untuk mendukung pengembangan profesional secara mandiri.
Faktor Pendukung	Keterbukaan guru terhadap perubahan, jadwal supervisi yang terstruktur.
Faktor Penghambat	Ketiadaan pelatihan <i>Coaching</i> formal bagi kepala sekolah, kultur otoriter, dan beban administratif kepala sekolah.

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pengajaran di SMP Negeri 2 Balapulang. Berdasarkan teori kebutuhan Maslow (1943), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan dukungan emosional dan intelektual agar dapat berkembang secara profesional. *Coaching* memberikan kesempatan bagi guru untuk merasa dihargai dan mendapat ruang untuk mengembangkan kemampuan mereka melalui hubungan

yang lebih reflektif dan konstruktif, bukan hanya evaluasi administratif yang sering kali tidak memberikan umpan balik yang mendalam.

Penelitian ini juga sejalan dengan Knight (2009), yang menekankan pentingnya bagi kepala sekolah untuk dibekali dengan keterampilan *Coaching* agar dapat membangun sistem supervisi yang lebih efektif, adaptif, dan memotivasi. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kepala sekolah di SMP Negeri 2 Balapulang mengakui pentingnya pelatihan *Coaching* formal untuk dapat berfungsi dengan lebih efektif sebagai fasilitator yang mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Beberapa hambatan ditemukan dalam implementasi *Coaching*. Salah satunya adalah kultur otoriter dalam hubungan antara kepala sekolah dan guru, yang bertentangan dengan prinsip dasar *Coaching* yang mengutamakan hubungan setara dan saling menghargai. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa gaya kepemimpinan yang otoriter dapat menghambat terciptanya hubungan yang produktif dan reflektif dalam proses *Coaching* (Knight, 2009). Selain itu, beban administratif kepala sekolah yang tinggi menjadi kendala utama dalam menyediakan waktu yang cukup untuk supervisi yang efektif.

Penelitian ini menekankan pentingnya dukungan kebijakan institusional yang jelas terkait dengan penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik. Tanpa adanya kebijakan yang mendukung dan pelatihan formal yang memadai bagi kepala sekolah, implementasi *Coaching* akan tetap terhambat. Hal ini mengarah pada pentingnya kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan pihak institusional untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penerapan *Coaching* secara efektif. Berdasarkan temuan ini, teori kebutuhan Maslow kembali relevan, yang menyatakan bahwa guru perlu merasa aman dan dihargai untuk dapat berkembang. Dengan *Coaching* yang tepat, kepala sekolah dapat menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi guru untuk menerima umpan balik dan memperbaiki kualitas pengajaran mereka. Implementasi *Coaching* yang efektif harus melibatkan keterlibatan kepala sekolah dalam mengembangkan kompetensinya dalam *Coaching* serta kesiapan guru untuk berpartisipasi aktif dalam proses supervisi yang lebih reflektif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Coaching* dalam supervisi akademik di SMP Negeri 2 Balapulang sangat penting untuk mendukung perkembangan profesional para guru. Kepala sekolah menyadari perlunya pelatihan *Coaching* agar mereka dapat berperan lebih efektif sebagai fasilitator, bukan hanya

sebagai pengawas administratif. Sementara itu, para guru mengharapkan supervisi yang lebih berbasis pada komunikasi terbuka dan reflektif, yang dapat mendukung pengembangan kompetensi mereka secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa *Coaching* merupakan solusi yang efektif untuk menciptakan lingkungan yang lebih produktif dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Namun, terdapat beberapa hambatan yang perlu diatasi, seperti kurangnya pelatihan *Coaching* formal untuk kepala sekolah, dominasi budaya kepemimpinan yang otoriter, serta beban administratif yang terlalu tinggi bagi kepala sekolah. Faktor pendukung seperti keterbukaan guru terhadap perubahan dan adanya jadwal supervisi yang terstruktur juga sangat berperan dalam kesuksesan penerapan *Coaching*. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan model supervisi akademik berbasis *Coaching*, yang tidak hanya berfokus pada evaluasi administratif, tetapi juga pada pengembangan profesionalisme guru secara menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, M. (2020). *Pengembangan profesionalisme guru melalui supervisi akademik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2018). *Manajemen pendidikan di sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, R. Y., Khosiyono, B. H. C., & ... (2023). Analisis penerapan coaching clinic dalam pembelajaran IPAS di kelas IV pada implementasi kurikulum merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah*, journal.unpas.ac.id, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10899>
- Budiono, A., Surachmi, S., & Setiadi, G. (2022). Implementasi collaborative coaching pada kinerja guru SDN Penambuhan. *Jurnal Ilmiah Wahana*, jurnal.peneliti.net, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7133936>
- Dewanty, R. H. (2017). Implementasi branding image melalui event sponsorship Emirates Airlines (Studi kasus pada event sponsorship Emirates-Arsenal coaching). *Repository Mercubuana*, <https://repository.mercubuana.ac.id/49711/>
- Dwikurnaningsih, Y., Shobariyah, E., & ... (2024). Systematic literature review (SLR) berbantuan artificial intelligence: Implementasi supervisi akademik berbasis coaching. *Seminar Nasional ...*, seminar.ustjogja.ac.id, <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/2652>
- Fauzi, M. S., Akmalia, S., Naheria, N., & ... (2024). Pkm Bima coaching clinic penggunaan alat olahraga di Karang Taruna “Buana Remaja” Manunggal Jaya: Implementasi dan

- hasilnya. *Jurnal Pengabdian ...*, ejournal.sisfokomtek.org,
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4611>
- Handayani, H. R., Rantelingi, C., & Sari, D. M. (2015). Coaching akuntansi sederhana dan studi pemahaman pelaku UKM: Realita implementasi akuntansi. *SNA XVIII Medan*.
- Hutasoit, M. L. C., Bunga, A. L., Aima, H., & Anggraini, D. (2022). Pengaruh implementasi pelatihan coaching (bimbingan) kepala ruang terhadap kinerja perawat pelaksana di RS X Tangerang. *Jurnal Kesehatan*, jurnal.uym.ac.id,
<https://jurnal.uym.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/206>
- Isworo, Y. (2019). Implementasi coaching on line menggunakan media coaching counselling (MCC) dalam penyelenggaraan diklat kepemimpinan di badan pengembangan *Jurnal Pembangunan dan Administrasi Publik*, jurnal.stialan.ac.id,
<https://doi.org/10.32834/jpap.v1i1.59>
- Liswantari, L. (2023). Implementasi coaching supervisi akademik dalam meningkatkan kinerja guru studi kasus di UPT SMP N 2 Pringsewu. *Repository UMPRI*,
<http://repository.umpri.ac.id/id/eprint/1067/3/BAB%202.pdf>
- Mutmainnah, M. (2021). Implementasi coaching dan mentoring pada kantor puslatbang KMP LAN. *Eprints STIALAN Makassar*, <http://eprints.stialanmakassar.ac.id/id/eprint/18/>
- Prakoso, I. R. (2022). Implementasi program coaching clinic satuan administrasi penyelenggara SIM (SATPAS) Polres Mojokerto guna membantu masyarakat dalam ... *Janaloka*.
- Rindarti, E. (2021). Implementasi coaching untuk meningkatkan kemampuan kepala madrasah melaksanakan evaluasi pembelajaran jarak jauh. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(3), 401-415. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5680948>
- Senge, P. M. (2018). *Disiplin kelima: Seni dan praktik organisasi pembelajaran* (S. Suryawan, Trans.). New York: Doubleday.



Pengembangan Media Monopoli Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangsuno

Alvina Nafis Tsania^{1*}, Bagas Kurnianto²

tsanianafis@students.unnes.ac.id^{1*}, bagask_pgds@mail.unnes.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 27 03 2025. Revised: 17 04 2025. Accepted: 23 04 2025.

Abstract : The purpose of this study was to improve students' poetry writing skills, through the development of appropriate and effective learning media in the form of Monopoly Poetry media. This study applies the ADDIE R&D model method. The subjects of the study included 26 students and teachers of grade IV at SD Negeri Karangsuno, material validators, and media validators. The results of the feasibility test carried out by the material validator obtained a percentage of 90% and from the media validator obtained a percentage of 84%, both of which were included in the "Very Appropriate" criteria. This Monopoly Poetry media received a positive score from the results of the student response questionnaire with a percentage of 88.33% and teacher responses of 92% with the "Very Appropriate" criteria. When viewed from the results of the paired sample t test and the n-gain test, it can be seen that this Monopoly Poetry media is effective to use. The results of the paired sample t test obtained a Sig. (2 tailed) value of $0.00 < 0.05$, then H_0 is rejected, while the results of the n-gain test showed a mean of 0.72 with the "High" criteria. So, the Monopoly Poetry media is appropriate and effective to use for learning to write poetry.

Keywords : Learning media, Monopoly, Writing poetry.

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa, melalui pengembangan media pembelajaran yang layak dan efektif berupa media Monopoli Puisi. Penelitian ini menerapkan metode R&D model ADDIE. Subjek penelitiannya meliputi 26 siswa dan guru kelas IV di SD Negeri Karangsuno, validator materi, serta validator media. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator materi memperoleh persentase 90% dan dari validator media memperoleh persentase 84% yang mana keduanya termasuk kriteria "Sangat Layak". Media Monopoli Puisi ini mendapat nilai positif dari hasil angket tanggapan siswa dengan persentase 88,33% dan tanggapan guru 92% dengan kriteria "Sangat Layak". Jika dilihat dari hasil uji *paired sample t test* dan uji *n-gain*, maka dapat diketahui bahwa media Monopoli Puisi ini efektif untuk digunakan. Hasil uji *paired sample t test* diperoleh nilai Sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sedangkan hasil uji *n-gain* menunjukkan mean 0,72 dengan kriteria "Tinggi". Jadi, media Monopoli Puisi layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran menulis puisi.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Monopoli, Menulis puisi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dijadikan tumpuan penting dalam upaya pengembangan intelektual dan karakter anak bangsa khususnya dalam jenjang sekolah dasar melalui berbagai macam mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia. Saat ini, bahasa dianggap sebagai syarat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, bahasa juga digunakan sebagai media ataupun alat untuk memberikan ide, perasaan, ataupun informasi dan permintaan kepada orang lain (Irsyad et al., 2025).

Materi Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar lebih memfokuskan siswa pada kecakapan berbahasa dan berapresiasi sastra, kemampuan atau kecakapan ini dapat membantu siswa lebih percaya diri untuk menuangkan dan mengekspresikan apapun yang ada di dalam pikirannya salah satunya melalui kegiatan menulis (Ernawati & Andriani, 2023). Kemampuan menulis perlu dilatih secara intensif dan memerlukan tahapan pembelajaran (Hasan, 2021). Menulis memiliki tingkatan yang lebih tinggi dibanding keterampilan berbahasa lainnya karena memungkinkan seseorang dapat mengkomunikasikan pikiran maupun ide yang ingin disampaikan sesuai dengan tujuan mereka (Pattiasina et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan menulis perlu diasah sejak dini agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Pada jenjang sekolah dasar, menulis puisi adalah salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan. Hal ini dikarenakan menulis puisi dapat membantu membentuk karakter, kreativitas, watak dan sikap siswa melalui nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam puisi, serta dapat mengajarkan siswa untuk mengekspresikan diri melalui kata-kata yang diungkapkan melalui tulisan (Rahmawati & Citrawati, 2023). Selain itu, melalui kegiatan menulis puisi siswa dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dan mengapresiasi sastra dengan jelas serta kreatif sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif (Farhangi, 2022).

Puisi merupakan bentuk seni tulisan yang mencerminkan ide dan emosi penyair dengan cara yang kreatif, menekankan kekuatan kata-kata dengan tetap mempertimbangkan struktur fisik dan struktur batinnya. Setiap karya puisi tentu saja menekankan suara, struktur, dan makna

sebagai indikator bahwa puisi tersebut mengandung pesan yang kuat dengan tetap menyatukan segala unsur bahasa (Nuroh & Hidayati, 2023). Berdasarkan hasil pengamatan tidak terstruktur dari Fitriyani et al (2023), diketahui bahwa tidak semua siswa jenjang sekolah dasar mampu menyampaikan isi hati dan pikirannya dengan mudah. Siswa sering kali mengalami kendala ketika menulis puisi. Hal ini dikarenakan siswa belum mengetahui dan memahami cara yang mudah dalam menulis puisi serta minimnya kosakata yang dimiliki, sehingga siswa masih sangat memerlukan bimbingan dari guru sebelum menulis puisi. Maka dari itu, perlu adanya sebuah inovasi pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam berimajinasi, mengekspresikan, dan menggabungkan ide mereka untuk menciptakan rangkaian puisi yang indah.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri Karangsuno dengan wali kelas IV yaitu Ibu Ana Safitri, S.Pd, diketahui bahwa 19 siswa kelas IV di SD Negeri Karangsuno masih mengalami kesulitan saat menulis puisi. Merujuk pada nilai karangan puisi siswa, diperoleh data bahwa sebanyak 73% (19 siswa) dari total 26 siswa kelas IV SD Negeri Karangsuno mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, sementara hanya 27% (7 siswa) yang telah mampu menghasilkan karya puisi dengan baik. Rendahnya nilai menulis puisi ini terjadi karena siswa masih mengalami kesulitan dan kurangnya minat siswa dalam menciptakan puisi. Selain itu, kosakata yang dimiliki siswa masih terbatas, sehingga menyulitkan mereka dalam menyusun kata demi kata menjadi sebuah kalimat. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan sebuah solusi atau penyelesaian untuk permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Monopoli Puisi yang dikhususkan bagi siswa kelas IV SD.

Menurut Hasan (Try et al., 2022), media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengantarkan materi dan informasi kepada siswa dengan harapan agar dapat memicu motivasi serta semangat belajar siswa. Penelitian ini akan mengembangkan media Monopoli Puisi yang dilengkapi dengan materi tentang puisi, tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi puisi, serta gambar-gambar pendukung yang disertakan sesuai dengan materi sehingga tampak lebih menarik. Terdapat penelitian dari tahun sebelumnya oleh Fitriyani et al (2023), yang mana dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa media MonoPus (Monopoli Puisi) memiliki kriteria “Sangat Baik” dan “Sangat Layak”, serta dianggap telah berdaya guna dalam penyampaian materi puisi di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian Rahmayanti (2022) menunjukkan bahwa media permainan monopoli dalam pembelajaran menulis puisi berdampak positif bagi siswa. Tujuan dilakukannya kajian atau

penelitian ini untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media Monopoli Puisi yang akan diterapkan di kelas IV SD Negeri Karangsuno.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan pada kajian ini dilakukan secara sistematis agar dapat menyelesaikan persoalan yang dihadapi siswa ketika menulis puisi. Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan berbasis permainan berupa media Monopoli Puisi. Lokasi penelitian ini di SD Negeri Karangsuno tepatnya di Kecamatan Cepiring, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian ini meliputi 26 siswa dan guru kelas IV SD Negeri Karangsuno, ahli media, serta ahli materi. Pendekatan yang diterapkan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data melalui tes dan non tes. Untuk mendapatkan data tes peneliti melakukan *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, data non tes diperoleh dari wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Peneliti mewawancarai guru kelas IV SD Negeri Karangsuno, kemudian peneliti memberikan angket yang terdiri dari angket kebutuhan bagi guru dan siswa, angket validasi dari ahli materi serta media, dan angket respon atau tanggapan dari guru dan siswa.

Hasil angket atau kuesioner kebutuhan guru dan siswa nantinya akan dimanfaatkan untuk melengkapi data analisis kebutuhan dalam memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun data hasil validasi dari validator materi dan media, serta data hasil angket tanggapan atau respon guru dan siswa yang telah diketahui persentasenya kemudian dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut (Pradana & Mawardi, 2021).

Tabel 1. Kriteria Uji Kelayakan

Rentang Persentase	Kriteria
< 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Peningkatan kemampuan menulis puisi siswa diukur menggunakan uji *n-gain* dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Karangsuno. Hasil analisis data uji *n-gain* ini akan digunakan sebagai data keefektifan penerapan media Monopoli Puisi pada

pembelajaran menulis puisi siswa. Data yang telah didapat lalu disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan oleh Hake (Wahab et al., 2021).

Tabel 2. Kriteria Uji *N-Gain*

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Monopoli Puisi dikembangkan untuk siswa kelas IV yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi. Proses atau tahapan dalam mengembangkan produk ini menerapkan model ADDIE dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

Pertama tahap *analysis* (analisis), peneliti mengidentifikasi perihal nyata atau kondisi yang sebenarnya terjadi di lingkungan belajar sekitar siswa. Peneliti menganalisis hal-hal yang dibutuhkan guru dan siswa, kurikulum yang diterapkan, serta karakteristik siswa. Jika dilihat dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, diketahui bahwa terdapat tantangan saat proses kegiatan menulis puisi. Banyak siswa masih bingung dan mengalami kesulitan ketika mengarang puisi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya kosakata yang dimiliki, siswa belum menguasai teknik menulis puisi dengan baik dan siswa mudah bosan ketika belajar menulis puisi. Sementara itu, guru juga belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga minat siswa dalam menulis puisi menjadi rendah, yang mana nantinya akan memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa. Menurut Kurnianto (2022), satu diantara penyebab gagalnya guru dalam menyampaikan suatu materi adalah karena guru kurang membangkitkan aktivitas dan ketertarikan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil observasi dari kajian yang dilakukan oleh Rini et al (2023), diperoleh informasi bahwa pengajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya efektif. Dalam proses penyampaian, guru cenderung mengadakan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas tertulis. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, seperti dengan menerapkan metode, model, ataupun media pembelajaran yang selaras dengan kondisi lingkungan belajar siswa.

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti hanya fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Karangsono menerapkan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini yaitu Bab VI “Satu Titik” tema

“Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang yang Tinggal di Sana” dengan kegiatan menulis puisi tema keindahan alam.

Hasil analisis karakteristik siswa diperoleh bahwa siswa membutuhkan media konkret dalam proses memahami materi. Siswa suka dengan hal yang berkaitan dengan simulasi dan permainan. Selain itu, sebagian besar siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok. Dalam hal ini, peneliti menghubungkan hasil analisis yang didapat dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Hamzah (Suoth et al., 2022), pendekatan konstruktivisme merupakan konsep belajar mandiri. Pendekatan konstruktivisme menurut Vygotsky menekankan belajar berkaitan dengan lingkungan sosial. Jadi, siswa dalam proses pembelajarannya diharapkan dapat aktif berkomunikasi dan membangun hubungan dengan guru dan teman-temannya. Dalam pendekatan ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka, bukan sebagai penyampai pengetahuan. Guru harus memahami cara berpikir dan perspektif siswa untuk membantu mereka membentuk pemahaman sendiri (Casfian et al., 2024). Berdasarkan teori konstruktivisme tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berfokus pada siswa dan dapat diaplikasikan dalam kelompok dengan harapan agar seluruh siswa dapat berkolaborasi dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, serta mampu menjalin interaksi dengan teman-teman sekelompoknya maupun dengan guru. Dengan cara ini, kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal dan tercipta suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan tentunya bermakna.

Kedua tahap *design* (perancangan), peneliti merancang media Monopoli Puisi. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya dengan menyesuaikan permasalahan yang dialami supaya media yang dikembangkan dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Hal pertama yang peneliti lakukan adalah merancang *storyboard* yang digunakan untuk merangkum desain dan memberikan keterangan mengenai apa saja yang akan termuat dalam media tersebut. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penilaian untuk menilai media yang dikembangkan. Nantinya instrumen ini digunakan oleh validator media untuk menguji validitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penilaian untuk menilai kesesuaian materi yang akan dipelajari, serta kesesuaian antara CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), dan rancangan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Instrumen ini akan digunakan untuk menguji validitas materi Bahasa Indonesia Bab VI “Satu Titik” tema “Bentang Alam Indonesia dan Orang-Orang

yang Tinggal di Sana” dengan kegiatan menulis puisi tema keindahan alam oleh validator materi.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung ketercapaian pemahaman siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan guru. Media Monopoli Puisi ini dapat mendukung peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa dalam memahami dan menciptakan puisi melalui sebuah permainan. Pemanfaatan media pembelajaran telah terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar, semangat, keterampilan dalam berpikir kritis, pemahaman terhadap konsep, dan aktivitas belajar (Husain et al., 2022). Kebaharuan penelitian ini adalah media Monopoli Puisi yang dikembangkan menerapkan tema keindahan alam dengan desain, materi, cara bermain yang menarik dan tentunya menyenangkan. Media pembelajaran ini juga dilengkapi kosakata yang berkaitan dengan alam sehingga dapat menambah kosakata baru bagi siswa. Melalui penggunaan media Monopoli Puisi ini, siswa diharapkan dapat ikut berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan mampu menghasilkan karya sastra puisi yang berkualitas. Hasil penelitian Syafitri & Hendratno (2021) mengemukakan bahwa perbendaharaan kata yang dimiliki siswa masih sangat terbatas, sehingga dengan adanya kegiatan menulis puisi dapat membantu siswa dalam menambah kosakata baru dan memperbaiki kosakata yang akan ditulis.

Ketiga tahap *development* (pengembangan), peneliti mulai mengembangkan produk media Monopoli Puisi yang semula berupa rancangan visual menjadi bentuk nyata sesuai dengan skema yang telah ditentukan. Media Monopoli Puisi yang dikembangkan ini terdiri dari papan Monopoli Puisi, kartu materi, kartu tantangan, kartu penjara, kartu poin, buku panduan dan kunci jawaban, dadu, bidak dan *pouch*. Adapun untuk spesifikasi media pembelajaran Monopoli Puisi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Spesifikasi Media Monopoli Puisi

Gambar	Keterangan
	Papan Monopoli Puisi ini dicetak dalam bentuk <i>banner</i> berukuran 60 x 60 cm. Terdapat 40 petak meliputi 1 petak <i>start</i>, 1 petak penjara, 1 petak poin, 1 petak polisi, dan 36 petak kosakata. Selain itu, dalam papan Monopoli Puisi juga dilengkapi dengan 4 kotak kartu yang terdiri dari kartu materi, kartu tantangan, kartu penjara, dan kartu poin.
	Kartu materi berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi materi tentang menulis puisi dan pemain harus membacakan isi kartu di depan pemain lain.
	Kartu tantangan berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi tantangan (soal) dan pemain wajib menjawab tantangan (soal) tersebut.

	Kartu penjara berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi puisi yang harus dibaca oleh pemain yang mendapatkan petak penjara.
	Kartu poin berukuran 17 x 8 cm dicetak dengan kertas hvs berlaminasi <i>glossy</i> berisi poin yang dapat pemain kumpulkan dengan besar poin pada setiap kartu berbeda-beda.
	Buku ini berisi cara penggunaan media Monopoli Puisi dan kunci jawaban pada kartu tantangan (soal). Buku ini berukuran A5 dicetak dengan kertas HVS. Adapun untuk sampul buku menggunakan kertas <i>art paper</i> 230 gsm.
	Dadu yang digunakan berukuran 25 x 25 mm. Bidak yang digunakan adalah manik-manik berbentuk bintang dengan ukuran 22 mm berjumlah 10 biji.
	Media Monopoli Puisi ini dikemas dalam <i>pouch</i> berbahan PVC transparan yang dilengkapi dengan <i>ziplock</i> agar tidak mudah terkena air. Adapun untuk ukuran kemasan yang digunakan yaitu 30 x 25 cm.



Gambar 1. Tampilan Keseluruhan Media Monopoli Puisi

Media Monopoli Puisi yang sudah disusun kemudian diuji kelayakannya dengan melibatkan dua dosen dari prodi PGSD UNNES selaku validator materi dan media. Alat ukur yang digunakan untuk proses validasi adalah skala *likert* dengan rentang 1-5.

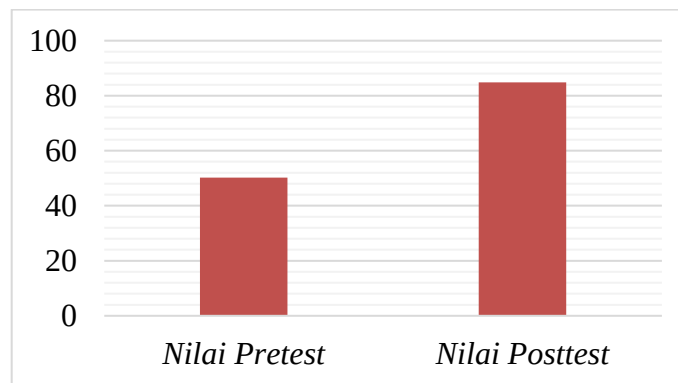
Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi dan Media

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	84%	Sangat Layak

Temuan ini menunjukkan bahwa media Monopoli Puisi dengan tema keindahan alam yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil uji kelayakan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Wulandaria et al (2024) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau”, diperoleh hasil uji kelayakan materi dan media yang diterapkan keduanya memenuhi standar untuk dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran. Persamaan penelitian Wulandaria et al (2024) dan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media monopoli materi menulis puisi untuk kelas IV SD. Namun, dalam kedua penelitian ini terdapat perbedaan tema puisi yang ditentukan, penelitian Wulandaria et al (2024) bertema “Cita-Cita” sedangkan peneliti menggunakan tema “Keindahan Alam”.

Keempat tahap *implementation* (implementasi), media Monopoli Puisi yang sudah dikembangkan kemudian diujicobakan di dalam kelas SD Negeri Karangsuno. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dan skala besar di kelas IV. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan melibatkan 9 siswa kelas IV dengan kategori 3 siswa mahir, 3 siswa cukup mahir, dan 3 siswa belum mahir yang dipilih langsung oleh guru kelas. Setelah memperoleh data dari hasil angket tanggapan atau respon siswa saat uji coba skala kecil, persentase yang diperoleh sebesar 88,33% dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan dengan melibatkan 26 siswa kelas IV. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar, yang mana disetiap kelompoknya beranggotakan 8-9 siswa. Pada uji coba skala besar ini, peneliti berperan sebagai pendidik. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket tanggapan guru untuk mendapatkan tanggapan mengenai media Monopoli Puisi yang telah diterapkan. Dari hasil angket tersebut, persentase yang diperoleh adalah 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.



Gambar 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Skala Besar

Grafik batang di atas menunjukkan perolehan nilai *pretest* sebesar 50,2 dan nilai *posttest* 84,8 dengan nilai maksimal 100. Berdasarkan data tersebut, rata-rata *pretest* ke *posttest* meningkat 68,92%. Selanjutnya, uji normalitas distribusi data menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang mana jika hasil Sig. > 0,05 maka data termasuk berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Sig.	Distribusi
<i>Pretest</i>	0,085	Normal
<i>Posttest</i>	0,055	Normal

Kemudian adalah uji *paired sample t test* yang mana diperoleh nilai Sig. (2 tailed) 0,00 < 0,05 maka H_0 ditolak. Ini berarti bahwa penggunaan media Monopoli Puisi memberikan pengaruh yang berarti pada kemampuan siswa dalam menulis atau mengarang puisi dari sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran tersebut. Untuk mengukur efektivitas media Monopoli Puisi yang telah dikembangkan maka diperlukan uji *n-gain*, hasil yang diperoleh menunjukkan *mean* sebesar 0,72 dengan kriteria “Tinggi”.

Kelima tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapan yang berlangsung mulai dari tahapan *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Pada tahap ini terdapat 2 macam evaluasi, yaitu evaluasi produk Monopoli Puisi dan evaluasi hasil belajar siswa dalam penggunaan media Monopoli Puisi. Proses evaluasi dilakukan dengan merujuk data yang diperoleh pada tahap implementasi yaitu dengan mengamati tanggapan siswa terhadap angket yang diberikan, sehingga dapat diketahui besarnya minat siswa dalam penggunaan media Monopoli Puisi. Kemudian untuk proses evaluasi pada tahap implementasi juga dilakukan dengan mengolah data hasil angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media Monopoli Puisi. Berdasarkan hasil evaluasi pada implementasi media, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttests*, sehingga media Monopoli Puisi dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan saat kegiatan menulis puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Upaya meningkatkan kemampuan menulis puisi dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang layak dan efektif. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa Monopoli Puisi yang sudah diuji kelayakan dan keefektifannya. Data uji kelayakan diperoleh kriteria “Sangat layak” dari hasil validator materi dengan persentase 90% dan validator media dengan persentase 84%. Selanjutnya, media Monopoli Puisi diuji efektivitasnya melalui uji *paired sample t test* dan uji *n-gain*. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) 0,00 < 0,05 dengan keterangan H_0 ditolak. Sedangkan dari hasil uji *n-gain* diperoleh *mean* 0,72 dengan kriteria “Tinggi”. Sehingga diperoleh hasil penelitian pengembangan media Monopoli Puisi ini layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Karangsono materi menulis puisi tema keindahan alam.

DAFTAR RUJUKAN

- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Ernawati, A., & Andriani, T. P. (2023). Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Sokanegara. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 4(1), 98–102. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15385>
- Farhangi, F. (2022). A Systematic Educational-Based Review of Stories and Poems: Seeking the Voice of Young Women in Charlotte Smith's and Anna Barbauld's Major Works - Are There Any Implications for Educational Context? *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/8305051>
- Fitriyani, A., Rofian, R., & Putriyanti, L. (2023). Kepraktisan Media Monopoli Puisi (Monopus) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, 4(1), 9–19. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4334>
- Hasan, H. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169–175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Husain, J., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN 3 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 750–756. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.345>
- Irsyad, M., Nugroho, H., Hastuti, T. M., Candra, D. A., Nismara, W. B. S., Akbar, Y., Nur, R., Utomo, P. Y., Kesuma, R. G., & Kurnianto, B. (2025). Analisis Tindak Tutur Ekspresif pada Program Kompetisi Pendidikan Clash of Champions by Ruangguru. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 25–56. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5507>
- Kurnianto, B. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Probing Prompting pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 10(01), 11. <https://doi.org/10.61689/waspada.v10i01.309>
- Nuroh, E. Z., & Hidayati, U. N. (2023). Analisis Media Visual Berbasis Kata Kunci pada Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 5(1), 45–61. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i1.284>
- Pattiasina, P. J., Sutarto, Padli, A., Oci, M., Handayani, L., & Sanulita, H. (2024).

- Pengaplikasian Model Pembelajaran Examples Non Examples Dan Efeknya Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 400–407. <https://doi.org/10.23969/literasi.v14i1.11368>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.299>
- Rini, D. P., Praptiningsih, D., & Kurnianto, B. (2023). Pengaruh Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i1.403>
- Septya Rahmayanti. (2022). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. <https://etheses.uin-malang.ac.id/37722/>
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(9), 3335–3344. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43258>
- Try, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.274>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (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>
- Wulandaria, Y., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV SDN 105352 Pasar Miring Kecamatan Pagar Merbau. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(03), 152–167. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/305>



Potensi Limbah Industri Marmer sebagai Media Pembelajaran Kimia Kontekstual berbasis *Green Chemistry* di SMAN 1 Campurdarat

Dian Ariani^{1*}, Divan Robi Pangestu², Dwi Purwanto³, Fitri Amaliyah⁴, Imam Suroso⁵

dian.ariani.2405518@students.um.ac.id^{1*}, divan.robi.2405518@students.um.ac.id²,

dwi.purwanto.2405518@students.um.ac.id³, fitri.amaliyah.2405518@students.um.ac.id⁴,

imam.suroso.2405518@students.um.ac.id⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Kejuruan

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Malang

Received: 15 03 2025. Revised: 16 04 2025. Accepted: 24 04 2025.

Abstract : This study aims to explore the potential of marble industry waste as a contextual chemistry learning medium that supports environmentally friendly learning practices in a high school located in a marble-producing area. The research uses a descriptive qualitative method to investigate how marble waste, particularly in the form of calcium carbonate powder, can be utilized in chemistry learning to minimize the use of hazardous chemicals and reduce laboratory waste. Data were collected through field observations at local marble industries, interviews with industry workers and chemistry teachers, and documentation of the marble processing stages and waste materials. The data were analyzed using a descriptive technique to interpret the findings based on real conditions in the field. The results show that marble waste has significant potential to be used in simple chemistry experiments such as acid-base reactions, identification of chemical compounds, and the study of geological processes. The use of locally sourced waste materials enhances students' understanding of chemistry concepts, increases learning motivation, and contributes to a safer and more sustainable school laboratory environment. The findings suggest that local industrial materials can be integrated effectively into science education to create meaningful and environmentally responsible learning experiences.

Keywords : Marble waste, Contextual learning, Green chemistry.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi limbah industri marmer sebagai media pembelajaran kimia kontekstual yang mendukung praktik pembelajaran ramah lingkungan di sekolah menengah atas yang berada di daerah penghasil marmer. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan eksploratif terhadap limbah marmer yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kimia untuk mengurangi penggunaan bahan berbahaya dan meminimalkan limbah laboratorium. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di industri marmer, wawancara dengan pekerja dan guru kimia, serta dokumentasi proses pengolahan marmer dan jenis limbah yang dihasilkan. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menafsirkan potensi bahan limbah sebagai sumber belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa limbah

berupa serbuk kalsium karbonat memiliki potensi besar untuk digunakan dalam praktikum kimia sederhana seperti reaksi asam-basa, identifikasi senyawa, dan simulasi pelapukan batuan. Penggunaan limbah lokal ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa terhadap konsep kimia, tetapi juga mendorong terciptanya laboratorium sekolah yang lebih aman, hemat, dan berkelanjutan. Temuan ini memperlihatkan bahwa bahan lokal dari industri sekitar dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan sains yang bermakna dan peduli lingkungan.

Kata Kunci : Limbah marmer, Pembelajaran kontekstual, Kimia ramah lingkungan.

PENDAHULUAN

Limbah industri merupakan salah satu penyumbang signifikan terhadap pencemaran lingkungan apabila tidak dikelola secara tepat. Salah satu jenis limbah yang memiliki potensi pemanfaatan tinggi namun belum optimal dikelola adalah limbah industri marmer. Di daerah Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, limbah marmer banyak ditemukan seiring berkembangnya industri kerajinan batu alam. Sayangnya, sebagian besar limbah tersebut masih dibuang tanpa perlakuan lebih lanjut, padahal mengandung senyawa kimia seperti kalsium karbonat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kimia kontekstual yang sejalan dengan prinsip *green chemistry* (Mitarlis et al., 2023; Septiani & Sarjono, 2025). Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi pemanfaatan limbah industri sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan berkelanjutan.

Model pembelajaran yang selama ini diterapkan di sekolah cenderung bersifat abstrak dan belum cukup mengaitkan materi dengan fenomena nyata di sekitar peserta didik (Naziah et al., 2020; Handiyati et al., 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual dan kesadaran lingkungan siswa, khususnya dalam pembelajaran kimia yang kompleks. Secara teoretis, penelitian ini mengacu pada pembelajaran kontekstual yang berupaya mengaitkan materi ajar dengan situasi kehidupan nyata, serta prinsip *green chemistry* yang menekankan efisiensi dan keberlanjutan dalam praktik kimia (Aubrecht et al., 2019; Slovinsky et al., 2021). Prinsip *green chemistry* menjadi sangat relevan dalam pengembangan media ajar yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga ramah lingkungan (Albright et al., 2021).

Urgensi dan rasionalisasi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kesadaran lingkungan dan kompetensi abad ke-21 pada siswa, melalui pemanfaatan potensi lokal yang selama ini terabaikan. Menggunakan limbah marmer sebagai media ajar menjawab kebutuhan akan pembelajaran berbasis masalah nyata sekaligus mendukung ekonomi sirkular di lingkungan sekolah (Putri & Putra, 2023;

Chrislando, 2019). Tinjauan pustaka dari berbagai sumber primer menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan sikap positif siswa terhadap isu lingkungan (Handiyati et al., 2023). Selain itu, pendekatan kontekstual terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa (Nuraisah et al., 2016). Penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran juga memperkuat nilai edukatif dan sosial, serta meningkatkan kesadaran kolektif terhadap potensi dan permasalahan di lingkungan sekitar (Ichwanto et al., 2025; Al Ansyorie et al., 2023).

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran kimia berbasis limbah marmer yang dikaitkan dengan prinsip *green chemistry* serta pendekatan kontekstual. Media ini akan diuji untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kepedulian siswa terhadap lingkungan. *State of the art* dari penelitian ini berada pada integrasi antara potensi lokal (limbah marmer), pendekatan kontekstual, dan prinsip *green chemistry* dalam satu model pembelajaran yang aplikatif. Meskipun sudah banyak penelitian tentang media pembelajaran dan *green chemistry*, namun integrasi ketiganya dengan konteks lokal Campurdarat belum pernah dikaji secara spesifik. Keterbaharuan metode (*novelty*) terletak pada penggunaan limbah marmer sebagai realia dalam eksperimen kimia sekolah menengah yang dirancang dengan prinsip *green chemistry*, didukung pendekatan kontekstual. Metode ini tidak hanya memberi pengalaman belajar yang bermakna tetapi juga mendukung pembangunan karakter peduli lingkungan pada siswa (Supriyanta, 2021; Marganda, 2022).

Tujuan kegiatan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kimia berbasis limbah marmer yang terintegrasi dalam pendekatan kontekstual dan prinsip *green chemistry*, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kesadaran lingkungan peserta didik di SMAN 1 Campurdarat. Hipotesis pengembangan dalam penelitian ini adalah: Pemanfaatan limbah marmer sebagai media pembelajaran kimia kontekstual berbasis *green chemistry* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media pembelajaran tersebut juga berdampak positif terhadap sikap peduli lingkungan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana limbah industri marmer dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran kimia yang kontekstual dan berbasis prinsip *green chemistry*. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami fenomena pendidikan secara alami, tanpa manipulasi variabel, serta memungkinkan eksplorasi pengalaman dan persepsi siswa serta guru dalam proses belajar yang terhubung langsung dengan lingkungan sekitar. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Campurdarat, sebuah sekolah menengah atas yang terletak di daerah yang dikenal sebagai sentra industri marmer. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi lokal yang kaya akan limbah marmer, yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran kimia dan siswa kelas XI MIPA, yang menjadi kelompok utama dalam implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi langsung saat proses pembelajaran, serta tanggapan lisan dan tertulis dari siswa. Wawancara dilakukan untuk menggali pemahaman guru dan siswa terhadap pembelajaran kontekstual serta potensi pemanfaatan limbah marmer. Observasi dilakukan untuk mencermati aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dirancang. Sementara itu, data sekunder meliputi dokumen-dokumen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan literatur terkait karakteristik kimia limbah marmer serta prinsip-prinsip *green chemistry*. Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Pertama, peneliti melakukan identifikasi jenis limbah marmer yang tersedia di lingkungan sekitar. Selanjutnya, dilakukan kajian literatur untuk memahami kandungan kimia dari limbah tersebut dan potensi pemanfaatannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian ini, peneliti menyusun media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga eksperimen sederhana, yang dirancang sesuai prinsip *green chemistry*. Media ini kemudian diujicobakan dalam pembelajaran kimia di kelas.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dan signifikan, penyajian data disusun dalam bentuk narasi dan dokumentasi visual untuk menggambarkan proses dan hasil pembelajaran, sementara penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara mengaitkan hasil temuan dengan teori pembelajaran kontekstual dan *green chemistry* yang telah dikaji. Untuk menjamin kepercayaan dan keakuratan hasil, peneliti menerapkan triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen

untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan objektif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis limbah marmer ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan limbah industri marmer sebagai media pembelajaran kimia kontekstual berbasis *green chemistry* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, partisipasi aktif, serta kepedulian lingkungan mereka. Ketika limbah marmer digunakan dalam kegiatan praktikum, siswa tampak lebih tertarik, aktif berdiskusi, dan mampu mengaitkan konsep kimia seperti reaksi basa karbonat, sifat senyawa, dan pelestarian lingkungan dengan realita di sekitar mereka. Melalui pengamatan dan wawancara, siswa menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena belajar dari sesuatu yang nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, saat siswa menggunakan bubuk limbah marmer untuk bereaksi dengan asam asetat dan mengamati pembentukan gas karbon dioksida, mereka tidak hanya memahami konsep reaksi kimia, tetapi juga menyadari potensi pemanfaatan limbah yang sebelumnya dianggap tidak berguna.



Gambar 1. Penggunaan bubuk limbah marmer sebagai media pembelajaran

Sebelum penelitian ini dilakukan, pembelajaran kimia di SMAN 1 Campurdarat masih banyak mengandalkan pendekatan konvensional yang berbasis teks dan minim interaksi dengan konteks lokal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa merasa kimia adalah mata pelajaran abstrak dan sulit dipahami. Di sisi lain, terdapat potensi lokal berupa limbah marmer yang melimpah dan belum dimanfaatkan dalam konteks pendidikan. Gap utama yang ditemukan adalah: Belum adanya integrasi antara potensi lokal dan materi pembelajaran kimia. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif berbasis lingkungan. Kurangnya media pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip *green chemistry* dan pendekatan kontekstual.

Temuan utama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kimia yang menggabungkan potensi lokal limbah marmer dengan pendekatan kontekstual dan prinsip

green chemistry belum pernah diterapkan sebelumnya secara terstruktur di tingkat SMA di daerah Campurdarat. Keterbaharuan penelitian ini terletak pada: Pemanfaatan limbah marmer sebagai media ajar kimia yang aplikatif dan murah. Integrasi konteks lokal ke dalam pembelajaran untuk memperkuat kesadaran lingkungan siswa. Pendekatan *green chemistry* yang ditanamkan sejak jenjang pendidikan menengah.

Penelitian ini menguatkan temuan Aubrecht et al. (2019) bahwa integrasi *green chemistry* dalam kurikulum membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir sistemik dan kesadaran keberlanjutan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Slovinsky et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan memperkuat pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap isu ekologis. Di tingkat nasional, penelitian Mitarlis et al. (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan limbah industri dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan minat belajar serta literasi sains siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil Naziah et al. (2020) yang menyatakan bahwa pendekatan kontekstual lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini berbeda dan lebih inovatif karena menyatukan tiga pendekatan sekaligus: potensi lokal (limbah marmer), pembelajaran kontekstual, dan prinsip *green chemistry* dalam satu kerangka pembelajaran yang dapat direplikasi.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa limbah industri marmer memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kimia yang kontekstual dan ramah lingkungan di tingkat sekolah menengah. Melalui pendekatan *green chemistry*, limbah yang selama ini dianggap tidak bernilai dapat diubah menjadi sumber belajar yang konkret, aplikatif, dan bermakna bagi siswa. Ketika limbah marmer digunakan dalam kegiatan eksperimen sederhana di kelas, siswa tidak hanya memahami konsep kimia seperti reaksi karbonat dengan asam secara lebih nyata, tetapi juga mengalami peningkatan partisipasi, rasa ingin tahu, dan kesadaran terhadap pentingnya pengelolaan limbah serta keberlanjutan lingkungan. Hasil penelitian ini memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian utama, yaitu bagaimana limbah marmer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan potensi lokal dengan prinsip *green chemistry* mampu mengatasi tantangan pembelajaran kimia yang selama ini dianggap sulit dan abstrak oleh siswa. Lebih dari itu, pendekatan ini membangun koneksi yang kuat antara materi pelajaran dan kehidupan nyata siswa, sehingga menjadikan pembelajaran lebih relevan dan berdampak. Dari

sisi kontribusi keilmuan, penelitian ini memberikan model integrasi antara pendekatan kontekstual, potensi lokal, dan prinsip keberlanjutan dalam pembelajaran sains yang dapat dijadikan acuan untuk inovasi kurikulum dan pengembangan bahan ajar. Model ini dapat direplikasi di daerah lain dengan potensi limbah berbeda, sehingga memperluas cakupan pendidikan berbasis lingkungan di berbagai jenjang dan wilayah. Dengan demikian, pemanfaatan limbah marmer tidak hanya menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang murah dan mudah diperoleh, tetapi juga mendidik generasi muda untuk lebih peduli pada isu lingkungan dan bertanggung jawab dalam penggunaan sumber daya alam. Temuan ini menjadi langkah awal untuk mengembangkan pembelajaran kimia yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, I. M. M., Suweta, I. M., & Dewi, P. I. A. (2021). Pengembangan bahan ajar kimia berbasis potensi lokal untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 88–97. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i2.35692>
- Albright, H., Stephenson, C. R., & Schindler, C. S. (2021). Incorporating *green chemistry* into chemical education. *Journal of Chemical Education*, 98(4), 893–901. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c01209>
- Aubrecht, K. B., Bourgeois, M., Brush, E. J., MacKellar, J., & Wissinger, J. E. (2019). Integrating *green chemistry* in the curriculum: Building student skills in systems thinking, safety, and sustainability. *Journal of Chemical Education*, 96(12), 2872–2880. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.9b00390>
- Chrislando, A. (2019). Penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam penguatan karakter peduli lingkungan pada peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 25(3), 217–225. <https://doi.org/10.17977/um048v25i32019p217>
- Firdaus, M., Kurniawan, A., & Latifah, R. (2023). Efektivitas model pembelajaran *green chemistry* berbasis eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 23–31. <https://doi.org/10.21009/jps.v11i1.2105>
- Handiyati, T., Qomariyah, S., & Kurniawan, J. (2023). Peran pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 86–105. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.297>
- Ichwanto, M. A., Samodra, J., Herwanto, H. W., Rofiudin, A., Wibowo, A. A., Prasetya, L. A., & Martin, D. (2025). Optimizing Pait Village profile for growth and community

- empowerment. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(1), 142–155.
<https://doi.org/10.52060/jppm.v6i1.2826>
- Marganda, F. (2022). Penguatan literasi lingkungan melalui pendekatan pembelajaran berbasis potensi lokal. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 145–154.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.30117>
- Mitarlis, Azizah, U., & Yonata, B. (2023). Inovasi pemanfaatan limbah industri sebagai sumber belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 119–130.
<https://doi.org/10.17977/um026v8i22023p119>
- Mukhlisin, H. (2024). Transformasi pembelajaran sains melalui pendekatan berbasis lingkungan dan *green chemistry*. *Jurnal Pendidikan Sains Berbasis Masyarakat*, 3(1), 12–25. <https://doi.org/10.31234/osf.io/ghx3d>
- Naziah, R., Caska, C., Nas, S., & Indrawati, H. (2020). The effects of contextual learning and teacher's work spirit on learning motivation and its impact on affective learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 30–43.
<https://doi.org/10.31258/jes.4.1.p.30-43>
- Putri, Y. E., & Putra, A. Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis potensi lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 7(1), 50–58.
<https://doi.org/10.15294/harmony.v8i2.61930>
- Septiani, T., & Sarjono, A. P. (2025). Strategi pengelolaan limbah produksi kerajinan marmer di CV Manunggal Marmer. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1–7.
<https://journal.utsmakassar.ac.id/index.php/JST/article/view/28>
- Slovinsky, E., Kapanadze, M., & Bolte, C. (2021). *Green chemistry* in science education: Insights into students' environmental attitudes and conceptual understanding. *International Journal of Science Education*, 43(5), 695–712.
<https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1882100>
- Slovinsky, E., Kapanadze, M., & Bolte, C. (2021). *Green chemistry* in science education: Insights into students' environmental attitudes and conceptual understanding. *International Journal of Science Education*, 43(5), 695–712.
<https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1882100>
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D (Ed. ke-20). Bandung: Alfabeta.

- Supriyanta. (2021). Internalisasi nilai peduli lingkungan melalui pembelajaran kimia kontekstual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 220–229. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.38792>
- Vavo, P., Vinansia, A., Rahayu, P., & Rosa, Y. Y. (2023). Strategi pengembangan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 4(2), 75–84. <https://doi.org/10.31227/osf.io/x2a5b>



Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* dengan Fitur Gamifikasi pada Materi Kebutuhan dalam Mata Pelajaran IPS

Danis Nurul Musthofa¹, Arie Eko Cahyono^{2*}, Noviana Mariatul Ulfa³

darulmusthofa87@gmail.com¹, arie.arion@gmail.com^{2*}, noviana.mu@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember

Received: 15 02 2025. Revised: 14 04 2025. Accepted: 28 04 2025.

Abstract : This study aims to develop mobile learning-based educational media, specifically on the topic of needs within the subject of Social Sciences (IPS) at SMP Negeri 8 Jember. By utilizing advancements in information and communication technology, this research adopts the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results indicate that the developed mobile learning application, named "Social Science Learning Mobile," significantly enhances student engagement and participation in the learning process. Validation by experts shows that this application has a feasibility level of 91%, categorizing it as highly suitable for use. Through the development of this media, it is expected that students will become more motivated, active, and engaged in the learning process, making their learning experience more enjoyable and effective. However, improvements in content and interactive features are still needed to enhance the application's quality. Thus, it is hoped that this application will provide a more engaging and relevant learning experience for students in today's digital era.

Keywords : Educational media; Mobile learning; Technology.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis mobile learning, khususnya pada materi kebutuhan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 8 Jember. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mobile learning yang dikembangkan, yang disebut "Social Science Learning Mobile," secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kelayakan sebesar 91%, yang tergolong sangat layak untuk digunakan. Melalui pengembangan media ini, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, perbaikan pada materi dan fitur interaktif masih diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini

dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa di era digital saat ini.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Mobile learning*, Teknologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia dalam lima tahun terakhir telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa, terutama dalam bidang digital dan pendidikan, dengan munculnya aplikasi mobile untuk pembelajaran. Penelitian oleh Pahira mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat berperan dalam meningkatkan cara penyampaian materi serta interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Pahira et al., 2023). *E-commerce* dan aplikasi mobile adalah salah satu contoh dari penerapan teknologi dari dampak adanya Revolusi Industri 4.0, dimana hal tersebut memberikan kemudahan dan efisiensi akses bagi masyarakat (Khairani et al., 2023). Metode pengajaran dan pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan akibat perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan saat ini menyediakan akses yang lebih luas dan fleksibel bagi setiap orang. Tidak lagi terbatas pada interaksi langsung, seperti dalam pembelajaran daring (Maritsa et al., 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berfungsi sebagai alat yang mempermudah proses belajar mengajar, memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Ariyanti & Raihan, 2024; Mesra, 2023). Selain itu, inovasi digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan komik digital telah diperkenalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Wijayanti et al., 2022). Dengan demikian, integrasi teknologi informasi dalam pendidikan di Indonesia tidak hanya memperluas aksesibilitas, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Yusuf, 2023). Hasil observasi terhadap tenaga pendidik mata pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS mengenai kelangkaan dan kebutuhan hidup manusia, hanya buku pendamping peserta didik yang digunakan, bersama dengan media tambahan seperti foto dan video. Selain itu, ada beberapa guru IPS yang belum mendapatkan pelatihan dalam penggunaan teknologi, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan alat teknologi ke dalam proses.

Ketidakpahaman ini mengakibatkan penurunan efektivitas pengajaran, karena guru belum mampu memanfaatkan potensi maksimal dari teknologi untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada

media yang digunakan. Media tersebut berperan penting dalam membantu pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik, serta memfasilitasi komunikasi dua arah. (Arda S. & Darsikin, 2015). Dalam situasi ini, mobile learning berfungsi sebagai solusi yang efektif untuk memperbaiki kesiapan belajar siswa, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Pangestu et al., 2023). Di era Industri 4.0 Gani dan Saddam menekankan pentingnya pembelajaran interaktif melalui mobile learning yang dapat mendukung pembelajaran kewarganegaraan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat memberikan kontribusi pada pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa (Gani & Saddam, 2020).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning yang spesifik untuk materi kebutuhan dalam IPS dan, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian ini akan mengintegrasikan elemen interaktif dan gamifikasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa di tingkat SMP. Mengingat kondisi tersebut, pengembangan model pembelajaran yang menghadirkan media baru yang menarik sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran mobile learning berbasis Android, yang diharapkan akan menjadi media yang lebih menarik dan dapat memudahkan bagian peserta didik maupun tenaga pendidik dalam mempelajari atau menyampaikan materi yang akan diajarkan terutama pada era transformasi digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang efektif serta relevan dalam konteks pendidikan. Desain penelitian akan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi). (Purnamasari, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Jember yang bertempat di Jl. Basuki Rahmat No.25, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini sejumlah 96 dari 740 siswa SMP Negeri 8 Jember.

Mekanisme penelitian dimulai dengan analisis fungsi kerja aplikasi, analisis instrumen angket, analisis angket kelayakan, dan analisis respon peserta didik. Analisis fungsi kerja dilakukan untuk mengidentifikasi spesifikasi setiap komponen yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran. Selain itu, instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait pendapat para ahli (validator) mengenai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya, uji kelayakan dilakukan oleh validator dengan menggunakan skala penilaian angket (Sugiyono, 2016). Kelayakan yang dianalisis meliputi aspek media dan aspek materi.

Tabel 1. Skala Peringkat pada Angket Kelayakan

Alternatif Penelitian	Skor
Sangat Layak	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak Baik	1

Indikator kelayakan dari segi media menurut (Wahono, 2006) disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Kelayakan Media

No.	Aspek	Kriteria
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektivitas, kompatibilitas (dapat dijalankan pada berbagai software), pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, <i>usability</i> (mudah digunakan).
2	Desain Komunikasi Visual	Layout interactive, komunikatif, audio visual, sederhana dan menarik, media bergerak (animasi).

Indikator kelayakan dari segi materi menurut (Wahono, 2006) disajikan dalam table 3.

Tabel 3. Indikator Kelayakan Materi

Aspek	Kriteria
Desain Pembelajaran	Ketepatan strategi pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan, motivasi belajar, kedalaman dan kejelasan materi, ketepatan alat evaluasi, kemudahan pemahaman, sistematis, kelengkapan materi, serta dukungan materi seperti video dan permainan.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digunakan persamaan 1.

$$P = f:n \times 100\%.$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

f = Jumlah skor rata-rata butir penilaian

n = Jumlah skor maksimal butir penilaian

Dengan menggunakan kriteria kelayakan perangkat menurut (Arikunto, 2010) yang dikutip oleh (Chasanah, 2016) disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Kategori	Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A	80% - 100%	Valid	Layak
B	60% - 79%	Cukup Valid	Cukup Layak
C	40% - 59%	Kurang Valid	Kurang Layak
D	0% - 39%	Tidak Valid	Tidak layak

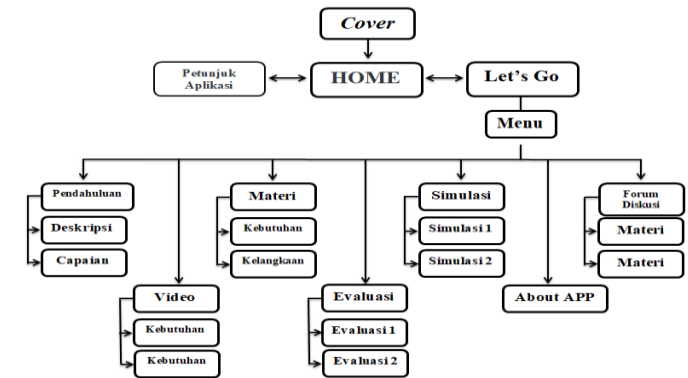
Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat media pembelajaran dianggap cukup layak digunakan jika skor penilaian melebihi 60%. Jika skor berada pada atau di bawah 60%, maka produk tersebut perlu direvisi untuk meningkatkan kualitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi mobile learning berbasis Android bernama "Social Science Learning Mobile". Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 Januari 2025, melibatkan siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Jember. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kisna & Suharto, 2024). Penelitian ini akan mengintegrasikan elemen interaktif dan gamifikasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa secara langsung. Kebaruan dalam penelitian ini didukung oleh pernyataan (Hamari et al., 2016) dan (Bovermann & Bastiaens, 2020) bahwa elemen gamifikasi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Dari penelitian ini, peneliti mendapatkan respon positif dari para siswa mengenai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan berdasarkan uji kelayakan, Validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan, dengan nilai kelayakan mencapai 91%.

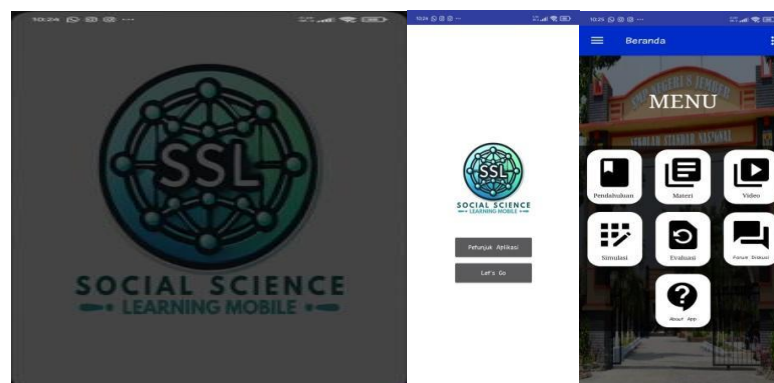
Proses penelitian mengikuti model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dalam tahap analisis, peneliti melakukan kajian literatur dan pengamatan langsung di lapangan. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan dalam pelajaran IPS di SMP 8 Jember, diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran berlangsung, siswa mengalami penurunan minat dalam mengikuti proses belajar, terutama pada materi kelangkaan dan kebutuhan hidup manusia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mendukung, sehingga sulit bagi siswa

untuk tetap terlibat dalam pembelajaran tersebut. Rancangan media pembelajaran " Social Science Learning Mobile" mencakup desain sampul, halaman utama aplikasi, halaman untuk setiap menu, serta berbagai komponen yang diperlukan dalam aplikasi Android untuk siswa. Proses pengembangan aplikasi dimulai dengan menyusun rencana terstruktur dalam bentuk diagram alir yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir media pembelajaran yang dikembangkan

Aplikasi ini diawali dengan halaman depan, yaitu sampul yang muncul pertama kali saat aplikasi dibuka. Di halaman sampul, terdapat beberapa elemen, seperti logo aplikasi dan nama aplikasi. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan indikator loading bar yang secara otomatis akan berpindah ke halaman menu utama setelah kurang dari 1 detik. Aplikasi media pembelajaran yang peneliti kembangkan menawarkan berbagai fitur menarik. Aplikasi media pembelajaran ini dirancang dengan tampilan yang memiliki tema warna yang kontras sehingga nyaman untuk dilihat. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak merasa terganggu saat menggunakannya. Media pembelajaran ini mencakup berbagai menu: petunjuk penggunaan aplikasi. Deskripsi dan CP, materi, latihan soal, video pembelajaran dan forum diskusi, serta setiap menu memungkinkan pengguna untuk berpindah ke halaman yang diinginkan dengan mudah.



Gambar 2. Desain Animasi Pembuka, Sampul dan Menu Utama.

Desain tampilan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 2, yang menunjukkan tampilan awal atau intro saat aplikasi dibuka. Setelah beberapa saat, aplikasi ini akan otomatis beralih ke halaman utama saat indikator loading bar telah penuh. Setelah itu akan muncul cover di halaman pertama yang menunjukkan menu menuju penggunaan aplikasi dan petunjuk penggunaan aplikasi. Menu utama menampilkan menu pendahuluan, materi, video, simulasi, evaluasi, forum diskusi, dan tentang aplikasi. Pengguna dapat mengklik setiap menu untuk menuju halaman yang diinginkan. Jika pengguna menekan tombol kembali pada ponselnya, akan muncul dialog konfirmasi untuk keluar dari aplikasi.

Karakteristik media pembelajaran yang peneliti kembangkan berfungsi sebagai alat pendukung yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses belajar. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan kodular dengan nama "Social Science Learning Mobile" Aplikasi ini memiliki 7 menu utama yang dijelaskan sebagai berikut: 1) Menu Pendahuluan: menu ini berisikan deskripsi mata pelajaran dan capaian pembelajaran. 2) Menu Materi: menu ini dilambangkan dengan ikon buku, berisi materi-materi yang akan dibahas dalam aplikasi ini. 3) Menu Video: menu yang berisi video pembelajaran sebagai pendukung materi yang diajarkan. 4) Menu Simulasi: menu yang berisikan latihan soal sebelum soal diujikan. 5) Menu Evaluasi: menu yang berisi Ulangan Harian, berisi soal pilihan ganda dengan fokus pada teori. Di halaman evaluasi ini, terdapat soal yang bisa dimodifikasi sesuai materi soal yang diinginkan. 6) Menu Forum Diskusi: menu yang didalamnya terhubung dengan aplikasi WhatsApp yang difungsikan sebagai group berdiskusi perihal mata pelajaran. 7) Menu About App: berisi pemberitahuan tentang aplikasi.

Kelayakan aplikasi media pembelajaran yang peneliti kembangkan dinilai berdasarkan tiga aspek menurut (Wahono, 2006), yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, dan aspek desain pembelajaran. Secara keseluruhan, aplikasi ini mendapatkan nilai kelayakan sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek rekayasa perangkat lunak memiliki beberapa indikator yang terdapat pada tabel 2. Hasil validasi pada aspek rekayasa perangkat lunak disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Validator	Instansi	Persentase	Keterangan
1	Validator 1 (Arie Eko Cahyono, S.Pd., M.Pd.)	Guru SMPN 8 Jember Ahli Media	92%	Layak

Validitas yang dinilai oleh ahli media untuk aspek rekayasa perangkat lunak mencapai 92%, sehingga dikategorikan sebagai layak. Namun, terdapat beberapa kekurangan pada

aspek ini, yaitu proses instalasi yang memerlukan waktu lebih lama, disebabkan oleh dengan perizinan aplikasi. Selain itu, terdapat temuan bahwa aplikasi dapat dijalankan hanya dengan menggunakan *sistem android*.

Aspek komunikasi visual dalam aplikasi media pembelajaran mencakup indikator-indikator yang terdapat pada tabel 2. Validitas ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dari desain komunikasi dan untuk mendapatkan informasi serta saran sebelum aplikasi diuji coba. Hasil validitas untuk aspek desain komunikasi visual dapat dilihat dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Aspek Desain Komunikasi Visual

No	Validator	Instansi	Persentase	Keterangan
1	Validator 1 (Ahmad Nanang R. S.Pd., M.Pd)	Guru SMPN 8 Jember Ahli Media	89%	Layak

Validitas dari ahli media untuk aspek komunikasi visual adalah sebesar 89% sehingga dapat dikategorikan memiliki validitas layak. Kekurangan dari aspek ini adalah animasi pendukung yang kurang dan elemen yang digunakan terkesan kaku.

Aspek desain pembelajaran berkaitan erat dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Kriteria untuk aspek desain pembelajaran terdapat dalam tabel 3. Validitas ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari desain komunikasi serta untuk mendapatkan informasi dan saran sebelum aplikasi ini diuji coba. Hasil validitas dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran.

No	Validator	Instansi	Persentase	Keterangan
1	Validator 2 (Siti Uliatul Mardiyah, S.Pd)	Guru SMPN 8 Jember Mapel	94%	Layak

Ahli materi menilai validitas untuk aspek desain pembelajaran sebesar 94% sehingga validitasnya dinilai layak. Kekurangan dari aspek ini adalah pada bagian latihan soal terdapat beberapa kekurangan seperti mengharuskan update aplikasi jika ganti soal.

Tabel 8. Aspek Penilaian Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
1	Instalasi	90%	Sangat Baik
2	Audio Visual	92%	Sangat Baik
3	Isi Aplikasi	92%	Sangat Baik
4	Isi Materi	94%	Sangat Baik
	Rata-rata	92%	Sangat Baik

Setelah aplikasi media pembelajaran diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi, tahap implementasi dilaksanakan. Pada tahap ini, aplikasi ditujukan untuk 32

peserta didik kelas VII di SMPN 8 Jember untuk tahun ajaran 2024/2025. Respon peserta didik terhadap aplikasi media pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek, termasuk aspek penilaian instalasi, aspek penilaian audio visual, aspek penilaian aplikasi, dan aspek penilaian materi.

Berdasarkan kritik dan saran dalam aspek rekayasa perangkat lunak, terdapat dua evaluasi. Salah satu tantangan dalam pengujian aplikasi media pembelajaran adalah kesulitan beberapa peserta didik dalam menginstal aplikasi. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan penyelidikan mengenai persyaratan sistem aplikasi, yang menghasilkan pembaruan kode agar berfungsi dengan baik di berbagai versi Android. Selain itu, panduan instalasi yang mudah dipahami disusun agar pengguna dapat mengikuti langkah-langkah tanpa kebingungan. Selain masalah instalasi, terdapat masukan bahwa konten dianggap kurang sesuai dengan kurikulum di sekolah. Validator materi menilai konten yang disediakan tidak relevan dengan topik yang diajarkan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti berkolaborasi dengan ahli materi untuk merevisi dan menyesuaikan konten serta menambah materi yang lebih relevan dengan standar kurikulum.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menciptakan aplikasi mobile learning berbasis Android yang dinamakan "Social Science Learning Mobile," yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jember. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—penelitian ini telah menunjukkan hasil yang positif. Validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan, dengan nilai kelayakan mencapai 91%, dengan demikian media pembelajaran dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pertama, penting untuk menguji aplikasi ini di berbagai lingkungan pembelajaran, termasuk di sekolah dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda. Melibatkan lebih banyak guru dan siswa dalam proses pengembangan dapat memberikan perspektif yang lebih luas. Selain itu, eksplorasi teknologi baru seperti gamifikasi dan realitas virtual dapat membuat aplikasi ini lebih menarik. Terakhir, penelitian lebih lanjut mengenai dampak aplikasi terhadap prestasi belajar siswa di bidang IPS sangat dianjurkan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arda S., S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII. *e-jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
<https://doi.org/10.22487/mitrasains.v3i1.66>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ariyanti, R. D., & Raihan, M. F. (2024). Menghadapi Tantangan Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Masa Kini Dan Masa Depan. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 81–90. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3365>
- Bovermann, K., Bastiaens, T. Menuju desain motivasi? Menghubungkan jenis pengguna gamifikasi dan aktivitas pembelajaran daring. *RPTEL* 15 , 1 (2020).
<https://doi.org/10.1186/s41039-019-0121-4>
- Chasanah, W. R. (2016). *Pengembangan Alat Praktikum Difraksi Cahaya Dengan Kisi Berbahan Pelepeh Pisang Pada Mata Kuliah Eksperimen Fisika Dasar II*. Universitas Negeri Semarang.
- Gani, A., & Saddam, M. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *Civicus pendidikan-penelitian-pengabdian pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*, 8(1).
<https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1849>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification BT - 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. 3025–3034. <http://dx.doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>
- Kisna, C. S., & Suharto. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Pokok Bahasan*. 13(1), 15–26.
<https://doi.org/10.15294/upej.v13i1.8621>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mesra, R. (2023). *Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/jx47r>

- Pahira, S. H., Rinaldy, R., Surya Wijaya, A., Santika, R., & Prahitaningtyas, S. (2023). Analisis Hak Kekayaan Intelektual pada Pengembangan Teknologi Pendidikan. *Journal of Economics and Business UBS*, 12(4), 2596–2604.
<http://dx.doi.org/10.52644/joeb.v12i4.500>
- Pangestu, S. A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2023). Analisis persepsi mobile learning readiness dengan menggunakan technology acceptance model dalam pembelajaran bahasa jawa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(3), 152.
<https://doi.org/10.17977/um038v6i32023p152>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.1234/pena-sd.v5i1.1530>
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran>
- Wijayanti, A., Lestari, W., Zahroini, A., Puspitasari, A., Pradana, A., & Ulya, C. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon & quizizz dalam pengajaran teks eksplanasi di sma. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>
- Yusuf, M. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Mentari Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>



Analisis Kebutuhan Model Bimbingan Klasikal dengan Media *Genre Kit* untuk Pemahaman Resiko Seksual Pranikah

Durotun Mahfudzoh^{1*}, Sitti Hartinah², Sutji Muljani³

asyrafurrasyid@gmail.com^{1*}, sitihartinah1@gmail.com², muljanisutji25@gmail.com³

^{1,2}Program Studi Pedagogi

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 14 03 2025. Revised: 24 04 2025 Accepted: 03 05 2025.

Abstract : This study aims to explore the need for the implementation of a classical guidance model that utilizes Genre Kit media in improving students' understanding of premarital sexual risks. This study uses the Research and Development method consisting of needs analysis, model design, trials, and evaluation. Data collection was carried out through interviews, observations, and surveys involving a sample population of 40 students and 3 counselors. The analysis techniques applied include descriptive analysis to describe the findings and inferential analysis to identify differences between groups that were given intervention and those that were not given intervention. The research findings show that the implementation of Genre Kit media in classical guidance can significantly improve students' understanding of premarital sexual risks. Based on these results, this study concludes that the guidance model developed can be an effective and attractive alternative to increase students' awareness of sexual risks.

Keywords : Classical guidance, Genre Kit Media, Premarital sexual risks.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan penerapan model bimbingan klasikal yang memanfaatkan media *Genre Kit* dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan model, uji coba, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan survei yang melibatkan populasi sampel sebanyak 40 siswa dan 3 konselor. Teknik analisis yang diterapkan mencakup analisis deskriptif untuk menggambarkan hasil temuan dan analisis inferensial untuk mengidentifikasi perbedaan antara kelompok yang diberi intervensi dan yang tidak diberi intervensi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah secara signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa model bimbingan yang dikembangkan dapat menjadi alternatif efektif dan menarik untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang risiko seksual.

Kata Kunci : Bimbingan klasikal, Media *Genre Kit*, Risiko seksual pranikah.

PENDAHULUAN

Isu terkait pemahaman remaja mengenai risiko perilaku seksual pranikah menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Sebagian besar remaja kurang memahami dampak negatif yang bisa ditimbulkan dari perilaku seksual tersebut, yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius dalam memberikan pendidikan yang memadai mengenai risiko tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk tujuan ini adalah melalui bimbingan klasikal dengan pemanfaatan media yang tepat. Media *Genre Kit* dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip bimbingan klasikal yang memfokuskan pada penyuluhan kelompok untuk memberikan pemahaman tentang risiko yang mungkin terjadi (Sari et al., 2025). Urgensi dari penelitian ini terletak pada tingginya angka kehamilan remaja dan meningkatnya prevalensi penyakit menular seksual, yang menunjukkan bahwa pendidikan seksual bagi remaja sangat diperlukan.

Berdasarkan tinjauan pustaka, belum banyak penelitian yang menggabungkan penggunaan media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal untuk topik ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model bimbingan klasikal yang mengintegrasikan *Genre Kit* sebagai media untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang risiko seksual pranikah. Diharapkan model ini bisa berdampak positif pada peningkatan pengetahuan serta kesadaran siswa dalam menghindari risiko tersebut. Fungsi media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal ini didasarkan pada teori penggunaan media dalam pendidikan kelompok, yang mengemukakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam suatu kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sari et al. (2025), media yang interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kelompok, sehingga bisa memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diajarkan.

Pendekatan bimbingan klasikal dalam penelitian ini mengacu pada model bimbingan klasikal yang mengutamakan interaksi aktif dengan siswa dalam kelompok besar, dengan pendekatan partisipatif yang mendorong diskusi dan pemecahan masalah bersama. Pelaksanaannya melibatkan penggunaan media *Genre Kit* yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan yang lebih menarik dan informatif, seperti yang diusulkan dalam penelitian sebelumnya oleh Sari et al. (2025). Tujuan penelitian ini adalah merancang model bimbingan klasikal yang menggunakan *Genre Kit* untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian

ini adalah bahwa penggunaan *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal dapat menghasilkan peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan dengan metode yang lebih tradisional. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media *Genre Kit* dalam proses bimbingan klasikal, yang belum banyak diterapkan dalam konteks pendidikan remaja terkait topik ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengeksplorasi efektivitas model bimbingan klasikal yang memanfaatkan media *Genre Kit* dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan model bimbingan klasikal yang dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai isu ini. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang terdiri dari serangkaian tahapan seperti analisis kebutuhan, pengembangan model, uji coba, dan evaluasi. Metode ini dipilih untuk mengembangkan model bimbingan yang menggunakan media *Genre Kit* dalam membantu siswa memahami risiko seksual pranikah.

Ruang Lingkup dan Objek penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Balapulang dengan objek penelitian adalah siswa kelas X yang berjumlah 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Fokus penelitian ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa tentang risiko seksual pranikah, yang akan dievaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen: Variabel independen adalah penggunaan model bimbingan klasikal dengan media *Genre Kit*. Variabel dependen adalah pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah, yang diukur dengan tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan.

Tempat dan Waktu Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Balapulang, yang memiliki fasilitas yang cukup baik untuk mendukung kegiatan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan, dengan *pre-test* yang diberikan di bulan pertama dan *post-test* di bulan kedua setelah perlakuan dilakukan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Balapulang yang berjumlah 200 siswa. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa yang dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelompok: 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Bahan dan Bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul bimbingan klasikal berbasis *Genre Kit* yang memuat materi tentang

risiko seksual pranikah. Untuk mengukur pemahaman siswa, digunakan tes tertulis yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu, kuesioner digunakan untuk menggali persepsi siswa tentang media yang digunakan selama bimbingan.

Tabel 1. Teknik pengumpulan data

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	X2	O4

Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan beberapa siswa dan konselor untuk mendapatkan data kualitatif mengenai pengalaman mereka selama mengikuti bimbingan. Observasi juga digunakan untuk melihat respons siswa terhadap kegiatan bimbingan. Teknik Analisis Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman siswa tentang risiko seksual pranikah. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan uji-t. Selain itu, analisis inferensial digunakan untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap pemahaman siswa.

Tabel 2. Interval persentase hasil eksperimen

Interval	Tingkat	Kelompok Eksperimen
120 – 150	Sangat Tinggi	4 (13,33%)
90 – 119	Tinggi	26 (86,67%)
60 – 89	Rendah	0 (0%)
30 – 59	Sangat Rendah	0 (0%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil dari penelitian yang telah diperoleh akan dijelaskan secara logis dan terhubung dengan sumber yang relevan dari jurnal nasional dan internasional. Selain itu, analisis gap, kontribusi baru pada ilmu pengetahuan, dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya juga akan dibahas secara rinci. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model bimbingan klasikal menggunakan media *Genre Kit* memberikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah. Data yang dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan *Genre Kit* mengalami peningkatan rata-rata skor yang sangat signifikan, yaitu sebesar 40,2 poin, jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mengalami peningkatan sebesar 3,3 poin.

Tabel 3. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Kelompok	<i>Pre-test</i> (Rata-rata)	<i>Post-test</i> (Rata-rata)
Eksperimen (E)	45.4	85.6
Kontrol (K)	46.2	49.5

Dari tabel ini, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen menunjukkan perubahan yang lebih besar pada pemahaman mereka setelah menggunakan media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami perubahan yang minimal. Hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam bimbingan klasikal efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Seperti yang ditemukan oleh Shabiburrahman (2024), penggunaan pendekatan berbasis media dalam pendidikan bimbingan dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Penelitian ini juga mencatat bahwa media *Genre Kit* dapat meningkatkan interaksi siswa dalam belajar, sehingga memperdalam pemahaman mereka mengenai risiko seksual pranikah. Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Sebagai contoh, Agustin dan Apriatama (2023) menemukan bahwa penggunaan *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai karier. Namun, penelitian ini berbeda karena menggunakan *Genre Kit* untuk membahas topik yang lebih sensitif, yaitu risiko seksual pranikah. Hal ini menambah nilai unik pada penelitian ini karena *Genre Kit* menawarkan media yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa untuk memahami topik tersebut.

Keterbaharuan ilmu yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Pendekatan ini membawa angin segar dalam pendidikan seksualitas, mengingat penggunaan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan pada topik seperti ini. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru yang dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Yuliani et al. (2022), yang menggunakan media *cyber counseling* untuk membantu pemilihan karier siswa, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dalam penggunaan media. Meskipun tujuan kedua penelitian ini berbeda, keduanya menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam bimbingan klasikal dapat membantu siswa lebih memahami topik yang diajarkan. Penelitian ini memperkenalkan media *Genre Kit* sebagai alat yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai topik yang lebih sensitif.

Keterbaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal. Model ini memberikan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam

mengajarkan risiko seksual pranikah, yang sebelumnya belum banyak diterapkan dalam penelitian-penelitian serupa. Dengan menggunakan *Genre Kit*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solikhah (2021), yang juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis media dalam bimbingan klasikal dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik mengenai topik-topik tertentu, meskipun fokusnya berbeda. Kedua penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media dalam pendidikan bimbingan dapat mempercepat pemahaman siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.



Gambar 1. Dokumentasi Pendukung Hasil Penelitian

Gambar 1 menampilkan dokumentasi dari kegiatan bimbingan klasikal yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Genre Kit* di kelas X SMA Negeri 1 Balapulang, di mana para siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan pendekatan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang dibahas.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model bimbingan klasikal yang menggunakan media *Genre Kit* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai risiko seksual pranikah. Hasil penelitian ini memenuhi tujuan yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *Genre Kit* dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang risiko seksual pranikah. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media *Genre Kit* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini memberikan kontribusi berarti terhadap pengembangan model bimbingan klasikal berbasis media yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Penggunaan *Genre Kit* dalam bimbingan klasikal dapat menjadi solusi yang efektif untuk

membantu siswa memahami isu-isu sensitif seperti risiko seksual pranikah, yang mungkin sulit untuk diajarkan dengan cara tradisional. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuka kemungkinan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang pendidikan bimbingan dan pendidikan seksual, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai isu-isu kesehatan dan perilaku seksual yang penting.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, I., & Apriatama, D. (2023). Bimbingan Klasikal Dengan Model Pjbl (Project Base Learning) Berbasis Pohon Karier Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 4. *For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v3i1.845>
- Barus, G., & Sunyi, D. (2023). Memperkenalkan Model Pendidikan Karakter Di SMP Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif Dengan Pendekatan Experiential Learning. *Solution: Journal of Counseling and Personal Development*. <https://doi.org/10.24071/sol.v5i2.7872>
- Christy, M. (2020). Model Ice Breaking Pada Layanan Bimbingan Klasikal Di SMP Negeri 2 Pamekasan. *E-Theses IAIN Madura*. <http://etheses.iainmadura.ac.id/530/>
- Farozin, M. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (1). <https://doi.org/10.21831/cp.v0i1.1472>
- Mahfudzoh, D. (2020). Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Resiko Perilaku Seksual Pranikah Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Genre Kit*. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.26877/empati.v7i1.5634>
- Nugroho, A. A., Suhendri, S., & ... (2019). Model Pengembangan Pemahaman Kesehatan Reproduksi Siswa Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Metode Jigsaw. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/3049
- Shabiburrahman, S. (2024). Efektifitas Layanan Informasi Melalui Bimbingan Klasikal Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Pernikahan Usia Dini. *Repository STKIP Grisesumenep*. <http://repository.stkipgrisumenep.ac.id/2320/8/20862011A001051-2024-BAB%20V.pdf>

- Solikhah, A. (2021). Optimalisasi Layanan Bimbingan Klasikal dengan Model Problem-Based Learning untuk Mengatasi Perilaku Bullying Peserta Didik SMP. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*. <http://dx.doi.org/10.47387/jira.v2i7.197>
- Sutanti, T. (2017). Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Simbolik Model Sebagai Alternatif Solusi Untuk Meningkatkan Empati Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023629.pdf>
- Sari, P., Awaliah, S., Putri, N. D., & Lestari, R. A. (2025). Fenomena Pergaulan Bebas di Kalangan Remaja. *Harmoni Pendidikan Journal*, 22(5). <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1533>
- Wahyudin, I. (2013). Efektifitas Model Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs NU Wahid Hasyim Talang Kabupaten Tegal Tahun 2013. *Lib UPSTegal*. https://lib.upstegal.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=14330
- Whiteley, S., & Stockwell, P. (2014). Stylistics as Applied Linguistics. In R. Carter (Ed.), *Stylistics as Literary Criticism* (pp. 7–9). Cambridge University Press.
- Wilujeng, N., & Mahaardhika, I. M. (2023). Manajemen Layanan Bimbingan Klasikal Model Problem Based Learning dalam Peningkatan Kerjasama Siswa SMK Kosgoro 1 Lawang. *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*. <https://doi.org/10.32815/jubis.v4i2.1798>
- Yanunto, F., Budisiwi, H., & ... (2024). Bimbingan Klasikal Dengan Model PjBL (Project Based Learning) Berbasis Poster Untuk Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu. *Pendidikan Profesi Guru*. <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/982>
- Yuliani, R. A., Yasmi, F., & Adison, J. (2022). Model Bimbingan Klasikal dengan Menggunakan Media Cyber Counseling (Google Sites) dalam Perkembangan Pemilihan Karier Peserta Didik Kelas IX di SMP. *Berajah Journal*. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/96>
- .



Pengaruh Antara *Social Comparison* terhadap *Body Dissatisfaction* pada Mahasiswi Pengguna *Instagram* di Program Studi Profesi Psikolog Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

Desti Agustin^{1*}, Prihastuti², Fitri Andriani³

desti.agustin-2024@psikologi.unair.ac.id^{1*}, prihastuti@psikologi.unair.ac.id²,
fitri.andriani@psikologi.unair.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Psikologi

^{1,2,3}Universitas Airlangga

Received: 25 04 2025. Revised: 10 05 2025. Accepted: 16 05 2025.

Abstract : This study aims to identify the influence of social comparison on body dissatisfaction among female students who use Instagram in the Professional Psychology Program at the Faculty of Psychology, Universitas Airlangga. The instruments used were the Social Comparison Scale adapted from O'Brien and the Body Dissatisfaction Scale based on the aspects defined by Rosen & Reiter. This research employed a quantitative approach with a survey method involving 54 respondents, selected using total sampling. Data analysis was conducted using simple linear regression with SPSS version 16.0. The results showed that social comparison did not have a significant effect on body dissatisfaction ($p > 0.05$). These findings indicate that social comparison is not a primary factor influencing body dissatisfaction among social media users in this study. The results highlight the importance of considering other components, such as self-esteem and coping mechanisms, when discussing body dissatisfaction among social media users.

Keywords : Social Comparison, Body Dissatisfaction, Instagram, Female Students.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh antara social comparison terhadap *body dissatisfaction* pada mahasiswi pengguna *Instagram* di Program Studi Profesi Psikolog Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Instrumen yang digunakan adalah skala *Social Comparison* yang diadaptasi dari O'Brien dan skala *Body Dissatisfaction* berdasarkan aspek Rosen & Reiter. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan survei dilakukan dengan 54 responden melalui teknik total *sampling*. SPSS versi 16.0 digunakan untuk melakukan analisis data dengan menggunakan regresi linier sederhana. Hasilnya menunjukkan bahwa *social comparison* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *body dissatisfaction* ($p > 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, *social comparison* tidak menjadi faktor utama yang memengaruhi *body dissatisfaction* pengguna media sosial. Penemuan ini menunjukkan betapa pentingnya mempertimbangkan komponen lainnya, seperti *self-esteem* dan mekanisme *coping*, ketika berbicara tentang *body dissatisfaction* pengguna media sosial.

Kata Kunci : *Social Comparison, Body Dissatisfaction, Instagram, Mahasiswi.*

PENDAHULUAN

Di era teknologi yang berkembang pesat ini sosial media menjadi kebutuhan pokok bagi setiap penggunanya, sosial media bagaikan rutinitas yang dikerjakan sehari-hari oleh setiap penggunanya. Media sosial memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi serta memperoleh informasi dimanapun dan kapanpun. Selain itu, Widiastuti (2016) menyatakan bahwa sosial digunakan sebagai pemberi identitas, tidak hanya sebagai sarana mencari informasi saja. Sosial media digunakan sebagai alat memandang diri individu sebenarnya dari preferensi pandangan individu lain dan juga untuk melihat siapa dan apa di sosial media. *Instagram* adalah salah satu media sosial yang benar-benar terkenal. *Instagram* merupakan satu dari aplikasi mikroblog yang peran utamanya adalah untuk memposting foto (Putra, 2019). *Instagram* telah berkembang menjadi *platform* untuk menyimpan album foto untuk berbagai situasi, terlepas dari apakah itu menyenangkan atau menjengkelkan. Penggunaanya harus secara konsisten memposting foto dan video (Nasiha, 2017).

Di bulan Oktober 2021, Indonesia memiliki lebih dari 91,01 juta pengguna *Instagram*, menurut laporan Napoleon Cat. Namun, pada bulan Agustus 2021, jumlah ini turun 7,18% dan mencapai 98,06 juta, atau mayoritas pengguna dari kelompok usia 18 hingga 24 tahun. Di sisi lain, 17,5% pengguna *Instagram* adalah laki-laki, dan 19,8% adalah perempuan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa *user Instagram* sebagian besar berjenis kelamin perempuan. Perempuan menggunakan aplikasi tersebut bukan hanya untuk berkomunikasi namun juga berusaha untuk membangun identitas diri maupun citra tubuh yang baik (Gogali et al., 2022). Hal ini dikarenakan stigma yang berlaku di masyarakat bahwa Perempuan cantik dikatakan memiliki wajah dan bentuk tubuh yang proporsional dan menarik hal ini juga didukung bahwa perempuan lebih banyak memperhatikan penampilan dibandingkan laki laki (Putri & Indryawati, 2019).

Selain itu, Popularitas *Instagram* turut melahirkan fenomena *selebgram*, yaitu individu yang bukan berasal dari dunia hiburan namun memiliki banyak pengikut karena unggahan foto atau video mereka yang menarik (Nasiha, 2017). Kehadiran sosok-sosok idola baru di *Instagram* ini mendorong para pengguna lain untuk meniru gaya hidup dan perilaku mereka. Banyak *selebgram* yang menampilkan bentuk tubuh ideal, sehingga memunculkan istilah *body goals*. Istilah ini kemudian mendorong banyak individu untuk berupaya memiliki bentuk tubuh yang serupa dengan standar ideal tersebut (Aristantya & Helmi, 2019). Hal ini juga didukung

bahwa di Indonesia sendiri memiliki standar kecantikannya di adopsi dari negara barat yaitu memiliki tubuh kurus dan berkulit putih (Puspitasari, 2017). Hal ini membuat pengguna instagram mengembangkan persepsi negatif mengenai penampilan fisiknya sehingga munculnya ketidakpuasan tubuh atau dikenal dengan *Body Dissatisfaction*.

Menurut (Rosen et al., 1995) *Body dissatisfaction* merupakan kondisi di mana seseorang terlalu fokus pada aspek fisik dirinya yang dianggap kurang menarik, disertai dengan perasaan malu saat berada di tengah lingkungan sosial. Menurut (Grogan, 2016) merujuk pada pandangan dan perasaan negatif seseorang terhadap bentuk tubuhnya. Ketidakpuasan ini muncul karena adanya perbedaan antara persepsi tubuh ideal yang diharapkan dengan kondisi tubuh yang dimiliki, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dan ketidakpuasan terhadap penampilan fisik. Menurut (Rosen et al., 1995) ada lima jenis ketidakpuasan tubuh: penilaian negatif terhadap bentuk tubuh, perasaan malu terhadap bentuk tubuh saat berada di lingkungan sosial, pengawasan tubuh, kamuflase tubuh, menghindari aktivitas sosial, dan menghindari kontak fisik dengan orang lain. Permasalahan terkait *Body Dissatisfaction* kerap dipandang tidak penting, akan tetapi jika diamati secara teliti hal ini mengakibatkan persoalan yang sungguh-sungguh. Griffiths et al. (2016) menyatakan *Body Dissatisfaction* dikaitkan oleh negative effect, termasuk masalah makan dan kualitas hidup yang buruk.

Menurut pernyataan psikolog Tara Adhisti de Thouars yang dikutip dalam viva.com (2017), Indonesia masuk kedalam peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah kasus gangguan makan tertinggi. Kondisi ini berkaitan erat terhadap efek dari *body dissatisfaction* seperti dijelaskan dalam situs hellosehat.com (2017), seperti munculnya depresi, gangguan dismorfik tubuh (*body dysmorphic disorder*), anoreksia nervosa, serta bulimia nervosa. Sejalan dengan hasil survei di Amerika Serikat dikutip dari situs Glamour (Usihana, 2016) mengungkapkan bahwa 89% perempuan merasa kurang puas terhadap berat badannya, dan 39% di antaranya cemas akibat terus meningkatnya berat badannya. Sementara itu, hasil penelitian dari STIKES Karya Husada di Semarang tanggal 12–15 Februari 2014, Astuty, et al. 2018 menemukan dari 141 mahasiswi dalam penelitiannya yang menjadi responden, terdapat 89 orang telah menjalani diet untuk menurunkan berat badannya karena takut menjadi obesitas serta berkeinginan memiliki bentuk tubuh yang dianggap ideal. Beberapa kasus tersebut menunjukkan bahwa masalah *body dissatisfaction* memiliki efek yang merugikan dan berbahaya bagi individu.

Body dissatisfaction dapat dilihat dari berbagai faktor penyebab, Faktor-faktor yang cukup penting memengaruhi *Body Dissatisfaction* salah satunya *social comparison*. Hal ini

sejalan dengan temuan studi Van Den Berg et al. (2007) mengungkapkan kecenderungan untuk melakukan perbandingan sosial serta proses internalisasi terhadap bentuk tubuh ideal merupakan faktor utama yang memicu ketidakpuasan terhadap bentuk badan. Dalam situasi di mana seseorang membandingkan penampilannya dengan orang lain, terutama melalui perbandingan yang dilakukan dari sudut pandang sosial yang lebih tinggi atau dengan orang yang dianggap lebih unggul, maka individu cenderung lebih menyadari dan menyoroti kekurangan pada tubuhnya sendiri (Legkauskas & Kudlaitė, 2022). Seseorang yang condong memandankan diri terhadap standar tinggi sama halnya layaknya seorang superstar atau selebriti dapat menuju pada perumusan citra tubuh yang negatif (Cooper et al., 1987).

Pengertian dari perbandingan sosial adalah aktivitas evaluasi pencapaian dan pertahanan diri dalam berbagai aspek kehidupan dengan membandingkan diri dengan orang lain untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan dirinya untuk bertahan. (Festinger, 1954). Selain itu, Schaefer & Thompson (2014) menyatakan bahwa Rivalitas dalam interaksi sosial dapat menyebabkan keinginan untuk melakukan perbandingan sosial, yang menyebabkan orang tanpa menyadari berusaha memiliki penampilan yang ideal. Dari semua dijelaskan di atas menunjukkan bahwa keberadaan media sosial, terutama *Instagram*, dapat meningkatkan sikap perbandingan sosial, yang pada gilirannya menyebabkan ketidakpuasan tubuh atau *Body Dissatisfaction*. Hal ini dikarenakan di sosial media *instagram* yang menampilkan gambar selebram memungkinkan terciptanya standar ideal kecantikan. Sebuah standar akan mendorong seseorang untuk mengevaluasi tubuhnya dengan melakukan perbandingan sosial, baik *upward* maupun *downward*, dan penelitian sebelumnya telah menunjukkan hubungan antara perbandingan sosial dan ketidakpuasan tubuh pengguna *Instagram*. Berdasarkan temuan studi pendahuluan tersebut maka peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh *Social comparison* terhadap *Body Dissatisfaction* pada mahasiswi pengguna *Instagram* di prodi profesi psikolog Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, kuisioner digunakan. Kuisioner yang digunakan menggunakan metode langsung seperti kuesioner tipe pilihan. Kuisioner langsung dikirimkan langsung kepada individu yang ingin ditanyai pendapat, keyakinan, atau keadaan dirinya (Azwar, 2014). Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswi pengguna *instagram* di prodi profesi psikolog Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, dengan total jumlah mahasiswi aktif pengguna *Instagram* sebanyak 54 mahasiswi. Metode total *sampling* digunakan untuk mengumpulkan sampel. Total *sampling*

dipilih karena jumlah mahasiswi di program studi ini relatif terbatas dan dapat dijangkau secara keseluruhan, sehingga memungkinkan untuk mengumpulkan data yang representatif dari seluruh populasi yang ada.

Skala perbandingan sosial, yang dibuat berdasarkan dimensi oleh O'Brien et al. (2009) yaitu *Upward and Downward physical appearance comparison*. Skala tersebut di terjemahkan dari bahasa inggris ke bahasa indonesia selanjutnya dikembangkan dan diadaptasi sesuai dengan penggunaan media sosial instagram oleh Setiawati (2020) pada penelitian sebelumnya. Untuk mengukur perbandingan sosial individu secara keseluruhan, skala tersebut terdiri dari sepuluh item, dengan reliabilitas perbandingan sosial 0,918. Menurut Rosen et al. (1995) skala *Body Dissatisfaction* digunakan untuk mengukur ketidakpuasan tubuh. Skala ini didasarkan pada sejumlah elemen ketidakpuasan tubuh, termasuk penilaian negatif terhadap bentuk tubuh, perasaan malu terhadap bentuk tubuh saat berada di lingkungan sosial, melakukan pengawasan tubuh, kamuflase tubuh, menghindari aktivitas sosial, dan menghindari kontak fisik dengan orang lain. Alya Clarita (2023) membuat skala ini, yang memiliki reliabilitas 0,949, yang terdiri dari lima belas item yang dirancang untuk mengukur ketidakpuasan tubuh individu secara keseluruhan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk memastikan kelayakan data, peneliti melakukan uji asumsi seperti uji normalitas dan uji linearitas sebelum melakukan analisis. Program SPSS versi 16.0 *for Windows* digunakan untuk melakukan analisis regresi linier sederhana untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara statistik.

HASIL PENELITIAN

Berikut tabel uji asumsi dari penelitian ini

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.35611098
Most Extreme Differences	Absolute	.117
	Positive	.103
	Negative	-.117
Test Statistic		.117
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c

Hasil uji normalitas Kolmogrov Smirnov menunjukkan nilai Asymp. Sig. 0,062>0,05, yang menunjukkan bahwa data sampel berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
VAR00015 *	Between Groups	(Combined) Linearity	4417.083	25	176.683	1.342	.225
VAR00014		Deviation from Linearity	13.139	1	13.139	.100	.754
			4403.944	24	183.498	1.393	.199
	Within Groups		3687.750	28	131.705		
	Total		8104.833	53			

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pada deviasi dari linieritas antara ketidakpuasan tubuh dan perbandingan sosial adalah 0,980, yang menunjukkan bahwa hubungan antara keduanya memiliki hubungan yang linier (0,199 lebih besar dari 0,05). Dengan demikian uji asumsi linieritas terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.271 ^a	.074	-.029	12.329	

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.139	1	13.139	.084	.773 ^b
	Residual	8091.694	52	155.610		
	Total	8104.833	53			

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	49.034	14.192		3.455
	SC	-.488	.577	-.271	-.845

Dari analisis regresi yang dilakukan, diperoleh nilai koefisien determinasi atau R^2 sebesar 0,074. R^2 merupakan nilai koefisien korelasi kuadrat ($R=0,271$ $R^2 = 0,074$). Untuk melihat besar sumbangan efektif variabel bebas dapat dilakukan perhitungan dengan rumus $KD=(R)^2 \times 100\%$ $KD = (R)^2 \times 100\%$. Oleh karena itu, perbandingan sosial berkontribusi secara efektif terhadap ketidakpuasan tubuh sebesar 7,4%, menunjukkan bahwa variabel perbandingan sosial dapat menjelaskan ketidakpuasan tubuh sebesar 7,4%. Faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini mempengaruhi sisa 92,6%. Kemudian, nilai koefisien

korelasi $r=0,271$, $r = 0,271$, $R^2=0,074$, $R^2 = 0,074$, dan $F_{hitung}=0,084$, $F_{tabel}=0,084$ dengan nilai $Sig.=0,773$, $Sig. = 0,773$ ($\alpha > 0,05$). Hasilnya menunjukkan bahwa sosial perbandingan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketidakpuasan tubuh. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini ditolak karena sosial perbandingan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketidakpuasan tubuh.

Ada atau tidaknya pengaruh perbandingan sosial ke atas dan perbandingan sosial ke bawah (*sosial comparison*) terhadap ketidakpuasan tubuh (*body dissatisfaction*) pada mahasiswi yang menggunakan Instagram di Program Studi Profesi Psikolog di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga adalah tujuan penelitian ini. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa perbandingan sosial dan ketidakpuasan tubuh memiliki pengaruh yang signifikan. *Social comparison theory*, yang pertama kali diusulkan oleh Festinger, menyatakan bahwa individu cenderung mengevaluasi diri mereka sendiri dengan membandingkan diri mereka dengan orang lain. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perilaku membandingkan diri dapat berkontribusi pada *body dissatisfaction*, terutama di kalangan pengguna media sosial seperti Instagram, di mana citra tubuh ideal sering kali dipromosikan (Najla & Zulfiana, 2022). Namun, Penelitian penulis ini menunjukkan bahwa meskipun ada kecenderungan untuk membandingkan diri, tidak semua individu mengalami dampak negatif yang sama terhadap citra tubuh mereka.

Salah satu faktor yang bisa jadi memengaruhi hasil dari penelitian peneliti adalah karakteristik individu dari responden. Penelitian oleh Fardouly et al. (2018) menunjukkan bahwa penggunaan Instagram tidak selalu berhubungan dengan *body dissatisfaction* pada wanita muda, dan bahwa faktor-faktor seperti kepribadian dan tingkat kepercayaan diri dapat memoderasi hubungan ini. Selain itu, penelitian oleh Legkauskas dan Kudlaitė menemukan bahwa perbedaan gender dapat mempengaruhi bagaimana individu merespons penggunaan Instagram dan dampaknya terhadap *body dissatisfaction* (Legkauskas & Kudlaitė, 2022). Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan bahwa mahasiswi yang terlibat dalam penelitian ini mungkin mempunyai kapasitas kepercayaan diri yang cukup tinggi atau cara pandang yang berbeda terhadap citra tubuh mereka dibandingkan dengan populasi lainnya.

Lebih lanjut, penelitian oleh Piccoli et al. (2022) menyatakan terdapat aktivitas di Instagram dapat berhubungan dengan perbandingan penampilan dan internalisasi norma kecantikan, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi *body dissatisfaction*. Namun, dalam penelitian ini, meskipun *social comparison* dilakukan, tampaknya tidak ada dampak signifikan yang dirasakan oleh mahasiswi. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa mereka memiliki

mekanisme koping yang lebih baik atau bahwa mereka lebih kritis terhadap konten yang mereka konsumsi di media sosial, sehingga tidak terpengaruh secara negatif oleh perbandingan tersebut. Di sisi lain, penelitian oleh Cohen et al. menunjukkan bahwa konten positif tentang tubuh dapat meningkatkan kepuasan tubuh dan suasana hati (Cohen et al., 2019). Ini mengindikasikan bahwa tidak semua interaksi dengan konten di *Instagram* bersifat merugikan. Jika mahasiswi dalam penelitian ini terpapar lebih banyak konten positif atau memiliki pandangan yang lebih sehat tentang tubuh, maka hal ini dapat menjelaskan mengapa mereka tidak mengalami *body dissatisfaction* meskipun terlibat dalam *social comparison*.

Selanjutnya, penting untuk mempertimbangkan konteks sosial dan budaya di mana penelitian ini dilakukan. Penelitian oleh Apriliani & Soetjningsih (2023) menunjukkan bahwa wanita yang menggunakan media sosial perlu mengurangi perilaku membandingkan penampilan diri untuk menghindari *body dissatisfaction*. Namun, konteks budaya dan norma sosial yang berbeda dapat mempengaruhi bagaimana individu merespons perbandingan sosial. Dalam masyarakat yang lebih menerima berbagai bentuk tubuh, dampak dari *social comparison* mungkin tidak sekuat di masyarakat yang lebih menekankan pada standar kecantikan tertentu. Dalam analisis lebih lanjut, penelitian oleh Fatt et al. menunjukkan bahwa konten *fitspiration* di *Instagram* dapat mempengaruhi kepuasan tubuh dan motivasi olahraga pada pria, tetapi tidak ada penelitian serupa yang menunjukkan efek yang sama pada wanita (Fatt et al., 2019). Ini menunjukkan bahwa respons terhadap konten media sosial dapat bervariasi berdasarkan jenis kelamin dan konteks sosial. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasi ke seluruh populasi wanita pengguna *Instagram*. Temuan ini memberikan wawasan baru dalam memahami dinamika antara penggunaan media sosial dan persepsi tubuh di kalangan mahasiswa, yang sering kali menjadi subjek penelitian sebelumnya.

Karakteristik Responden. Salah satu faktor yang mungkin menjelaskan hasil penelitian ini adalah karakteristik individu dari responden. Mahasiswi yang terlibat dalam penelitian ini mungkin memiliki keyakinan diri yang lebih besar dan perspektif yang lebih optimis tentang tubuh mereka. Penelitian oleh Sunartio et al. (2012) menunjukkan bahwa orang yang percaya pada diri mereka sendiri cenderung menunjukkan bahwa orang yang percaya pada diri mereka sendiri cenderung menunjukkan bahwa orang yang percaya pada diri mereka sendiri cenderung lebih mampu mengatasi dampak negatif dari *social comparison*. Hal ini mungkin berlaku untuk mahasiswi

di Universitas Airlangga, yang dapat memiliki dukungan sosial yang kuat dan lingkungan akademik yang positif.

Jenis Perbandingan Sosial. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa jenis perbandingan sosial yang dilakukan oleh responden dapat mempengaruhi hasil. Pedalino & Camerini (2022) menemukan bahwa perbandingan sosial dengan influencer atau teman sebaya dapat memiliki dampak yang berbeda terhadap *body dissatisfaction*. Jika mahasiswi dalam penelitian ini lebih cenderung melakukan perbandingan yang positif atau tidak terlibat dalam perbandingan yang merugikan, maka hal ini dapat menjelaskan mengapa mereka tidak mengalami *body dissatisfaction* meskipun terlibat dalam *social comparison*.

Self-Compassion dan *Self-Esteem*. Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah peran *self-compassion* dan *self-esteem*. Homan & Tylka (2015) menunjukkan bahwa *self-compassion* dapat memoderasi hubungan antara *social comparison* dengan *body dissatisfaction*. Jika mahasiswi dalam penelitian memiliki tingkat *self-compassion* yang tinggi, mereka mungkin lebih mampu mengatasi dampak negatif dari perbandingan sosial. Selain itu, penelitian oleh Taniguchi & Ebesu Hubbard (2020) menunjukkan bahwa *Self-esteem* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap ketidakpuasan tubuh dibandingkan dengan *social comparison* itu sendiri. Oleh karena itu, tingkat *self-esteem* yang baik di kalangan mahasiswi dapat berfungsi sebagai faktor pelindung terhadap *body dissatisfaction*.

Sosial dan Budaya. Pengaruh sosial dan budaya juga ikut berperan penting dalam hasil penelitian ini. Ananta & Suhadianto (2023) mencatat bahwa norma sosial yang berlaku dalam masyarakat dapat mempengaruhi bagaimana individu merespons *social comparison*. Dalam masyarakat yang lebih menerima berbagai bentuk tubuh, dampak dari *social comparison* mungkin tidak sekuat di masyarakat yang lebih menekankan pada standar kecantikan tertentu. Oleh karena itu, konteks budaya di Indonesia, khususnya di kalangan mahasiswa, mungkin berkontribusi pada ketidakadaan pengaruh yang berarti antara *social comparison* dan *body dissatisfaction*. Secara keseluruhan hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang penting tentang pengaruh antara ketidakpuasan tubuh dan perbandingan sosial. Meskipun banyak penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan signifikan antar keduanya, hasil ini menunjukkan bahwa tidak semua individu terpengaruh dengan cara yang sama. Faktor-faktor seperti kepribadian, konteks sosial, dan jenis konten yang dikonsumsi di media sosial dapat memainkan peran penting dalam menentukan dampak dari *social comparison* terhadap *body dissatisfaction*. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi variabel-variabel ini

dan untuk memahami lebih dalam bagaimana individu dapat mengelola dampak negatif dari media sosial terhadap citra tubuh mereka.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswi Program Profesi Psikolog di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang menggunakan Instagram tidak memiliki hubungan signifikan antara persamaan sosial dan ketidakpuasan tubuh. Meskipun ada kecenderungan *social comparison* berpotensi mempengaruhi *body dissatisfaction*, namun hubungan antara kedua variabel ini tidak terbukti secara statistik. Artinya, semakin meningkatnya tingkat *social comparison* yang dilakukan oleh seorang mahasiswi, tidak serta-merta menyebabkan peningkatan *body dissatisfaction*. Penelitian berikutnya disarankan untuk mempertimbangkan variabel tambahan yang dapat mempengaruhi *body dissatisfaction*, seperti faktor psikologis atau lingkungan sosial lainnya. Selain itu, penggunaan pendekatan pengumpulan data yang lebih beragam, seperti wawancara mendalam, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman individu terhadap *social comparison* dan *body dissatisfaction*. Peneliti juga disarankan untuk mengontrol variabel-variabel lain yang mungkin memengaruhi hasil penelitian, seperti tingkat penggunaan Instagram atau faktor-faktor pribadi lainnya yang dapat berkontribusi terhadap ketidakpuasan tubuh. Bagi mahasiswi pengguna Instagram, disarankan untuk meningkatkan kesadaran terhadap dampak sosial yang ditimbulkan oleh *social comparison*. Meskipun penelitian ini tidak menemukan hubungan signifikan, penting untuk menjaga perspektif positif terhadap diri sendiri dan mengurangi kecenderungan membandingkan diri dengan standar tubuh yang tidak dapat dicapai di media sosial. Hal ini dapat membantu mengurangi ketidakpuasan tubuh dan meningkatkan kesehatan mental di era digital ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananta, A. & Suhadianto. (2023). Body Dissatisfaction Among Emerging Adulthood Women: What is the Role of Social Comparison. In F. Hutagalung, M. Moordiningsih, U. Kim, O. Aluede, & A. Tsuda (Eds.), *International Conference of Psychology: International Conference on Indigenous Treatment and Contemporary Psychology (ICoP 2022)* (Vol. 737, pp. 22–30). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-080-0_4.
- Apriliani, N. M. R. R., & Soetjiningsih, C. H. (2023). Physical Appearance Comparison and Body Dissatisfaction in Women Users of Tiktok and Instagram. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 11(4), 470. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v11i4.12234>.

- Aristantya, E. K., & Helmi, A. F. (2019). Citra Tubuh pada Remaja Pengguna Instagram. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 114. <https://doi.org/10.22146/gamajop.50624>.
- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Khazanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.24252/v2i1a4>.
- Cohen, R., Fardouly, J., Newton-John, T., & Slater, A. (2019). #BoPo on Instagram: An experimental investigation of the effects of viewing body positive content on young women's mood and body image. *New Media & Society*, 21(7), 1546–1564. <https://doi.org/10.1177/1461444819826530>.
- Cooper, P. J., Taylor, M. J., Cooper, Z., & Fairbum, C. G. (1987). The development and validation of the body shape questionnaire. *International Journal of Eating Disorders*, 6(4), 485–494. [https://doi.org/10.1002/1098-108X\(198707\)6:4%3C485::AID-EAT2260060405%3E3.0.CO;2-O](https://doi.org/10.1002/1098-108X(198707)6:4%3C485::AID-EAT2260060405%3E3.0.CO;2-O)
- Fardouly, J., Willburger, B. K., & Vartanian, L. R. (2018). Instagram use and young women's body image concerns and self-objectification: Testing mediational pathways. *New Media & Society*, 20(4), 1380–1395. <https://doi.org/10.1177/1461444817694499>.
- Fatt, S. J., Fardouly, J., & Rapee, R. M. (2019). #malefitspo: Links between viewing fitspiration posts, muscular-ideal internalisation, appearance comparisons, body satisfaction, and exercise motivation in men. *New Media & Society*, 21(6), 1311–1325. <https://doi.org/10.1177/1461444818821064>.
- Festinger, L. (1954). A Theory of Social Comparison Processes. *Human Relations*, 7(2), 117–140. <https://doi.org/10.1177/001872675400700202>.
- Gogali, V. A., Widaningsih, T., & Lusianawati, H. (2022). Konstruksi Sosial Media Lamaran Artis Dalam Program Televisi “Ikatan Cinta Atta & Aurel Special Lamaran” Di RCTI. *J-IKA*, 9(1), 54–67. <https://doi.org/10.31294/kom.v9i1.12795>.
- Griffiths, S., Hay, P., Mitchison, D., Mond, J. M., McLean, S. A., Rodgers, B., Massey, R., & Paxton, S. J. (2016). Sex differences in the relationships between body dissatisfaction, quality of life and psychological distress. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 40(6), 518–522. <https://doi.org/10.1111/1753-6405.12538>.
- Grogan, S. (2016). *Body Image* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315681528>.

- Homan, K. J., & Tylka, T. L. (2015). Self-compassion moderates body comparison and appearance self-worth's inverse relationships with body appreciation. *Body Image*, 15, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2015.04.007>.
- Legkauskas, V., & Kudlaitė, U. (2022). Gender Differences in Links between Daily Use of Instagram and Body Dissatisfaction in a Sample of Young Adults in Lithuania. *Psihologijске Teme*, 31(3), 709–719. <https://doi.org/10.31820/pt.31.3.12>.
- Najla, A. D., & Zulfiana, U. (2022). Pengaruh social comparison terhadap body dissatisfaction pada laki-laki dewasa awal pengguna instagram. *Cognicia*, 10(1), 64–71. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v10i1.20084>.
- Nasiha, N. F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Tubuh Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Iain Ponorogo Tahun 2016. *Dialogia*, 15(2), 333. <https://doi.org/10.21154/dialogia.v15i2.1197>.
- O'Brien, K. S., Caputi, P., Minto, R., Peoples, G., Hooper, C., Kell, S., & Sawley, E. (2009). Upward and downward physical appearance comparisons: Development of scales and examination of predictive qualities. *Body Image*, 6(3), 201–206. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2009.03.003>.
- Pedalino, F., & Camerini, A.-L. (2022). Instagram Use and Body Dissatisfaction: The Mediating Role of Upward Social Comparison with Peers and Influencers among Young Females. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1543. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031543>.
- Piccoli, V., Carnaghi, A., Grassi, M., & Bianchi, M. (2022). The relationship between Instagram activity and female body concerns: The serial mediating role of appearance-related comparisons and internalization of beauty norms. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 32(4), 728–743. <https://doi.org/10.1002/casp.2586>.
- Puspitasari, A. I. (2017). Hubungan social comparison dan body dissatisfaction pada remaja perempuan. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 6, 59–66.
- Putra, M. R. A. (2019). Kemanfaatan Instagram dalam Pembentukan Citra Diri Remaja Wanita Di Makassar. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35326/medialog.v2i1.148>.
- Putri, D. A., & Indryawati, R. (2019). Body Dissatisfaction Dan Perilaku Diet Pada Mahasiswi. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 88–97. <https://doi.org/10.35760/psi.2019.v12i1.1919>.

- Rosen, J. C., Reiter, J., & Orosan, P. (1995). Assessment of body image in eating disorders with the Body Dysmorphic Disorder Examination. *Behaviour Research and Therapy*, 33(1), 77–84. [https://doi.org/10.1016/0005-7967\(94\)E0030-M](https://doi.org/10.1016/0005-7967(94)E0030-M).
- Schaefer, L. M., & Thompson, J. K. (2014). The development and validation of the Physical Appearance Comparison Scale-Revised (PACS-R). *Eating Behaviors*, 15(2), 209–217. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2014.01.001>.
- Sunartio, L., Sukanto, M. E., & Dianovinina, K. (2012). Social Comparison Dan Body Dissatisfaction Pada Wanita Dewasa Awal. *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 9(2), 157. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v9i2.342>.
- Taniguchi, E., & Ebesu Hubbard, A. S. (2020). Effects of Physical Appearance Social Comparisons and Perceived Attainability of an Ideal Body on Body Dissatisfaction and Weight-Management Behaviors Among Young Japanese Women. *Japanese Psychological Research*, 62(4), 227–240. <https://doi.org/10.1111/jpr.12264>.
- Van Den Berg, P., Paxton, S. J., Keery, H., Wall, M., Guo, J., & Neumark-Sztainer, D. (2007). Body dissatisfaction and body comparison with media images in males and females. *Body Image*, 4(3), 257–268. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2007.04.003>.
- Widiastuti, T. (2016). Rekayasa Gambar Diri Remaja dalam Mencapai Pengakuan Sosial di Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi UPNYK*, 14(3), 215–224. <https://doi.org/10.31315/jik.v14i3.2134>.



Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama

Ahmad Muhajirin^{1*}, Sitti Hartinah², Dewi Amaliah Nafiati³

sopiudin30@gmail.com^{1*}, sittihartinah1@gmail.com², dewiamaliah@upstegal.ac.id³

^{1,2}Program Studi Pedagogi

³Program Studi Pendidikan Ekonomi

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 15 03 2025. Revised: 11 04 2025. Accepted: 06 05 2025.

Abstract : This study aims to design a transformational leadership model for principals that can strengthen students' religious character at the Junior High School (SMP) level. Using a Research and Development (R&D) approach, this study analyzes the need to improve the leadership skills of principals in educating students' religious character. The subjects of the study consisted of five principals and ten teachers from junior high schools in Pemalang Regency, selected using a purposive sampling method. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and questionnaires to identify the challenges faced by principals in implementing transformational leadership. It is hoped that the results of this study will provide recommendations that can improve the effectiveness of leadership based on strengthening students' religious character. The findings of the study revealed that the biggest challenges faced were the lack of training that focused on religious values and the need for a more structured and practical leadership model.

Keywords : Transformational Leadership, Principals, Religious Character.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk merancang model kepemimpinan transformasional bagi kepala sekolah yang dapat memperkuat karakter religius siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D), penelitian ini menganalisis kebutuhan akan peningkatan kemampuan kepemimpinan kepala sekolah dalam mendidik karakter religius siswa. Subjek penelitian terdiri dari lima kepala sekolah dan sepuluh guru dari SMP di Kabupaten Pemalang, yang dipilih dengan metode purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh kepala sekolah dalam menerapkan kepemimpinan transformasional. Diharapkan, hasil dari penelitian ini akan memberikan rekomendasi yang dapat memperbaiki efektivitas kepemimpinan berdasarkan penguatan karakter religius siswa. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa tantangan terbesar yang dihadapi adalah kurangnya pelatihan yang berfokus pada nilai religius serta kebutuhan akan model kepemimpinan yang lebih terstruktur dan praktis.

Kata Kunci : Kepemimpinan Transformasional, Kepala Sekolah, Karakter Religius.

PENDAHULUAN

Kepemimpinan transformasional kepala sekolah memainkan peran yang krusial dalam pembentukan karakter religius siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kepala sekolah tidak hanya bertanggung jawab dalam mengelola administrasi pendidikan, tetapi juga memiliki tanggung jawab sebagai pemimpin yang menciptakan lingkungan yang mendukung peningkatan karakter religius siswa. Melalui pendekatan kepemimpinan transformasional, yang berfokus pada pemberdayaan, motivasi, dan inspirasi, kepala sekolah dapat membantu siswa dan guru mencapai tujuan bersama yang lebih besar, salah satunya adalah penguatan karakter religius siswa. Oleh karena itu, diharapkan kepala sekolah dapat memberikan contoh nyata dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. seperti berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, menjaga kebersihan lingkungan, tidak merokok di lingkungan sekolah, saling menghormati, serta menjalankan ibadah sesuai dengan agama masing-masing.

Peran kepala sekolah sebagai pemimpin transformasional semakin dihargai, terutama dalam menciptakan suasana yang mendorong pengembangan karakter religius siswa. Penelitian oleh (Stewardship & Dialogue, 2025) dan (Islamiyah et al., 2024) menunjukkan bahwa kepala sekolah yang menerapkan kepemimpinan transformasional dapat memberikan pengaruh besar terhadap pembentukan karakter religius siswa, termasuk di sekolah dengan latar belakang agama yang berbeda. Meski demikian, tantangan yang dihadapi dalam implementasi kepemimpinan transformasional di sekolah adalah kurangnya pemahaman mendalam tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai religius dalam kepemimpinan pendidikan, yang seringkali menghambat keberhasilan dalam membentuk karakter religius siswa (Nugraha, 2024).

Pendidikan karakter religius di SMP memerlukan perhatian khusus, mengingat berbagai tantangan yang semakin kompleks dalam pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan model kepemimpinan transformasional yang dapat membantu kepala sekolah dalam memotivasi dan memberdayakan guru serta siswa untuk memperkuat karakter religius mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan model kepemimpinan transformasional kepala sekolah yang dapat memperkuat karakter religius siswa, dengan menganalisis peran kepala sekolah, guru, serta lingkungan sekolah secara keseluruhan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang

bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas kepemimpinan kepala sekolah dalam membentuk karakter religius siswa di SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (R&D)*, yang dirancang untuk mengembangkan dan menguji model kepemimpinan transformasional kepala sekolah dalam upaya memperkuat karakter religius siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendekatan ini memberikan ruang untuk melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada, merancang solusi yang tepat dalam bentuk model kepemimpinan, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi model tersebut dalam konteks sekolah. Model penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983), yang mencakup tahap awal pengumpulan data, pengembangan model, serta tahap evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Ruang Lingkup dan Objek Penelitian, objek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penerapan kepemimpinan transformasional kepala sekolah dalam usaha memperkuat karakter religius siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Fokus penelitian ini adalah untuk memahami tantangan yang dihadapi kepala sekolah dalam mengimplementasikan kepemimpinan transformasional serta mengidentifikasi kebutuhan pengembangan model yang lebih tepat dan efektif dalam konteks pendidikan yang ada di SMP. Definisi operasional variabel/fokus penelitian, kepemimpinan transformasional merupakan gaya kepemimpinan kepala sekolah yang berfokus pada pemberdayaan, inspirasi, dan motivasi dalam mencapai tujuan bersama yang lebih tinggi, yakni penguatan karakter religius siswa. Kepemimpinan ini bertujuan untuk membawa perubahan positif melalui pengaruh kepala sekolah terhadap para guru dan siswa. Karakter religius merujuk pada perilaku dan sikap siswa yang mencerminkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Penguatan karakter religius melibatkan pembentukan sikap seperti toleransi, kejujuran, kedisiplinan, dan kepedulian terhadap sesama yang sejalan dengan ajaran agama.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada di Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan sekolah-sekolah tersebut untuk mengembangkan kepemimpinan kepala sekolah yang lebih efektif dalam memperkuat karakter religius siswa. Populasi dan Sampel/Informan dalam penelitian ini mencakup kepala sekolah dan guru di SMP Kabupaten Pemalang. Penelitian ini melibatkan kepala sekolah dan guru dari SMP yang ada di Kabupaten Pemalang sebagai bagian dari populasi. Dalam memilih sampel, peneliti menggunakan teknik

purposive sampling, yang memfokuskan pada pemilihan peserta berdasarkan kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa sampel yang terpilih memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tepat terkait dengan penerapan kepemimpinan transformasional di sekolah. Pemilihan sampel yang tepat ini memungkinkan pengumpulan data yang lebih mendalam, yang dapat mewakili tantangan yang dihadapi kepala sekolah dalam menjalankan perannya. Dengan menggunakan *purposive sampling*, peneliti bertujuan untuk memperoleh sampel yang dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan relevan, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat diandalkan.

Sampel yang dipilih terdiri dari 5 kepala sekolah dan 10 guru yang memiliki pengalaman dalam mengelola sekolah serta komitmen untuk menerapkan prinsip-prinsip kepemimpinan transformasional. Bahan dan alat utama, bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuesioner. Alat utama yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi: Wawancara Semi-Terbuka: Digunakan untuk menggali pandangan kepala sekolah dan guru mengenai tantangan dalam menerapkan kepemimpinan transformasional serta cara-cara yang mereka gunakan untuk memperkuat karakter religius siswa. Pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan sehari-hari di sekolah untuk menilai sejauh mana kepala sekolah menerapkan kepemimpinan transformasional dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter religius. Kuesioner disebarakan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa untuk mengumpulkan data terkait pengaruh kepemimpinan transformasional terhadap karakter religius siswa.

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman mereka dalam menerapkan kepemimpinan transformasional serta tantangan yang dihadapi dalam memperkuat karakter religius siswa. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap interaksi antara kepala sekolah, guru, dan siswa di dalam kegiatan sekolah untuk menilai implementasi kepemimpinan transformasional dalam praktik sehari-hari. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai persepsi kepala sekolah, guru, dan siswa tentang hubungan antara kepemimpinan transformasional kepala sekolah dan pembentukan karakter religius siswa.

Teknik analisis data, data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan dua pendekatan analisis. Analisis data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi akan dianalisis

dengan menggunakan analisis tematik, di mana peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul terkait dengan tantangan dan peluang dalam menerapkan kepemimpinan transformasional. Analisis data kuantitatif dari kuesioner akan dianalisis secara statistik deskriptif, untuk menggambarkan persepsi kepala sekolah, guru, dan siswa tentang pengaruh kepemimpinan transformasional terhadap karakter religius siswa. Hasil dari analisis ini akan digunakan untuk merancang model kepemimpinan transformasional yang lebih baik di masa depan. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kepemimpinan transformasional dan dampaknya terhadap pengembangan karakter religius siswa di SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model kepemimpinan transformasional yang bertujuan memperkuat karakter religius siswa di SMP Kabupaten Pematang Jaya. Berdasarkan wawancara, observasi, dan kuesioner yang dilakukan, temuan-temuan utama yang diperoleh dapat dijabarkan sebagai berikut: Hambatan dalam implementasi kepemimpinan transformasional, walaupun terdapat pemahaman yang cukup baik mengenai konsep kepemimpinan transformasional, penelitian ini mengidentifikasi beberapa tantangan besar terkait kurangnya pelatihan yang terfokus pada pengintegrasian nilai religius dalam aktivitas sekolah. Kepala sekolah dan guru mengungkapkan bahwa meskipun mereka memahami dasar dari kepemimpinan transformasional, mereka merasa belum mendapatkan pelatihan yang cukup untuk menghubungkan nilai-nilai religius dengan kepemimpinan di sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wahab, 2025), yang menyebutkan bahwa meskipun kepala sekolah telah memiliki pemahaman umum mengenai pentingnya nilai agama dalam pendidikan, mereka sering kali tidak memperoleh pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam kebijakan dan praktik pendidikan di sekolah, sehingga mempengaruhi implementasi kepemimpinan yang berbasis nilai religius.

Kebutuhan untuk mengembangkan model kepemimpinan yang lebih Terstruktur, hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model kepemimpinan transformasional yang lebih jelas dan terstruktur. Model ini diharapkan tidak hanya fokus pada peningkatan kualitas akademik tetapi juga pada penguatan karakter religius siswa. Sebagian besar kepala sekolah dan guru sepakat bahwa mereka membutuhkan model yang lebih praktis dan aplikatif, yang dapat membantu memotivasi guru dan siswa dalam memperkuat karakter religius. Hal ini sejalan dengan

(Amirrudin Zalukhu, 2025), yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sangat penting adanya model kepemimpinan yang mengintegrasikan nilai religius dalam seluruh aspek manajemen sekolah, menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif, dan berbasis pada nilai-nilai agama.

Tabel 1. Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan Kepemimpinan Transformasional

Tantangan yang Dihadapi	Kepala Sekolah (%)	Guru (%)
Kurangnya pelatihan dalam nilai religius	70%	65%
Model kepemimpinan yang tidak terstruktur	60%	58%
Pemahaman tentang karakter religius yang terbatas	55%	50%

Tabel ini menggambarkan tantangan yang dihadapi kepala sekolah dan guru dalam menerapkan kepemimpinan transformasional di SMP Kabupaten Pematang. Salah satu tantangan terbesar yang ditemukan adalah kurangnya pelatihan terkait pengintegrasian nilai religius dalam kepemimpinan. Sejumlah 70% kepala sekolah dan 65% guru merasa kurang siap untuk memadukan nilai agama dalam aktivitas sekolah, yang menunjukkan pentingnya pelatihan lebih lanjut. Sejalan dengan temuan yang disampaikan oleh (M. A. Arifin & Salahuddin, 2025), yang menekankan bahwa meskipun banyak kepala sekolah memahami pentingnya nilai agama dalam pendidikan, mereka sering kali kekurangan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam kebijakan dan praktik di sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang lebih komprehensif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan kepala sekolah dalam menerapkan kepemimpinan yang berbasis pada nilai religius di lingkungan sekolah.

Tantangan lain yang ditemukan adalah kurangnya model kepemimpinan yang terstruktur dengan baik. Sebanyak 60% kepala sekolah dan 58% guru merasa perlu adanya pedoman yang lebih terarah untuk menerapkan kepemimpinan berbasis nilai religius. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah pemahaman yang terbatas mengenai karakter religius, yang dirasakan oleh 55% kepala sekolah dan 50% guru, yang merasa mereka belum sepenuhnya menguasai cara menginternalisasi nilai-nilai religius dalam kehidupan siswa sehari-hari. Analisis dari tabel 1, terlihat bahwa meskipun banyak kepala sekolah dan guru yang mengakui pentingnya kepemimpinan transformasional, mereka masih mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai religius secara konsisten. Hal ini mengindikasikan kebutuhan akan pelatihan tambahan dan pengembangan model kepemimpinan yang lebih terstruktur dan berbasis nilai agama untuk meningkatkan efektivitas kepemimpinan di sekolah. Temuan ini diperkuat oleh (Rahman, 2025), yang menjelaskan bahwa kepemimpinan berbasis nilai agama

akan lebih efektif jika didukung oleh model kepemimpinan yang jelas dan terintegrasi dalam kebijakan sekolah.

Produk yang Dihasilkan dari Metode R&D, sebagai bagian dari metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah model kepemimpinan transformasional yang lebih terstruktur dan aplikatif. Model ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada kepala sekolah dan guru mengenai cara mengimplementasikan nilai religius dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Model ini juga dilengkapi dengan pedoman praktis yang membantu mengintegrasikan nilai-nilai religius dalam kepemimpinan di sekolah. Diharapkan model ini dapat memperkuat karakter religius siswa dalam jangka panjang, sesuai dengan pendapat (Buaja et al., 2025), yang menyatakan bahwa model kepemimpinan berbasis nilai religius dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik, termasuk memperkuat karakter religius siswa.

Relevansi dengan metode penelitian, wawancara yang dilaksanakan dalam penelitian ini mendukung temuan-temuan yang telah diperoleh. Wawancara ini memberikan wawasan lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi oleh kepala sekolah dalam menerapkan kepemimpinan transformasional. Temuan ini mengonfirmasi bahwa masih diperlukan pengembangan model kepemimpinan berbasis nilai religius yang lebih sesuai dengan kebutuhan sekolah dan konteksnya, seperti yang juga disorot oleh (Yaqin, 2025) yang menekankan pentingnya integrasi nilai religius dalam kepemimpinan pendidikan.

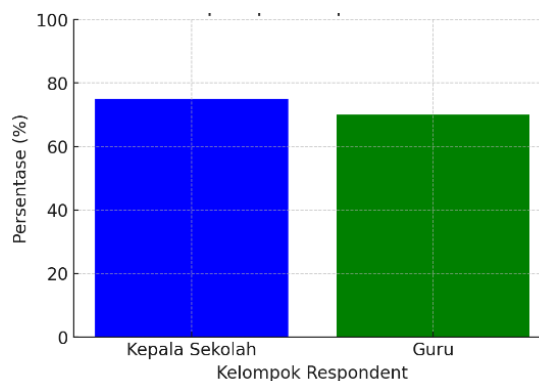


Gambar 1. Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah

Gambar ini menunjukkan dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah yang menggambarkan tantangan dalam menerapkan kepemimpinan transformasional. Dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah di SMP Kabupaten Pemasang, yang ditunjukkan dalam Gambar 1, menggambarkan tantangan yang dihadapi kepala sekolah dalam menerapkan kepemimpinan transformasional, Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan dalam beberapa studi sebelumnya, seperti yang disampaikan oleh (Deshmukh, 2025), yang

menekankan bahwa banyak kepala sekolah yang merasa perlu mendapatkan pelatihan yang lebih mendalam mengenai cara mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam kebijakan dan kegiatan sekolah. Di antaranya adalah Kesulitan Mengintegrasikan Nilai Religius. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa meskipun mereka menyadari pentingnya peran kepemimpinan transformasional, mereka merasa kesulitan dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam kegiatan sekolah sehari-hari.

Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah kurangnya pelatihan yang memberikan pedoman praktis mengenai cara menghubungkan kepemimpinan dengan nilai-nilai agama. Kurangnya Pemahaman di Kalangan Guru adalah kurangnya pemahaman yang mendalam di kalangan guru mengenai penerapan kepemimpinan transformasional dalam membentuk karakter religius siswa. Meskipun banyak guru yang setuju dengan pentingnya penguatan karakter religius, mereka merasa tidak memiliki keterampilan atau pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran yang efektif.



Gambar 2. Persepsi Kepala Sekolah dan Guru terhadap Kepemimpinan Transformasional dalam Penguatan Karakter Religius

Gambar 2 yang menunjukkan pandangan kepala sekolah dan guru mengenai pentingnya kepemimpinan transformasional dalam memperkuat karakter religius siswa. Mayoritas kepala sekolah (75%) dan guru (70%) meyakini bahwa kepemimpinan transformasional memiliki kontribusi besar dalam pengembangan karakter religius siswa. Gambar ini menggambarkan pandangan kepala sekolah dan guru mengenai peran penting kepemimpinan transformasional dalam pengembangan karakter religius siswa. Sebagian besar kepala sekolah (75%) dan guru (70%) percaya bahwa kepemimpinan transformasional memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat karakter religius siswa. Namun, kendala dalam penerapan model ini masih ada, yang menunjukkan bahwa penyesuaian lebih lanjut dalam implementasi kepemimpinan berbasis nilai religius perlu dilakukan. (I. Arifin, 2021) Mengatakan meskipun kepala sekolah memahami pentingnya penerapan nilai-nilai religius dalam pendidikan, mereka masih

menghadapi kendala besar karena kurangnya pelatihan yang berfokus pada cara mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam praktik kepemimpinannya.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model kepemimpinan transformasional yang dapat meningkatkan karakter religius siswa di SMP Kabupaten Pematang. Berdasarkan hasil penelitian, meskipun kepala sekolah dan guru sudah memiliki pemahaman yang baik mengenai konsep kepemimpinan transformasional, mereka masih menghadapi tantangan utama terkait kurangnya pelatihan yang mengarah pada penerapan nilai religius dalam aktivitas sekolah. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi perlunya model kepemimpinan yang lebih terstruktur dan aplikatif, yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai religius dalam seluruh aspek pengelolaan sekolah. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model kepemimpinan yang lebih efektif, dengan pendekatan yang mengutamakan nilai religius dalam setiap kebijakan dan kegiatan sekolah. Model yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi kepala sekolah dan guru dalam memperkuat karakter religius siswa, serta memperbaiki implementasi kepemimpinan berbasis nilai agama di sekolah. Sebagai hasilnya, penelitian ini memberikan saran untuk peningkatan kualitas kepemimpinan serta pembentukan karakter religius siswa yang lebih kuat melalui pendekatan kepemimpinan yang lebih terarah dan aplikatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. A., & Salahuddin, N. S. (2025). Health Policy Implementation for Promoting Healthy Islands. *Journal of Health Literacy and Qualitative Research*. 1, 5–9. <https://doi.org/10.61194/jhlqr.v5i1.380>
- Buaja, T., Wiyono, B. B., Timan, A., & Mustiningsih. (2025). Integrating Segulaha Traditional Values in School Leadership: a Transformational Approach to Educational Excellence and Sustainable Development Goals (SDGs). *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(3), e05181. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n03.pe05181>
- Deshmukh, R. K., (2025). Women in Library Leadership: Shaping Reading Culture and Knowledge Management in the Digital Era. *Management in the Digital Era*. March.
- Effendi, Y. R., Bafadal, I., Degeng, I. N. S., & Arifin, I. Investigation Of The Role Of Principal's Transformational Leadership For Strengthening Student Character In

- Indonesia. Malaysian Online Journal of Educational Management, 2021, 9 (2), pp.29-45. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/MOJEM/article/view/29357>
- Islamiyah, D. F., Benny Prasetya, & Sain, Z. H. (2024). Transformative Leadership in Islamic Religious Education at Raudhatul Athfal: Advancing Competitive Islamic Management in Probolinggo, Indonesia. *Journal of Islamic Education Research*, 5(3), 211–224. <https://doi.org/10.35719/jier.v5i3.438>
- Khoerudin, L. A., Nugraha. M. S., & Nasrudin, E. (2024). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Kepala Madrasah Terhadap Peningkatan Mutu Pendidikan. 9(1), 1–12. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*. <https://doi.org/10.15575/isema.v9i1.25828>
- Rahman, G. (2025). Transforming Islamic Education Through Value-Based Leadership: A Narrative Review. *Sinergi International Journal of Islamic Studies*. 3(2), 83–95. <https://doi.org/10.61194/ijis.v3i2.712>
- Wahab. R. A. (2025). Integration of Islamic Character Education and 21st Century Skills in the Islamic Education Curriculum. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 64-80. <https://doi.org/10.47453/permata.v6i1.3117>
- Wuriningsih, F. R. (2025). Ethical Decision-Making In Catholic Educational Leadership. <https://publisher.stipas.ac.id/index.php/pbs/article/view/189>
- Yaqin, F. A. (2025). Pancatransformasional Leadership in Madrasahs: Integrating Religious Values for Sustainable Environmental Education through Adiwiyata Programs. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 09(01), 152–166. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v9i1.9633>
- Zalukhu, A. (2025). Kalosara dan Pendidikan Kristen sebagai Fondasi Kepemimpinan Transformasional untuk Perdamaian dan Harmoni Sosial di Masyarakat Tolaki. *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4(1), 1–19. <https://doi.org/10.55967/manthano.v4i1.85>



Penggunaan Kartu *Blocks Pallette* Terintegrasi *Game Scratch* untuk Memperkenalkan Konsep Pemrograman Secara Visual dan Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Akuntansi 3

Deta Dyan Widyaskumara^{1*}, Devi Maha Perdana², Dewi Indah Sekartadji³
Endah Puji Rohmawati⁴

detawidyaskumara81@guru.smk.belajar.id^{1*}, deviperdana52@guru.smk.belajar.id²,

dewisekartadji00@gmail.com³, endahrohmawati36@guru.smk.belajar.id⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kejuruan

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang

Received: 22 04 2025. Revised: 02 05 2025. Accepted: 16 05 2025.

Abstract : The lack of basic programming comprehension among non-ICT vocational students, particularly in Accounting majors, presents a significant challenge in Informatics education. Most students have not been systematically introduced to programming logic at the junior high school level, resulting in difficulties understanding key concepts such as variables, conditionals, and loops. This study aims to introduce fundamental programming concepts visually and interactively to Grade X Accounting 3 students through the use of Blocks Palette cards within a Project-Based Learning (PjBL) framework. Employing a descriptive qualitative method, data were collected through observations, interviews, surveys, and documentation of student project outcomes. The research subjects consisted of 36 students from a vocational high school. The findings revealed that the use of Blocks Palette cards significantly enhanced students' understanding of programming logic. Prior to the intervention, only 16.7% of students had any exposure to programming, but post-intervention, 83% were able to grasp programming logic sequentially. Moreover, students demonstrated increased motivation and a reduction in errors when arranging Scratch blocks. The integration of card-based media within the PjBL approach proved effective in fostering active, collaborative, and contextual learning environments, in line with Dual Coding Theory and constructivist principles. Therefore, this approach not only improved theoretical understanding but also strengthened practical skills, creativity, and students' learning motivation.

Keywords : *Blocks Pallette* Card, *Scratch*, Programming.

Abstrak : Kurangnya pemahaman siswa SMK non-TIK terhadap konsep dasar pemrograman, terutama di jurusan Akuntansi, menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Informatika. Sebagian besar siswa belum pernah dikenalkan dengan logika pemrograman secara sistematis di jenjang sebelumnya, sehingga mengalami kesulitan memahami konsep seperti variabel, percabangan, dan perulangan. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar pemrograman secara visual dan interaktif

kepada siswa kelas X Akuntansi 3 melalui media kartu Blocks Palette dalam pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning). Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, survei, serta studi dokumentasi hasil proyek siswa. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X Akuntansi 3 di sebuah SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu Blocks Palette secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap logika dasar pemrograman. Sebelum penggunaan media ini, hanya 16,7% siswa yang pernah mengenal pemrograman, namun setelah intervensi, 83% siswa mampu memahami logika pemrograman secara runtut. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan penurunan kesalahan dalam menyusun blok Scratch. Implementasi media kartu dalam pendekatan PjBL terbukti menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta kontekstual, sejalan dengan *Dual Coding Theory* dan prinsip konstruktivisme. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis, kreativitas, serta motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Kartu *Blocks Pallette*, *Scratch*, Pemrograman.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dalam konteks ini, siswa SMK non-TIK seperti jurusan Akuntansi menghadapi tantangan tersendiri dalam memahami materi pemrograman yang kompleks dan asing bagi mereka (Rohandi, 2023). Ketidakterjangkauan materi pemrograman di jenjang sebelumnya menyebabkan siswa sering kali merasa kesulitan memahami konsep dasar seperti variabel, tipe data, dan logika perulangan (Zongda et al., 2011 dalam Rohandi, 2023). Masalah ini diperparah oleh pendekatan konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga minat dan motivasi mereka rendah terhadap mata pelajaran ini. Urgensi inovasi dalam pengajaran pemrograman sangat penting, terutama mengingat pemrograman kini menjadi literasi dasar di era digital. Pendidik dituntut untuk tidak hanya menguasai konten, tetapi juga mampu merancang lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif (Amaliah & Sudihartinih, 2019). Model pengajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna menjadi kebutuhan mendesak.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan ini adalah penggunaan pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PjBL) yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung dan kontekstual (Sutadji et al., 2016). Model PjBL dianggap efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis, problem solving, serta kreativitas siswa. Dewi et al. (2023) menjelaskan bahwa PjBL memungkinkan siswa untuk merancang, mengembangkan, dan memecahkan masalah secara mandiri, sehingga mereka tidak

hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya. Ketika digabungkan dengan pendekatan visual seperti Scratch, pemrograman menjadi lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa pemula. Platform ini memberikan pengalaman belajar yang intuitif melalui penggabungan blok visual, mengurangi beban kognitif akibat sintaksis kompleks (Malan, 2007; Herdiansyah, 2023).

Kebaruan dari studi ini terletak pada integrasi media pembelajaran berupa kartu Blocks Palette, yaitu alat bantu visual yang merepresentasikan blok perintah dalam Scratch. Sebelum menggunakan komputer, siswa diajak memahami urutan logika pemrograman melalui penyusunan kartu tersebut, yang mensimulasikan instruksi seperti loops dan sequencing. Pendekatan ini menggabungkan prinsip game-based learning untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan (Sugahara & Lau, 2019). Inovasi ini tidak hanya menyederhanakan konsep, tetapi juga memfasilitasi transisi dari teori ke praktik secara bertahap. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan model PjBL berbantuan Blocks Palette dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar pemrograman bagi siswa SMK Akuntansi. Diharapkan pendekatan ini dapat menjadi solusi alternatif yang aplikatif dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini diharapkan memperkaya praktik pedagogi pemrograman di SMK non-TIK secara lebih inklusif dan transformatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini memberikan gambaran mendalam tentang dinamika pembelajaran, serta faktor-faktor non-teknis yang mempengaruhi motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami memahami data secara mendalam tanpa melalui pendekatan statistik atau teknik pengukuran kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan utama dari penelitian ini adalah pengenalan media *Blocks Pallette* dalam mengenalkan pada *Game Scratch* untuk memperkenalkan konsep pemrograman secara visual dan interaktif pada mata pelajaran informatika kelas x akuntansi 3. Dengan mengenalkan terlebih dahulu bagian-bagian dari kode-kode untuk pembuatan sebuah skrip *Game Scratch*, diharapkan siswa pada saat pembuatan project lebih siap dan menghasilkan sebuah game yang inovatif.

Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2013), penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik alamiah maupun rekayasa manusia,

dengan lebih memperhatikan ciri-ciri, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua), yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung melalui metode pengamatan dan wawancara dengan responden (Raibowo et al., 2019). Namun disini metode pengumpulan data ditambahi dengan survei. Sedangkan studi dokumen untuk mengumpulkan data sekunder. Studi dokumentasi yang digunakan adalah hasil penilaian proyek. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 3 yang berjumlah 36 siswa.

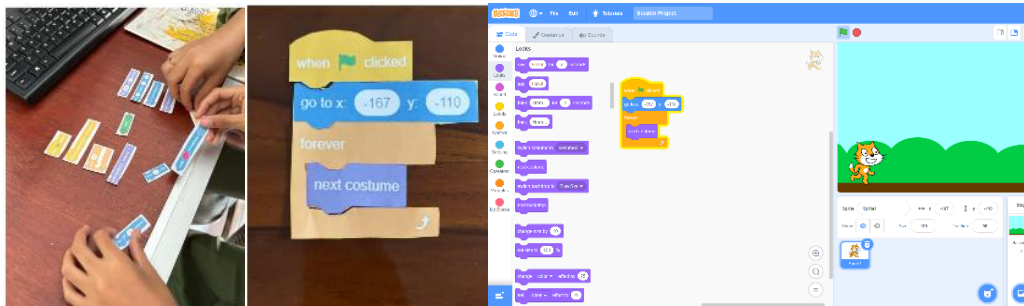
Uraian langkah analisis data meliputi 1) Pengumpulan data, data yang dikumpulkan yaitu berupa proses selama penelitian melalui wawancara, dan observasi, disini wawancara dilakukan langsung dengan ujian praktik hasil proyek pembuatan game scracht. Observasi dilakukan selama proses pengerjaan proyek. 2) Mengolah data, adapun data yang diolah yaitu data yang diperoleh selama proses penelitian dan teori-teori dari berbagai sumber; 3) Penyajian data, penyajian data ini dilakukan melalui proses merangkai data guna penyajian data dalam penelitian ini; dan 4) Penarikan kesimpulan, kesimpulan pada penelitian ini diperoleh dari analisis data lapangan dan berbagai teori yang telah disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Pemrograman Dasar. Pengenalan konsep pemrograman dalam mata pelajaran Informatika, khususnya di tingkat pendidikan menengah kejuruan, menuntut pendekatan yang mampu menjembatani antara simbol abstrak pemrograman dengan pemahaman konkret siswa. Dalam hal ini, *Dual Coding Theory* yang dikembangkan oleh Allan Paivio (1986) memberikan landasan teoretis yang kuat untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif. Paivio menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila diproses melalui dua sistem kognitif yang berbeda namun saling mendukung, yakni sistem verbal (berbasis bahasa dan teks) dan sistem non-verbal (berbasis visual dan citra). Dalam pembelajaran pemrograman siswa lebih banyak menggunakan non-verbal selama proses pembelajaran (Pajriah & Budiman, 2017). Representasi mental dikaitkan dengan mode simbolik verbal dan nonverbal yang secara teoritis berbeda dan mempertahankan sifat-sifat peristiwa sensorimotor konkret yang menjadi dasarnya (Clark & Paivio, 1991; Suppiah Nachiappan, 2013).

Pada penelitian ini juga menekankan pada pembelajaran adalah proses aktif, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Beberapa fitur dari konstruktivisme diantaranya adalah: kolaborasi, belajar

aktif(active learning), pengalaman belajar, menekankan proses belajar, dan assesmenyanglebih komprehensif (Ramadhan Lubis et al., 2024). Berdasarkan pemikiran Piaget dan Vygotsky dalam (Chi Hyun et al., 2020). Dalam penelitian ini, saat siswa menyusun kartu blok bersama dalam kelompok kecil, mereka melakukan proses eksploratif (Piaget) sekaligus berinteraksi sosial dan belajar melalui diskusi dan bimbingan guru (Vygotsky). Penggunaan model PjBL yang digunakan juga memberi ruang bagi siswa untuk aktif membangun makna sendiri melalui proyek yang mereka ciptakan. Oleh karena itu, aktivitas ini sangat sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, baik dari sisi individual (eksplorasi kognitif) maupun sosial (kolaborasi dan dialog).



Gambar 1. Kartu *Blocks Palette* dan Pengaplikasian dalam *Scratch*

Pemahaman Awal Siswa. Sebelum diterapkan pendekatan berbasis proyek dengan media kartu *Blocks Palette*, peneliti melakukan untuk menggali sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep dasar pemrograman visual.



Gambar 2. Diagram Pemahaman Awal Siswa

Hasil survei dan observasi yang disajikan dalam diagram di atas maka didapatkan hasil bahwa, diawal pembelajaran pemrograman dasar menunjukkan bahwa 11,1% siswa Kelas X Akuntansi 3 masih asing dengan istilah pemrograman. Saat ditanya tentang fungsi blok “event” atau “loop”, banyak dari mereka memberikan jawaban yang belum tepat atau bahkan menyatakan belum pernah mendengar istilah tersebut. Istilah-istilah Bahasa pemrograman masih sangat asing bagi siswa X Akuntansi 3, apalagi dalam kesehariannya mereka tidak

mendapatkan materi tentang pemrograman. Hal ini terlihat dari hasil survei dalam diagram bahwa hanya 16,7% siswa yang sudah pernah mendapat materi pemrograman, meskipun hanya sekilas saat SMP. Dari dokumen catatan saat pemberian tugas membuka aplikasi *Scratch* tanpa media pendukung, siswa merasa bingung, bahkan banyak dari mereka merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena merasa kesulitan dengan aplikasi tersebut. Karena sesuai survei hanya 16,7% siswa yang sudah pernah mendapat pembelajaran *Scratch* di SMP mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan pengenalan media kartu, siswa belum memiliki bekal konsep yang menjadi dasar dalam pemrograman *Scratch*.

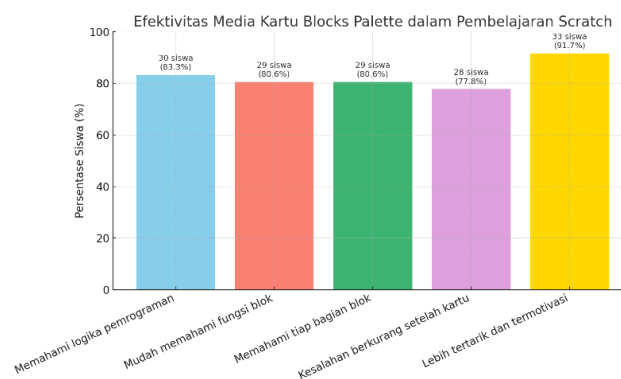
Implementasi *Project Based Learning* dengan Kartu *Blocks Palette*. Penerapan pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* dalam kegiatan ini dilakukan melalui lima tahapan utama: orientasi masalah, perancangan proyek, pelaksanaan, penyajian hasil, dan refleksi. Skenario Model pembelajaran PjBL terdiri dari lima tahap, yaitu: Tahap I Identifikasi masalah riil, Tahap II Perumusan strategi/alternatif pemecahan masalah, Tahap III Perancangan produk/perancangan kegiatan, Tahap IV Proses produksi/kegiatan, dan Tahap V Tahap evaluasi (Hayati et al., 2016). Pendekatan proyek ini harus mempunyai topik atau tema yang konkret, dekat dengan pengalaman dan lingkungan pribadi anak, menarik, serta memiliki potensial secara emosional dan intelektual (Listyowati, 2018). Pada tahap orientasi masalah/mengumpulkan informasi ini guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat sebuah 2 proyek, dimana 1 proyek adalah proyek sederhana dimana merupakan gabungan dari penyusunan skrip *Scratch* secara manual dan pengaplikasiannya di komputer. Project ke-2 adalah proyek utama tiap kelompok harus membuat sebuah game langsung pada aplikasi *Scratch* yang ada di computer dan kemudian di akhir diadakan test wawancara mengenai project tersebut. Penilaian akhir meliputi ide awal, hasil, manfaat, serta tiap kelompok harus bisa menjelaskan alur kerja project mereka. Disini siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 2 anggota kelompok.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa ketika diberikan skenario proyek, seperti membuat karakter berjalan dan berbicara jika ditekan tombol spasi, siswa tampak lebih sistematis dalam mendesain alur logikanya. Mereka mendiskusikan urutan kartu, memindahkan-mindahkan blok fisik, dan menguji urutannya sebelum mulai menggunakan komputer. Dari siswa ternyata lebih paham ketika mengaplikasikannya di aplikasi *Scratch*. Dalam tahap pelaksanaan proyek ke-1, siswa menerjemahkan kartu menjadi blok digital di *Scratch* dengan lebih percaya diri. Refleksi pascaprojek yang dilakukan melalui diskusi kelas

mengungkapkan bahwa mayoritas siswa menganggap media kartu memudahkan mereka meraba konsep alur program dan menghindari kesalahan penyusunan blok. Hal ini sejalan dengan prinsip PjBL yang mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata secara kolaboratif dan eksploratif. Kartu *Blocks Palette* dalam konteks ini berfungsi sebagai alat bantu *scaffolding* yang menuntun siswa dari berpikir konseptual menuju praktik implementatif yang konkret.

Untuk proyek ke-2 siswa diberi waktu 1 minggu dan minggu berikutnya akan dinilai hasil proyek mereka. Secara umum, proyek ini menunjukkan peningkatan kemandirian dan eksplorasi kreatif siswa dibanding proyek pertama. Kebebasan dalam memilih tema memungkinkan siswa mengembangkan ide yang relevan dengan minat mereka, seperti game petualangan, kuis edukatif, hingga simulasi olahraga. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi intrinsik siswa, yang tampak dari tingginya antusiasme saat mengembangkan latar cerita, menentukan karakter, dan menyusun logika interaksi dalam game mereka. Pada sesi penilaian akhir tugas proyek 2 menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam membuat game pada aplikasi *Scratch*, dan mereka mampu menjelaskan alur pembuatan proyek tersebut

Proyek kedua ini tidak hanya menguatkan aspek kognitif berupa penguasaan konsep pemrograman, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis, kolaboratif, dan reflektif siswa dalam menyusun sistem interaktif yang kompleks. Media atau alat peraga nyata turut membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada, karena siswa mengalami secara langsung dengan mempraktekkan dengan alat peraga tersebut (Anwar & Jurotun, 2019). Sesuai dengan pendapat Heinich dalam Hartoyo (2006) yang mengatakan bahwa alat peraga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dari tangan pertama untuk menyentuh, mengamati, bereksperimen, bertanya, dan menentukan. Dengan demikian dapat disimpulkan implementasi project based learning dengan kartu blocks palette dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, aktif, menyenangkan, dan siswa dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi.



Gambar 3. Diagram efektivitas media kartu *block palette* dalam pembelajaran *scarch*

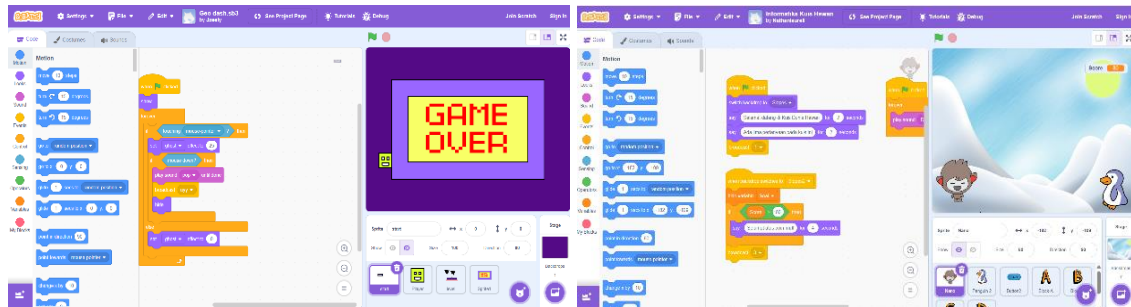
Dampak Terhadap Pemahaman Logika Pemrograman. Setelah implementasi media kartu *Blocks Palette* dalam pembelajaran berbasis proyek, terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas pemahaman siswa terhadap struktur logika dasar pemrograman. Sesuai diagram di atas, 83% siswa lebih bisa memahami logika pemrograman setelah menggunakan kartu *Blocks Pallet*, 80,6% siswa merasa mudah memahami fungsi blok dari aplikasi game *Scratch* setelah menggunakan kartu. Hal ini terlihat juga dari proses observasi di kelas, dimana dalam proses berpikir mereka yang lebih runtut saat menyusun urutan blok *Scratch*. Dari wawancara dengan beberapa siswa, terungkap bahwa penggunaan kartu membantu mereka memahami perbedaan fungsi antara blok satu dengan lainnya, seperti *event* untuk memulai aksi, *loop* untuk pengulangan, dan *conditional* untuk pengambilan keputusan.

Jika di awal mereka hanya asal klik dan tarik *block*, setelah penggunaan kartu *block pallet* sebagai media fisik, mereka menjadi paham harus memulai dari mana dan kapan menggunakan perintah 'if' atau 'repeat'. Pemahaman ini muncul karena siswa dapat melihat dan menyusun alur secara konkret sebelum berpindah ke antarmuka digital yang lebih abstrak. Dari studi dokumen hasil proyek *Scratch* yang dikumpulkan setelah sesi penggunaan kartu, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan struktur logika. Dari 36 siswa, 29 di antaranya mampu menyusun blok secara benar untuk menyelesaikan misi proyek, misalnya membuat karakter bergerak, berbicara, dan berhenti berdasarkan input pengguna. Hasil survei memperlihatkan bahwa 77,8% siswa mengalami penurunan kesalahan saat menggunakan *Scratch*. Hal ini juga diamati oleh guru pengampu mata pelajaran Informatika, dan berdasarkan diagram di atas yang mencatat bahwa jumlah kesalahan dalam menyusun blok menurun drastis dibanding pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, kartu *Blocks Palette* berkontribusi besar dalam menjembatani abstraksi konsep pemrograman menjadi pengalaman belajar yang konkret dan terstruktur bagi siswa. Menurut gagasan Paivio (1991, dalam Solso, 1998), orang cenderung lebih mengingat dan memahami informasi ketika informasi tersebut diberikan dalam bentuk kombinasi verbal dan visual.

Hasil Karya Proyek Siswa. Proyek akhir siswa yang disusun dengan pendekatan *Project Based Learning* menunjukkan capaian yang beragam namun cenderung meningkat dari segi struktur logika, kompleksitas fungsi, dan kreativitas. Winkel (dalam Susanto, 2013) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan seberapa jauh tujuan intruksional telah tercapai. Pada proyek pertama, siswa memulai dengan membangun animasi sederhana menggunakan *Scratch*, yang didahului oleh pengenalan media kartu *Blocks Palette* sebagai alat bantu visual untuk memahami struktur dasar pemrograman. Dari hasil survei

80,6%, siswa memahami fungsi tiap bagian blok diantaranya mampu menampilkan proyek yang memiliki urutan logika terstruktur dan memanfaatkan blok-blok dasar seperti *event*, *motion*, *looks*, *control*, dan *sensing* secara tepat.

Dari observasi presentasi dan wawancara pasca proyek, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menjelaskan alur logika game dan alasan penggunaan blok-blok tertentu. Banyak dari mereka mampu menjabarkan proses berpikir mereka, termasuk tantangan dalam menyusun struktur program dan strategi debugging yang mereka lakukan. Ada kelompok yang menjelaskan bahwa mereka kesulitan membuat fitur timer, namun setelah mencoba beberapa kali dan membaca dokumentasi *Scratch*, ia berhasil menggunakan variabel untuk menghitung waktu permainan. Terlihat siswa tidak hanya menunjukkan kemajuan dalam keterampilan teknis, tetapi juga dalam hal kemandirian, kolaborasi, dan rasa kepemilikan terhadap karya mereka.



Gambar 4. Contoh Karya Siswa

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan media kartu *Blocks Palette* ke dalam *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar yang digunakan *Scratch* untuk pemrograman visual. Pasalnya, *Project-based Learning* (PJBL) merupakan metode yang berpotensi untuk meningkatkan berbagai keterampilan dan kemampuan, seperti prestasi akademik, prestasi, tingkat berpikir, berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, kemandirian, dan kemampuan melihat sesuatu dari berbagai perspektif. Sebelum penerapan media tersebut, siswa kesulitan memahami logika pemrograman, namun setelahnya terjadi peningkatan signifikan dalam berpikir logis, struktur pemrograman, serta motivasi belajar siswa. Mayoritas siswa lebih memahami blok *Scratch*, mengalami penurunan kesalahan dalam menyusun blok, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran. Kombinasi pendekatan PjBL, media

visual konkret, dan teori *Dual Coding* serta Konstruktivisme menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Amaliah, I., & Sudihartinih, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Pecahan Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 6–10. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/5163>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Anwar, K., & Jurotun, J. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Dimensi Tiga Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Alat Peraga. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.19366>
- Cho, Y., & Lee, Y. (2017). Possibility of improving computational thinking through activity based learning strategy for young children. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 95(18), 4385–4393.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Dewi, N. N. S. K., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2023). Project Based Learning Berbasis STEM: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 133–143. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59857>
- D. J. Malan and H. H. Leitner, “Scratch for budding computer scientists,” SIGCSE 2007 38th SIGCSE Tech. Symp. Comput. Sci. Educ., vol. 39, no. 1, pp. 223–227, 2007, <https://doi.org/10.1145/1227310.1227388>.
- Fadiyah Andirasdini, I., & Fuadiyah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Baseed Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi : Literature Review. *Biodik*, 10(2), 156–161. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33827>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

<http://ejurnal.mercubuana->

[yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)

- Hanafi, I. (2013). Re-orientasi keterampilan kerja lulusan pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), 107–116. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i1.1021>
- Hardiansyah dkk. 2023. Implementasi Aplikasi Game Menggunakan *Scratch* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Online)*. Vol. 3 No. 4. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6464>
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, K. (2016). Efektivitas Student Worksheet Berbasis Project Based Learning Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 468–474. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i3.6174>
- Huda I. 2020. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (Online)*. Vol. 2 No. 1 PP. 121-121. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>
- Lubis, R. ., Nabila, P. ., Nasution, N. I. ., Azzahra, L. ., Hasraful, H., & Andina, F. (2024). Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangannya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29960>
- N. Basuki, 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Menggambar Teknik. *PEDIKA (Jurnal Pendidik. Vokasi)*, pp. 1–16. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPTM/article/view/7735>
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>
- Rohandi M. dkk. 2023. Iktisar Strategi Pembelajaran Pemrograman: Sebuah Integrative Review. *Journal of Information Technology Education (Online)*. Vol 3 No. 2. <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.21207>
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.

<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>

Suppiah Nachiappan. (2013). Peranan Teori Dual Coding dan Proses Kognisi dalam Pedagogi Hermeneutik. *Jurnal Pendidikan Bitara* 6, 6, 1–15.

<https://myjurnal.mohe.gov.my/public/article-view.php?id=89488>

Sutadji, E., Kejuruan, P., & Malang, P. N. (2016). Pengembangan Employability Skills Siswa Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan*, 1(7), 1391–1398.

<http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6582>

Wilkins, Stephen. (2001). Human Resource Development through Vocational Education in the United Arab Emirates: the case of Dubai Polytechnic. *Journal of Vocational and Technical Education and Training*. Vol. 54 Number 1.

<http://dx.doi.org/10.1080/13636820100200190>



Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Berbasis Permainan *Flashcard (Integer Clash)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Iin Musriyani¹, Dhea Putri Mujiastutik², Darmadi³, Indra Puji Astuti^{4*}

inmusriyani38@gmail.com¹, dheap142@gmail.com², darmadi.mathedu@unipma.ac.id³,
indra.pa@unipma.ac.id^{4*}

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

⁴Program Studi Manajemen

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Madiun

Received: 06 04 2025. Revised: 08 05 2025. Accepted: 16 06 2025.

Abstract : This study aims to develop a flashcard game-based learning media called Integer Clash, which is designed to increase students' learning motivation in understanding the concept of integer operations. This media combines elements of educational games with an interactive approach, so as to create a fun and challenging learning atmosphere. The research method used is research and development. Product trials were conducted on elementary school students with data collection through observation and interviews. The results showed that the use of Integer Clash as a learning media was able to significantly increase students' learning motivation. In addition, students showed high enthusiasm in participating in learning. Based on these findings, Integer Clash can be used as an alternative effective learning media in supporting the teaching and learning process of mathematics, especially on integer operations material.

Keywords : Integer Operations, Learning Media, Learning Motivation.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *flashcard* yang dinamakan *Integer Clash*, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep operasi bilangan bulat. Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan pendekatan interaktif, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Uji coba produk dilakukan pada siswa tingkat sekolah dasar dengan pengumpulan data melalui observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Integer Clash* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, *Integer Clash* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat.

Kata Kunci : Bilangan Bulat, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan. Menurut Ali (dalam Sopamena et al., 2018), pembelajaran matematika adalah proses konstruksi pemahaman peserta didik terhadap fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyampaikan materi, sedangkan siswa diharapkan mampu menyusun pemahaman mereka sendiri. Salah satu topik mendasar dalam pembelajaran matematika adalah operasi bilangan bulat, yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sebagaimana dijelaskan oleh Meitriani et al. (2013), operasi bilangan bulat merupakan pondasi bagi kemampuan berhitung yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika tidak terlepas dari tantangan, terutama dalam hal menjaga motivasi siswa untuk terus belajar. Sardiman (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan, menjaga, dan mengarahkan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar yang tinggi sangat diperlukan agar siswa dapat memahami materi matematika dengan lebih baik.

Selain itu, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Salah satu media pembelajaran yang telah terbukti efektif adalah flashcard. Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana, flashcard adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran sekitar 25 x 30 cm. Flashcard ini biasanya memuat gambar di satu sisi dan keterangan atau definisi di sisi lainnya, yang bertujuan membantu siswa mengingat informasi secara visual. Penggunaan flashcard dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, termasuk operasi bilangan bulat. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, terutama pada materi operasi bilangan bulat. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar tetapi juga mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*, R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan flashcard yang dinamakan *Integer Clash*. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri

dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, khususnya materi operasi bilangan bulat. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kesulitan utama yang dialami siswa dalam memahami konsep tersebut, serta mengidentifikasi sejauh mana media pembelajaran yang ada mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu, observasi terhadap proses pembelajaran sebelumnya dilakukan untuk mengevaluasi apakah media yang digunakan saat ini kurang efektif, misalnya karena kurang menarik atau tidak cukup interaktif. Analisis juga mencakup karakteristik siswa, seperti tingkat motivasi, minat terhadap pelajaran matematika, serta gaya belajar yang berbeda, seperti siswa yang lebih visual atau kinestetik. Dengan pemahaman ini, peneliti dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian ini menggunakan dua instrumen utama dalam pengumpulan data, yaitu wawancara terstruktur dengan guru dan siswa serta observasi terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Data wawancara yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif untuk menggali kesulitan siswa serta perspektif guru mengenai pemahaman dan pengajaran materi operasi bilangan bulat. Selain itu, data observasi akan dianalisis untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep operasi bilangan bulat. Subjek penelitian ini terdiri dari guru matematika dan siswa kelas VI SDN SEGULUNG 04 yang sedang mempelajari materi operasi bilangan bulat, dengan fokus pada bagaimana media pembelajaran berbasis permainan *Integer Clash* dapat mendukung proses pembelajaran.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran *Integer Clash*. Desain ini mencakup pembuatan flashcard, aturan permainan, dan penentuan cara penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran *Integer Clash* yang telah dirancang akan dibuat dalam bentuk prototipe. Prototipe ini kemudian diuji coba untuk pertama kalinya pada sekelompok siswa untuk melihat apakah media tersebut dapat berfungsi dengan baik dalam konteks pembelajaran operasi bilangan bulat. Setelah dilakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh pada tahap pengembangan, media pembelajaran *Integer Clash* akan diimplementasikan dalam sesi pembelajaran yang lebih luas. Pada tahap ini, media ini akan diterapkan di kelas dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang memadukan permainan secara berkelompok.

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran *Integer Clash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap operasi bilangan bulat. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media ini memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Evaluasi ini juga digunakan untuk melakukan perbaikan lebih lanjut terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui tahapan tersebut, diharapkan media pembelajaran *Integer Clash* dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep operasi bilangan bulat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan flashcard yang diberi nama *Integer Clash* untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar materi operasi bilangan bulat dengan metode permainan yang menyenangkan karena masih banyak siswa yang kehilangan atau tidak memiliki motivasi dalam pembelajaran matematika terutama pada materi bilangan bulat.

Pada siklus pertama, tahap yang dilakukan adalah empati, yaitu mengobservasi dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat. Observasi ini dilakukan di SDN Segulung 04, tempat di mana pembelajaran matematika berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang terlihat dari partisipasi mereka yang cenderung pasif serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, melalui diskusi dengan guru dan wawancara dengan siswa, ditemukan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur permainan, visualisasi, dan interaksi. Mereka menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas belajar yang tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga mengundang partisipasi aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari analisis ini, muncul gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Media yang dirancang harus memenuhi beberapa kriteria, yakni menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Sebagai hasil dari tahapan empati ini, peneliti mendapatkan ide untuk membuat *flashcard* dengan konsep permainan seperti *Uno*. Media ini dirancang untuk

menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, sehingga siswa dapat belajar operasi bilangan bulat, khususnya perkalian, dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Ide ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mempermudah mereka dalam memahami konsep matematika dasar.



Gambar 1. Observasi di SDN Segulung 04

Pada siklus kedua, fokus utama adalah penyampaian desain awal dan gambaran dari media pembelajaran *Integer Clash* kepada dosen untuk mendapatkan masukan guna penyempurnaan. Desain awal *flashcard* berbasis permainan ini mencakup elemen permainan yang menyerupai mekanisme kartu *Uno*, dengan kartu-kartu yang dirancang untuk memuat operasi bilangan bulat perkalian saja. Dalam presentasi desain, dijelaskan bahwa permainan ini mengintegrasikan elemen kompetisi melalui aturan permainan seperti giliran bermain, tantangan antar pemain, dan penggunaan kartu aksi untuk menambah keseruan. Kartu dirancang dengan visual yang menarik, termasuk warna-warna cerah dan simbol operasi matematika yang mudah dikenali. Juga dilengkapi dengan instruksi singkat untuk memudahkan siswa memahami cara penggunaannya.

Masukan dari dosen pada tahap ini sangat membantu untuk menyempurnakan media pembelajaran. Salah satu saran penting adalah memastikan bahwa *Integer Clash* mencakup semua operasi bilangan bulat, bukan hanya operasi tertentu, agar siswa dapat menguasai keseluruhan konsep dasar secara menyeluruh. Selain itu, dosen juga merekomendasikan agar permainan ini dirancang fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkat kesulitan, mulai dari soal sederhana hingga yang lebih kompleks, sesuai kemampuan siswa. Berdasarkan masukan ini, peneliti merevisi desain media dengan menambahkan kartu khusus untuk setiap jenis operasi bilangan bulat (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) serta memperkaya variasi soal. Penyesuaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih komprehensif, sekaligus mempertahankan elemen permainan yang menyenangkan bagi siswa.

Pada siklus ketiga, media pembelajaran *Integer Clash* telah selesai dikembangkan dengan desain lengkap yang terdiri dari total 88 kartu dan ukuran setiap kartu 6 x 9,2 cm dibuat ukuran yang lebih kecil dari ukuran *flashcard* yang biasa digunakan karena agar lebih mudah digunakan dan disesuaikan dengan ukuran kartu uno. Media ini dirancang untuk mencakup berbagai jenis operasi bilangan bulat dengan elemen permainan yang menarik dan interaktif. Setiap kartu dirancang dengan warna, simbol, dan fungsi tertentu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sekaligus menikmati permainan. Berikut adalah rincian desain media: 1) Jenis dan Warna Kartu terdiri dari 18 kartu warna kuning: berisi simbol angka untuk operasi pembagian, 18 kartu warna merah: berisi simbol angka untuk operasi perkalian, 18 kartu warna hijau: berisi simbol angka untuk operasi pengurangan, 18 kartu warna biru: berisi simbol angka untuk operasi penjumlahan, dan 4 kartu hitam (operasi campuran): terdiri dari 2 kartu *plus 4* dan 2 kartu ganti warna, yang memberikan variasi dan tantangan tambahan dalam permainan.



Gambar 2. Desain Pertama *Integer Clash*

Selain kartu dengan simbol angka dan operasi, terdapat kartu aksi untuk meningkatkan dinamika permainan: 4 kartu putar balik: memungkinkan arah permainan berubah, 4 kartu stop: membuat pemain berikutnya kehilangan giliran, 4 kartu *plus 2*: menambah tantangan dengan memberikan dua kartu tambahan kepada pemain lain, dan 2 kartu *plus 4*: memberikan tambahan kartu serta tantangan untuk menyelesaikan operasi campuran. Media ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk yang berisi panduan bermain dan kunci jawaban dari setiap soal yang ada di kartu. Hal ini memudahkan guru dan siswa dalam memahami aturan permainan serta memverifikasi jawaban selama permainan berlangsung. Pada tahap ini, media pembelajaran telah memenuhi kriteria sebagai alat bantu belajar yang interaktif, komprehensif, dan menyenangkan. Warna-warna yang digunakan pada kartu tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah mereka untuk mengingat jenis operasi yang harus dilakukan berdasarkan warna kartu. Dengan elemen permainan yang menyerupai *Uno*, siswa diajak untuk

belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi mereka, sekaligus memperkuat pemahaman konsep operasi bilangan bulat.

Media *Integer Clash* ini berhasil mengintegrasikan seluruh elemen pembelajaran yang dibutuhkan, mulai dari soal matematika yang variatif (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan operasi campuran) hingga elemen kompetisi dan strategi melalui kartu aksi. Dengan desain ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pengambilan keputusan. Pengembangan media pembelajaran yang komprehensif ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam memahami materi operasi bilangan bulat.



Gambar 3. Kartu *Integer Clash* dan Buku Petunjuknya

Pada siklus keempat, fokus utama adalah penyempurnaan buku petunjuk *Integer Clash* untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan kenyamanan siswa serta guru. Setelah dilakukan evaluasi terhadap buku petunjuk pada desain sebelumnya, ditemukan beberapa kendala, terutama terkait bentuk dan ukuran. Buku petunjuk awal yang menggunakan format kertas F4 yang dilipat-lipat dinilai kurang praktis dan sulit digunakan saat bermain. Sebagai solusi, buku petunjuk disempurnakan menjadi notebook kecil dengan desain yang lebih ringkas dan mudah dibuka. Buku petunjuk ini memiliki dimensi yang pas untuk digenggam, sehingga lebih nyaman digunakan selama proses permainan berlangsung. Selain itu, format ini mempermudah pengguna untuk membuka halaman yang diinginkan tanpa kesulitan melipat atau merapikan kembali.

Pada siklus kelima, media pembelajaran *Integer Clash* telah selesai dikembangkan secara menyeluruh dan siap diuji coba pada sekelompok siswa sebagai tahap persiapan sebelum uji coba yang sesungguhnya. Uji coba ini dilaksanakan di SDN Segulung 04, dengan melibatkan sejumlah siswa yang mewakili berbagai tingkat kemampuan dalam pembelajaran matematika. Selama uji coba, siswa diberikan kesempatan untuk bermain dengan menggunakan

Integer Clash, mengikuti aturan permainan yang telah disusun dalam buku petunjuk. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal-soal yang ada pada kartu, serta mengikuti instruksi tambahan dari kartu aksi seperti *plus 2*, *putar balik*, dan *stop*. Guru juga memberikan penjelasan mengenai cara bermain dan cara menggunakan kartu dengan benar.



Gambar 4. Buku Petunjuk *Integer Clash* yang disempurnakan

Hasil observasi selama uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka terlihat senang karena bisa belajar melalui permainan yang menyenangkan dan penuh tantangan, berbeda dari metode pembelajaran konvensional yang sering kali membosankan. Pemahaman materi juga meningkat, dengan siswa lebih cepat dan akurat dalam menyelesaikan soal-soal operasi bilangan bulat yang sebelumnya dianggap sulit. Keterlibatan mereka dalam permainan yang berbasis operasi matematika membantu siswa mengingat konsep dengan lebih mudah, terutama karena media ini menggabungkan elemen visual dan aktivitas fisik. Meskipun demikian, beberapa siswa mengalami kesulitan saat menggunakan kartu operasi campuran yang melibatkan lebih dari satu jenis operasi matematika. Hal ini mengindikasikan perlunya penyesuaian tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan siswa yang lebih beragam. Masukan dari siswa menunjukkan bahwa mereka menikmati desain kartu yang menarik dan cara permainan yang menyenangkan, meskipun beberapa siswa menginginkan penjelasan yang lebih rinci mengenai kartu aksi agar lebih mudah memahami fungsinya dalam permainan. Guru juga memberikan saran untuk melatih permainan dengan soal yang lebih bervariasi dan memberikan waktu yang lebih lama untuk setiap giliran agar siswa bisa mencerna soal dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, siklus kelima menunjukkan bahwa media pembelajaran *Integer Clash* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti penyesuaian tingkat kesulitan soal dan penjelasan mengenai kartu aksi perlu diperbaiki untuk uji coba yang lebih luas. Hasil dari siklus

ini memberikan gambaran positif mengenai potensi media ini, yang akan diperbaiki dan disempurnakan lebih lanjut untuk uji coba yang lebih besar di kelas.



Gambar 5. Uji Coba *Integer Clash* kali Pertama di SDN Segulung 04

Pada siklus keenam, dilakukan uji coba media pembelajaran *Integer Clash* di SDN Munggut 01, yang merupakan sekolah lain di luar SDN Segulung 04, sebagai langkah untuk menguji keefektifan media ini di lingkungan yang berbeda. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran ini diterima oleh siswa dengan latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda, serta untuk mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin timbul ketika digunakan di kelas yang berbeda. Selama uji coba, siswa diberikan kesempatan untuk bermain menggunakan *Integer Clash*, dengan mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada uji coba ini, siswa dari berbagai tingkat kemampuan diundang untuk berpartisipasi, dan setiap kelompok diberi waktu yang sama untuk bermain dan menyelesaikan soal-soal yang ada pada kartu. Guru yang memandu permainan juga memberikan instruksi mengenai cara penggunaan kartu, serta menjelaskan konsep operasi bilangan bulat yang ada dalam permainan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SDN Munggut 01 juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama uji coba. Mereka lebih aktif dalam berpartisipasi dan menikmati proses belajar yang menggabungkan permainan dan materi matematika. Keberagaman tingkat kemampuan siswa tidak menghalangi mereka untuk memahami konsep-konsep dasar operasi bilangan bulat, meskipun beberapa siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami kartu dengan operasi campuran. Masukan dari siswa di sekolah ini umumnya positif, dengan banyak dari mereka yang merasa permainan ini membuat belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Namun, beberapa siswa yang memiliki pemahaman yang lebih rendah tentang materi masih merasa kesulitan pada soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, seperti operasi campuran. Mereka menginginkan penjelasan tambahan sebelum melanjutkan ke soal yang lebih kompleks.

Masukan dari guru di SDN Munggut 01 menyarankan agar dalam permainan diberikan lebih banyak soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi agar semua siswa, terlepas dari kemampuan mereka, dapat mengikuti permainan dengan nyaman. Guru juga menginginkan ada waktu yang lebih banyak untuk memfasilitasi diskusi kelompok setelah permainan agar siswa bisa lebih mendalami materi yang dipelajari selama bermain. Secara keseluruhan, uji coba di SDN Munggut 01 memberikan hasil yang positif, menunjukkan bahwa *Integer Clash* efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun ada beberapa tantangan terkait penyesuaian tingkat kesulitan soal, masukan yang diperoleh sangat berharga untuk penyempurnaan lebih lanjut. Uji coba ini memberikan konfirmasi bahwa media pembelajaran ini dapat diterima dengan baik di lingkungan yang berbeda, dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam operasi bilangan bulat dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 6. Uji Coba di SDN Munggut 01

Pada siklus ketujuh, peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran *Integer Clash* semakin terlihat jelas. Berdasarkan hasil observasi dan masukan dari guru serta siswa, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan, terutama karena metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan materi operasi bilangan bulat. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat mengikuti setiap sesi pembelajaran, dengan mayoritas dari mereka mengaku merasa lebih senang dan termotivasi untuk belajar matematika dibandingkan dengan metode konvensional yang mereka kenal sebelumnya. Permainan yang interaktif dan menantang membuat siswa merasa lebih terlibat dan tidak terbebani oleh materi yang sebelumnya dianggap sulit. Guru melaporkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok dan menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri mereka saat memecahkan soal-soal matematika. Dengan adanya variasi tingkat kesulitan dalam soal dan instruksi yang lebih jelas, siswa yang awalnya merasa kesulitan dapat mengikuti permainan dengan lebih baik, sehingga secara keseluruhan motivasi belajar mereka meningkat.

pesat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Integer Clash* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi pada siswa.

SIMPULAN

Media pembelajaran *Integer Clash* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi operasi bilangan bulat. Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa lebih terlibat aktif dan merasa lebih tertarik dalam proses pembelajaran matematika. Uji coba di SDN Segulung 04 dan SDN Munggut 01 menunjukkan bahwa media ini berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, dengan siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman yang signifikan. Meskipun demikian, beberapa tantangan muncul terkait penyesuaian tingkat kesulitan soal untuk siswa dengan kemampuan berbeda. Oleh karena itu, penyempurnaan soal dan instruksi permainan perlu dilakukan agar semua siswa dapat mengikutinya dengan nyaman. Secara keseluruhan, *Integer Clash* menunjukkan potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan dapat diterapkan lebih luas untuk meningkatkan hasil belajar matematika di berbagai sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*. <https://doi.org/10.26740/jppms.v4n2.p93-102>
- Meitriani, N. N., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *LAMPUHYANG*, 14(1), 180-194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Riyana, R. S. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.
- Sardiman, A. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *Rajawali Pers*.
- Sopamena, P. (2018). Proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah Matematika berdasarkan teori Piaget pada materi Program Linear di kelas XI SMA Negeri 11 Ambon. *Prosiding SENMAS Matematika dan Pendidikan Matematika*. <http://repository.iainambon.ac.id/1504/>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(1), 9–16.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.



Analisis *Bibliometrik* Pengembangan *Academic Hardiness* melalui Transformasi Model Konseling Kognitif

Muhammad Fikri Fauzi^{1*}, Ishafit², Ani Susanti³

fikrifaize@gmail.com^{1*}, ishafit@pfit.uad.ac.id², ani.susanti@pbi.uad.ac.id³

¹Program Studi Pendidikan

²Program Studi Pendidikan Fisika

³Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2,3}Universitas Ahmad Dahlan

Received: 15 03 2025. Revised: 27 04 2025. Accepted: 17 05 2025.

Abstract : The purpose of this study was to determine the development of academic hardiness or academic resilience through the transformation of the cognitive counseling model from 2015 to 2024 or the last 10 years using a bibliometric analysis method sourced from the Dimensions AI database accessed on January 22, 2025. The results of the study showed that the articles obtained at the beginning of the search were 10,917, of which only 161 articles remained after sorting according to the PRISMA (Preferred Reported Items for Systematics Review and Meta-Analysis) method. Academic resilience has a positive impact on student satisfaction through the quality of educational services at educational institutions. Monitoring and fulfillment of students' academic needs by educational institutions is important to ensure educational satisfaction. Stress management and academic anxiety management are also important for building good academic resilience, while the most active researcher in publishing works on academic hardiness and cognitive counseling is Сергій Олексійович Semerikov from Ukraine with 3 publications, while the most active journal publishing articles on this theme is the Bulletin of The L N Eurasia National University journal from Kazakhstan with 27 publications.

Keywords : Bibliometric Analysis, Academic Hardiness, Cognitive Counseling.

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan *academic hardiness* atau ketahanan akademik melalui transformasi model konseling kognitif dari tahun 2015 hingga 2024 atau 10 tahun terakhir dengan metode analisis *bibliometrik* yang bersumber dari *database* Dimensions AI yang di akses pada 22 Januari 2025. Hasil penelitian menunjukkan artikel yang didapatkan pada awal pencarian sejumlah 10.917 yang hanya tersisa 161 artikel setelah dilakukan pemilahan sesuai dengan metode PRISMA (*Preferred Reported Items for Systematics Review and Meta-Analysis*). Ketahanan akademik berdampak positif pada kepuasan siswa melalui kualitas layanan pendidikan pada institusi pendidikan. Pemantauan dan pemenuhan kebutuhan akademik siswa oleh institusi pendidikan penting untuk memastikan kepuasan pendidikan. Manajemen stres dan manajemen kecemasan akademik juga penting untuk membangun ketahanan akademik

yang baik, adapun peneliti yang paling aktif dalam menerbitkan karya tentang *academic hardiness* and *cognitive counseling* adalah Сергій Олексійович Semerikov dari Ukraina dengan 3 publikasi., adapun jurnal yang paling aktif menerbitkan artikel tentang tema ini adalah jurnal Bulletin of The L N Eurasia National University dari Kazakhstan dengan jumlah 27 publikasi.

Kata Kunci : Analisis *Bibliometrik*, *Academic Hardiness*, *Konseling Kognitif*.

PENDAHULUAN

Academic Hardiness secara bahasa dapat disebut dengan ketahanan akademik yaitu bagaimana seorang individu dapat menyelesaikan perjalanan akademiknya yang sudah dimulai, berprestasi dan dapat menjalani kegiatan akademik dengan baik. Ketahanan akademik juga dipengaruhi oleh prestasi akademik (*academic achievement*) yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: 1) metode pembelajaran, 2) perilaku guru, 3) motivasi siswa dalam belajar, 4) dukungan dari dalam dan luar sekolah dan 5) lingkungan sekolah (Horanicova et. al., 2024). Ketahanan akademik dapat dibentuk melalui mediasi di sekolah yakni tentang hubungan pola asuh berbasis kekuatan (*strength-based parenting*) dan motivasi akademis siswa yang dimoderasi yang terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan strategi belajar yang positif (Arslan, et. al., 2022). Terapi *cognitive counseling* bisa disebut juga dengan CBT atau *Cognitive Behavior Therapy*, *cognitive behavior therapy* atau *cognitive counseling* terbukti efektif memberikan pengobatan stress dilingkungan kerja dan guru di sekolah yang menjadikan bahasa inggris sebagai bahasa utama di negara Nigeria atau ESL (English as Second Language) (Eze et. al., 2023).

Identifikasi lebih awal atau sedini mungkin merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mencegah kegagalan akademik pada pelajaran olahraga atau bisa dikatakan usaha identifikasi awal dapat menjadi faktor penguat *academic hardiness* siswa (Sahin et. al., 2018). Ketahanan akademik atau *academic hardiness* diteliti memiliki dampak positif tidak langsung yang berpengaruh pada kepuasan siswa melalui kualitas layanan pendidikan yang diberikan institusi pendidikan (Amoako et. al., 2023). Pemantauan dari institusi pendidikan perlu dilakukan untuk mengawasi setiap perjalanan motivasi dan perjuangan siswa selama masa akademiknya, institusi pendidikan perlu terus-menerus mencari tahu kebutuhan akademik siswa dan memenuhinya dengan tujuan pemenuhan kepuasan proses pendidikan dan penguatan *academic hardiness* siswa (Pulyaeva et. al., 2020). Kecemasan dan stres akademik bisa terjadi dikarenakan kurangnya ketahanan akademik yang menjadikan kepuasan pendidikan tidak maksimal. Maka dari itu pelatihan manajemen stres dan kecemasan akademik untuk

membentuk ketahanan akademik sangat diperlukan demi kepuasan pendidikan (Nuriyyatiningrum et. al., 2023).

Efikasi diri akademik (*academic self-efficacy*) merupakan mekanisme penting dalam perjalanan akademik dan strategi pembelajaran siswa yang berbentuk pengaturan diri mandiri dalam menyelesaikan masalahnya sendiri (Al-Qadri et. al., 2024). Hasrat untuk mengejar pendidikan tinggi merupakan motif individu untuk hidup profesional yang merupakan salah satu indikator prestasi akademik (*academic achievement*) yang termasuk sebagai faktor yang mendukung ketahanan akademik (*academic hardiness*) (Jaiswal et. al., 2024). Transformasi formula terbaru yang berkaitan dengan dunia akademik yang kompleks dan berdampak kepada ketahanan akademik membutuhkan beberapa hal seperti fleksibilitas kognitif (*cognitive flexibility*), fikiran kritis (*critical thinking*) dan kreatifitas (*creativity*) (Luu-Thi et. al., 2021).

Prestasi akademik dalam pembelajaran online dipengaruhi berbagai hal (Ozkara et. al., 2023). Tujuan yang dimiliki semua pendidik, fasilitator, guru dan administrator di sekolah adalah untuk membantu siswa meraih kesuksesan akademiknya (Al-Majd et. al., 2024). Ketahanan akademik diperlukan siswa untuk melanjutkan masa pembelajarannya, merespons keterbukaan dan mengakhiri berbagai pertanyaan yang muncul (Hall et. al., 2022). Kemampuan memecahkan masalah (*problem-solving skills*) merupakan suatu kemampuan yang sangat dihargai pada kehidupan sosial, kemampuan *problem-solving* yang baik juga menjadi indikator ketahanan akademik yang baik bagi siswa (Espinosa et. al., 2023). Praktik konseling merupakan perilaku yang penting untuk dilakukan dalam usaha mengasah keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan individu (Hidayah et. al., 2022). Kurangnya pengembangan kognitif bisa disebabkan karena kurangnya perhatian dan konsentrasi seperti yang terjadi pada perang di Gaza, Palestina (Phusavat et. al., 2023). Hasil penelitian di Tenggara Amerika menunjukkan bahwa penggunaan alkohol, penyalahgunaan zat, berhubungan seks dengan pasangan yang banyak beresiko mengakibatkan perilaku yang beresiko sehingga berpotensi menjadikan perilaku (*behavior*) tidak terkendali (Steven et. al., 2019).

Kemampuan dalam kecepatan memproses informasi dipengaruhi oleh beberapa hal seperti sistem kognitif yang termasuk didalamnya inisiatif diri, manajemen diri, penghambatan diri, strategi perencanaan, fleksibilitas kognitif, persepsi waktu, kontrol impuls dan memori (Dereili et. al., 2024). pada akhir abad 20 ahli psikologi mulai tertarik untuk mendalami aspek non-kognitif seperti bentuk intelegensi spiritual (*spiritual intelligence*) (Sabbah, Suheir, 2023). Kepribadian manusia banyak dibentuk oleh perilaku orang tuanya seperti bagaimana orang tua mengajarkan aspek keagamaan dan kepribadian manusia tersebut (Hidayah et. al., 2021). Teori

kognitif tradisional menjelaskan bahwa kondisi kognitif yang optimal dibentuk melalui proses mental yang menjadi kunci dalam belajar (Jaspal, Rusi, 2015). Banyak individu yang menemukan kemampuan adaptasi menjadi proses yang mengembalikan keseimbangan hidup yang berujung pada kondisi kesehatan mental yang baik (Lynham et. al., 2019). Penelitian di Inggris menunjukkan bahwa pelajar muslim di Inggris menerima adanya sentimen anti-muslim di sekitar mereka yang biasa disebut dengan islamophobia yang dapat berpengaruh pada perjalanan akademik pelajar (Mahmud, Arif, 2024).

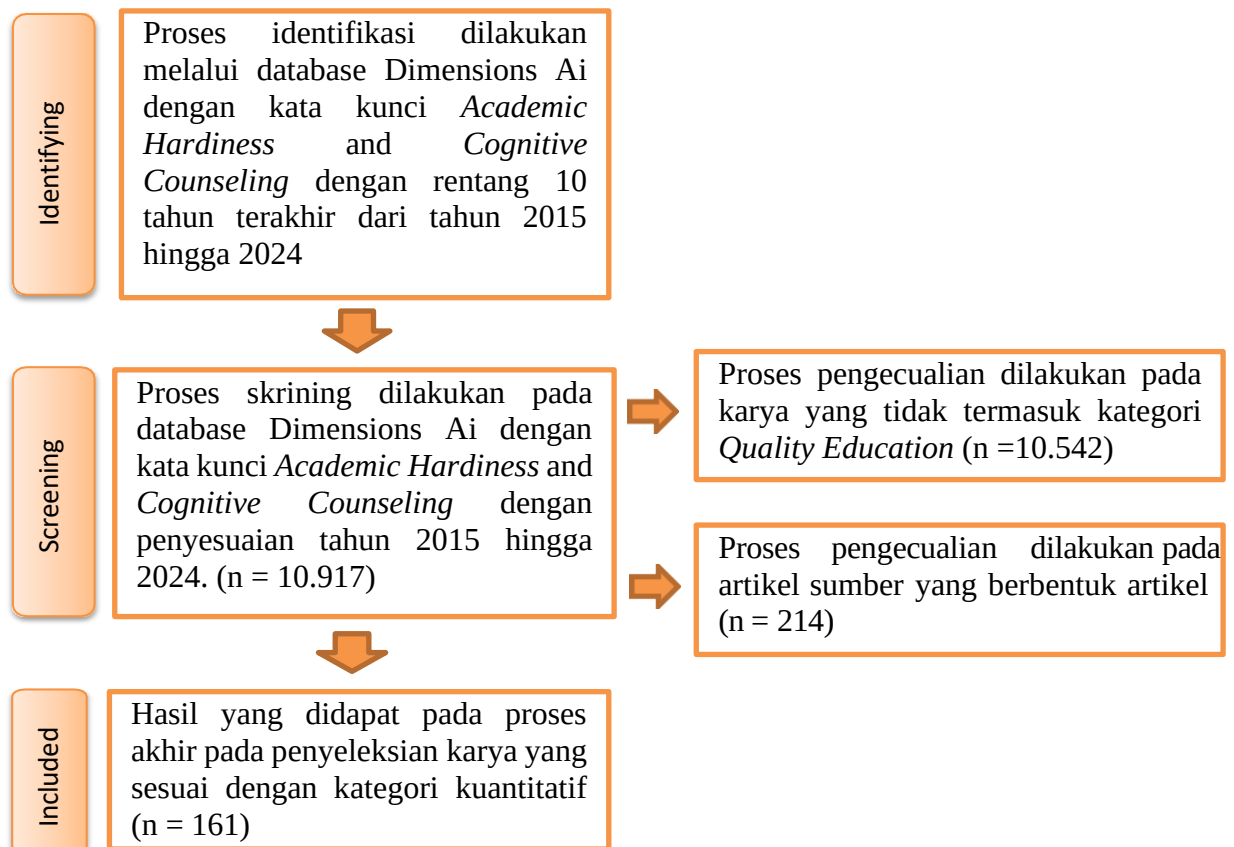
Penelitian ini memiliki beberapa penelitian yang serupa yang telah terbit sebelumnya yang dapat menjadi sumber studi literatur penelitian ini. Penelitian *Evaluating the effectiveness of cognitive-behavioral therapy on hardiness and adjustment in the students of Dezful University of Medical Sciences* oleh Mohamad Ali Toosang, Reza Pasha, Sahar Safarzadeh dari Islamic Azad University, Iran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh terapi kognitif (*cognitive-behavioral therapy*) tentang aspek ketahanan (*hardiness*) dan kemampuan penyesuaian diri (*adjustment*) individu-sosial pada mahasiswa kedokteran Dezful University, Iran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi kognitif berdampak positif pada tingkat ketahanan (*hardiness*) dan penyesuaian (*adjustment*) mahasiswa, metode terapi kognitif juga dapat dilakukan untuk meningkatkan kesehatan mental mahasiswa yang kemudian hasil penelitian sangat menyarankan penggunaan terapi kognitif pada pusat pemberian konseling maupun kantor layanan psikologis.

Penelitian *The Effectiveness of Group Counseling with Motivational Interviewing Approach to Improve Academic Hardiness* oleh Arnika Dewi Larasati Ayuningtias, Mungin Eddy Wibowo, Mulawarman Mulawarman dari Universitas Negeri Semarang, Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan metode wawancara motivasi untuk meningkatkan ketahanan akademik (*academic hardiness*) siswa menengah atas (SMA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan metode wawancara motivasi dapat meningkatkan ketahanan akademik (*academic hardiness*) siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun melalui tahapan pencarian kata kunci *Academic Hardiness and Cognitive Counseling* rentang tahun 2015 hingga 2024, masuk dalam kategori *Quality Education*, dan bentuk karya artikel pada *database Dimensions AI* pada tanggal 22 Januari 2025. Metode PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematics Reviews and Meta-

Analysis) adalah metode yang digunakan dalam penelitian analisis *bibliometrik* ini. Analisis *bibliometrik* merupakan metode yang digunakan peneliti dengan tujuan untuk melakukan evaluasi pada kata kunci tertentu, penulis, artikel dan jurnal tertentu pada masa waktu tertentu yang sudah pernah diterbitkan. Penerapan metode PRISMA dalam penelitian analisis *bibliometrik* bisa diterapkan melalui beberapa tahapan seperti 1) melakukan identifikasi, 2) melakukan screening dan 3) melakukan proses including (Veile et al., 2018). Proses metode PRISMA yang dilakukan pada penelitian ini dapat diperhatikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Penerapan Metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematics Review and Meta-Analysis*)

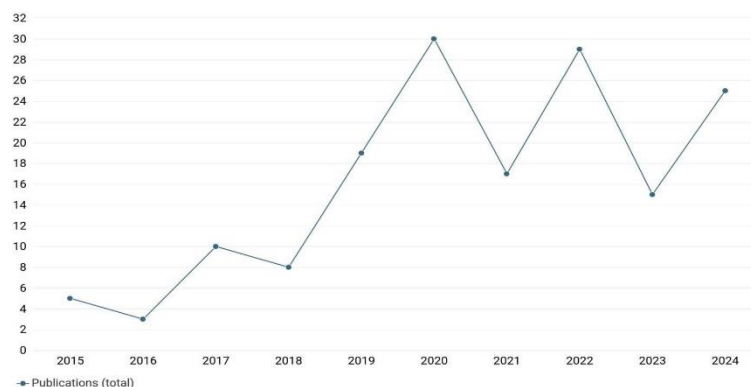
Beberapa hal yang dapat diambil dengan mencermati gambar 1 adalah proses metode PRISMA yang dilakukan pada kata kunci *Cognitive Counseling* and *Academic Hardiness* ditemukan bahwa pencarian dilakukan melalui database Dimensions AI dengan rentang 10 tahun terakhir atau dari tahun 2015 hingga 2024. Tahapan pencarian pertama dengan memasukkan kata kunci *Cognitive Counseling* and *Academic Hardiness* ditemukan sejumlah 10.917 karya yang mengangkat tema *Cognitive Counseling* and *Academic Hardiness*, kemudian proses penyeleksian dilanjutkan dengan memilah karya yang termasuk dalam kategori *Quality Education* atau pendidikan berkualitas dan ditemukan 10.542 karya tidak termasuk karya

berkategori *Quality Education*, kemudian kembali dipilah pada karya yang tidak termasuk bentuk artikel sejumlah 214 karya, sehingga hasil akhir yang ditemukan dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* yang termasuk pada kategori *Quality Education* dan berbentuk artikel ditemukan sejumlah 161 karya artikel. Data yang telah diperoleh dari *database Dimensions AI* kemudian di analisis melalui aplikasi *VOS Viewer* yang merupakan suatu aplikasi yang memberikan hasil visualisasi dari proses penelitian *bibliometrik* dan memberikan gambaran pemetaan terhadap objek yang sedang diteliti (Wahyu, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

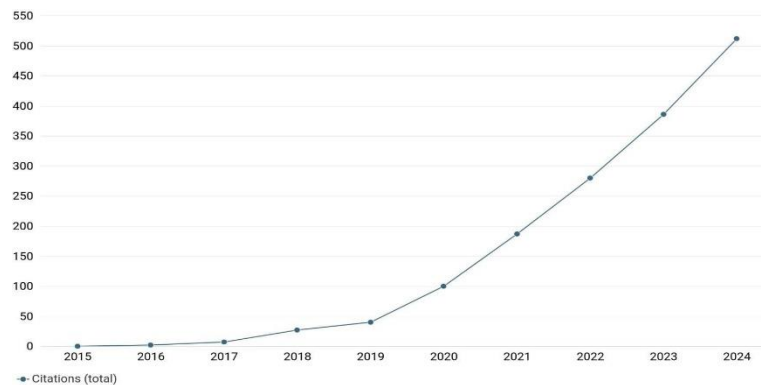
Melalui metode PRISMA didapatkan sejumlah data yaitu sejumlah 161 publikasi yang terbit dengan menggunakan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*, sejumlah 512 data sitasi yang tercatat pada artikel yang terkait, pada bidang *Sustainable Development Goals (SDGs)* kata kunci penelitian ini masuk dalam kategori *Quality Education*, *Bulletin of The L N Eurasia National University*, Kazakhstan merupakan jurnal yang terbanyak mempublikasikan artikel dengan kata kunci terkait sebanyak 27 publikasi, Сергій Олексійович Semerikov dari Ukraina merupakan penulis paling aktif pada kata kunci terkait dengan 3 publikasi, kemudian beberapa hasil dari *VOS Viewer* juga didapatkan mulai dari proyeksi gambar *Network Visualization*, *Overlay Visualization* dan *Density Visualization*.

Penelitian yang telah dilakukan memberikan hasil tentang peneltian Analisis Bibliometrik Pengembangan *Academic Hardiness* melalui Transformasi Model Konseling Kognitif dengan beberapa poin fokusnya seperti a) aspek yang sudah diklasifikasikan, b) jumlah sitasi, c) jumlah publikasi, d) pemetaan *network visualization*, e) pemetaan *overlay visualization*, pemetaan *density visualization* yang sesuai dengan beberapa poin yakni *co-occurrence* dan *co-authorship* melalui bantuan aplikasi *VOS Viewer*.



Gambar 2. Banyaknya publikasi dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* dari tahun 2015 – 2024

Hasil artikel yang ditemukan dan sesuai dengan kategori yang hendak diteliti sejumlah 161 artikel ilmiah, hasil itupun dalam perjalanan penelitian mengalami beberapa perjalanan kenaikan dan penurunan terhitung dari tahun 2016 hingga 2024. Pada tahun 2015 karya artikel yang terbit sebanyak 5 artikel ilmiah kemudian turun ditahun 2016 sebanyak 3 artikel dan naik ditahun 2017 sebanyak 10 artikel dan pada tahun 2024 tercatat sejumlah 25 artikel yang terbit dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*.



Gambar 3. Banyaknya sitasi yang dilakukan pada artikel dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*.

Data pada gambar 3 menunjukkan tren sitasi yang dilakukan pada artikel ilmiah yang menggunakan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*, diawali pada tahun 2015 sebanyak 0 sitasi, 2016 sebanyak 2 sitasi, 2017 sebanyak 7 sitasi, tahun 2018 sebanyak 27 sitasi, tahun 2019 sebanyak 40 sitasi dan pada tahun 2024 sebanyak 512 sitasi.

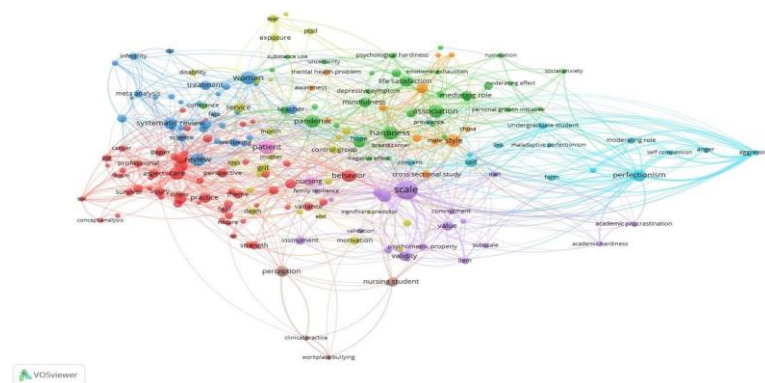
Bidang SDGs (*Sustainable Development Goals*). Penelitian ini yang berfokus pada *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* juga merupakan sebuah penelitian yang masuk dalam kategori SDGs atau *Sustainable Development Goals* pada poin keempat yaitu *Quality Education* atau Pendidikan Berkualitas. Prosesi penyesuaian artikel ilmiah yang termasuk pada bidang *Quality Education* juga telah memilah beberapa karya ilmiah yang mengangkat kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* dari karya ilmiah yang awalnya berjumlah 10.917 dikurangi sejumlah 10.542 karya yang tidak termasuk kategori *Quality Education* sehingga 161 karya artikel yang dianalisis merupakan artikel yang termasuk kategori *Quality Education*.

Hasil yang ditemukan pada database Dimensions AI menunjukkan beberapa jurnal yang aktif menerbitkan artikel ilmiah dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* diantaranya 1) *Bulletin of The L N Eurasia National University*, Kazakhstan sebanyak 27 publikasi, 2) *Integration of Education*, sebanyak 8 publikasi, 3) *Frontiers in Psychology*, sebanyak 7 publikasi, 4) *Current Psychology*, sebanyak 5 publikasi, 5) *Cogent*

Education, sebanyak 3 publikasi.

Hasil menunjukkan beberapa nama peneliti yang aktif dalam menerbitkan jurnal dengan kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* seperti 1) Сергій Олексійович Semerikov dari Ukraina dengan 3 publikasi, 2) Lea W Waters dari Australia dengan 3 publikasi, 3) Alina Schartner dari United Kingdom dengan 2 publikasi, 4) Daniel J Loton dari Australia dengan 2 publikasi dan 5) Rajan Binayek Pasa dari Nepal dengan 2 publikasi.

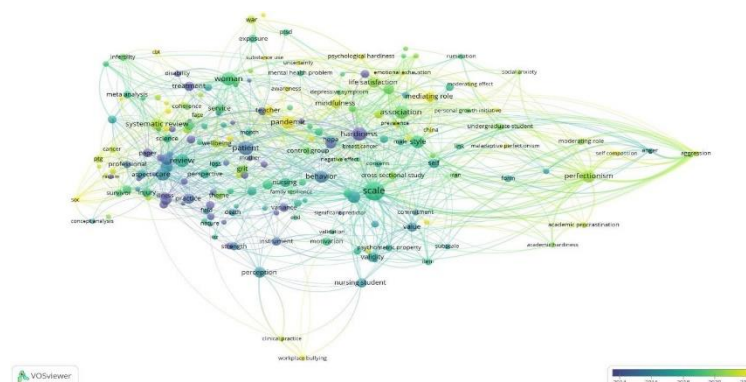
Network Visualization untuk *Co-Occurance*. *Network Visualization* merupakan salah satu bentuk pemetaan yang didapat melalui aplikasi VOS Viewer, dari *Network Visualization* dapat didapatkan informasi seperti jumlah items dan kluster yang ada pada objek penelitian.



Gambar 4. Pemetaan *Network Visualization* Hasil Penelitian tentang *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*

Hasil yang didapatkan pada gambar 4 dapat ditemukan 203 items yang terbagi menjadi 9 kluster. Kluster 1 seperti *application, article, aspect, attitude, author* (total 60 items), kluster 2 seperti *absence, association, coherence, depressive symptom, emotional exhaustion* (total 34 items), kluster 3 seperti *cbt, cinahl, consequence, domain, effect size* (total 30 items), kluster 4 seperti *academic performance, control group, death, difficulty, disability* (total 25 items), kluster 5 seperti *academic achievement, academic hardiness, academic procrastination, acceptance, commitment* (total 19 items), kluster 6 seperti *aggression, anger, concern, family support, hope* (total 16 items), kluster 7 seperti *awareness, career indecision, china, cross sectional study, female* (total 12 items), kluster 8 seperti *clinical practice, nursing student, perception, workplace bullying* (total 4 items), kluster 9 seperti *breast cancer, nursing, patient* (total 3 items).

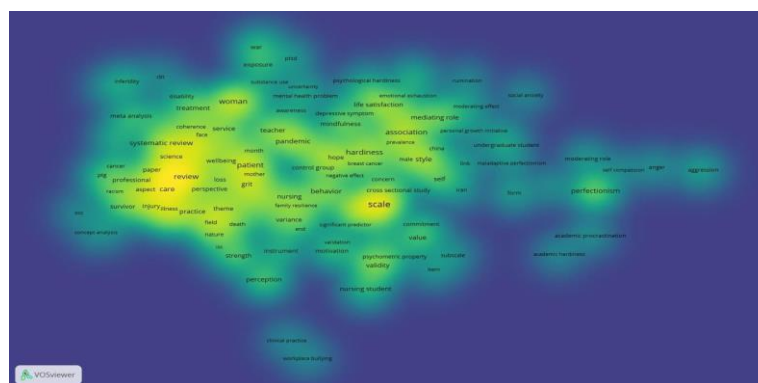
Overlay Visualization untuk *Co-Occurance*. Salah satu data yang bisa didapatkan dari aplikasi VosViewer adalah *Overlay Visualization* yang memberikan pemetaan gambar berkaitan tentang artikel yang terbit pada masa-masa tertentu, secara umum gambar yang diwakili warna cerah merupakan penelitian terbaru.



Gambar 5. Pemetaan *Overlay Visualization* Hasil Penelitian tentang *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*

Setelah mengamati gambar 5 dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian terbaru yang diwakili warna kuning seperti aspek *aggression* yakni pada tahun 2022, adapun apabila warna semakin gelap menandakan artikel yang terbit pada waktu yang relatif sudah lama seperti yang diwakili warna biru gelap yang terbit pada tahun 2014-2015 seperti kosa kata *hardiness*.

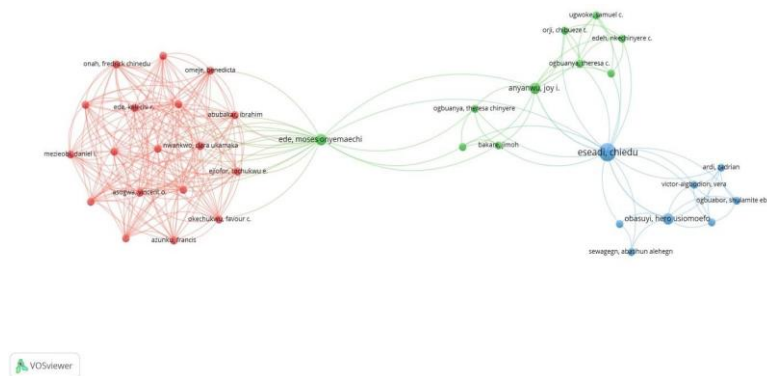
Density Visualization untuk *Co-Occurance*. Aplikasi VosViewer juga dapat menyajikan data pemetaan gambar berupa *Density Visualization* yang merupakan gambaran kepadatan pada objek yang diteliti terkhusus pada items yang paling sering muncul pada penelitian tentang objek penelitian tertentu.



Gambar 6. Pemetaan *Density Visualization* Hasil Penelitian tentang *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*

Beberapa kosa kata berada pada warna yang kuning terang menandakan bahwa kata kunci seringkali muncul pada penelitian objek tertentu, seperti pada gambar 5 kata *review*, *care*, *scale*, *injury* dan *science* berada pada warna kuning terang yang menandakan bahwa kata tersebut sering muncul pada penelitian yang sedang diteliti, adapun beberapa kata yang berada pada warna gelap menandakan bahwa kata tersebut jarang muncul atau hanya sedikit muncul pada objek penelitian seperti *social anxiety*, *concept analysis* dan *academic hardiness*.

Network Visualization untuk *Co-Authorship*. Aplikasi *Vos Viewer* juga dapat memberikan pemetaan gambar berkaitan dengan *Co-Authorship* pada artikel ilmiah yang mengandung objek penelitian yang sedang didalami, sehingga dengan hasil *Network Visualization* untuk *Co-Authorship* dapat disajikan hasil gambaran data tentang sosok individu peneliti yang aktif meneliti tentang objek penelitian tertentu, kaitannya pada penelitian ini pada kata kunci *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*.



Gambar 7. Pemetaan *Network Visualization* untuk *Co-Authorship* Hasil Penelitian tentang *Cognitive Counseling and Academic Hardiness*

Hasil gambar 7 dapat disimpulkan beberapa nama peneliti yang aktif dalam penelitian tentang *Cognitive Counseling and Academic Hardiness* seperti Abu Bakar, Ibrahim, Bakare, Jimoh, Eseadi, Chiedu, Ardi, Zadrian, Victor Algbodion, Vera, Azunku, Francis, Ede, Kelechi dan berbagai peneliti yang aktif dalam meneliti objek penelitian ini.

SIMPULAN

Ketahanan akademik (*academic hardiness*) merujuk pada kemampuan individu untuk menyelesaikan perjalanan akademiknya dengan baik, mencapai prestasi, dan tetap menjalani kegiatan akademik dengan efektif. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketahanan akademik antara lain metode pembelajaran, perilaku guru, motivasi siswa, dukungan dari dalam dan luar sekolah, serta lingkungan sekolah. Studi juga menunjukkan bahwa terapi perilaku kognitif (CBT) yang juga bisa disebut dengan konseling kognitif dapat membantu mengatasi stres akademik di lingkungan yang menantang, seperti di negara dengan bahasa kedua. Identifikasi dini masalah akademik, seperti dalam pelajaran olahraga, dapat memperkuat ketahanan akademik siswa dan mencegah kegagalan.

DAFTAR RUJUKAN

Abu Al-majd, O., & Belton, B. (2024). Which one? Technology or non-technology-assisted

- vocabulary learning: a probe into the state of academic buoyancy, creativity, and academic achievement. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-024-00262-4>
- Al-Qadri, A. H., Mouas, S., Saraa, N., & Boudouaia, A. (2024). Measuring academic self-efficacy and learning outcomes: the mediating role of university English students' academic commitment. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-024-00253-5>
- Amoako, I., Anane, E., & Cobinnah, A. (2023). Mediating effect of hardiness in the nexus of service quality and students satisfaction of public universities in Ghana. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2276273>
- Arslan, G., Allen, K. A., & Waters, L. (2023). Strength-Based Parenting and Academic Motivation in Adolescents Returning to School After COVID-19 School Closure: Exploring the Effect of School Belonging and Strength Use. *Psychological Reports*, 126(6), 2940–2962. <https://doi.org/10.1177/00332941221087915>
- Bako, V. N., Ishaya, S. N., Eze, M. I., Ekwueme, F. O., Awokwe, N. N., Ekwueme, U. H., Omenma, Z. O., Chukwuma, J. N., Amujiri, B. A., & Bitrus, L. A. (2023). Online cognitive-behavioral intervention for stress among English as a second language teachers: implications for school health policy. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1140300>
- Dereili, R., Estaki, M., & Beheshte, N. (2024). Effect of Cognitive Rehabilitation Training on Information Processing Speed, Response Inhibition, Attention, and Perceptual Reasoning in Students with Dyscalculia. *Iranian Rehabilitation Journal*, 22(3), 509–518. <https://doi.org/10.32598/irj.22.3.2102.1>
- Hall, S. S., McGill, R. M., Puttick, S., & Maltby, J. (2022). Resilience, science, technology, engineering, and mathematics (STEM), and anger: A linguistic inquiry into the psychological processes associated with resilience in secondary school STEM learning. *British Journal of Educational Psychology*, 92(3), 1215–1238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12496>
- Hidayah, R., Mu'awanah, E., Zamhari, A., Munardji, & Naqiyah. (2021). Learning worship as a way to improve students discipline, motivation, and achievement at school. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(3), 292–310. <https://doi.org/10.29333/ejecs/748>
- Horanicova, S., Husarova, D., Madarasova Geckova, A., Lackova Rebicova, M., Sokolova, L., de Winter, A. F., & Reijneveld, S. A. (2024). Adolescents' academic performance: what

- helps them and what hinders them from achievement and success? *Frontiers in Psychology*, 15(July), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1350105>
- Jaiswal, S., Tiwari, C., Subhash Dhaigude, A., Pandey, A., & Kamath, G. B. (2024). College students adaptation to synchronous distance learning: exploring the effects of academic adjustment and sense of belonging on perceived stress. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2357907>
- Jaspal, R. (2015). Constructing and protecting identity in a diverse higher education context. *Perspectives: Policy and Practice in Higher Education*, 19(4), 127–134. <https://doi.org/10.1080/13603108.2015.1071291>
- Lavasani, M. G., & Khandan, F. (2011). Cypriot Journal of Educational. *Cypriot Journal of Education*, 2(4), 61–74.
- Luu-Thi, H. T., Ngo-Thi, T. T., Nguyen-Thi, M. T., Thao-Ly, T., Nguyen-Duong, B. T., & Tran- Chi, V. L. (2021). An Investigation of Mathematics Anxiety and Academic Coping Strategies Among High School Students in Vietnam: A Cross-Sectional Study. *Frontiers in Education*, 6(November), 1–14. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.742130>
- Lynham, A., McConnell, B., & McGuckin, C. (2020). BeSAD ... it was truly an awful experience: an exploration of pre-service teachers experiences and training needs to support pupils experiencing issues of bereavement, separation and divorce. *Pastoral Care in Education*, 38(1), 64–82. <https://doi.org/10.1080/02643944.2019.1700547>
- Mahmud, A. (2024). Exploring the experiences of Muslim doctoral students in UK higher education: challenges, implications, and pathways to inclusivity. *Studies in Higher Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/03075079.2024.2357718>
- Nuriyyatiningrum, N. A. H., Zikrinawati, K., Lestari, P., & Madita, R. (2023). Quality of life of college students: The effects of state anxiety and academic stress with self-control as a mediator. *Psikohumaniora*, 8(1), 87–102. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v8i1.14733>
- Ozkara, B. O., Tonguc, G., & Aruğaslan, E. (2024). Students Tendencies to Attend Distance Education Courses and Their Academic Achievement. *European Journal of Education*. <https://doi.org/10.1111/ejed.12831>
- Phusavat, K., & Buheji, M. (2024). Mapping Informal Learning for Displaced Learners during the War on Gaza 2023- Application of Situated Cognition. *International Journal of Learning and Development*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.5296/ijld.v14i1.21626>
- Pulyaeva, V. N., Gibadullin, A. A., Zerkina, D. G., & Eismunt, V. V. (2020). Academic

motivation of students in the period of digital transformation of the educational environment. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012215>

Sabbah, S. (2023). Spiritual Intelligence among Blinds and Sighted Students in Palestine. *International Journal of Childhood Counselling and Special Education*, 5(2), 43–52. <https://doi.org/10.31559/ccse2023.5.2.2>

Şahin, E., Çekin, R., & Özçelik, İ. Y. (2018). Predictors of academic achievement among physical education and sports undergraduate students. *Sports*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.3390/sports6010008>

Steven, N. P. Y., & Ada, C. Y. L. (2019). Counselling referral for university students: a phenomenological study from the teachers perspective. *British Journal of Guidance and Counselling*, 47(5), 579–589. <https://doi.org/10.1080/03069885.2019.1621985>

Tokuhamas-Espinosa, T., Simmers, K., Batchelor, D., Nelson, A. D., & Borja, C. (2023). A Theory of Mental Frameworks: Contribution to the special issue in Frontiers Psychology on enhanced learning and teaching via neuroscience. *Frontiers in Psychology*, 14(July). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1220664>



Pengembangan Media Permainan Tradisional *Engklek* pada Mapel IPAS Fase B di Jenjang Sekolah Dasar

Abdullah Nashih Muayyad^{1*}, Meirza Nanda Faradita², Holy Ichda Wahyuni³

abdullahnashihm@gmail.com^{1*}, meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id²,

holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

Received: 15 03 2025. Revised: 11 04 2025. Accepted: 19 05 2025.

Abstract : Monotonous learning methods, confusing curriculum, lack of student motivation and low academic achievement of students. The teacher's task is very vital in fostering student motivation by creating interesting and meaningful learning. One of the media that can be used in the learning process is the traditional engklek game media. This study aims to develop traditional engklek game media that meets the criteria of valid, practical, and effective in phase B science learning at elementary school level. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model consisting of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. At the Development stage, the researcher conducted a validity test by two material experts and two media experts showing that this media is very valid, with a percentage of 97% from material experts and 96% from media experts. At the Implementation stage, the researcher conducted a practicality test assessed through student and teacher responses, resulting in a score of 84% from students and 89% from teachers. At the Evaluation stage, the researcher tested the effectiveness of the media as measured by student learning outcomes, which showed a percentage of 72%, indicating that the media was effectively used. Based on the results of the study, it can be concluded that the hopscotch game media is very feasible from the valid, practical, and effective aspects as a learning media in improving student learning outcomes.

Keywords : *Engklek* game, Learning media, Science learning.

Abstrak : Metode pembelajaran yang monoton, kurikulum yang membingungkan, kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya capaian akademik peserta didik. Tugas guru sangat vital dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan tradisional *engklek*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional *engklek* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPAS fase B di tingkat sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada

tahap *Development* peneliti melakukan uji validitas oleh dua ahli materi dan dua ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase sebesar 97% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Pada tahap *Implementation* peneliti melakukan uji kepraktisan dinilai melalui tanggapan peserta didik dan guru, menghasilkan skor 84% dari siswa dan 89% dari guru. Pada tahap *Evaluation* peneliti menguji efektivitas media yang diukur berdasarkan hasil belajar siswa, yang menunjukkan persentase sebesar 72%, mengindikasikan bahwa media tersebut efektif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *engklek* sudah sangat layak dari aspek valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Permainan *engklek*, Media pembelajaran, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Tujuan dari dilaksanakannya pendidikan adalah untuk melatih dan membina peserta didik supaya mengerti dan mampu menerapkan pemahaman yang didapat dari guru maupun yang diperoleh dari aktivitas keseharian mereka Faradita (2021). Banyak permasalahan pendidikan yang terjadi di Indonesia baik itu segi makro maupun mikro Kurniawati (2022). Metode pembelajaran yang monoton, kurikulum yang membingungkan, kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya capaian akademik peserta didik. Disebabkan permasalahan tersebut, tugas guru sangat vital dalam menumbuhkan motivasi peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Hasan et al. (2021) Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat mendukung keberhasilan dalam meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Mengetahui penggunaan media dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, sehingga tugas guru yaitu harus terus mengembangkan dan mengoptimalkan media pembelajaran guna membantu Meningkatkan mutu proses pembelajaran peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melihat laju perkembangan zaman dan inovasi teknologi yang semakin berkembang di era sekarang, anak-anak sudah sangat jarang yang bermain permainan tradisional. Mungkin hanya anak-anak di daerah pedesaan saja yang masih memainkannya. Sedangkan anak-anak di kota lebih memilih *game online* daripada permainan tradisional, padahal di dalam permainan tradisional banyak pembelajaran yang dapat diambil. (Mulyana & Lengkana, 2019). Banyak anak-anak zaman sekarang yang tidak tahu betapa serunya bermain permainan tempo dulu terutama engklek., Engklek adalah permainan melompat dengan satu kaki di atas petak dari paling bawah sampai ke 7 dan kembali lagi ke bawah yang digambar di sebuah bidang datar misalnya di tanah (Tim Kreasi & Edukasi, 2020).

Dilihat dari permasalahan tersebut, cara paling efektif untuk melestarikan kebudayaan permainan tradisional adalah *culture knowledge*, menurut Nahak (2019) *culture knowledge* merupakan pelestarian dengan cara membuat suatu pusat informasi untuk mengetahui akan kebudayaan tersebut. Hal ini sangat selaras dengan pendidikan terutama di sekolahan, dikarenakan sekolahan merupakan pusat informasi bagi para peserta didik sehingga pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan di sekolahan. Permainan tradisional engklek perlu dilestarikan sebagai upaya menjaga warisan budaya Indonesia. Selain sebagai bentuk pelestarian budaya, permainan ini juga memberikan berbagai manfaat positif bagi anak-anak yang memainkannya. (Utami et al., 2018).

Menciptakan media pembelajaran berbasis permainan engklek merupakan salah satu cara untuk mengenalkan permainan engklek pada peserta didik, salah satu contohnya diterapkan pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran engklek tentunya akan sangat menarik dan mendapatkan perhatian dari peserta didik (Afdal & Atfal, 2022). Menurut Lestari (2020) sumber belajar paling berdampak untuk anak usia sekolah dasar adalah menggunakan alat permainan edukasi, karena dapat memberikan pengalaman belajar. Salah satu caranya yaitu dengan pengembangan pembelajaran permainan engklek untuk mewujudkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Subjek dari pengembangan media pembelajaran engklek ini adalah peserta didik fase B kelas III SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Proses wawancara telah dilakukan kepada guru dan peserta didik kelas III, terkait pembelajaran IPAS dan permainan tradisional engklek di kelas III. Berdasarkan hasil dari wawancara pada peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, peserta didik berpendapat pelajaran IPAS bukanlah pelajaran yang susah secara keseluruhan namun terdapat beberapa materi yang susah untuk dimengerti dan diingat oleh peserta didik tersebut salah satunya yaitu “simbiosis” pada bab ekosistem. Dari data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada guru kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, menyatakan bahwa kesusahan dalam proses pembelajaran IPAS terletak pada pengkondisian kelas dan pembelajaran IPAS di kelas III merupakan hal yang baru, karena sebelumnya dipisah, Sehingga para guru memerlukan waktu lebih untuk mengoptimalkannya. Tidak hanya itu permasalahan lainnya terletak pada media pembelajaran. Nyatanya penggunaan media pembelajaran pada kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo telah dilakukan untuk membantu proses pembelajaran, namun permasalahannya para guru lebih sering menggunakan media video untuk menyampaikan materi. Sedangkan belum atau masih jarang untuk menerapkan dengan

media pembelajaran berbasis permainan, yang merangkul peserta didik untuk ikut serta langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Melihat dari permasalahan diatas, pengembangan permainan tradisional engklek yang dilakukan pengembang, diharapkan dapat membantu peserta didik di kelas III SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo untuk lebih mudah memahami dan mengingat tentang materi “simbiosis” tersebut. Pengembang juga berharap agar permainan tradisional engklek ini lebih dikenal dan dilestarikan oleh para peserta didik di zaman teknologi ini, Sehingga permainan engklek ini bisa berfungsi sebagai pilihan media ajar yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

Sejalan dengan latar belakang di atas terdapat penelitian yang relevan dari Widyastuti et al. (2020) pada hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Anggana. Permainan tradisional engklek dapat menaikkan capaian akademik peserta didik pada mapel matematika materi nilai tempat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* yang memiliki hasil *pre test* 75,14 dan *post test* 86, yang artinya mendapatkan kenaikan persentase sebesar 10,86. Sehingga dapat dinyatakan permainan tradisional engklek efektif.. Terdapat pula penelitian dari Pramesti (2019), Pengembangan permainan engklek dinyatakan sebagai produk layak dengan hasil peningkatan pada kategori berkembang pada hasil kecerdasan internasional anak sebesar 6% pada kategori meningkat sesuai target dan 40% meningkat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini efektif dan penting sehingga perlu dilakukan pada materi lain dan proses pembelajaran yang berbeda dengan penambahan flash card sebagai pembantu. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media engklek pada kelas III dan di materi IPAS khususnya di materi simbiosis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & development*). Menurut Okpratioka (2023) penelitian R&D adalah penelitian untuk melahirkan karya baru atau menguji keefektifan dari karya yang telah dikembangkan dan disempurnakan dari produk sebelumnya. Penulis menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Menurut Rayanto & Sugianti (2020) model ADDIE yaitu pendekatan yang mengutamakan interaksi antar komponen satu sama lain dan berkesinambungan dengan fase fase yang ada. Fase fase tersebut terdapat 5 tahapan di dalamnya yakni: analisis/menelaah (*analysis*),

desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu tes dan kuesioner (angket), dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan media, lembar angket respon peserta didik, dan respon guru, serta lembar tes. Analisis kevalidan adalah untuk mengetahui hasil dari validasi ahli (Ulhaq et al., 2023). Pada analisis kevalidan peneliti menerapkan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif sendiri didapatkan dari lembar validasi ahli media dan materi yang dihitung skor rata-ratanya. Rumus dan perhitungan kevalidan adalah sebagai berikut: $Presentase = \frac{\text{total skor validator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$. Analisis kepraktisan adalah untuk mengetahui kepraktisan dari media yang akan dikembangkan. Pada analisis kepraktisan peneliti menerapkan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Data yang didapatkan dari hasil angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang berisi pemaparan hasil perhitungan dari angket respon peserta didik dan guru rumus dan perhitungan peresentase kepraktisan sebagai berikut: $Peresentase = \frac{\text{total skor respon peserta didik/guru}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$. Pada analisis keefektifan ini didapatkan melalui hasil belajar siswa pada materi simbiosis mutualisme yang diperoleh peneliti dari setelah menggunakan media permainan tradisional engklek. Data yang telah diperoleh harus dianalisis lagi untuk menentukan keefektifan dari media yang dikembangkan. Peneliti menetapkan kriteria keefektifan pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dituntaskan peserta didik adalah sebesar 70. 2) Perhitungan untuk menentukan rata-rata kelas dapat dilakukan dengan menghitung nilai setiap jawaban soal tes hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

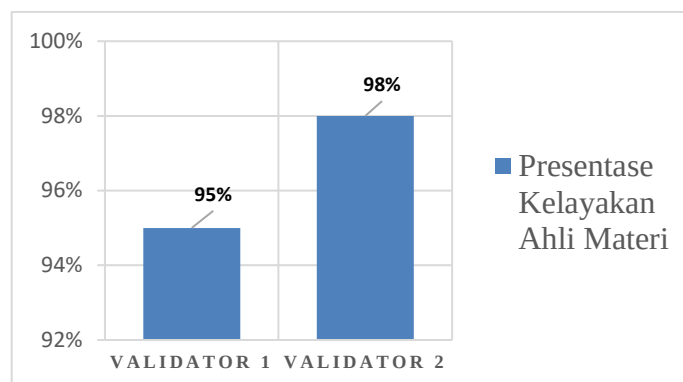
Pada fase analisis ini aktivitas yang perlu dilaksanakan yaitu menganalisis kebutuhan bahan ajar yang dapat mendukung serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Cahyadi, 2019). Pada tahap ini dapat diketahui bahwa penggunaan media pada sekolah SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo telah menggunakan media pembelajaran namun masih menggunakan media berupa video dan *powerpoint* saja. Sedangkan penggunaan media berbasis permainan masih jarang untuk digunakan pada tepatnya pada kelas III Mapel IPAS. Sehingga pengembangan media permainan tradisional engklek perlu dilakukan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik, media ini selaras dengan peserta didik kelas III yang dimana biasanya sangat aktif dan

banyak gerak sehingga diperlukan media yang dapat menyalurkan keaktifan tersebut yaitu engklek.

Pada tahap desain ini peneliti perlu menentukan TP, membuat modul ajar, dan mengumpulkan materi. Materi yang termuat dalam media permainan tradisional engklek ini sendiri adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III bab 3 “hidup bersama alam” yang berfokus membahas terkait simbiosis. Berdasarkan TP yang telah di susun peserta didik diharapkan: 1) Melalui pengamatan dan penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup dengan tepat. 2) Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem dengan tepat. 3) Setelah bermain game dan diskusi kelompok, peserta didik mampu mengkarakteristikan hubungan antar makhluk hidup dengan ekosistem dengan benar. Setelah penyusunan TP dan modul dilanjutkan membuat desain *flash card* dari TP dan materi yang sudah dikumpulkan, kemudian mendesain engklek yang akan digunakan pada media pembelajaran dengan menggunakan media banner (Sugihartini & Kadek Yudiana, 2018).

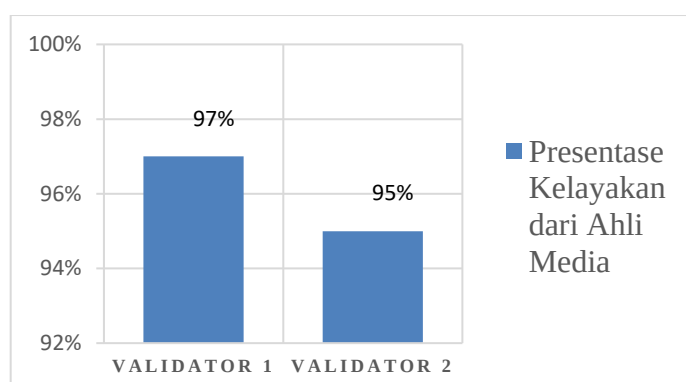
Pada tahap pengembangan adalah proses merealisasikan rancangan pembuatan permainan tradisional engklek, berupa flash card dan engklek yang telah dirancang sebelumnya dan memodifikasi bahan ajar tersebut. Menurut Cahyadi (2019) terdapat dua tujuan yang dapat dicapai pada tahap pengembangan, yaitu: 1) perlu menggapi tujuan pembelajaran yang sudah disusun dengan cara revisi sebelum memproduksi, 2) menentukan bahan ajar yang terbaik dan yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran. Setelah pembuatan media pembelajaran telah selesai, selanjutnya dilakukan review yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang menilai kevalidan media. Di Dalam pengisian angket terdapat kolom pemberian saran dan masukan perbaikan. Tujuan melakukan uji validasi adalah untuk memperoleh kritik dan masukan guna menyempurnakan media permainan tradisional *engklek* tersebut.

Penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek* dilakukan oleh empat orang ahli, yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala Likert. Validasi ahli materi ditunjukkan untuk mengetahui kebenaran materi, kelengkapan dan sistematika. Ada 2 ahli materi yang akan menilai media pembelajaran yang digunakan, 1 ahli materi dari Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surabaya, dan juga Guru Kelas III di Dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil yang bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Persentase Kelayakan Media dari Ahli Materi

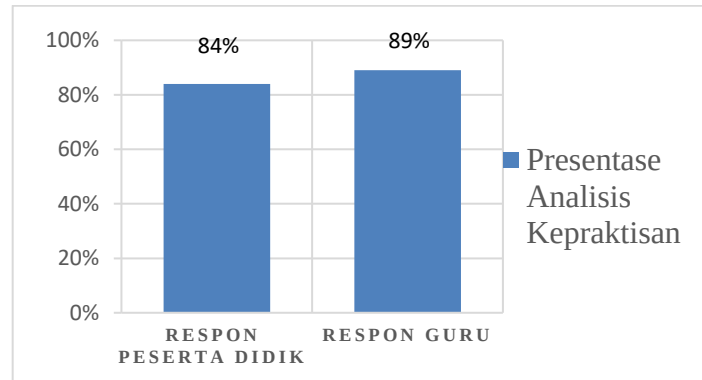
Berdasarkan Gambar 1. diketahui bahwa validator 1 mendapatkan nilai persentase sebesar 95% dan validator 2 mendapatkan nilai 98% dan didapatkan hasil rata-rata dari kedua validator tersebut yaitu 97%. Artinya hasil validasi materi dari permainan tradisional engklek adalah “Sangat Valid” dan layak digunakan setelah revisi. Adapun usulan dan masukan untuk direvisi oleh ahli materi, yaitu supaya menambahkan glosarium pada buku panduan dan LKPD. Validasi ahli materi ditunjukkan untuk menilai tampilan dari media permainan tradisional engklek dalam pembelajaran IPAS. Terdapat 2 ahli media yang akan menilai media pembelajaran yang digunakan, yakni, Ibu Elmi Tri Yuliandari, M.Pd. selaku dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan juga Ibu Henny Rahmawati selaku Guru Kelas III di Hasil dari Validasi ahli media terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Persentase Kelayakan Media dari Ahli Media

Berdasarkan Gambar 2. Dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media diketahui bahwa hasil dari validator 1 yaitu Ibu Elmi Tri Yuliandari, M.Pd menunjukkan persentase sebesar 97 % dan validator 2 yaitu Ibu Henny Rahmawati menunjukkan persentase sebesar 95% dari kedua hasil presentasi tersebut didapatkan hasil rata-rata yakni 96%. Maka berdasarkan pedoman penilaian, maka media permainan tradisional engklek dapat dikatakan “Sangat Valid” dan layak uji coba setelah revisi. Terdapat beberapa saran dan masukan dari ahli media untuk direvisi,

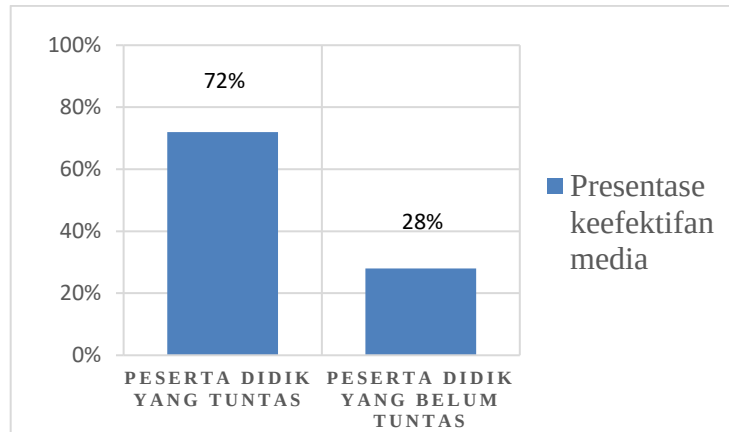
Saran dan masukan dari validator 1, 1) penambahan kode pada *flash card* dan kunci jawaban agar memudahkan guru dalam menilai jawaban peserta didik, 2) tambahkan identitas pembuat media dan validator 2, 1) kalimat perlu disederhanakan karena yang membaca kartu adalah anak-anak. 2) menambahkan *reward* berupa emoticon untuk LKPD peserta didik.



Gambar 3. Grafis Persentase Respon Peserta Didik dan Guru

Pada tahap ini merupakan dimana mengimplementasikan bahan ajar permainan tradisional engklek pada situasi kelas yang nyata dengan melibatkan peserta didik kelas III dalam kegiatan pembelajaran di Penerapan dilakukan pada pembelajaran kelompok yang terdiri dari 5 kelompok yang berisi 5-6 anggota. Hasil dari respon peserta didik dan guru disajikan pada gambar 4. Dapat diketahui pada gambar 4 hasil dari lembar respon yang dilakukan setelah pengimplementasian media pembelajaran permainan tradisional engklek. Gambar 3 menunjukkan bahwa respon dari peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan media sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis dan hasil dari respon guru menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji coba pada peserta didik kelas III dan melalui respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek memenuhi kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi merupakan tahap terakhir yang digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran. Menurut Sugihartini & Kadek Yudiana (2018) Evaluasi merupakan tahapan untuk meninjau dan memastikan bahwa sistem pembelajaran yang telah dikembangkan berjalan dengan baik serta sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis sebelumnya. Hal ini dapat diketahui melalui hasil tes belajar peserta didik setelah selesai pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek. Evaluasi yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa tes formatif yang berjumlah 15 soal pilihan ganda sesuai dengan materi dan TP yang sudah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan menggunakan 15 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik, data hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafis Persentase Keefektifan Media

Hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek memperoleh ketuntasan klasikal, dari 28 peserta didik ada 19 peserta didik yang telah menjangkau ketuntasan belajar dan 9 peserta didik sisanya belum mencapai ketuntasan belajar. Artinya ada sekitar 72% peserta didik yang tuntas, dan 28% yang lain belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan pedoman penilaian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek mencapai tingkat efektif dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik pada materi simbiosis, dengan tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 72%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional *engklek* dinyatakan valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran IPAS fase B di jenjang sekolah dasar, dengan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut. Ahli materi memiliki persentase kevalidan media pembelajaran permainan tradisional engklek sebesar 97% dengan kriteria sangat valid, dan ahli media memiliki persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Hasil dari respon peserta didik sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis dan hasil guru sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional engklek praktis. Hasil tes belajar peserta didik menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif untuk meningkatkan capaian akademik IPAS materi simbiosis peserta didik kelas III di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 72%.

DAFTAR RUJUKAN

Afdal, & Atfal, M. F. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan

- Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 183–191. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/1171>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anurja, C., & Khairuna, I. S. (2025). *Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Terintegrasi Al-Quran Bermuatan Keterampilan Abad-21 Di SMA Swasta*. 01(03), 324–331. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i3.272>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Faradita, M. N. (2021). Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay. <https://repository.um-surabaya.ac.id/5640/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Izzah, W. (2021). *Pengembangan Media Tagada (Peta Keragaman Budaya) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Kelas Iv Mi Muhammadiyah 13 Sendangagung*. Universitas Muhammadiyah Surabaya. <https://repository.um-surabaya.ac.id/8617/3/DAFTAR%20JUDUL%20SKRIPSI%20S1%20PGSD.pdf>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lestari, L. D. (2020). *Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 9(2), 100–108. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Okpratioka. (2023). research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: jurna pendidikan bahasa dan budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pramesti, R. (2019). *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu*. 23, 57168.

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/2790/>

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugihartini, N., & Kadek Yudiana. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Tim Kreasi dan Edukasi. (2020). *Kekayaan Bangsa: Permainan Tradisional* (K. Nataline (ed.)). Kyta.
- Ulhaq, D. L., Permana, E. P., & Wahyudi, W. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Kayu Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Kelas V SDN Pojok 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1043>
- Utami, N. I., Kurnia, I., Octafiana, L., & Mursyidah, H. (2018). Engklek Geometri: Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Proses Pembelajaran Matematika Di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. *J-Adams*, 6, 12–18. <https://doi.org/10.29100/j-adimas.v6i1.678>
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–24. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i1.247>



Evaluasi Peran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Sikap Profesional dan Etika Kerja Mahasiswa Teknik Alat Berat di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa

Ovi Soviya^{1*}, Lina Eta Safitri², Novitasari³

ovisoviya@gmail.com^{1*}, safitrieltalina96@gmail.com², novitasari@gmail.com³

^{1,3}Program Studi Teknik Alat Berat

²Program Studi Kesehatan Masyarakat

^{1,3}Akademi Komunitas Olat Maras

²Stikes Griya Husada Sumbawa

Received: 18 04 2025. Revised: 12 05 2025. Accepted: 22 05 2025.

Abstract : This study aims to examine the role of Islamic religious education in improving the professional attitude and work ethic of Heavy Equipment Engineering students at the Olat Maras Sumbawa Community Academy. The method used is descriptive qualitative research with field studies, which include in-depth interviews, observations and documentary studies as data collection techniques. Data were analyzed inductively through data reduction, data presentation and verification to gain a deep understanding of the impact of Islamic religious education on students' professional attitudes and work ethic. The results of the study indicate that Islamic religious education is very helpful in shaping students' discipline, responsibility and integrity. However, there is a gap between the understanding of religious values and their implementation in real work practices, so that a more applicable and contextual learning method is needed. These findings provide recommendations for the development of curriculum and learning methods that integrate religious values with the demands of heavy equipment engineering work life. This study makes an important contribution to the development of Islamic religious education within the framework of professional engineering education.

Keywords : Islamic Religious Education, Professional Attitude, Work Ethic.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan sikap profesional dan etos kerja mahasiswa Teknik Alat Berat Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan studi lapangan, yang meliputi wawancara mendalam, observasi dan studi dokumenter sebagai teknik pengumpulan data. Data dianalisis secara induktif melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak pendidikan agama Islam terhadap sikap profesional dan etos kerja mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam sangat membantu dalam membentuk kedisiplinan, tanggung jawab dan integritas mahasiswa. Namun demikian, terdapat kesenjangan antara pemahaman nilai-nilai agama dengan implementasinya

dalam praktik kerja nyata, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. Temuan ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan tuntutan kehidupan kerja teknik alat berat. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pendidikan agama Islam dalam kerangka pendidikan teknik profesional.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Sikap Profesional, Etos Kerja.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk karakter dan kompetensi individu, terutama dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembentukan sikap profesional dan etos kerja yang baik, yang menjadi kunci bagi lulusan agar mampu bersaing dan memberikan kontribusi optimal bagi dunia industri. Pendidikan agama Islam sebagai bagian sentral dari pendidikan karakter di Indonesia memegang peranan strategis dalam membentuk nilai moral, etika, dan sikap profesional peserta didik (Sajadi, 2019).

Konteks pendidikan tinggi vokasi, khususnya bidang teknik alat berat, sikap profesional dan etos kerja menjadi sangat penting mengingat karakteristik pekerjaannya yang menuntut ketelitian, kedisiplinan, dan tanggung jawab yang tinggi. Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa sebagai lembaga pendidikan vokasi teknik alat berat memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan peserta didik yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki sikap profesional dan etos kerja yang tangguh. Namun, berdasarkan pengamatan awal dan beberapa studi terdahulu, masih ditemukan tantangan, seperti mahasiswa kurang mampu menerapkan nilai-nilai yang diajarkan serta penggunaan metode pengajaran yang kurang efektif. Hal ini menimbulkan permasalahan terkait efektivitas metode pembelajaran, relevansi materi dengan kebutuhan dunia kerja, serta integrasi nilai-nilai agama dalam praktik kerja mahasiswa (Munawaroh & I Ijudin, 2022)

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah adanya kesenjangan antara pemahaman nilai-nilai agama yang diperoleh melalui pembelajaran dengan penerapannya dalam praktik kerja sehari-hari. Mahasiswa memang memahami pentingnya nilai seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan integritas, namun mahasiswa menghadapi kesulitan untuk mengimplementasikan nilai-nilai tersebut di lingkungan kerja yang penuh tekanan dan tantangan. Selain itu, metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih bersifat normatif dianggap kurang mampu mempersiapkan mahasiswa menghadapi persoalan etika dan profesionalisme di dunia kerja teknik alat berat. Permasalahan ini menunjukkan perlunya

pengembangan metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual agar nilai-nilai agama dapat benar-benar terinternalisasi dan diterapkan secara nyata oleh mahasiswa di lingkungan kerja (Solihin et al., 2020).

Etos kerja Islam sendiri merupakan suatu sistem nilai yang bersumber dari Al-Quran dan Sunnah, yang menekankan kerja keras sebagai ibadah dan sarana untuk meraih keridhaan Allah SWT. Dalam konteks profesionalisme, sikap profesional mencakup disiplin, tanggung jawab, integritas, dan etika yang harus dimiliki oleh setiap tenaga kerja, termasuk mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan vokasi. Oleh karena itu, integrasi pendidikan agama Islam dalam kurikulum teknik alat berat diharapkan dapat meningkatkan dimensi sikap profesional (Ramadhan & Hadi Ryandono, 2015). Urgensi penelitian ini adalah perlunya memastikan bahwa pendidikan agama Islam yang diberikan di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa benar-benar membantu dalam membentuk pola pikir dan etos kerja profesional peserta didik. Dengan semakin tingginya tuntutan industri alat berat, maka para lulusan harus siap secara moral dan profesional agar mampu bekerja secara efektif dan bertanggung jawab.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penilaian peran pendidikan agama Islam, sekaligus memberikan rekomendasi perbaikan metode pembelajaran agar lebih relevan dan aplikatif dalam konteks teknik alat berat (Solichin, 2007). Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk karakter dan etos kerja peserta didik (Anwar & Salim, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa tujuan penilaian pendidikan Islam menekankan pada penguasaan sikap emosional dan psikomotorik daripada hanya pada aspek kognitif. Lebih lanjut, menyatakan bahwa etos kerja Islam merupakan seperangkat nilai yang memengaruhi keterlibatan dan partisipasi dalam dunia kerja (Munawaroh & I Ijudin, 2022).

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada konteks umum pendidikan agama Islam dan belum secara khusus mengkaji dampaknya terhadap sikap dan etos kerja mahasiswa teknik alat berat, sehingga penelitian ini berupaya untuk mengisi kesenjangan tersebut (Putu et al., 2021). Penelitian ini akan menggunakan metode asesmen pembelajaran pendidikan agama Islam yang menggabungkan teknik tes dan non-tes seperti observasi dan wawancara untuk mengukur sikap dan etos kerja mahasiswa. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penerapan pendidikan agama Islam di dunia akademis dan memberikan rekomendasi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Aflah et al., 2021).

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada hubungan antara pendidikan agama Islam dan sikap mahasiswa di bidang alat berat, yang merupakan bidang karier dengan karakteristik teknis dan praktis yang tinggi. Penelitian ini juga secara komprehensif mengintegrasikan asesmen berbasis kurikulum dan nilai-nilai agama, yang sebelumnya belum banyak dilakukan (Shukri Ahmad & Yusuf Owoyemi, 2012). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan sikap profesional dan etos kerja mahasiswa teknik alat berat di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk Mengidentifikasi efektivitas metode pembelajaran pendidikan agama Islam dalam membentuk sikap profesional dan etos kerja. Menilai tingkat penguasaan sikap profesional dan etos kerja mahasiswa setelah menyelesaikan pendidikan agama Islam. Memberikan saran-saran untuk perbaikan kurikulum dan metode pembelajaran pendidikan agama Islam agar lebih aplikatif dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Hasan, 2022)..

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi lapangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang peran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan sikap dan etos kerja mahasiswa Teknik Alat Berat Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa, sehingga data yang diperoleh bersifat deskriptif dan kontekstual sesuai dengan kenyataan di lapangan (Sugiono, 2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi proses pengajaran pendidikan agama Islam dan dampaknya terhadap sikap dan etos kerja mahasiswa, dan sasaran utama penelitian adalah mahasiswa pada program studi Teknik Alat Berat dan dosen pengampu mata kuliah pendidikan agama Islam di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini meliputi pendidikan agama Islam sebagai proses pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam kurikulum, sikap yang meliputi aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan integritas, dan etos kerja yang meliputi nilai-nilai moral dan perilaku kerja sesuai ajaran Islam (Wahidmurni, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa sebagai representatif penelitian dalam konteks pendidikan vokasi teknik alat berat. Populasi penelitian adalah mahasiswa Teknik Alat Berat dan dosen pendidikan agama Islam, sedangkan sampel dipilih secara *purposive* dengan menentukan kriteria yang relevan dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan aktivitas kerja mahasiswa. Bahan utama dalam penelitian ini adalah

dokumen kurikulum, silabus dan catatan observasi, sedangkan alat utama yang digunakan adalah alat wawancara mendalam, pedoman observasi dan angket terbuka (Rijal Fadli, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dengan mahasiswa dan dosen, observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan kegiatan kerja lapangan, serta studi dokumentasi bahan ajar dan data pembelajaran. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan inferensi/verifikasi induktif untuk memperoleh wawasan yang komprehensif dan mendalam tentang peran pendidikan agama Islam dalam membentuk sikap dan etos kerja mahasiswa (Rijal Fadli, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji peran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan sikap profesional dan etos kerja mahasiswa Teknik Alat Berat di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa. Hasil analisis data dari observasi, studi dokumen kurikulum, serta evaluasi proses pembelajaran menunjukkan bahwa PAI telah menjadi bagian integral dari pembentukan karakter mahasiswa, khususnya dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan integritas. Penelitian ini mengungkapkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa memegang peranan penting dalam membentuk sikap profesional dan etos kerja mahasiswa Teknik Alat Berat. Melalui integrasi nilai-nilai agama seperti kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab ke dalam kurikulum, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan keagamaan, namun juga ditanamkan karakter yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja (Saragih & Dianto, 2023). Observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa dosen secara aktif mengaitkan materi PAI dengan situasi nyata di industri, sehingga mahasiswa mampu memahami relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan profesional. Dengan demikian, PAI menjadi fondasi utama dalam membangun karakter mahasiswa yang siap menghadapi tantangan di bidang teknik alat berat.

Analisis dokumen kurikulum dan silabus menunjukkan bahwa materi PAI telah dirancang untuk mendukung pengembangan sikap profesional mahasiswa (Hambali & Asyafah, 2020). Mata kuliah ini menekankan pentingnya integritas, etika kerja, dan kepatuhan terhadap aturan, yang semuanya merupakan kompetensi inti dalam dunia teknik alat berat. Penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa juga memperlihatkan adanya peningkatan pada aspek sikap, terutama dalam hal disiplin dan tanggung jawab. Hal ini tercermin dari catatan evaluasi yang menunjukkan penurunan kasus pelanggaran akademik dan meningkatnya partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran dan praktik kerja lapangan. Namun

demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kesenjangan antara pemahaman nilai-nilai agama secara teoritis dengan implementasinya dalam praktik kerja sehari-hari. Mahasiswa cenderung mampu memahami konsep etika kerja secara kognitif, namun masih menghadapi tantangan dalam menerapkannya secara konsisten di lingkungan kerja yang penuh tekanan dan tuntutan. Situasi seperti tenggat waktu yang ketat, tekanan dari atasan, dan dinamika kerja tim sering kali menjadi ujian nyata bagi mahasiswa dalam mempertahankan sikap profesional sesuai ajaran agama. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran PAI agar lebih aplikatif dan kontekstual (Saragih & Dianto, 2023).

Metode pembelajaran yang bersifat normatif dan teoritis dinilai belum sepenuhnya efektif dalam membekali mahasiswa menghadapi dilema etika di dunia kerja nyata. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang lebih aplikatif, seperti studi kasus industri, simulasi kerja, dan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini dapat melatih mahasiswa untuk menerapkan nilai-nilai agama dalam situasi konkret, sekaligus meningkatkan kemampuan refleksi dan pengambilan keputusan etis. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai agama, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam perilaku kerja sehari-hari (Sajadi, 2019). Selain itu, hasil penelitian menyoroti pentingnya evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas pembelajaran PAI, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Evaluasi yang komprehensif dapat membantu lembaga pendidikan dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran, serta merancang strategi perbaikan yang lebih tepat sasaran. Salah satu rekomendasi utama adalah perlunya kolaborasi antara dosen PAI dan praktisi industri dalam merancang materi dan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja teknik alat berat (Mindani, 2022).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai agama dalam pendidikan vokasi teknik alat berat dapat memperkuat karakter mahasiswa sebagai calon tenaga kerja yang profesional dan beretika. Nilai-nilai seperti kejujuran, amanah, dan kerja keras menjadi modal penting dalam menghadapi persaingan dan tantangan di dunia industri. Dengan karakter yang kuat, lulusan diharapkan mampu menjaga reputasi pribadi dan institusi, serta memberikan kontribusi positif bagi perkembangan industri alat berat di Indonesia (Ulya & Sassi, 2024). Temuan penelitian ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pendidikan agama Islam memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan karakter dan etos kerja peserta didik (Sajadi, 2019). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menyoroti pentingnya penyesuaian metode pembelajaran PAI dengan karakteristik dunia kerja teknik alat berat yang sangat teknis dan praktis. Dengan demikian, pengembangan

kurikulum dan metode pembelajaran PAI harus mempertimbangkan kebutuhan dan tantangan spesifik di bidang ini agar lebih efektif dalam membentuk sikap profesional mahasiswa.

SIMPULAN

Pendidikan agama Islam berperan penting dalam meningkatkan sikap profesional dan etos kerja mahasiswa Teknik Alat Berat di Akademi Komunitas Olat Maras Sumbawa. Pendidikan agama Islam tidak hanya memperkuat aspek keimanan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, dan integritas yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja teknik alat berat. Akan tetapi, terdapat kesenjangan antara pemahaman nilai-nilai tersebut secara teori dengan penerapannya dalam praktik kerja nyata, terutama saat mahasiswa menghadapi tekanan dan tantangan di lapangan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan perlunya pengembangan metode pembelajaran pendidikan agama Islam yang lebih aplikatif dan kontekstual, seperti studi kasus, simulasi, dan kerjasama dengan dunia industri, sehingga mahasiswa dapat memperoleh dan menerapkan nilai-nilai etika secara lebih efektif. Penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris tentang efektivitas pendidikan agama Islam dalam pendidikan vokasi, tetapi juga memberikan model penilaian dan pembelajaran yang dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan kurikulum pendidikan agama Islam yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan nilai tambah bagi pengembangan ilmu pengetahuan Islam dalam pendidikan vokasi dan praktik pendidikan karakter di lembaga pendidikan vokasi pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aflah, K. N., Suharmono, S., Mas'ud, F., & Mursid, A. (2021). Islamic Work Ethics and Employee Performance: The Role of Islamic Motivation, Affective Commitment, and Job Satisfaction. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(1), 997–1007.
<https://doi.org/https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no1.997>
- Ahmad, S., & Yusuf Owoyemi, M. (2012). The Concept of Islamic Work Ethic: An Analysis of Some Salient Points in the Prophetic Tradition. *International Journal of Business and Social Science*, 3(20), 116.
- Anwar, S., & Salim, A. (2019). Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 233.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i2.3628>
- Hambali, D. S., & Asyafah, A. (2020). Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam di

- pendidikan tinggi vokasi. *Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 18(2), 8–19.
<https://doi.org/10.17509/sosio-religi.v18i2.28727>
- Hasan, R. (2022). *DI PERGURUAN TINGGI VOKASI (Studi Kasus di AKN Aceh Barat)*. 4, 76–84.
- Mindani. (2022). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/11040>
- Munawaroh, N., & I Ijudin. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti untuk siswa kelas X SMA/SMK*. <https://digilib.uinsgd.ac.id/64483/>
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Ramadhan, B. M., & Hadi Ryandono, M. N. (2015). Etos Kerja Islami Pada Kinerja Bisnis Pedagang Muslim Pasar Besar Kota Madiun. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 2(4), 274. <https://doi.org/10.20473/vol2iss20154pp274-287>
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16–34. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>
- Saragih, R. A., & Dianto, D. (2023). Pengaruh Pendidikan Agama Islam terhadap Sikap Sosial Siswa di SMP IT Al Jawahir. *Journal of Education Research*, 4(4), 2025–2033.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.643>
- Solichin, M. M. (2007). Pengembangan Evaluasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Ranah Afektif. *Tadris*, 2, 76–91. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v2i1.210>
- Solihin, I., Hasanah, A., & Fajrussalam, H. (2020). Core Ethical Values of Character Education Based on Islamic Values in Islamic Boarding Schools. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(2), 21–33.
<https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i2.51>
- Sugiono. (2016). Metode Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Ulya, A., & Sassi, K. (2024). Komparasi Kebijakan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Indonesia Dan Thailand. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 9(2), 355. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v9i2.3727>
- Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. 1–14.



Analisis Kualitas Soal Asesmen Sumatif Akhir Semester Bahasa Jawa Kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun

Anggilia Dwi Cahyani^{1*}, Joko Sukoyo²

anggiliadwiac@gmail.com^{1*}, j_sukoyo@mail.unnes.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 12 02 2025. Revised: 13 04 2025. Accepted: 22 05 2025.

Abstract : This research was aims to determine the quality of the Javanese final summative assessment questions for grade VII even semester at SMPN 2 Kutowinangun 2023/2024. This research used descriptive quantitative method with interview and study of document as data collection technique. The data source used in this research consisted of question sheets and 30 answer sheets wich taken randomly. The analysis of question was used SPSS dan anates. The results of this research showed (1) there are three questions should be revised because the construction is not complete; (2) based on validity, 57,14% questions was valid and 42,86% questions was invalid; (3) reliability of objective questions is very high, but the reliability of the essay questions is low; (4) difficulty level of the questions is not in balance proportion, so it needs to be revised; (5) based on descrimination level, 71,43% of questions was suitable; and (6) there found 9 questions with effective distractor, whereas 10 questions was not have effective distractor.

Keywords : Quality of Question, Summative Assessment, Javanese.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas soal asesmen sumatif akhir semester genap bahasa Jawa kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan studi dokumen. Intrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar soal dan 30 lembar jawab yang diambil secara acak. Analisis kualitas soal menggunakan SPSS dan *software anates*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa (1) ditemukan tiga butir soal yang perlu direvisi karena tidak memenuhi konstruksi; (2) berdasarkan validitas, terdapat 57,14% soal valid dan 42,86% tidak valid; (3) reliabilitas soal objektif tergolong sangat tinggi, namun reliabilitas soal uraian tergolong rendah; (4) tingkat kesukaran soal belum menunjukkan proporsi yang seimbang sehingga perlu direvisi; (5) daya beda soal menunjukkan 71,43% soal layak digunakan; dan (6) ditemukan 9 butir soal soal dengan pengecoh yang efektif, sedangkan 10 soal belum memenuhi kriteria pengecoh yang efektif.

Kata Kunci : Kualitas soal, Asesmen sumatif, Bahasa Jawa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak lepas dari istilah asesmen dan evaluasi. Asesmen berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman materi peserta didik secara individu (Meliana et al., 2020). Evaluasi berfungsi sebagai informasi yang dapat digunakan untuk menimbang suatu pengambilan keputusan. Asesmen dan evaluasi bisa digunakan untuk pengambilan keputusan. Perbedaan terletak pada tatarannya, asesmen mengacu pada informasi dari peserta didik (mikro), sedangkan evaluasi memiliki lingkup yang lebih luas seperti media, metode, asesmen, dll. Dapat disimpulkan bahwa asesmen termasuk bagian penting dalam evaluasi pembelajaran (Marzuki et al., 2023). Asesmen dilakukan secara berkala, baik awal, tengah maupun akhir pembelajaran. Dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka, asesmen dibagi menjadi asesmen diagnostik, asesmen formatif dan asesmen sumatif.

Asesmen diagnostik bertujuan mencari tahu kondisi awal peserta didik sehingga dapat merencanakan pembelajaran yang berdiferensiasi dan sesuai kebutuhan (Ardiansyah et al., 2023). Asesmen formatif bertujuan memonitori proses pembelajaran sehingga guru bisa mengamati kemajuan belajar peserta didik (Anggraena et al., 2022). Penjelasan ini sejalan dengan Permendikbudristek No. 21 Tahun 2022, asesmen formatif sebagai upaya pengumpulan informasi tentang perkembangan dan hambatan belajar peserta didik yang dapat menjadi *feedback* untuk perbaikan proses pembelajaran. Berbeda lagi dengan asesmen sumatif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran, baik satu tujuan ataupun beberapa tujuan sekaligus (Anggraena et al., 2022). Asesmen ini umumnya menjadi komponen perhitungan penilaian pada tengah semester, akhir semester, dan akhir jenjang.

Asesmen sumatif akhir semester (ASAS) adalah aktivitas yang berlangsung setiap akhir semester dan digunakan sebagai keputusan atas kinerja peserta didik. Hasil asesmen ini bisa menjadi bahan pertimbangan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada semester maupun tahun ajaran selanjutnya. Pelaksanaan asesmen sumatif akhir semester harus direncanakan secara optimal supaya dapat mengukur penguasaan peserta didik dan melihat ketercapaian tujuan pembelajaran selama satu semester. Salah satu instrumen terpenting dalam perencanaan asesmen sumatif akhir semester adalah butir soal. Penyusunan soal yang berkualitas sangatlah krusial. Tidak jarang guru menganggap pembuatan soal sebagai tantangan tersendiri. Soal yang berkualitas dapat memberikan informasi peserta didik secara akurat. Semakin baik soal yang dibuat, maka semakin baik pula fungsinya sebagai alat ukur. Guru perlu

mengadakan kegiatan analisis sebagai cara untuk memastikan kualitas soal (Fitriani, 2021; Maharani & Putro, 2020).

Analisis butir soal mencakup kegiatan pengumpulan, peringkasan, dan pemanfaatan informasi jawaban tes peserta didik untuk mengambil keputusan penilaian (Tanjung et al., 2024). Serangkaian analisis kualitas soal dilakukan setelah soal diujikan. Penyimpulan baik tidaknya kualitas soal bisa diketahui setelah menganalisis lima item yaitu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan keberfungsian pengecoh. Analisis butir soal dilakukan untuk mengategorisasi butir soal yang baik dan jelek. Bertujuan membantu guru untuk meningkatkan mutu soal dengan memilah soal yang perlu direvisi serta membuang soal tidak layak. Hasil analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk membuktikan efektivitas soal sehingga dapat dimasukkan dalam bank soal yang berkualitas (Elgadal & Mariod, 2021). Analisis butir soal juga bermanfaat meningkatkan pembelajaran dan keterampilan guru terkait konstruksi soal.

Berdasarkan uraian di atas, proses analisis butir soal memiliki andil untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat soal dan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pembuatan soal ke depannya. Namun dalam praktiknya, banyak guru yang mengabaikan kegiatan analisis butir soal, seperti yang terjadi di SMP Negeri 2 Kutowinangun tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jawa kelas VII, guru yang ditugaskan wajib membuat 45 soal dengan rincian: 20 soal pilihan ganda, 10 soal benar-salah, 10 soal menjodohkan, dan 5 soal uraian. Selama bertugas sebagai guru bahasa Jawa sekaligus penyusun soal ASAS Kelas VII, guru belum pernah menganalisis kualitas soal karena belum menguasai caranya. Dengan demikian, soal asesmen yang dibuat belum diketahui kualitasnya sehingga peneliti tertarik untuk melakukan analisis guna mengetahui kualitas soal yang dibuat guru tersebut.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Maemunah (2015) yang menganalisis soal pilihan ganda dan uraian dalam ujian akhir semester ganjil dan genap Bahasa Jawa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sruweng tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif tersebut menggunakan *software Anates* dan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa kualitas soal ujian akhir semester ganjil tergolong jelek dan kualitas soal ujian akhir semester genap tergolong cukup. Penelitian lainnya dari Zaki (2020) terhadap soal penilaian akhir semester dalam buku ajar bahasa Jawa kelas IV tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian deskriptif kuantitatif ini berbantuan *software Anates version 4* dengan objek kajian 10 soal pilihan ganda dan 10 soal uraian. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan: 1) validitas soal pilihan ganda tergolong valid; 2)

reliabilitas soal pilihan ganda tergolong kurang; 3) daya pembeda soal pilihan ganda tergolong kurang; dan 5) efektivitas pengecoh soal pilihan ganda tergolong kurang. Kebaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti menganalisis kualitas soal dengan bentuk yang lebih bervariasi, yaitu pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Peneliti juga menggunakan *software SPSS* yang belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya mengenai kualitas soal bahasa Jawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas soal asesmen sumatif akhir semester (ASAS) genap bahasa Jawa Kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun, Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2023/2024. Kualitas soal dilihat berdasarkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas pengecoh. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi dokumen. Teknik wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru bahasa Jawa sekaligus pembuat soal kelas VII seputar penyusunan soal. Teknik studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan lembar soal, lembar jawab, dan kunci jawaban. Sumber penelitian yaitu lembar soal ASAS dan 30 lembar jawaban peserta didik yang diambil secara acak. Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis berbantuan SPSS dan *software Anates*. *Software SPSS* digunakan untuk menghitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. *Software Anates* digunakan dalam analisis terkait validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal uraian, serta keefektifan pengecoh soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada lembar soal asesmen sumatif akhir semester (ASAS) genap Bahasa Jawa kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun tahun ajaran 2023/2024, peneliti mendapati tiga butir soal yang tidak dapat diikutsertakan dalam penelitian. Butir soal pilihan ganda nomor 16 karena soal tidak lengkap, Butir soal menjodohkan nomor 33 dan 34 karena tidak ada pilihan jawaban benar. Pertanyaan dalam nomor soal tersebut tidak memenuhi konstruksi soal yang baik. Oleh karena itu, soal otomatis harus direvisi dan tidak memungkinkan untuk diteliti lebih lanjut. Validitas soal merupakan informasi mengenai sejauh mana sebuah butir soal memiliki kemampuan untuk mengukur capaian belajar peserta didik sesuai dengan kompetensi yang ingin diukur (Fatimah et al., 2020). Validitas soal dapat mengungkapkan relevansi suatu butir soal, apakah sudah

melingkupi aspek yang diinginkan, dan apakah jawaban dari pertanyaan mampu menggambarkan kondisi yang akan diukur (Tanjung et al., 2024).

Soal yang valid berdasarkan isinya mampu memberikan pengukuran tentang ketercapaian suatu capaian pembelajaran setelah proses penyampaian materi oleh guru. Sebuah butir soal dikatakan baik ketika memiliki validitas yang tinggi. Peneliti mengetahui valid atau tidaknya butir soal yang telah disusun guru dengan melihat nilai *sign (2-tailed)* dalam perhitungan *bivariate correlation* melalui *software SPSS*. Menurut (Sanusi & Aziez, 2021), soal yang valid memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{Sign} < 0,05$). Berikut adalah hasil yang ditemukan berdasarkan *software SPSS* dan *Anates*:

Tabel 1. Validitas butir soal

Nomor Soal	Jumlah Soal	Persentase	Keterangan
4, 5, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 28, 31, 32, 36, 37, 38, 40, 42, 44, 45	24	57,14%	Valid
1, 2, 3, 8, 9, 12, 13, 21, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 35, 39, 41, 43	18	42,86%	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 1, ditemukan butir soal berkategori valid sejumlah 24 (57,14%). Butir-butir soal tersebut dianggap mampu mengukur capaian pembelajaran bahasa Jawa peserta didik. Peneliti juga menemukan butir soal tidak valid sejumlah 18 (42,86%). Contoh soal valid yaitu pada butir soal nomor 26 dengan nilai signifikansi mencapai 0,001 yang berbunyi: “*Menawi bapak badhe kesah rumiyin mangga, kula dereng siram*”. Soal berbentuk pernyataan benar-salah ini disusun dengan tujuan untuk melihat sejauh mana capaian peserta didik mengenai penggunaan bahasa Jawa yang selaras dengan pedoman *unggah-ungguh basa*. Jawaban pernyataan dalam soal adalah salah (S) karena terdapat pemilihan kata yang tidak tepat yaitu *kesah* dan *siram*. Penggunaan diksi *kesah* merujuk pada diri sendiri dan orang yang lebih muda, sedangkan orang yang lebih tua atau orang yang dihormati seharusnya menggunakan diksi *tindak*. Begitu pula pada diksi *siram* (peruntukkan orang lebih tua/dihormati) harus diganti dengan *mandi*, sehingga kalimat yang benar “*Menawi bapak badhe tindak rumiyin mangga, kula dereng mandi*”. Hasil mengindikasikan soal dapat menjalankan fungsinya sebagai alat ukur yang absah.

Contoh soal tidak valid ada pada nomor 35 yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,371. Soal tersebut berbunyi: “*Para Danawa bisa disingkirake. Danawa tegese ...*”. Soal bentuk menjodohkan ini memiliki tujuan untuk melihat perbendaharaan kata peserta didik melalui sinonim. Isi butir soal ini sebenarnya tidak berkaitan dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum, sehingga dapat dikatakan bahwa soal tidak berfungsi sebagaimana mestinya

sebagai alat ukur yang absah. Berdasarkan temuan ini, guru perlu merevisi butir soal tidak valid terlebih presentase soal tidak valid memiliki selisih tidak terlalu jauh dari soal valid sehingga harus menjadi perhatian tersendiri bagi guru. Kualitas soal asesmen juga dapat dilihat dari besarnya nilai reliabilitas. Semakin besar nilai reliabilitas soal, maka semakin baik pula tingkat keajegannya dalam penilaian. Uji reliabilitas membantu guru untuk mengungkap sejauh mana soal dapat diandalkan (Fatimah et al., 2020). Bisa pula menggambarkan kestabilan soal jika dipakai berulang. Artinya ketika soal digunakan berulang dalam kesempatan berbeda akan menunjukkan hasil yang relatif sama (Farida & Musyarofah, 2021; Tarmizi et al., 2021).

Reliabilitas diklasifikasikan menjadi beberapa kategori berdasarkan nilai *cronbach's alpha*, antara lain: 0,00 – 0,20 (sangat rendah); 0,21 – 0,40 (rendah); 0,41 – 0,60 (cukup); 0,61 – 0,80 (tinggi); dan 0,81 – 1,00 (sangat tinggi). Menurut Heale & Twycross (dalam Anggraini et al., 2022), soal dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 (> 0,60). Berikut adalah hasil reliabilitas soal asesmen berdasarkan perhitungan *software SPSS* dan *Anates*.

Tabel 2. Reliabilitas soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	Bentuk Soal
0,869	Pilihan ganda, benar – salah, menjodohkan
0,40	Uraian

Interpretasi tabel 2 menunjukkan bahwa soal pilihan ganda, benar – salah, dan menjodohkan tergolong reliabel dengan nilai sebesar 0,869 (reliabilitas sangat tinggi). Perhitungan ini menunjukkan jika soal dapat dipercaya, dapat memberikan hasil asesmen yang konsisten, dan dapat dipergunakan dengan peserta didik yang berbeda. Berdasarkan nilai *cronbach's alpha*, soal-soal dapat dimanfaatkan sebagai alat ukur untuk asesmen yang akan datang ataupun dimasukkan dalam bank soal. Soal uraian termasuk soal tidak reliabel karena nilai *cronbach's alpha* kurang dari batas minimal, yaitu hanya 0,40 (reliabilitas rendah) dan mengindikasikan apabila soal digunakan berulang kali maka berpotensi memberikan hasil yang berbeda. Dengan demikian, guru perlu merevisi soal uraian.

Selain validitas dan reliabilitas, kualitas soal dapat ditunjang dengan adanya proporsi tingkat kesukaran yang ideal. Tingkat kesukaran merupakan informasi untuk menggambarkan seberapa sukar soal asesmen. Asumsi kesukaran soal harus berdasarkan sudut pandang peserta didik dengan menitikberatkan pada kesanggupan mereka dalam menjawab, bukan menurut pandangan guru semata (Sanusi & Aziez, 2021). Semakin banyak peserta didik menjawab benar

maka sebuah butir soal dikatakan mudah, begitupun sebaliknya. Tingkat kesukaran soal diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu mudah, sedang, dan sukar.

Penyusunan butir soal asesmen sebaiknya jangan cenderung mudah ataupun sukar. Soal dengan tingkat kesulitan mudah tidak akan mampu mengukur pemahaman peserta terhadap suatu materi secara mendalam, namun soal yang sulit belum tentu termasuk soal yang baik. Soal yang mudah tidak dapat menstimulasi peserta didik untuk berusaha menjawab. Lain hal soal yang terlalu sulit berpotensi mematahkan semangat menjawab karena mereka merasa sesuatu yang ditanyakan berada di luar kemampuannya. Bukan berarti soal kategori mudah dan sulit tidak boleh digunakan dalam asesmen. Justru keberadaan soal tersebut menjadi variasi tersendiri selama masih sesuai proporsinya. Rasio tingkat kesukaran yang ideal dalam soal asesmen yaitu 25% soal mudah, 50% soal sedang, dan 25% soal sukar (Bano et al., 2022). Analisis tingkat kesukaran soal melalui *software SPSS* dilakukan dengan melihat nilai *mean* butir soal. Nilai yang dihasilkan kemudian diinterpretasikan dalam beberapa kategori, antara lain: “mudah” dengan interval nilai 0,71 – 1,00; “sedang” dengan interval nilai 0,31 – 0,70; dan “sukar” dengan rentang interval 0,00 – 0,30 (Kusuma, 2024). Hasilnya tertera dalam tabel berikut.

Tabel 3. Tingkat kesukaran butir soal

Nomor Soal	Jumlah Soal	Persentase	Kategori
1, 3, 6, 9, 10, 15, 21, 22, 23, 24, 27, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45	26	61,90%	Mudah
2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20, 25, 26, 28	18	35,70%	Sedang
13	1	2,4%	Sukar

Data dalam tabel 3, menunjukkan 61,90% soal berkategori “mudah”; 35,70% berkategori “sedang”; dan 2,4% berkategori “sukar”. Hasil menggambarkan belum adanya proporsi tingkat kesukaran yang seimbang. Sebagian besar soal yang dibuat guru masih tergolong mudah, sedangkan soal sulit hanya ditemukan satu butir. Berdasarkan hasil, guru perlu merevisi beberapa soal supaya mendapat keseimbangan yaitu mengurangi jumlah soal mudah dan menambahkan soal sedang/sulit. Berikut disajikan contoh soal berdasarkan kategorinya.

22. Ing Dieng hawane panas banget

[...]

Gambar 1. Contoh soal kategori mudah

14. Bharata nyuwun supados Rama Wijaya kondur Ayodya. Ukara kasebut menawa diowahi dadi ukara tanggap yaiku
- A. Bharata disuwun supados Rama Wijaya kondur Ayodya
 - B. Rama Wijaya nyuwun supados Bharata kondur Ayodya
 - C. Rama Wijaya dipunsuwun Bharata supados kondur Ayodya
 - D. Bharata dipunsuwun supados Rama Wijaya kondur Ayodya

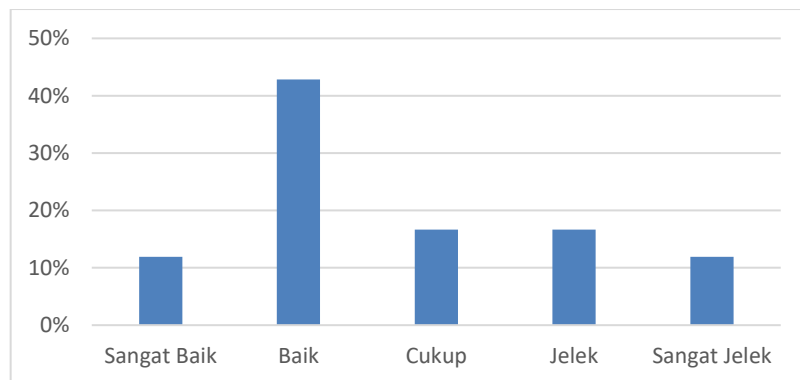
Gambar 2. Contoh soal kategori Sedang

13. Prabu Dasaratha tundane seda jalaran ora kuwawa nandhang duhkita. Dhuhkitane Prabu Dasarata yaiku
A. Raden Bharata ora gelem dadi raja
B. Pisah karo Rama Wijaya amarga kalah perjanjian
C. Dewi Kekayi njaluk supaya janjine diugemi
D. Ora lila menawa kudu seleh keprabon

Gambar 3. Contoh soal kategori sukar

Aspek lain yang harus dianalisis untuk mengetahui kualitas soal adalah daya beda soal. Daya beda soal berkaitan dengan keberfungsian soal untuk membedakan peserta didik kelompok atas dan kelompok bawah. Artinya, melalui analisis daya pembeda guru dapat menentukan peserta didik mana yang pandai dan tidak pandai (Fiska et al., 2021). Anggapannya ketika soal berdaya beda baik diberikan, maka peserta didik berkemampuan tinggi akan mampu mengerjakan dan seharusnya tidak mampu dikerjakan oleh peserta didik berkemampuan rendah. Keadaan demikian dapat terjadi karena persiapan pra asesmen yang tentunya berbeda di antara keduanya.

Daya beda dapat diketahui dengan melihat nilai *correlation product moment* (r) pada *software SPSS* yang kemudian dibandingkan dengan kategori berikut: “sangat jelek” dengan rentang nilai $< 0,00$; “jelek” dengan rentang nilai $0,00 - 0,20$; “cukup” dengan rentang nilai $0,21 - 0,40$; “baik” dengan rentang nilai $0,41 - 0,70$; dan “sangat baik” dengan rentang nilai $> 0,70$. Butir soal yang layak digunakan dalam asesmen yaitu soal yang minimal berada pada kategori “cukup” karena kemungkinan perbaikan tentu akan lebih sedikit dibandingkan yang berkategori “jelek” dan “sangat jelek” (Sari et al., 2022). Hasil analisis tercantum dalam gambar berikut ini.

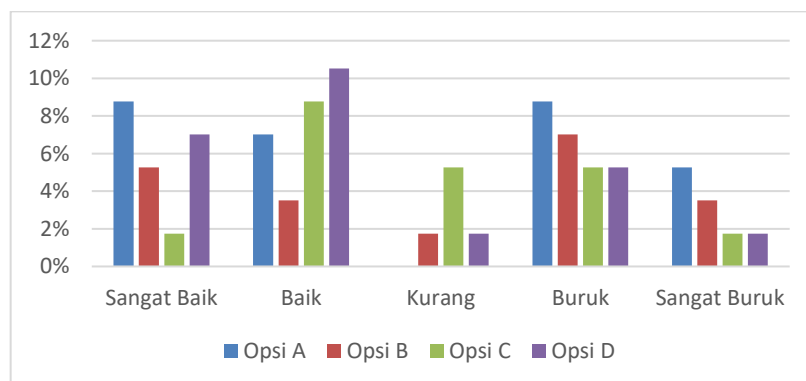


Gambar 4. Persentase daya beda butir soal

Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui persentase yang diperoleh setiap kategori yaitu 11,90% butir soal mendapat kategori “sangat baik”; 42,86% butir soal mendapat kategori “baik”; 16,67% butir soal mendapat kategori “cukup”; 16,67% butir soal mendapat kategori “jelek”; dan 11,90% butir soal mendapat kategori “sangat jelek”. Lebih jelasnya soal dengan kategori “sangat baik” ditemukan sejumlah 5 butir; soal kategori “baik” sejumlah 18 butir; soal

kategori “cukup” sejumlah 7 butir; soal kategori “jelek” sejumlah 7 butir; dan soal kategori “sangat jelek” sejumlah 5 butir. Berdasarkan data, sebagian besar butir soal layak untuk asesmen dan hanya terdapat 12 butir soal yang tidak layak.

Identifikasi kualitas soal selanjutnya yaitu efektivitas pengecoh. Pengecoh merupakan pilihan jawaban salah yang bertujuan untuk mengelabui peserta didik dalam mengerjakan soal pilihan ganda. Pengecoh yang efektif harus memenuhi beberapa kriteria dalam pembuatannya, antara lain: dibuat homogen dan logis sesuai dengan kunci jawaban; rumusan pengecoh ditulis dengan panjang yang relatif sama dengan kunci jawaban; tidak memperlihatkan perbedaan yang terlalu mencolok; dan rumusan tidak boleh menyatakan bahwa semua opsi benar. Pengecoh yang efektif berfungsi apabila dipilih minimal 5% dari seluruh populasi (Sari et al., 2022). Peserta didik yang terkecoh sebaiknya lebih cenderung berasal dari kelompok kurang pandai walaupun faktanya tetap ada kelompok pandai yang tidak luput memilih pengecoh karena kurang memahami materi tertentu. Peneliti menggunakan *software Anates* dalam menganalisis keefektifan pengecoh. Opsi jawaban diinterpretasikan menjadi: sangat buruk, buruk, kurang, baik, dan sangat baik. Berdasarkan hasil analisis dari 57 pengecoh yang ada dalam soal, berikut distribusi setiap kategorinya.



Gambar 5. Persentase distribusi pengecoh

Berdasarkan gambar 3, diketahui persentase efektivitas pengecoh pada masing-masing kategori. Hasil menunjukkan dari 57 pengecoh dalam soal, kategori “sangat baik” sebanyak 22,80% atau 13 pengecoh. Kategori “baik” sebanyak 29,82% atau 17 pengecoh. Kategori “kurang” sebanyak 8,77% atau 5 pengecoh. Persentase kategori “buruk” sebesar 26,32% atau 15 pengecoh, dan 12,29% atau 7 pengecoh termasuk kategori “sangat buruk”. Dari 19 butir soal pilihan ganda yang diikutsertakan dalam analisis keefektifan pengecoh dapat disimpulkan bahwa hanya ada 9 yang layak untuk diujikan, yaitu soal nomor 2, 5, 6, 8, 11, 13, 14, 17, dan 19. Kelayakan soal-soal tersebut dikarenakan setiap opsi pengecoh berfungsi dan dipilih oleh paling sedikit satu peserta didik. 10 soal lainnya belum memenuhi kriteria pengecoh yang

efektif karena ada opsi jawaban yang sama sekali tidak memberikan daya tarik bagi peserta didik untuk memilihnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyimpulkan bahwa kualitas soal asesmen sumatif akhir semester genap bahasa Jawa kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut: (1) terdapat tiga butir soal yang harus direvisi karena konstruksi soal tidak lengkap sehingga harus diperbaiki. (2) Terdapat 24 butir soal valid dengan persentase 57,14% dan 18 soal tidak valid dengan persentase 42,86%. (3) Reliabilitas soal objektif tergolong sangat tinggi dengan nilai $r = 0,869$ dan reliabilitas soal uraian tergolong rendah dengan nilai $r = 0,40$. (4) Tingkat kesukaran soal belum menunjukkan proporsi yang seimbang, yaitu 61,90% soal berkategori “mudah”, 35,70% soal kategori “sedang”, dan 2,4% soal kategori “sukar”. (5) Daya beda soal menunjukkan 71,43% soal layak digunakan dengan rincian 11,90% soal kategori “sangat baik”, 42,86% soal kategori “baik”, 16,67% soal kategori “cukup”, 16,67% soal kategori “jelek”, dan 11,90% soal kategori “sangat jelek”. (6) Ditemukan 9 butir soal dengan pengecoh yang efektif, sedangkan 10 soal belum memenuhi kriteria pengecoh yang efektif. Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas soal asesmen sumatif akhir semester genap bahasa Jawa kelas VII di SMPN 2 Kutowinangun tahun ajaran 2023/2024 tergolong cukup. Penarikan simpulan ini diambil karena hasil persentase pada setiap item yang dianalisis rata-rata memiliki selisih yang tidak terlalu jauh antara soal layak dan yang tidak layak, selain itu penemuan 3 soal yang tidak layak secara konstruksi turut menjadi bahan pertimbangan. Dengan demikian, guru perlu merevisi beberapa soal terutama terkait dengan validitas, tingkat kesukaran, dan pengecoh supaya menghasilkan soal dengan kualitas lebih baik ke depannya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan kompetensi terkait penyusunan soal asesmen bahasa Jawa.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/Panduan-Pembelajaran-dan-Asesmen.pdf>

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Ardiansyah, Sagita, F., & Juanda. (2023). Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/361>
- Bano, V. O., Marambaawang, D. N., & Njoeroemana, Y. (2022). Analisis Kriteria Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Waingapu. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.660>
- Elgadal, A. H., & Mariod, A. A. (2021). Item analysis of multiple-choice questions (MCQs): assessment tool for quality assurance measures. *Sudan Journal of Medical Sciences*, 16(3), 334–346. <https://www.ajol.info/index.php/sjms/article/view/216888>
- Farida, & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Fatimah, S., Elzamzami, A. B., & Slamet, J. (2020). Item Analysis of Final Test for the 9th Grade Students of SMPN 44 Surabaya in the Academic Year of 2019/2020. *JournEEL (Journal of English Education and Literature)*, 2(1), 34–46. <https://doi.org/10.51836/journeel.v2i1.81>
- Fiska, J. M., Hidayati, Y., Qomaria, N., & Hadi, W. P. (2021). Analisis Butir Soal Ulangan Harian IPA Menggunakan Software Anates pada Pendekatan Teori Tes Klasik. *Natural Science Education Research*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8133>
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Kusuma, W. B. (2024). Validitas dan Reliabilitas Materi Uji Kompetensi Ruang Lingkup Keselamatan dan Kesehatan Kerja LSP PPSDM Migas Tahun 2023. *Jurnal Nasional Pengelolaan Energi MigasZoom*, 6(1), 25–32. <https://doi.org/10.37525/mz/2024-1/561>
- Maemunah, S. (2015). Analisis Butir Soal Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sruweng Kebumen Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Jawa Universitas Muhammadiyah*

Purworejo, 7(08), 101–108.
<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/article/view/2435>

- Maharani, A. V., & Putro, N. H. P. S. (2020). Item Analysis of English Final Semester Test. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 5(2), 491. <https://doi.org/10.21462/ijefl.v5i2.302>
- Marzuki, I., Sholihah, T., & Imansyah, F. A. (2023). Urgensi Aspek Penilaian dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.31000/jkip.v5i1.8634>
- Meliana, S., Sudi Utami, E., & Sukoyo, J. (2020). Pengembangan Penilaian Autentik Pembelajaran Teks Dialog Bahasa Jawa Kelas VII. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 13–17. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.29581>
- Sanusi, R. N. A., & Aziez, F. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>
- Sari, V. N. I., Utomo, A. P. Y., & Sumarwati. (2022). Kualitas Soal Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Pontianak: Analisis Butir Soal. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 112–119. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v11i2.58091>
- Tanjung, M. A. H. R., Fahmi, A. A., Rahmanita, F., Habibah, I. F., & Qomari, N. (2024). Analisis Butir Soal Penilaian Akhir Tahun Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Al-Ma'arif Rakit Banjarnegara Jawa Tengah. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 4(1), 347–367. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v4i1.4038>
- Zaki, M. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Bahasa Jawa untuk Penilaian Akhir Semester Madrasah Ibtida'iyah Tahun Pelajaran 2020/2021. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44788>



Pengaruh Media Wayang berbasis Cerita Rakyat Sasak terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 2 Lembar Selatan

Elza Maulia Sopani^{1*}, Moh. Irawan Zain², Hasnawati³

elzamaulias24@gmail.com^{1*}

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

²Program Studi Pendidikan Dasar

^{1,2,3}Universitas Mataram

Received: 17 03 2025. Revised: 28 04 2025. Accepted: 24 05 2025.

Abstract : Students' speaking skills can be improved through Sasak folklore-based puppet learning media, making it easier for students to understand concepts and express opinions. The purpose of the study was to determine the effect of Sasak folklore-based puppet media on the speaking skills of fourth-grade students of SDN 2 Lembar Selatan. This study used quantitative research with a Quasi Experimental research type with Nonequivalent Control Group Design. The population was 46 students consisting of two classes, namely class IV-A and IV-B. The sample selection used a saturated sample technique where class IV-A consisted of 24 students as an experiment and class IV-B consisted of 22 students as a control. Data collection techniques were in the form of observation and speaking skills tests. Data from observations of the implementation of puppet media using the Problem Based Learning model obtained an average of 80% with good categories from both teacher and student activities. Test result data were used to test the hypothesis using the t-test. Before implementing the t-test, a prerequisite test was first carried out which included a normality test and a homogeneity test. The results of the pretest normality test for the experiment were sig. 0.163 > 0.05 and the control value was sig. 0.071 > 0.05 while the posttest experiment sig. value is 0.197 > 0.05 and the control sig. value is 0.272 > 0.05. The results of the pretest homogeneity test sig. value 0.061 > 0.05 and the posttest sig. value 0.913 > 0.05, then the data is said to be homogeneous. The test result data for the hypothesis test using the t test obtained a calculated value of 6.597 > table 2.021 and sig. 0.00 < 0.05, meaning that the proposed t was rejected and t was accepted, indicating that there was a difference between the two classes after being given treatment, so it was concluded that there was an influence of Sasak folklore-based puppet media on the speaking skills of fourth-grade students of SDN 2 Lembar Selatan.

Keywords : Puppet Media, Sasak Folklore, Speaking Skills.

Abstrak : Keterampilan berbicara siswa dapat meningkat melalui media pembelajaran wayang berbasis cerita rakyat Sasak, sehingga memudahkan siswa memahami konsep dan mengungkapkan pendapat. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media wayang berbasis cerita rakyat Sasak terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi berjumlah 46 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV-A dan IV-B. Pemilihan sampel menggunakan teknik sampel jenuh dimana kelas IV-A berjumlah 24 siswa sebagai eksperimen dan kelas IV-B berjumlah 22 siswa sebagai kontrol. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes keterampilan berbicara. Data hasil observasi keterlaksanaan media wayang menggunakan model *Problem Based Learning* diperoleh rata-rata 80% dengan katagori baik dari kegiatan guru maupun siswa. Data hasil tes digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum pelaksanaan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas *pretest* eksperimen nilai sig. 0,163 > 0,05 dan kontrol nilai sig. 0,071 > 0,05 sedangkan *posttest* eksperimen nilai sig. Sebesar 0,197 > 0,05 dan kontrol nilai sig. 0,272 > 0,05. Hasil uji homogenitas *pretest* nilai sig. 0,061 > 0,05 dan *posttest* nilai sig. 0,913 > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen. Data hasil tes untuk uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai t_{hitung} 6.597 > t_{tabel} 2.021 dan sig. 0,00 < 0,05 artinya artinya H_0 yang diajukan ditolak dan H_a diterima menunjukkan ada perbedaan dari kedua kelas setelah diberikan perlakuan sehingga disimpulkan terdapat pengaruh media wayang berbasis cerita rakyat Sasak terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan.

Kata Kunci : Media Wayang, Cerita Rakyat Sasak, Keterampilan Berbicara.

PENDAHULUAN

Sesuai Permendikbud No. 37 Tahun 2018 mengatur tentang keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pengembangan keterampilan berbicara siswa sebagai bagian dari kompetensi berbahasa yang harus dikuasai. Kemampuan berbicara menjadi salah satu bagian terpenting dalam komunikasi dan menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nugraha & Pujiastuti, 2019). Apabila siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik maka dia akan lebih mudah berinteraksi khususnya dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif. Maka perlu mengambil strategi yang tepat untuk mengajarkan tentang keterampilan berbicara (Hunter, 2012). Pembelajaran berbicara siswa bertujuan untuk menumbuhkan rasa berani siswa, memberikan latihan untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan, memberikan latihan kepada siswa untuk menyuarakan pendapatnya, melatih siswa agar aktif dalam proses pembelajaran, menanamkan keberanian pada siswa, agar siswa mampu menceritakan ulang pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya, melatih siswa untuk menerima atau menolak pendapat orang lain, membentuk siswa agar dapat menghargai pendapat orang lain (Joyce, Bruce, & Weil, 2011).

Adapun bentuk kegiatan dalam melatih keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu saat ceramah, bercerita, berpidato, berdialog, dan diskusi (Yusron, Puspita, & Puspitaningsih, 2020). Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di kelas IV SDN 2 Lembar Selatan, bahwa siswa masih kurang dalam keterampilan berbicara terlihat dari kondisi siswa kesulitan untuk mengungkapkan ide, penguasaan kosa kata yang masih rendah, pemahaman tentang ejaan dan tanda baca yang masih kurang, serta sulit menyusun kata-kata yang sifatnya memberikan rincian tentang suatu objek. Hal tersebut didukung berdasarkan data yang dilihat dari hasil dokumentasi guru kelas IV diperoleh data dan informasi. Pada kenyataannya keterampilan berbicara siswa dilihat dari pembelajaran Bahasa Indonesia siswa IV SDN 2 Lembar Selatan pada Tahun Ajaran 2021/2022 dari 46 siswa. Hanya 73% atau 27 siswa yang nilainya mencapai KKTP sedangkan 27% atau 19 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Sedangkan nilai Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan pada Tahun Ajaran 2023/2024 dari 46 siswa hanya 80% atau 36 siswa yang memperoleh nilai KKTP dan 20% atau 10 siswa dibawah KKTP. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa tidak tercapai, Karena KKTP yang ditetapkan sekolah tidak tercapai.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyebutkan kurang pemanfaatan media pendukung yang dapat memperjelas materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media yang kurang bervariasi turut menyebabkan siswa kesulitan belajar, maka dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat diperlukan keterampilan menciptakan kondisi mengajar yang bervariasi untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komponen variasi mengajar perlu dilaksanakan oleh guru salah satunya variasi penggunaan media pembelajaran (Rusiadi, 2020). Pelajaran bahasa Indonesia, dibagi menjadi empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kebahasaan yang tidak kalah pentingnya dari keterampilan berbahasa yang lain, salah satunya dengan bercerita (Ismayanti et al., 2017). Siswa sekolah dasar lebih aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media bercerita, sehingga keterampilan berbicara siswa dapat terbangun dengan baik (Rohayati, 2018).

Meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita, perlu diterapkannya media pembelajaran yang dapat mendorong ataupun dapat meningkatkan kreativitas dan pola pikir siswa, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran (Riniati, 2022). Media dapat

digunakan untuk menjelaskan semua materi pelajaran, termasuk pula digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, media tersebut juga digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam berbicara (Rosita, 2015). Penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran berbicara pada cerita dapat membantu mengkonkretkan isi cerita melalui gambaran tokoh cerita yang digambarkan melalui bentuk, selain itu penggunaan media wayang juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran (Hidayah, Apriandi, & Zulaihah, 2023). Media wayang berbasis cerita rakyat sasak merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Oktavianti & Wiyanto, 2014).

Media pembelajaran wayang kartun dibuat dengan sistematis agar memudahkan siswa dalam keterampilan berbicara. Secara tidak langsung media pembelajaran ini akan menuntun siswa dalam pemahaman materi menjadi lebih baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan siswa akan memiliki pengalaman belajar karena siswa akan menggunakannya (Yosiva, Hendrawan, & Pratiwi, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media wayang kartun berbasis cerita rakyat Sasak yang valid, praktis, efektif, dan layak sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media wayang kartun yang dikembangkan difokuskan pada topik keterampilan berbicara. Pengembangan media wayang kartun berbasis cerita rakyat Sasak merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV sekolah dasar. Cerita rakyat yang diangkat dalam media wayang merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran untuk memperkenalkan budaya sasak sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Dengan memanfaatkan media wayang, guru dapat menyampaikan nilai-nilai moral dan pendidikan dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hal di atas, media wayang memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan menggabungkan elemen interaktif dari pertunjukan wayang dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Prasetyo, Nurhidayat, & Ramdani, 2023). Melalui diskusi dan interaksi setelah pertunjukan media wayang, siswa tidak hanya belajar tentang budaya mereka tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi mereka secara signifikan (Widianto, 2017). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Wayang Berbasis Cerita Rakyat Sasak terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 2 Lembar Selatan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media

wayang berbasis cerita rakyat Sasak terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 lembar Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran wayang kartun dan model *Problem Based Learning* dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa menggunakan media. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret di kelas IV SDN 2 Lembar Selatan, Kab. Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, Tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes unjuk kerja (tes keterampilan berbicara), dengan pedoman yang telah disusun secara sistematis. Sebelum tes keterampilan berbicara siswa diberikan perlu dilakukan uji validitas instrumen untuk menunjukkan sejauh mana instrumen yang digunakan dalam mengukur apa yang diukur. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan menggunakan analisis *Independent Sampel t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian berupa data hasil observasi dan data hasil tes keterampilan berbicara siswa.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Wayang

No	Pertemuan	Persentase Keterlaksanaan	Kategori
1	Ke-1	60%	Cukup Baik
2	Ke-2	75%	Baik
3	Ke-3	95%	Sangat Baik
Rata-rata		80%	Baik

Melalui hasil observasi diperoleh hasil rekapitulasi skor terhadap kegiatan pembelajaran yang teramati berdasarkan sintaks *Problem Based Learning* yang mengalami kenaikan disetiap pertemuannya yaitu pada pertemuan pertama 60% dengan kategori cukup baik, pertemuan kedua 75% dengan kategori baik, pertemuan ketiga 95% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena adanya upaya perbaikan keterlaksanaan dari setiap pertemuannya. Menurut Mayer (2021), keberhasilan penerapan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh konsistensi dan keterlaksanaannya dalam proses pembelajaran, dan

efektivitasnya dapat dinilai secara kuantitatif melalui keterlaksanaan minimal 75% untuk dikategorikan sebagai penggunaan media yang baik. Media pembelajaran dianggap efektif apabila keterlaksanaan penggunaannya dalam proses belajar mengajar mencapai sedikitnya 75% (Suryani, 2021). Secara keseluruhan media wayang menggunakan model *Problem Based Learning* yang diterapkan berdasarkan sintaks memberikan pengaruh yang positif kepada peserta didik khususnya dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena media wayang menggunakan model *Problem Based Learning* ini mengusung peserta didik untuk memecahkan sendiri permasalahan yang diberikan melalui kegiatan diskusi kelompok. Sehingga dari kegiatan-kegiatan tersebut dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menyebabkan meningkatnya keterampilan berbicara mereka.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alwi dkk., (2021) bahwa peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran cenderung memiliki keterampilan berbicara yang baik. Dalam media wayang ini, jenis cerita yang digunakan yaitu cerita legenda Putri Mandalika. Pemanfaatan media cerita rakyat dapat membangun kreativitas anak, hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media cerita rakyat sebagai bahan bacaan, anak dapat termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka masing-masing (Afriyanti & Somadayo, 2020). Keterampilan berbicara siswa diukur dengan menggunakan tes perbuatan atau tes unjuk kerja yang dilakukan di awal sebelum diberikan perlakuan dan di akhir setelah diberikan perlakuan agar mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa. Selama proses tes keterampilan berbicara ada beberapa indikator yang dinilai seperti intonasi, pelafalan, kelancaran berbicara, ekspersi, dan keberanian.

Tabel 2. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Selama Penelitian

No	Perlakuan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Total	Rata-Rata	Selisih
1.	<i>Pretest</i> (Kontrol)	20	60	860	35.83	9.17
	<i>Pretest</i> (Eksperimen)	20	60	1080	45.00	
2.	<i>Posttest</i> (Kontrol)	20	80	1160	48.33	19.17
	<i>Posttest</i> (Eksperimen)	40	80	1620	67.50	

Tes diujikan kepada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* 35,83 kemudian pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* 45,00 sebelum diberikan perlakuan dengan selisih pada *pretest* 9,17 tidak ada perbedaan sebelum perlakuan. Menurut Santoso dan Hidayat (2021), dalam penelitian kuasi-eksperimen, penting untuk memastikan bahwa kelompok kontrol dan eksperimen berada dalam kondisi yang hampir serupa agar hasil perlakuan dapat dibandingkan

secara valid. Kesetaraan kondisi awal antar kelompok sangat penting untuk menjaga validitas internal dalam penelitian kuantitatif (Siregar, 2020).

Setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* 48,33 eksperimen nilai rata-rata *posttest* 67,50 dengan selisih *posttest* 19,17 dikarenakan adanya perlakuan yang dilakukan berbeda sedangkan sebelum perlakuan selisih sama. Sehingga menemukan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan keterampilan berbicara siswa. Menurut Riyanto & Subekti (2021) valid terhadap suatu sampel hanya dapat dilakukan apabila karakteristik awal antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan memiliki kesamaan, sehingga perbedaan hasil yang muncul dapat diyakini akibat dari perlakuan yang diberikan, bukan karena variabel lain. Salah satu prinsip dasar dalam eksperimen adalah adanya kesetaraan kondisi awal antar kelompok yang diteliti agar perlakuan yang diberikan menjadi satu-satunya faktor yang memengaruhi hasil (Sugiyono, 2019).

Uji normalitas pada penelitian ini menghitung nilai *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbicara Siswa

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.936	44	0.163
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.940	44	0.197
<i>Pretest</i> Kontrol	0.919	44	0.071
<i>Posttest</i> Kontrol	0.947	44	0.272

Jumlah siswa (df) masing-masing kelas di bawah 50 sehingga untuk mendeteksi kenormalan data digunakan teknik *shapiro wilk*. Menurut Hogg, Tanis, & Zimmerman (2019), menjelaskan bahwa uji *Shapiro-Wilk* dirancang untuk ukuran sampel antara 3 hingga 50 dan merupakan alternatif yang unggul dibandingkan dengan uji normalitas lainnya. Kemudian dari hasil di atas diketahui nilai Sig. Data analisis normalitas *pretest* kelas kontrol sebesar 0,071 dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,163. Nilai sig. Untuk masing-masing $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Kemudian dilihat dari hasil data analisis normalitas *posttest* kelas kontrol sebesar 0,272 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,197. Nilai sig. Untuk masing-masing $\geq 0,05$ maka dapat menunjukkan bahwa sampel data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Menurut Ghasemi & Zahediasl (2020), data yang berdistribusi normal ditandai oleh simetri distribusi di sekitar nilai rata-rata, sehingga uji statistik parametrik dapat digunakan secara tepat. Uji normalitas penting dilakukan agar hasil analisis tidak bias dan dapat dipercaya (Siregar, 2021).

Uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui varians data antar kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df	df2	Sig.
<i>Pretest</i> Based on Mean	3.699	1	44	0.061
Based on Median	3.627	1	44	0.063
Based on Median and with adjusted df	3.627	1	42.541	0.064
Based on trimmed mean	3.747	1	44	0.059

Berdasarkan tabel 4 tersebut, dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians kedua kelompok kontrol dan eksperimen pada *pretest* adalah homogen. Demikian berdasarkan data yang diperoleh tersebut nilai signifikansi $0,061 > 0,05$ maka data tersebut dikatakan homogen (sama) dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Posttest</i> Based on Mean	0.012	1	44	0.913
<i>t</i> Based on Median	0.003	1	44	0.955
Based on Median and with adjusted df	0.003	1	43.992	0.955
Based on trimmed mean	0.012	1	44	0.913

Berdasarkan tabel 5. Dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians kedua kelompok kontrol dan eksperimen pada *posttest* adalah homogen. Demikian berdasarkan data yang diperoleh tersebut nilai signifikansi $0,913 > 0,05$ maka data tersebut dikatakan homogen (sama) dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis. Menurut Setyowati (2022) mengungkapkan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak dan memastikan bahwa sekelompok data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Sebelum melakukan uji-t, asumsi kesamaan varians atau homogenitas harus terpenuhi agar hasil pengujian hipotesis tidak bias dan kesimpulan dapat dipertanggung jawabkan secara statistik (Ghozali, 2021).

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media wayang berbasis cerita rakyat Sasak terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan. Yang dimana setelah data berdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji-t

pertama data *pretest* untuk lebih membuktikan kondisi keduanya sama varian homogen sehingga data *pretest* sebelum diberikan perlakuan dari kedua kelas.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample Test Pretest*

Independent Samples Test							95% Confidence Interval of the	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Difference Lower Upper
<i>Pretest</i> Equal variances assumed	3.699	0.061	0.279	44	0.782	2.879	10.324	-17.928 23.685
Equal variances not assumed			0.275	38.108	0.785	2.879	10.467	-18.308 24.065

Pada kolom *Equal Variances Assumed* nilai t_{hitung} yang didapatkan sebesar 0,235 dan hasil t_{tabel} yang di dapatkan pada taraf signifikan 5% sebesar 3,3699, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ kebebasan (dk) = $n - 2 = 46 - 2 = 44$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika melakukan perhitungan hipotesis menggunakan nilai sig (2-tailed) dengan $\alpha = 0,05$ yang dapat dilihat pada kolom *equal variance assumed* nilai sig (2-tailed) yang didapatkan sebesar $0,782 < 0,05$ yang berarti Hipotesis nol diterima dan Hipotesis Alternatif ditolak, menunjukkan tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan. Menurut Hair et al. (2020), uji-t pada data *pretest* bertujuan untuk memastikan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok sebelum perlakuan diberikan, sehingga validitas internal penelitian dapat terjaga. Tahap *pretest* dengan uji-t membantu memastikan bahwa perubahan hasil pada *posttest* benar-benar disebabkan oleh perlakuan, bukan oleh perbedaan kondisi awal antar kelompok (Santoso & Wulandari, 2023).

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample Test Posttest*

Independent Samples Test							95% Confidence Interval of the	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Difference Lower Upper
<i>Posttest</i> Equal variances assumed	0.012	0.913	6.597	44	0.000	87.121	13.206	60.506 113.736

Equal variances not assumed	6.599	43.703	0.000	87.121	13.202	60.509	113.733

Pada kolom *Equal Variances Assumed* nilai t_{hitung} yang didapatkan sebesar 6.597 dan hasil t_{tabel} yang di dapatkan pada taraf signifikan 5% sebesar 0.012, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ kebebasan (dk) = $n - 2 = 46 - 2 = 44$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika melakukan perhitungan hipotesis menggunakan nilai sig (*2-tailed*) dengan $\alpha = 0,05$ yang dapat dilihat pada kolom *equal variance assumed* nilai sig (*2 -tailed*) yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti Hipotesis nol ditolak dan Hipotesis Alternatif diterima, yang menunjukkan terdapat perbedaan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Hasil uji-t *posttest* yang digunakan untuk menguji hipotesis. Menurut Herlina & Kurniawan (2023), uji hipotesis diperlukan dalam independent sample *t-test* untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Sejalan dengan pendapat Santoso (2021), pengujian hipotesis dalam uji-t dua sampel independen menjadi dasar untuk menarik kesimpulan tentang populasi berdasarkan data sampel, terutama dalam penelitian eksperimental, hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang diamati tidak terjadi secara kebetulan, melainkan secara statistik signifikan. Sehingga adanya pengaruh karena, perlakuan yang diberikan berbeda yang dimana kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* tanpa menggunakan media wayang sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dan media wayang. Hasil penelitian mengenai keterlaksanaan media wayang menggunakan model *Problem Based Learning* diperoleh melalui data hasil observasi keterlaksanaan model *Problem Based Learning* baik dari kegiatan guru maupun peserta didik. Menurut Wahyudi (2021), pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas memerlukan sinergi antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara berkelanjutan agar proses belajar berjalan efektif dan efisien. Sejalan dengan Putri & Handayani (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan keterlibatan aktif siswa, penggunaan media yang tepat, serta penerapan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sintaks pada kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*. Fase pertama, guru memberikan masalah kepada peserta didik berupa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat yang ada di Lombok, khususnya terkait dengan Festival Bau Nyale. Pemberian masalah diawal membuat peserta didik penasaran dan ingin mencari tahu solusi dari permasalahan tersebut (Hidayat dkk., 2023). Fase kedua, guru membagi peserta didik

dalam kelompok dan membagikan tugas kelompok mengenai cerita Putri Mandalika menggunakan media wayang yang dilakukan oleh peserta didik melatih kemampuan mereka dalam mengeksplanasi sebuah informasi yang didapatkan melalui cerita tersebut. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran (Nugroho, 2021). Pada fase ketiga yakni membimbing pengalaman kelompok. Pada tahap ini peserta didik aktif dalam kegiatan kelompok terlihat pada saat diskusi kelompok semua peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. Melalui proses pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan menambah kemampuan mereka dalam bertanya dan berpendapat, dengan demikian aktivitas siswa ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kualitas berbicara siswa (Permana, 2021).

Pada fase keempat yakni mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang mana peserta didik akan mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan di depan kelas. Melalui presentasi peserta didik dilatih keterampilan berbicara di depan kelas dengan mampu menyampaikan hasil diskusi dan memerankan tokoh dari cerita. Melalui presentasi kelompok meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan berbicara dan keaktifan peserta didik (Hidayat dkk., 2023). Pada fase kelima yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini melatih kemampuan berbicara peserta didik dalam menilai kembali informasi yang mereka dapatkan setelah melakukan diskusi dan presentasi. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dkk., (2023) pada tahap kelima peserta didik saling memberikan tanggapan berupa pertanyaan ataupun saran terhadap hasil presentasi kelompok lain.

Media wayang memiliki kelebihan yang signifikan dalam menunjang keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pertunjukan wayang, siswa terdorong untuk aktif berbicara, menirukan dialog tokoh, serta mengungkapkan pendapat dan cerita secara lisan. Kegiatan ini mampu meningkatkan rasa percaya diri, memperkaya kosakata, serta melatih intonasi dan artikulasi. Selain itu, media wayang juga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan berani mengungkapkan ide secara lisan. Selain itu, media wayang juga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan berani mengungkapkan ide secara lisan. Dukungan visual dan naratif dari wayang menjadikan proses belajar lebih hidup dan interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan

oleh Putri & Sitepu, (2023) Penggunaan media wayang mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, karena media wayang menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong anak untuk lebih aktif dalam berkomunikasi secara verbal.

Media yang berbasis kearifan lokal Sasak memiliki kelebihan dalam menunjang keterampilan berbicara siswa karena mampu menghadirkan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita, merasa terlibat secara emosional, dan terdorong untuk mengekspresikan gagasan dalam bentuk lisan. Selain itu, integrasi kearifan lokal juga memperkuat identitas budaya dan membentuk karakter siswa secara holistik. Sesuai dengan hasil penelitian oleh Sari et al. (2021), media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan karena siswa merasa lebih dekat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media wayang berbasis cerita rakyat Sasak memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini diperoleh hasil t hitung sebesar 6,597 sedangkan t tabel dengan df 46 sebesar 2,021 dan nilai signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung $6,597 > t$ tabel 2,021 dengan nilai $sig.$ $0,00 < 0,05$ artinya hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak yang menunjukkan ada perbedaan dari kedua kelas setelah diberikan perlakuan sehingga disimpulkan bahwa penerapan media wayang berbasis cerita rakyat Sasak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Lembar Selatan

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, N. A., Agasi, D., Kharisna, F., & Perdana, A. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6055-6061. DOI: 10.31004/basicedu.v5i6.1843
- Afriyanti, I., & Somadayo, S. (2020). Pemanfaatan media cerita rakyat sebagai upaya membangun kreativitas anak. *Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.33387/pedagogik.v7i2.2684>

- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2020). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 18(1), e102350. <https://doi.org/10.5812/ijem.102350>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2020). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.
- Halimatuzzuhrotulani, B. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara dalam diskusi dengan strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VI SD Negeri 2 Suralaga 2019/2020. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 65-85. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.286>
- Herlina, L., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan uji t untuk menganalisis perbedaan dua kelompok bebas dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Statistik*, 15(1), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jps.v15i1.5678>
- Hidayah, R., Apriandi, D., & Zulaihah, E. (2023). Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Kelas II SDN 2 Karangnongko. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2485-2853. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8002>
- Hidayat, R., Ilhamdi, M. L., Astria, F. P., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pelajaran IPA Kelas IV SDN 47 Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 4, 154-161. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i3.370>
- Hunter, J. (2012). “Small Talk”: Developing Fluency, Accuracy, And Complexity In Speaking. *ELT Journal*, 66(1), 30–41. <https://doi.org/10.1093/elt/ccq093>
- Ismayanti, M. N., Wendra, I. W., & Sriasih, S. A. P. (2017). Penggunaan Media Shadow Puppet untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII B SMP N 2 Seririt. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/kc.v8i4.44185>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning in the new era: Learner experience and evidence-based practice. *Educational Psychologist*, 56(3), 167–179. <https://doi.org/10.1080/00461520.2021.1915242>

- Nugraha, T. H., & Pujiastuti, H. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Berdasarkan Perbedaan. *Gender. Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.5880>
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65-70. <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190-196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Prasetyo, N. A., Nurhidayat, S. I., & Ramdani, C. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jika (Jurnal Informatika)*, 7(3), 305-312. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i3.7989>
- Putri, R. A., & Sitepu, J. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 823-833. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.326>
- Putri, R. N., & Handayani, S. (2020). Implementasi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 115–124. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25432>
- Riniati, W. (2022). Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 57-64. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i1.2259>
- Rohayati, E. (2018). Metode Pengembangan Keterampilan Bercerita Yang Berkarakter Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10320>
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25-37. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2445>
- Rusiadi, R. (2020). Variasi metode dan media pembelajaran guru pendidikan agama Islam. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 6(2), 10-21. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v6i2.226>
- Santoso, S., & Wulandari, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa: Analisis pra dan pascates. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 45–53. <https://doi.org/10.24832/jep.v14i1.56789>

- Sari, N. P., Wardani, D. K., & Yuliati, S. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(6), 833–839. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i6.14932>
- Setyowati, S. (2022). Uji Homogenitas dan Linearitas. *Academia.edu*. https://www.academia.edu/81478560/Uji_Homogenitas_dan_Linearitas
- Siregar, S. (2021). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perhitungan Manual dan SPSS*. Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2021). *Media pembelajaran: Konsep dan penerapannya dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyudi, A. (2021). *Strategi pembelajaran efektif di era digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widianto, E. (2017). Media wayang mini dalam pembelajaran keterampilan berbicara bagi pemelajar BIPA A1 Universitas Ezzitouna Tunisia. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1), 120-143. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1757>
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) dan Katalog Ajaib (KAJIB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, 7(2), 20–26. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2442>.
- Yusron, M., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 39–45. <http://doi.org/10.47971/Mjpgmi.V3i1.208>.



Pengembangan Media Berbasis *Wordwall* pada Materi Terminologi Pembuatan Rok pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Menjahit

Alvi Anggraini Harianto¹, Agus Hery Supadmi Irianti^{2*}, Bhindri Sulistyaningwati³,
Adila Apriliyanawati⁴, Alimah Rahayu⁵

alvi.anggraini.2431517@students.um.ac.id¹, agus.hery.ft@um.ac.id^{2*},
bhindrisulis02@gmail.com³, alimah.rahayu.2431519@students.um.ac.id⁴,
adila.apriliyanawati.2431519@students.um.ac.id⁵,

^{1,4,5}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

²Program Studi Pendidikan Tata Busana

^{1,2,4,5}Universitas Negeri Malang

³SMK Negeri 7 Malang

Received: 31 04 2025. Revised: 20 05 2025. Accepted: 25 05 2025.

Abstract : Understanding fashion terms or terminology is an important thing to be mastered by teachers and students of the Fashion Design and Production expertise program, to facilitate communication in the learning process so that there are no mistakes in the practice of making clothes. Learning about fashion terminology can be done with the help of interactive learning media. An example of media that can be used is Wordwall-based media. This study aims to 1) develop Wordwall-based media on the terminology material for making skirts in the Basic Sewing Techniques subject, 2) determine students' responses to Wordwall-based learning media. This development research method uses the ADDIE model development technique, where for validation using expert validation using the formula $Vah = (TSE : TSH) \times 100\%$. While the implementation was carried out on class X DPB 3 students where respondents were taken using a saturated sampling technique of 32 students, the analysis technique used a percentage technique with the formula $Percentage = (Number\ of\ scores\ obtained : Maximum\ number\ of\ scores) \times 100\%$. The validation results showed 89.6% with a very feasible category. The implementation results obtained 88.06% with a very good category, which means that this media makes it easier for students to learn the material on making skirts.

Keywords : Media Wordwall, Skirt Construction Terminology, Basic Sewing Techniques.

Abstrak : Pemahaman terhadap istilah-istilah busana atau dapat disebut terminologi adalah hal yang penting dikuasai oleh guru dan peserta didik program keahlian Desain dan Produksi Busana, untuk memudahkan berkomunikasi dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi kesalahan dalam praktik pembuatan busana. Pembelajaran mengenai terminologi busana dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran interaktif. Contoh media yang bisa digunakan adalah media berbasis *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media berbasis *Wordwall* pada materi terminologi

How to cite: Harianto, A. A., Irianti, A. H. S., Sulistyaningwati, B., Apriliyanawati, A., & Rahayu, A. (2025). Pengembangan Media Berbasis *Wordwall* pada Materi Terminologi Pembuatan Rok pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Menjahit. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (2), 490-501.

Copyright © 2025 Alvi Anggraini Harianto, Agus Hery Supadmi Irianti, Bhindri Sulistyaningwati, Adila Apriliyanawati, Alimah Rahayu.

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

pembuatan rok mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit, 2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall*. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengembangan model ADDIE, dimana untuk validasi menggunakan validasi ahli menggunakan rumus $Vah = (TSE:TSH) \times 100\%$. Sedangkan implementasi dilakukan pada siswa kelas X DPB 3 dimana responden diambil menggunakan teknik sampling jenuh sejumlah 32 siswa, teknik analisis menggunakan teknik persentase dengan rumus $Persentase = (\text{Jumlah skor yang diperoleh} : \text{Jumlah skor maksimal}) \times 100\%$. Hasil validasi menunjukkan 89,6% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi diperoleh 88,06% dengan kategori sangat baik, yang artinya media ini memberi kemudahan bagi siswa dalam belajar materi pembuatan rok.

Kata Kunci : Media *Wordwall*, Terminologi Pembuatan Rok, Teknik Dasar Menjahit.

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat menengah atas khususnya pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja. Peserta didik SMK akan dibekali dengan keterampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan industri di bidang masing-masing. Pada pendidikan kejuruan program keahlian tata busana, peserta didik dicetak untuk siap kerja baik sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan bidang atau kompetensi keahlian yang dipilih serta mampu bekerja secara mandiri di bidang busana (Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003). Untuk itu peserta didik perlu menguasai kompetensi di bidang busana yaitu kompetensi mendasar seperti mendesain, membuat pola busana, dan menjahit. Keterampilan ini diajarkan melalui berbagai elemen yang telah disesuaikan dengan kebutuhan industri di daerah lingkungan sekolah. Elemen tersebut ditempuh selama 3 tahun di fase E dan fase F.

Contoh kegiatan pembelajaran yang mengajarkan keterampilan menjahit yang dilakukan siswa adalah menjahit rok pada mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit (TDM). Pembelajaran yang dilakukan siswa akan efektif apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran, pada konteks ini yaitu peserta didik akan mampu menciptakan atau membuat rok. Keberhasilan ini dapat tercapai apabila mereka memiliki pemahaman yang baik terhadap langkah-langkah menjahit, teknik jahit yang tepat, dan pemahaman terhadap istilah yang ada di bidang busana yang dapat memudahkan proses transfer pengetahuan. Namun pada praktik pembelajaran di sekolah sering terjadi kendala seperti peserta didik tidak mampu mengikuti instruksi pada langkah-langkah menjahit disebabkan miskomunikasi dari kurangnya pemahaman terhadap beberapa istilah atau terminologi di bidang busana.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas X DPB 3 SMKN 7 Malang pada 28 November 2024, telah ditemukan berbagai kendala yang dialami peserta didik pada proses

pembelajaran teknik dasar menjahit yaitu kesalahan dalam memotong bahan karena tidak memahami bagian baik dan bagian buruk bahan, kesalahan membeli bahan resleting karena tidak paham dengan jenis resleting, kesalahan memotong bahan pada tengah muka karena tidak paham istilah tengah muka pada rok dan kampuh. Kendala-kendala tersebut disebabkan peserta didik yang sering lupa dan tidak paham mengenai istilah-istilah atau terminologi yang ada di bidang busana sehingga menyebabkan miskomunikasi dalam pembelajaran. Hasil dokumentasi nilai dari guru ditemukan sebanyak 15 siswa dari 32 siswa memperoleh hasil belajar teknik dasar menjahit pada pembuatan rok dibawah KKTP. Sehingga perlu bagi guru untuk memberikan tindakan yang tepat agar siswa dapat memahami pembelajaran pada dasar teknik menjahit khususnya dalam memahami terminologi di bidang busana.

Terminologi adalah kumpulan istilah atau kata-kata khusus yang digunakan dalam bidang ilmu, profesi, atau disiplin tertentu (Azam dkk., 2022). Setiap bidang memiliki terminologi masing-masing yang bertujuan untuk mempermudah komunikasi antar pihak yang terlibat di bidang tersebut termasuk di bidang busana. Contoh terminologi di bidang busana khususnya yang digunakan pada pembuatan rok adalah kampuh, kelim, resleting, tengah muka (TM), tengah belakang (TB), rok *a-line* dll. Istilah-istilah di bidang busana, mengandung konsep-konsep dasar yang perlu dikuasai oleh guru dan siswa agar dapat berkomunikasi dalam istilah yang sama dimanapun berada (Sunendar dalam Sumaryati, 2019). Selain itu terminologi ini perlu dikuasai oleh peserta didik kelas X yang baru memasuki bidang busana agar tidak terjadi miskomunikasi yang menyebabkan kesalahan dalam praktik menjahit. Keterampilan mengetahui istilah-istilah di bidang busana sangat penting dalam berkomunikasi dan menyamakan persepsi dalam situasi belajar ataupun saat siswa nantinya masuk di dunia kerja (Sari dkk., 2019).

Kelas X DPB 3 adalah kelas yang memiliki 32 peserta didik, sehingga guru perlu waktu yang lama dalam membimbing dan melayani setiap siswa khususnya dalam mata pelajaran produktif seperti Teknik Dasar Menjahit ini. Sehingga pembelajaran di kelas produktif sangat padat dan tidak memungkinkan bagi guru untuk mengulang materi dalam mempelajari terminologi di bidang busana. Kondisi yang demikian menuntut guru berinovasi terhadap pembelajaran dengan menggunakan beberapa jenis media pembelajaran sehingga diharapkan mampu memberi peningkatan pemahaman kepada siswa terhadap terminologi di bidang busana agar meminimalisir terjadinya kesalahan saat praktik di kelas produktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam memberikan informasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media diharapkan dapat membantu penglihatan dan pendengaran

siswa sehingga pembelajaran dapat dimengerti dengan lebih jelas dan menarik (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, hal ini membuat peserta didik dengan mudah dalam memahami pelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa, efisiensi proses pembelajaran, tujuan pembelajaran tercapai (Nurrita, 2018 ; Hadi & Hermawan, 2024). Seiring berkembangnya teknologi, mulai berkembang berbagai inovasi teknologi yang bisa diintegrasikan dalam pembelajaran. Contoh teknologi tersebut adalah Platform *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah platform web dimana guru dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar melalui berbagai jenis kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif (Rachmah dkk., 2024). Pada Mei 2024 *template Wordwall* yang bisa digunakan secara gratis berkurang menjadi 12 *template* saja yaitu *Anagram, Match Up, Quiz, Open the box, Matching pairs, Unjumble, Find the match, Flashcards, Spin the wheel, Group sort, Complete the sentence, dan Speaking Cards (Wordwall.net)*.

Wordwall memiliki fitur yang mudah digunakan oleh pemula, mudah dalam pengembangannya, dan memiliki fitur yang menarik (Pradani, 2022). *Wordwall* bersifat fleksibel dan bisa digunakan di berbagai tingkatan sekolah, dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dan alat evaluasi, serta dapat dicetak dan dibagikan dengan mudah (Nafian dkk., 2024). Sehingga *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi Teknik Dasar Menjahit khususnya pada terminologi di bidang busana dengan lebih interaktif. Siswa dapat menjawab soal atau mencocokkan, kemudian siswa akan bisa mendapat *feedback* secara langsung, dan dari hal tersebut siswa akan bisa belajar dari kesalahannya. Melalui media *Wordwall* pembelajaran kelas akan berjalan menyenangkan karena dikemas menggunakan teknologi dan siswa akan bisa meningkat pemahamannya (Aprillia dkk., 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sesuai dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara bahwa pendidikan sesuai kodrat zaman yang berarti dalam pendidikan harus menekankan keterampilan sesuai dengan zaman (Rafael & Munzil., 2024). Sesuai dengan era saat ini yang berada di era berkembangnya teknologi digital, sehingga sebagai guru diharapkan bisa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajarannya. Penelitian tentang penggunaan *Wordwall* sebelumnya sudah banyak yang membuktikan efektivitas *Wordwall* dalam praktik pembelajaran.

Sugiani (2022) meneliti penggunaan media aplikasi pada *Wordwall* dalam pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Solichuddin dkk. (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan pemahaman siswa dan motivasi dalam pembelajaran Statistika. Dalam pemahaman istilah atau kosakata, media *wordwal* juga efektif meningkatkan pemahaman siswa seperti penelitian yang dilakukan Idrus dkk. (2021) dan Khusnah dkk. (2024) bahwa pemanfaatan media *Wordwall* efektif meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SMP kelas VII. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan keaktifan, hasil belajar, motivasi, maupun pemahaman kosakata di berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Statistika, dan Bahasa Inggris, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengembangan dan penerapan media *Wordwall* untuk materi terminologi dalam pembuatan rok pada mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit di SMK kompetensi keahlian Tata Busana.

Selain itu, pendekatan pengembangan media ini juga belum banyak diteliti dalam konteks vokasional yang menuntut integrasi antara keterampilan teknis dan pemahaman terminologi. Hal inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang hendak dijawab melalui penelitian ini. Oleh karena itu, menurut uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Wordwall* pada Materi Terminologi Pembuatan Rok Mata Pelajaran Teknik Dasar Menjahit”. Dengan harapan melalui penggunaan media berbasis *Wordwall* siswa mampu meningkatkan pemahaman istilah dalam pembuatan rok pada elemen Teknik Dasar Menjahit, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta penelitian ini bisa memberikan wawasan bagi pendidik lainnya untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. Tujuan Penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media berbasis *Wordwall* pada materi terminologi pembuatan rok mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit. (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau bisa disebut penelitian *research and development* (RnD). Desain model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, 2019). Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah itu, implementasi

dilakukan pada seluruh siswa kelas X DPB 3 SMKN 7 Malang. Teknik sampel menggunakan metode sampling jenuh, dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket untuk mengukur kelayakan/validitas media. Angket menggunakan skala likert dengan skor (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Tidak Setuju, (1) Sangat Tidak Setuju. Kemudian untuk menghitung hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan digunakan perhitungan sebagai berikut. $Vah = \left(\frac{TSE}{TSH} \right) \times 100\%$. (Basri dkk., 2022)

Keterangan:

Vah : Validasi ahli dalam bentuk persentase.

TSE : Total Skor Empirik yang dicapai, yaitu jumlah skor yang diberikan oleh validator berdasarkan penilaian mereka terhadap media.

TSH : Total Skor Harapan, yaitu skor maksimal yang mungkin dicapai berdasarkan instrumen penilaian yang digunakan.

Setelah itu data yang diperoleh akan diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut,

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Kategori	Penilaian
Sangat Layak	82% - 100%
Layak	63% - 82%
Tidak Layak	44% - 63%
Sangat Tidak Layak	25 % - 44%

Selain itu untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media *Wordwall* juga dilakukan pengambilan data melalui angket respon siswa. Pada lembar angket siswa terdapat 10 soal dengan skala likert dengan skor (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Tidak Setuju, (1) Sangat Tidak Setuju. Data yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus berikut,

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Data respon siswa kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut,

Tabel 2. Tabel Kriteria Respon Siswa

Kategori	Penilaian
Sangat Layak	82% - 100%
Layak	63% - 82%
Tidak Layak	44% - 63%
Sangat Tidak Layak	25 % - 44%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap terminologi pembuatan rok divalidasi oleh validator ahli media,

ahli bahasa, dan ahli materi. Bentuk media yang dikembangkan adalah menggunakan template *flashcards* yang digunakan untuk belajar terminologi atau istilah di bidang busana khususnya pada pembuatan rok. Media yang dikembangkan terdiri dari 3 media, masing-masing media berisi terminologi jenis-jenis rok, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan rok, dan teknik jahit dalam pembuatan rok. Adapun rincian hasil penilaian validasi media dari ketiga ahli disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian oleh ahli media

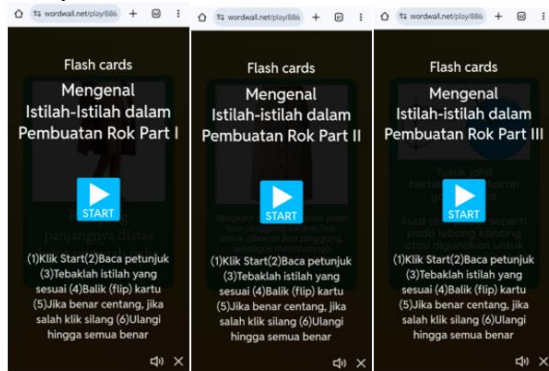
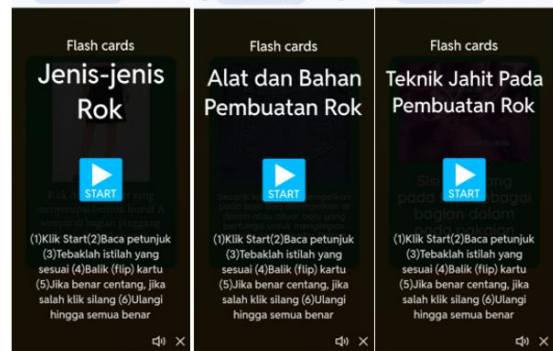
Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Keterbacaan media <i>Wordwall</i>	90	Sangat layak
Fungsionalitas media <i>Wordwall</i>	100	Sangat layak
Interaktivitas pengguna dengan media <i>Wordwall</i>	91,7	Sangat layak
Rata-rata	93,9	Sangat Layak

Penilaian ahli media mencakup tiga aspek: keterbacaan, fungsionalitas, dan interaktivitas media *Wordwall*. Hasil penilaian menunjukkan keterbacaan sebesar 90%, fungsionalitas 100%, dan interaktivitas 91,7%, dengan total rata-rata 93,9% dan kriteria “sangat layak”. Media yang dikembangkan dinilai menarik, mudah digunakan, dapat diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dan smartphone), serta memberikan umpan balik langsung yang bersifat interaktif bagi peserta didik. Kemudahan penggunaan media *Wordwall* dan tampilan yang menarik dapat membangkitkan keaktifan siswa dan mendorong meningkatnya motivasi siswa untuk belajar (Kusnadi & Azzahra, 2024; Widiya dkk. 2024).

Tabel 4. Hasil penilaian oleh ahli materi

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kesesuaian media <i>Wordwall</i> dengan materi ajar	100	Sangat layak
Kemudahan memahami materi	81,25	Layak
Rata-rata	90,6	Sangat Layak

Berdasarkan tabel sebelumnya, penilaian ahli materi menunjukkan aspek kesesuaian media *Wordwall* dengan materi memperoleh 100%, dan aspek kemudahan memahami materi sebesar 81,25%. Rerata penilaian aspek materi adalah 90,6% dengan kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* telah sesuai dengan isi materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi (Titin dkk., 2023). Validator juga memberikan saran untuk mengganti judul setiap bagian media agar lebih mencerminkan isi, yaitu: Part I menjadi Jenis-jenis Rok, Part II menjadi Alat dan Bahan Pembuatan Rok, dan Part III menjadi Teknik Jahit pada Pembuatan Rok. Saran ini telah ditindaklanjuti melalui revisi judul sebelum media digunakan oleh peserta didik.

Tampilan media *Wordwall* sebelum direvisiTampilan media *Wordwall* setelah direvisiGambar 1. Media *Wordwall* sebelum direvisiGambar 2. Media *Wordwall* setelah direvisi

Penilaian bahasa dalam media berbasis *Wordwall* menilai dari aspek kesesuaian media *Wordwall* dengan kaidah kebahasaan yang benar. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel berikut,

Tabel 5. Hasil penilaian oleh ahli bahasa

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kesesuaian media <i>Wordwall</i> dengan kaidah kebahasaan yang benar	71,87	Layak

Berdasarkan tabel, penilaian ahli bahasa terhadap media *Wordwall* menunjukkan persentase 71,87% dengan kategori “layak”. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dengan kaidah bahasa (PUEBI), kalimat yang mudah dipahami dan efektif, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pada aspek ejaan, penilaian hanya mencapai 50%, dengan saran untuk menggunakan gaya tulisan italic pada istilah asing. Namun, platform *Wordwall* belum mendukung penggunaan italic, sehingga menjadi catatan untuk pengembangan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan temuan Rindiantika & Kartanegara (2022) bahwa ukuran font di *Wordwall* tidak dapat disesuaikan pengguna. Dari ketiga ahli, diperoleh persentase penilaian masing-masing 93,8%, 90,6%, dan 71,87%. Nilai tengahnya adalah 85,4% dengan kategori “sangat layak”, yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah media direvisi kemudian diterapkan ke responden, yaitu pada siswa kelas X Desain dan Produksi Busana (DPB) dalam satu kelas sebanyak 32 siswa. Setelah diberikan media berbasis *Wordwall*, siswa mengisi angket penelitian untuk mengevaluasi tanggapan siswa setelah diterapkannya media *Wordwall*. Terdapat dua aspek yang ditanyakan kepada siswa yaitu aspek kemudahan penggunaan media *Wordwall* dan aspek kebermanfaatan penggunaan media *Wordwall*. Hasil angket pada aspek kemudahan penggunaan media *Wordwall* memperoleh nilai persentase sebesar 89,8 % dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa Media *Wordwall* mudah dalam penggunaannya oleh siswa. Hal tersebut

selaras dengan pendapat Minarta & Pamungkas (2022) bahwa aplikasi *Wordwall* sangat mudah penggunaannya oleh guru maupun peserta didik, dan aplikasi *Wordwall* menyediakan contoh yang memudahkan penggunaannya.

Pada aspek kebermanfaatan penggunaan media *Wordwall*, didapat hasil 86,32%, kategori sangat baik. Melalui aspek ini dapat diketahui bahwa media *Wordwall* yang telah dikembangkan membuat siswa lebih semangat belajar, tidak mudah bosan saat belajar, dan membantu siswa memahami istilah di bidang busana sehingga mereka bisa melakukan praktik menjahit rok dengan lebih baik. Ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Jannah & Masnawati (2024) bahwa media *Wordwall* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga mempermudah guru dan peserta didik untuk membuat pembelajaran menjadi efektif. Dari dua hasil tersebut diambil nilai rata-rata yaitu 88,06%, kategori sangat baik, yang artinya peserta didik memiliki tanggapan yang sangat baik terhadap media berbasis *Wordwall* ini dan media ini memberi kemudahan bagi siswa dalam belajar materi pembuatan rok.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini telah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Teknik Dasar Menjahit khususnya pada materi terminologi pembuatan rok pada siswa kelas X DPB 3 SMKN 7 Malang. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Wordwall* untuk memahami terminologi pembuatan rok dapat dikatakan valid, hal ini berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memperoleh persentase rata rata 85,4% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, hasil penerapan menunjukkan respon positif dari siswa dengan hasil persentase respon siswa sebesar 88,06% dengan kategori “Sangat Baik”. Penerapan tersebut juga mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mengurangi rasa bosan dalam mempelajari terminologi pembuatan rok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG), Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SMKN 7 Malang, Dosen Pembimbing Lapangan, Guru Pamong, serta para validator Ahli atas segala bantuan, bimbingan, dan dukungannya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Aqib, Z., & Rasidi, M. H. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Andi.
- Azam, E. A., Mohd Bukhari, N. A., & Samsudin, N. H. (2022). Terminografi Busana Kadazan Penampang. *Jurnal Pengajian Melayu*, 33(2), 179–196. <https://doi.org/10.22452/JOMAS.vol33no2.10>
- Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story telling Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 33–45. DOI: <https://doi.org/10.24269/ajbe.v7i1.5701>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Idrus, N. W., Yulianti, D., & Suparman, U. (2021). Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 376–387. <https://doi.org/10.23960/aksara/v22i2.pp376-387>
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Khusnah, N. S., Rosiyanti, H., & Bachtiar. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24154>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kristina, H., Vitasari, M., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Literasi Sains Tema Ayo Siaga Bencana untuk Melatih Kemandirian Belajar Siswa SMP.

- PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 754–763.
<https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.754-763>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol 6 No 2. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IVSD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 1(4).
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/177>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03(1), 171. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5). :
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/162>
- Rachmah, M. N., Aisiya Firdaus, M. N., & Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65–70. <https://doi.org/10.55732/ner.v2i2.1297>
- Rafael, S., & Munzil. (2024). *Buku ajar MK inti filosofi pendidikan Indonesia (Cetakan II)*. Direktorat Pendidikan Profesi Guru. Direktorat Pendidikan Profesi Guru, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sari, A. R., Srikandi, S., & Rosmiaty, R. (2019). *Analisis Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tahun 2014 Terhadap Istilah–Istilah Busana* [Doctoral Dissertation]. Universitas Negeri Makassar.
- Solichuddin, M., Dhewy, R. C., & Sukriyah, D. (2024). Efektivitas Aplikasi Wordwall pada Materi Statistika di SMKN 1 Jabon. *Mathematical Sciences and Applications Journal*, 5(1), 21–26. <https://doi.org/10.22437/msa.v5i1.37538>

- Sugiani, W. (2023). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82–87. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i2.273>
- Sumaryati, C. (2019). *Kamus Tata Busana*. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. *Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (t.t.).
- Widiya, A. W., Miyono, N., Alexsandri, L. W., & Agustini, F. (2024). Implementasi Media Wordwall pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa SD Peterongan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 619–628. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.795>
- Wordwall.net. (t.t.). *Pick a Template*. <https://Wordwall.net/create/picktemplate>



Efektivitas Media Permainan *Engklek* Riang Gotong Royong (Eyang Eyong) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Aulia Ulfatun Ni'mah^{1*}, Wawan Shokib Rondli², Lintang Kironoratri³

202133065@std.umk.ac.id^{1*}, wawan.shokib@umk.ac.id², lintang.kironoratri@umk.ac.id³

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

²Program Studi Pendidikan Dasar

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Received: 24 03 2025. Revised: 20 05 2025. Accepted: 29 05 2025.

Abstract : This study aims to evaluate the validity and effectiveness of the Eyang Eyong learning tool, which is a cheerful hopscotch game of mutual cooperation, in improving the cognitive achievement of Pancasila Education in grade V students at SD 3 Menawan. Using a quantitative approach and One Group Pretest-Posttest design, involving 23 students as participants. Data were obtained from interviews, tests, and observations. The results of the study showed that the Eyang Eyong instructional tool was proven to be feasible to use and effective in improving students' cognitive achievement. The normality test indicated that the data was normally distributed, while the Paired Sample T-Test showed an increase in value ($p = 0.001$). The average N-Gain value obtained was 0.5308 indicating that the progress of cognitive achievement was included in the moderate category. Based on these findings, it is recommended that innovative learning media such as Eyang Eyong be a tool to help students understand the material and improve their cognitive achievement.

Keywords : Hopscotch Game, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Abstrak : Penelitian ini memiliki tujuan mengevaluasi keabsahan dan efektivitas alat belajar Eyang Eyong, yang merupakan permainan *engklek* riang gotong royong, dalam meningkatkan pencapaian kognitif Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di SD 3 Menawan. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain *One Group Pretest-Posttest*, melibatkan 23 siswa sebagai peserta. Data diperoleh dari wawancara, tes, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat instruksional Eyang Eyong terbukti layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Uji normalitas mengindikasikan jika data berdistribusi normal, sementara uji *Paired Sample T-Test* terdapat kenaikan nilai ($p = 0,001$). Rata-rata nilai N-Gain diperoleh 0,5308 menunjukkan progres pencapaian kognitif termasuk pada kategori sedang. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar media pembelajaran inovatif seperti Eyang Eyong alat bantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pencapaian kognitif mereka.

Kata Kunci : Permainan *Engklek*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Kemajuan dan keberlanjutan suatu negara sangat tergantung pada SDM (Sumber Daya Manuasi). Kekayaan SDA, SDM yang berkualitas serta berbudi pekerti juga mempunyai tugas utama untuk mempertahankan serta memajukan negara. Caranya untuk mempunyai generasi penerus yang berkualitas adalah dengan memastikan pendidikan yang diberikan memiliki mutu yang bagus. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Ekaningtyas (2022), pendidikan Indonesia didefinisikan sebagai cara agar terciptanya suasana pembelajaran yang mengembangkan keterampilan siswa. Sementara itu, menurut Nasution et al., (2022) pendidikan juga merupakan proses penyampaian nilai-nilai, keyakinan, pengetahuan, psikomotorik, dan contoh budi pekerti lainnya untuk generasi muda. Di samping itu, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menurut Pristiwanti et al., (2022), menyebutkan tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi seseorang yang memiliki tanggung jawab serta berbudi luhur Pemerintah Indonesia terus berupaya memajukan pendidikan melalui berbagai inovasi dan pembaruan sistem. Langkah pertama adalah adanya "Merdeka Belajar", yang bertujuan agar tercipta suasana belajar menyenangkan, sehingga mengatasi tantangan pendidikan di abad ke-21 (Mufidah & Tirtoni, 2023). Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan kemampuan lulusan, *hard skills*, *soft skills*, sehingga siswa bisa mengikuti peradaban yang berkembang dan bisa memimpin (Yunita et al., 2023).

Pada ranah pendidikan, proses belajar sangat berkaitan dengan aktivitas belajar. Kegiatan belajar optimal seharusnya dibangun dengan pendekatan yang menitikberatkan pada siswa, sehingga tujuan yang ingin dicapai bisa terlaksana secara maksimal (Lestari et al., 2023). Pencapaian belajar sebagai tolong ukur ketercapaian siswa setelah menjalani proses tersebut dalam jangka waktu tertentu. Sehingga, pencapaian kognitif menjadi tolok ukur untuk menilai kesuksesan suatu proses pembelajaran (Yandi et al., 2023). Salah satu faktor yang menyebabkan pencapaian kognitif yang rendah adalah metode pengajaran yang hanya terfokus pada penyampaian informasi dari pendidik, tidak memberikan peluang siswa mengeksplorasi dan menemukan sendiri (Ermawati, et al., 2023). Setiawan et al. (2022) menyebutkan bahwa pencapaian kognitif mencerminkan kemampuan yang menunjukkan perbedaan sikap pra-belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Sementara itu, Kironoratri et al., (2023) menyatakan bahwa pencapaian kognitif merupakan derajat pencapaian siswa yang terlihat dari perubahan perilaku, seperti progres pengetahuan dan keterampilan.

Pencapaian kognitif siswa dapat mencapai puncak maksimal jika terdapat kolaborasi yang saling mendukung antara pendidik dan yang didik saat proses belajar. Sarana kegiatan belajar menjadi elemen kunci pendukung keberhasilan proses pendidikan agar berlangsung lebih efisien dan simpel (Fardani, et al., 2024). Guru diharapkan memiliki keterampilan dalam memilih, memanfaatkan, dan mengembangkan alat instruksional serta model pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Pemilihan alat instruksional pengajaran perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan (Masfuah, et al., 2024). Menurut Mu'minah & Gaffar (2020), alat instruksional yaitu media dipakai si pendidik sebagai alat implementasi materi pada siswa secara kreatif, agar siswa mau semangat belajar. Alat instruksional ini dapat berupa perangkat grafis, visual, foto, atau elektronik yang dimanfaatkan untuk mengolah dan menyampaikan informasi, baik secara visual maupun lisan (Kuryanto, et al., 2023). Meskipun demikian, di lapangan masih sering ditemukan hambatan, seperti waktu yang terbatas, sedikitnya variasi media, dan kemampuan guru dalam menciptakan alat instruksional.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SD 3 Menawan pada 4 Oktober 2024, melalui pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V, diperoleh pencapaian bahwa proses belajar mengajar di kelas V masih belum maksimal. Salah satu permasalahan utamanya adalah kurangnya penggunaan alat instruksional oleh guru. Guru cenderung lebih bergantung pada buku teks, LKS, dan modul ajar untuk menyampaikan materi, tanpa adanya bantuan alat instruksional fisik yang menolong anak saat mempelajari konsep materi secara utuh. Tingkat keterlibatan siswa masih minim karena materi dianggap membosankan dan tidak menarik. Keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal. Ketidakefektifan proses pembelajaran ini disebabkan oleh dua aspek, yaitu guru yang kurang inovatif dalam memilih dan mengembangkan alat instruksional serta masih menggunakan metode tradisional, dan siswa yang cepat merasa jenuh sehingga kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Solusi untuk menangani persoalan kegiatan belajar yaitu penerapan alat instruksional Eyang Eyong. Eyang Eyong merupakan sebutan lain dari "Engklek Riag Gotong Royong", yang di mana alat instruksional ini adalah permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Menurut Rianto & Yuliananingsih, (2021) *engklek* merupakan permainan melompati kotak-kotak yang di gambar di permukaan tanah. Sementara itu, Anjani & Atika (2020) menyatakan bahwa engklek merupakan permainan melompat-lompat menggunakan alat instruksional tujuh kotak persegi yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Di sisi lain, Rondli et al., (2022) menguraikan *engklek* yaitu mainan tradisional yang dilakukan dengan gacu

dan melompati kotak-kotak secara berurutan dengan satu kaki. Pemanfaatan *engklek* sebagai sarana pembelajaran tidak hanya memperkuat proses belajar peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Indonesia. Pemilihan permainan *Eyang Eyang* dilakukan karena cocok dengan teknik belajar siswa yang mayoritas kinestetik. teknik belajar kinestetik mengacu pada kemampuan seseorang untuk menerima informasi melalui aktivitas fisik (Kuryanto et al., 2024). Dengan alat instruksional ini, siswa bisa belajar sambil bermain, yang mendorong partisipasi mereka.

Sejumlah peneliti juga mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan alat instruksional pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian kognitif. Sama halnya hasil penelitian Rondli, dkk (2023) yang menemukan alat instruksional pembelajaran mempunyai peran penting pada pencapaian belajar siswa. Nampak bahwa dalam penelitian ini terdapat progres pada *mean pretest* terdapat 42,08 serta *mean posttest* terdapat 77,50 dalam pencapaian kognitif yang diperoleh dengan menggunakan alat instruksional pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Rondli, Fardani, dan rekan-rekan (2023) mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan alat instruksional pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Tampak bahwa dalam penelitian ini ada kemajuan dari siklus I ke siklus II. siklus I, banyak siswa yang nilainya di bawah KKM serta kurang dari indikator keberhasilan siswa 76%, sementara pada siklus II terjadi progres pencapaian kognitif siswa dalam faktor kognitif mata pelajaran PPKn mencapai ketuntasan semua 88% serta Bahasa Indonesia 76%. Kemajuan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan alat instruksional yang berlandaskan permainan tradisional. Studi lain yang dilakukan oleh Rondli et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan alat instruksional mampu kemajuan pencapaian belajar siswa. Terdapat progres yang jelas dalam penelitian ini, dengan *mean pretest* mencapai 59,07 serta *posttest* mencapai 89,18 pada pencapaian belajarnya, yang dihasilkan dari penggunaan alat instruksional belajar yang berbasis permainan tradisional.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa alat instruksional belajar permainan tradisional mampu menjadi sarana bagi pendidik saat memberikan pemahaman materi menggunakan cara yang asik. Pengembangan alat instruksional belajar ini diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Kebaruan dalam penelitian ini adalah penggabungan nilai-nilai Pancasila dengan permainan Engklek, yang bertujuan untuk kemajuan pencapaian kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Alat instruksional belajar *Eyang Eyang* yang dirancang dengan pendekatan interaktif dan

kolaboratif, serta menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang masih jarang dipakai saat penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif dipakai pada penelitian. ini dengan metode eksperimen yang disebut *One Group Pretest Posttest Design*. Metode eksperimen dipakai agar mengetahui apakah suatu tindakan atau perlakuan dapat mempengaruhi hal lain dalam keadaan yang terkendali (Ramdhan, 2021). Mengambil teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2015), *Simple Random Sampling* cara memilih sampel secara acak tidak melihat struktur atau kelompok dalam populasi. Penelitian dilaksanakan di SD 3 Menawan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, pada tanggal 8 sampai 19 Maret 2025. Subjeknya siswa kelas V SD 3 Menawan 2024/2025, 23 siswa (11 laki-laki dan 12 perempuan).

Data didapat dengan cara observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Observasi dilaksanakan pada saat pra-penelitian mengenai masalah dan kendala yang dialami oleh guru maupun siswa sebelum dilakukan penelitian. Wawancara dengan sistematis menggunakan pertanyaan terstruktur yang telah disiapkan sebelumnya, dengan narasumber guru wali kelas dan siswa kelas V di SD 3 Menawan. Instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif yang berupa 20 soal pilihan ganda. Data *pretest* dan *posttest* kemudian di analisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel ≤ 50 (Rondli, Riswari, et al., 2023). Selanjutnya, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara pencapaian *pretest* dan *posttest*, serta analisis *N-Gain* digunakan untuk mengukur seberapa besar progres pencapaian kognitif setelah penggunaan alat instruksional belajar Eyang Eyang. Dalam proses penelitian, dokumentasi menjadi instrumen penting untuk mencatat berbagai aktivitas pembelajaran. Adapun bentuk dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi visual berupa foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan alat instruksional berbasis permainan tradisional *Eyang Eyang* dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan di Indonesia masih terbatas, sehingga penelitian ini berperan penting untuk mengisi gap tersebut. Meskipun terdapat beberapa penelitian terkait permainan dalam pembelajaran, sedikit yang fokus pada permainan

tradisional lokal sebagai alat instruksional untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini melibatkan 23 siswa (11 laki-laki dan 12 perempuan). Penelitian dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pada pertemuan awal, siswa diberikan soal *pretest* yang berisi 20 soal pilihan ganda. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *Eyang Eyang*. Selanjutnya, di pertemuan ketiga, siswa mengerjakan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Materi yang disampaikan dalam ketiga pertemuan tersebut adalah Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Keterangan	Nilai / Jumlah
Rata-Rata Nilai	50,60
Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	40
Jumlah Siswa Tuntas	0
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	23

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Posttest* Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Keterangan	Nilai / Jumlah
Rata-Rata Nilai	90,86
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Jumlah Siswa Tuntas	23

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 dan 2, ditemukan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa kelas V SD 3 Menawan sebesar 52,60, yang berada di bawah KKM 78, menunjukkan penguasaan materi yang masih rendah pada awal pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan eksperimen dengan menggunakan alat instruksional yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Hasil *posttest* pada pertemuan ketiga menunjukkan pencapaian yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 90,86, di atas KKM, dan empat siswa meraih nilai tertinggi 100. Salah satu kontribusi penting dari penelitian ini adalah pemanfaatan permainan tradisional *Eyang Eyang* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan di tingkat dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan permainan dalam pendidikan seringkali terbatas pada jenis permainan *modern* atau *digital* (Lestari, 2023), sementara permainan tradisional lokal, yang memiliki nilai budaya tinggi, belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran formal. Penelitian oleh Rondli dan Nisaak (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi siswa, namun penelitian ini

terbatas pada aspek afektif dan sosial. Penelitian ini memperbarui temuan tersebut dengan menilai dampak permainan tradisional *Eyang Eyang* pada pencapaian kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini mengisi gap dalam literatur yang ada terkait efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta memperkenalkan inovasi alat instruksional yang dapat digunakan oleh guru di Indonesia.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.173	23	.072	.918	23	.059
Posttest	.165	23	.106	.920	23	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

	Mean	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair Pretest - 1 Posttest	-38.26087	8.06348	1.68135	-41.74778 -34.77396	-22.75622		.000

Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan SPSS 27 menunjukkan bahwa data *pretest* (signifikansi 0,059) dan *posttest* (signifikansi 0,067) memiliki nilai $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji *Paired Sample T-Test* dengan SPSS 27 menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai thitung sebesar -22,756 dengan signifikansi 0,001 juga menunjukkan hasil yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat instruksional berupa permainan tradisional *Eyang Eyang* berpengaruh positif terhadap peningkatan pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

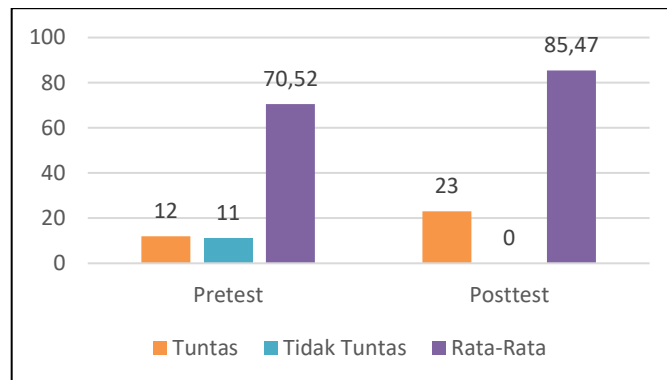
Alat ajar dinyatakan efektif jika dapat memenuhi target pembelajaran yang telah ditetapkan, hal ini dapat diukur melalui sejumlah indikator. Berdasarkan teori dalam bidang pendidikan, efektivitas alat instruksional belajar merujuk pada kemampuannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Riva'i et al., (2023) mengemukakan bahwa indikator-indikator efektivitas meliputi: 1) Peningkatan hasil belajar siswa, diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest; 2) Mampu menarik minat dan merangsang ketertarikan siswa; 3) Sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran; 4) Mudah digunakan dan dipahami oleh siswa (user-friendly); dan 5) Mampu mewujudkan tujuan pembelajaran, mencakup pengetahuan,

sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Keberhasilan alat intruksional belajar dapat diukur dengan beberapa indikator yang saling berhubungan. Penilaian terhadap progres pencapaian kognitif dilaksanakan dengan melihat hasil nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *N-Gain*.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	23	.64	1.00	.8136	.11148
Valid N (listwise)	23				

Tabel 5 menunjukkan analisis *N-Gain*, termasuk dalam kategori tinggi ($\text{Gain} \leq 0,7$). Ini berarti ada progres yang cukup signifikan dalam pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan setelah menggunakan alat intruksional belajar *Eyang Eyong*. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa alat intruksional belajar *Eyang Eyong* terbukti sangat efektif dalam membantu siswa kelas V memahami materi gotong royong di lingkungan sekitar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya alat intruksional belajar permainan tradisional *Eyang Eyong* dianalisis melalui hasil *pretest* serta *posttest*. Peneliti menganalisis hasil *pretest* serta *posttest* yang diperoleh siswa. Perbandingan dilakukan terhadap jumlah siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media belajar *Eyang Eyong* dan siswa yang. Hasil perbandingan ini disajikan dalam bentuk tabel diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Diagram 1 menunjukkan adanya progres yang jelas pada pencapaian kognitif siswa setelah menggunakan alat intruksional belajar permainan tradisional *Eyang Eyong*. Sebelum alat intruksional belajar digunakan, belum ada siswa yang dapat memenuhi KKM. Namun, setelah alat intruksional belajar diterapkan, semua siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 90,86. Ini menunjukkan bahwa permainan *Eyang Eyong* cukup efektif dalam kemajuan pencapaian kognitif siswa, yang juga terlihat dari nilai *N-Gain* sebesar 0,8136 yang masuk kategori tinggi. Disimpulkan bahwa alat intruksional belajar *Eyang Eyong* adalah

inovasi yang efektif untuk kemajuan pencapaian kognitif siswa, mengajarkan nilai-nilai karakter, serta membuat pembelajaran yang tidak monoton, menyenangkan, serta berarti. Agar penggunaannya berjalan lancar, perlu dukungan seperti pelatihan bagi guru dan perencanaan pembelajaran yang baik, sehingga masalah yang muncul bisa diatasi dan pencapaian kognitif siswa bisa lebih maksimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional *Eyang Eyang* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Menawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelum penggunaan alat ini, rata-rata nilai siswa pada *pretest* adalah 52,60, dan belum terdapat siswa yang tuntas. Namun, setelah pembelajaran menggunakan *Eyang Eyang*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90,86, dengan semua siswa mencapai ketuntasan. Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa permainan ini berpengaruh positif terhadap peningkatan kognitif siswa. Selain itu, penggunaan permainan tradisional ini mengisi kekosongan dalam literatur pendidikan Indonesia, yang sebelumnya lebih banyak meneliti permainan digital, dan menawarkan inovasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, *Eyang Eyang* terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Untuk hasil yang optimal, diperlukan dukungan pelatihan bagi guru dan perencanaan pembelajaran yang matang.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 2714–4107. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>
- Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Psikologi dalam Dunia Pendidikan. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 29–38. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.526>
- Fuad Ahmad Riva'i, Idham, & Fifih Alfi Wafiroh. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VIII di Smp Terpadu Al-Ittihadiyah Bogor. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 6(1), 85–95. <https://doi.org/10.51192/almubin.v6i01.487>
- Kironoratri, L., Ermawati, D., & Cahyani, A. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V SD. *Didaktik : Jurnal*

- Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 2313–2316.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Kironoratri, L., Fardani, M. A., & Tyas, Y. C. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Kironoratri, L., Kamdun, & Aziza, D. Z. (2023). Pengaruh Model Course Review Horay Berbantuan Media Papinka Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri Pati Wetan 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3612–3622.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8396>
- Kironoratri, L., Kuryanto, M. S., & Rahma, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>
- Kironoratri, L., Masfuah, S., & Hastiani, E. P. (2024). Keefektifan Model Group Investigation Berbantuan Media Kartu Truth Or Dare “Inkara” Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan. 16(02), 255–270. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i2.12668>
- Kuryanto, M. S., Aryanti, S. D., & Piharani, A. A. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Rotar SD N Kalimulyo 01. 09, 2139–2147. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.12695>
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Pemanfaatan e-learning berbasis google classroom sebagai media pembelajaran biologi. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 03(01), 800–816. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/392>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 356–363.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Puji Lestari, Ika Ari Pratiwi, & Imaniar Purbasari. (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>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (ed.)).
- Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rondli, W. S., Fardani, M. A., & Nisaak, L. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>
- Rondli, W. S., Kuryanto, M. S., & Sriyahan, Y. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Rondli, W. S., Pratiwi, I. A., & Khusna, I. (2025). Keefektifan Model Problem Based Learning dengan Media Ular Tapa dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Jembangan 01. 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22899>
- Rondli, W. S., Purbasari, I., & Farikhah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Rondli, W. S., Riswari, L. A., & Hermayanti, M. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta, Bandung
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yunita, Zainuri, A., Ibrahim, Zulfi, A., & Mulyadi. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar. *Jambura (Jurnal Of Education Management)*, 4(1), 16–25. <https://doi.org/10.35335/lebah.v13i2.63>



Implementasi Pendekatan *Contextual Teaching Learning* dalam Mendukung *Critical Thinking Skills* Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS

Tasya Putri Ramadhanti^{1*}, Indhira Asih Vivi Yandari², Zerri Rahman Hakim³
tasyaputrirama@gmail.com^{1*}, indhira_1969@untirta.ac.id², zerrirahmanhakim@untirta.ac.id³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Received: 16 05 2025. Revised: 29 05 2025. Accepted: 06 06 2025.

Abstract : The purpose of this study was to describe the planning of educators, the learning process and the results of the implementation of the CTL approach in the subject of science in supporting critical thinking skills of grade IV students. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data collection was carried out through interviews, observations and documentation, with the principal, educators, and students, as well as conducting a literature review. The results obtained in this study are that the planning of science learning is carried out by determining CP, TP & ATP, and compiling teaching modules that are in accordance with the characteristics of the material being studied. The learning process runs conductively, is centered on students and involves students to play an active role. Based on the results of the study, the CTL approach to science learning is able to support the development of critical thinking skills of grade IV students.

Keywords : CTL Approach, IPAS, Critical Thinking Skills.

Abstrak : Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan perencanaan pendidik, proses pembelajaran dan hasil dari implementasi pendekatan *CTL* pada mata pelajaran IPAS dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik, serta melakukan kajian pustaka. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu, perencanaan pembelajaran IPAS dilakukan dengan menentukan CP, TP & ATP, serta menyusun modul ajar yang sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari. Proses pembelajaran berjalan dengan kondusif, berpusat pada peserta didik dan melibatkan peserta didik untuk berperan secara aktif. Berdasarkan hasil penelitian, pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS mampu mendukung perkembangan *critical thinking skills* peserta didik kelas IV.

Kata Kunci : Pendekatan CTL, IPAS, Kemampuan Berpikir Kritis.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berpengaruh signifikan terhadap segala aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan mampu merubah paradigma pendidikan saat ini, sehingga menekankan pembelajaran abad-21 yang mana dalam proses belajarnya memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menghadapi berbagai tantangan abad-21, setiap peserta didik harus berperan aktif dalam pembelajaran, agar mampu mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya. Pada abad-21 terdapat beberapa kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, yaitu *critical thinking skills*, *creativity skills*, *communication skills*, dan *collaboration skills*.

Kompetensi 4C dapat diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran, salah satunya seperti pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dapat mendorong peserta didik berperan aktif dalam menemukan informasi atau sumber belajarnya sendiri, melalui pemanfaatan alam dan lingkungan sekitar. Aktivitas pembelajaran berupa diskusi kelompok, presentasi, pembelajaran berbasis proyek, atau pembelajaran berbasis masalah, akan melibatkan peserta didik untuk mengaplikasikan kemampuan berpikir kritisnya. Halim, (2022: 406) memaparkan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi yang krusial dalam pendidikan saat ini, sehingga kemampuan berpikir kritis menjadi *mother of competence* dari kompetensi abad-21 lainnya, dan menjadi tujuan utama dalam pendidikan abad-21.

Keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, tidak menjamin bahwa seluruh peserta didik mampu untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Realita yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di Indonesia tergolong rendah, hal ini dibuktikan melalui hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA), dimana soal yang diuji membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikannya. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) memaparkan hasil studi PISA pada tahun 2022, bahwa hasil skor PISA Indonesia mengalami penurunan di semua bidang. Hasil PISA pada tahun 2022, jika dibandingkan dengan hasil PISA pada tahun 2018, Indonesia mengalami penurunan skor pada bidang Membaca sebanyak 12 poin, Matematika sebanyak 13 poin, dan Sains sebanyak 13 poin (Sulistiyowati et al., 2024).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik yang tergolong rendah disebabkan karena pembelajaran yang konvensional, sehingga pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Pembelajaran kerap kali memaksakan peserta didik untuk cepat mengerti dan hanya berfokus pada hasilnya saja, sehingga pada proses pembelajaran peserta didik hanya menghafal materi, bukan memahami (Ratih, 2024). Pembelajaran konvensional yang tidak mengalami perubahan, dapat menyebabkan hilangnya hasrat peserta didik untuk memenuhi kebutuhan perkembangan kompetensi yang dimilikinya. Proses pembelajaran sebaiknya mampu memberikan gambaran nyata, sehingga peserta didik mampu membangun keterampilan berpikirnya.

Terdapat berbagai upaya dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran yang aktif dan bersifat nyata. Pendidik perlu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang konkret, serta menentukan pendekatan yang tepat agar pembelajaran berlangsung optimal. Salah satu pendekatan yang dapat pendidik terapkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan konkret ialah pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL). Yustina et al., (2021) memaparkan bahwa pendekatan CTL dalam pembelajaran memuat hubungan antara materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Melalui pembelajaran yang nyata, akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena berkaitan langsung dengan kehidupannya, sehingga pendekatan kontekstual mengutamakan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam dunia nyata.

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran mendukung peserta didik untuk berperan secara aktif dalam pembelajaran yang realistik, sehingga proses pembelajaran dapat melatih peserta didik untuk inisiatif, mampu mencari solusi inovatif, membuat keputusan berdasarkan analisis kritis, mampu bekerja sama, saling menghargai, dan mampu menyelesaikan masalah (Ramandhani & Widyartono, 2024). Pembelajaran kontekstual memberikan gambaran nyata seperti yang dialami dalam keseharian peserta didik, sehingga peserta didik mampu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menjelaskan, memaknai, menyampaikan ide, serta menyimpulkan materi yang dipelajari dengan adanya bantuan model dalam pembelajaran.

SD Peradaban Cilegon menjadi salah satu sekolah yang telah menerapkan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajarannya. Hasil wawancara pada tanggal 20 November 2024 yang dilakukan bersama Ibu Rini Nuraeni, S.Pd., selaku asisten pendidik kelas IV di SD Peradaban, memaparkan bahwa proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV di SD Peradaban telah menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara aktif melalui pembelajaran yang konkret, seperti memanfaatkan lingkungan sebagai media dan bahan ajar yang nyata, serta mengembangkan media pembelajaran yang konkrit. Pembelajaran yang dilakukan melibatkan keaktifan belajar peserta

didik, melalui pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan lain sebagainya.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh (Bela, 2024) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat diimplementasikan selama KBM berlangsung dengan memperhatikan kemampuan peserta didik khususnya dalam berpikir kritis. Pembelajaran mengenai kenampakan alam disajikan melalui pemaparan video pembelajaran dan kegiatan demonstrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari model CTL terhadap kemampuan berpikir peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Penerapan pendekatan CTL dapat membantu pendidik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya. Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti merasa bahwa pendekatan CTL memiliki keunggulan dan peranan penting dalam mendukung keterampilan berpikir kritis peserta didik, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Perencanaan pendidik dalam mengimplementasikan pendekatan CTL pada pelajaran IPAS dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV. 2) Proses pembelajaran pada pelajaran IPAS yang menggunakan pendekatan CTL dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV, dan 3) Hasil dari implementasi pendekatan CTL pada mata pelajaran IPAS dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif sangat relevan untuk meneliti suatu fenomena yang terjadi pada perilaku peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan topik mengenai penerapan pendekatan *contextual teaching learning* dalam mengembangkan *critical thinking skills*. Penelitian kualitatif deskriptif berupaya untuk menggali pemahaman mendalam tentang konteks, makna, dan pengalaman yang terlibat dalam suatu fenomena, yang disajikan secara deskriptif (Pugu et al., 2024). Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan CTL dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS di SD Peradaban Cilegon, serta mencari keterkaitan antara pandangan para ahli dengan realita yang ditemukan di lapangan. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan segala fakta yang ditemukan di lapangan, sehingga dapat diperoleh jawaban dari hasil penelitian.

Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif ialah sebagai instrumen utama, sehingga peneliti harus benar-benar cermat dalam mengumpulkan data- data serta informasi. Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan 2 sumber data dalam melengkapi data penelitian, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer meliputi Kepala sekolah, Pendidik kelas IV, dan peserta didik kelas IV di SD Peradaban Cilegon, sedangkan sumber data sekunder meliputi studi kepustakaan dan dokumentasi yang berkaitan dengan objek yang diteliti pada penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga dalam proses penelitian peneliti memerlukan beberapa alat seperti pedoman wawancara, pedoman observasi, alat dokumentasi seperti kamera dan perekam suara, serta alat tulis untuk mencatat hasil pengamatan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar perencanaan pembelajaran dan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran pada peserta didik kelas IV. Setelah melakukan wawancara, peneliti akan melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan memastikan kebenaran dari hasil wawancara mengenai hasil belajar peserta didik kelas IV. Peneliti yang telah menyelesaikan penelitian dan memperoleh informasi dari sumber data, selanjutnya akan melakukan analisis. Peneliti menggunakan teknik analisis dari Miles dan Huberman, (Fadli, 2021) yaitu reduksi data untuk, *display data*, dan *conclusions*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pendidik dalam Menerapkan Pendekatan CTL untuk Mendukung *Critical Thinking Skills* Peserta Didik Kelas IV. Perencanaan pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan proses pembelajaran menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Penyusunan perangkat dilakukan dengan menentukan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Modul Ajar. Penyusunan perangkat pembelajaran akan membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu sebagai pedoman dan tolak ukur keberhasilan belajar peserta didik. Pada kurikulum merdeka, kegiatan belajar peserta didik harus sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan pada Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pembelajaran (BSKAP) Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada peserta didik anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan menengah pada kurikulum merdeka (Dewi, 2022).

SD Peradaban Cilegon telah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran, sehingga dalam menyusun sebuah pembelajaran, pendidik perlu menyesuaikan fase peserta didik dalam menentukan capaian pembelajaran. Secara umum, capaian pembelajaran telah ditentukan secara resmi oleh pemerintah pusat, sehingga pendidik berfokus pada pemetaan CP. Kepala sekolah SD Peradaban Cilegon berperan untuk memberikan arahan kepada pendidik dalam proses pemetaan CP, agar tetap merujuk pada kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, dan dapat menyesuaikan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan jenjang yang sedang ditempuh. Dalam menyusun capaian pembelajaran, pendidik SD Peradaban Cilegon diberikan kebebasan dalam menentukan CP, dengan menyesuaikan fase perkembangan peserta didik dan menyelaraskan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara resmi. Pemetaan CP dilakukan dengan menyesuaikan bobot materi di setiap BAB dan menyusun sesuai dengan topik pembelajaran secara berkesinambungan, yang merujuk pada fase peserta didik kelas IV.

Zulaiha, (2022) memaparkan bahwa dalam kurikulum merdeka, pendidik diberikan kebebasan dalam memilih elemen dalam kurikulum untuk dimodifikasi dalam kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Dalam pembelajaran, pendidik harus menyajikan pembelajaran yang menantang melalui kegiatan pemecahan masalah, agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan memiliki kemampuan berkomunikasi. Proses perencanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka tidak hanya berfokus pada capaian pembelajaran saja, pendidik juga perlu merumuskan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Adnyana & Yudaparmita, (2023: 64) menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara dalam menentukan tujuan pembelajaran, yaitu dengan merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan CP, melalui analisis kompetensi dan lingkup materi pada CP, dan berdasarkan lintas elemen CP.

Perumusan tujuan pembelajaran & alur tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di SD Peradaban Cilegon sudah terlaksana dengan baik, dimana pendidik yang telah menentukan capaian pembelajaran, akan menganalisis capaian tersebut hingga menjadi tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Alur tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis oleh pendidik akan membantu proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang mendorong kemampuan dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, setelah perumusan CP, TP dan ATP, pendidik merancang modul ajar yang digunakan sebagai pemandu jalannya proses pembelajaran. Perancangan modul ajar dalam

proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kelas IV sudah terlaksana dengan baik dan terstruktur.

Proses pembelajaran IPAS di kelas IV berjalan dengan kondusif, dimana pendidik mengacu pada modul ajar, sehingga dalam pelaksanaannya terbagi kedalam 3 tahapan, yaitu kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Pembelajaran berpedoman pada pendekatan kontekstual dengan model dan metode belajar yang bervariasi, sesuai karakteristik mata pelajaran. Pendidik juga tidak hanya berfokus pada penilaian akhir saja, tetapi juga memperhatikan setiap proses yang dilakukan oleh peserta didik. Hasil pengamatan tersebut selaras dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Vinaya et al., (2025) bahwa pendidik diberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam menyesuaikan materi dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk mengembangkan dan menyesuaikan modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dengan tetap memastikan bahwa modul tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS yang menggunakan pendekatan CTL dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV. Pembelajaran IPAS yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas IV di SD Peradaban Cilegon mengacu pada pendekatan kontekstual, sehingga dalam pelaksanaannya berpedoman pada 7 komponen pendekatan CTL, yaitu Konstruktivisme, Inquiry, Bertanya, Masyarakat Belajar (*learning community*), Permodelan (*modelling*), Refleksi dan Penilaian Nyata. Proses pembelajaran dikemas secara konkrit melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang beragam dengan melibatkan peserta didik secara aktif dan mengaitkan pembelajaran dengan konteks keseharian peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, pendidik selalu memastikan bahwa peserta didik mampu mengonstruksikan pengetahuannya mengenai materi yang sedang dipelajari dengan mengaitkan kegiatan-kegiatan dengan hal-hal nyata, yang ditemukan dalam sehari-hari. Melalui kegiatan konstruktivisme, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran untuk membangun pengetahuan baru dengan pengalaman dan pemahaman yang telah dimiliki.

Proses belajar secara mandiri yang dilakukan oleh peserta didik pada proses *inquiry* dilakukan untuk menemukan dan memperoleh informasi yang akan dijadikan sebagai sumber belajar yang kredibel untuk menunjang pemahamannya dalam proses pembelajaran. Peserta didik dilatih untuk mengembangkan keterampilan abad 21, terutama dalam mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Sejalan dengan pernyataan mengenai konstruktivisme dalam pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV, Sanjaya, (Sunarsih, 2022) memaparkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran kontekstual ialah *active Knowledge* atau pengaktifan

pengetahuan yang sudah ada, sehingga hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari atau dimiliki. Pembelajaran IPAS di kelas IV secara keseluruhan menunjukkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan berani untuk bertanya mengenai berbagai hal yang ingin mereka ketahui.

Pendidik memberikan kebebasan pada peserta didik untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Keberanian peserta didik dalam mengungkapkan pertanyaan dan jawaban tentunya didukung dengan adanya rangsangan yang diberikan pendidik, dan meyakinkan peserta didik agar tidak takut dalam memberikan argumen. Kegiatan pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV selalu melibatkan kegiatan belajar secara berkelompok, sehingga peserta didik mampu berkolaborasi dan bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tugas kelompok dari pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran secara berkelompok membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan, karena peserta didik yang tidak mengerti dapat dibantu dengan teman sekelompoknya. Kegiatan pembelajaran juga menjadi lebih menarik dan bervariasi, sehingga peserta didik dapat mempelajari hal-hal baru.

Murni, (2021) memaparkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok akan membantu pendidik untuk memaksimalkan kondisi belajar. Pembelajaran berkelompok mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya. Tingkat kemampuan berpikir peserta didik tentunya beraneka ragam, oleh karena itu untuk mengerjakan tugas kelompok, peserta didik harus bekerja sama dan membantu satu sama lain dalam memahami setiap materi atau tugas yang diberikan. Penggunaan media atau alat bantu dalam pembelajaran juga dilakukan oleh pendidik kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Pendidik tidak hanya berpaku pada buku ajar saja, tetapi juga memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai model atau media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi, serta mampu menarik minat belajar peserta didik. Pada akhir kegiatan pembelajaran, dilakukan kegiatan refleksi dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Tidak hanya mengulas materi saja, kegiatan refleksi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV juga dilakukan dengan mempresentasikan hasil pengamatan dan diskusi kelompok dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Kelana & Wardani (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS yang sesuai bagi peserta didik usia sekolah dasar ialah dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memanfaatkan situasi kehidupan nyata atau lingkungan sekitarnya sebagai alat atau

media belajar, agar peserta didik dapat menerapkan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang nyata bagi peserta didik, akan memberikan pemahaman yang mendalam serta mampu meningkatkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran tentu memerlukan adanya penilaian atau asesmen sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Pengukuran kemampuan belajar peserta didik, tidak hanya dilihat dari hasil penilaian formatif dan sumatif saja, tetapi seluruh kegiatan yang dilakukan peserta didik diperhatikan perkembangannya secara menyeluruh. Dalam pembelajaran IPAS di kelas IV, peserta didik diberikan tugas yang beragam. Ketika pembelajaran dilaksanakan secara individu, maka pendidik akan memberikan latihan soal yang akan dinilai secara individu. Ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok, pendidik memberikan lembar kerja untuk menjawab pertanyaan dan memaparkan hasil dari kegiatan praktik yang dilakukan.

Hasil pembelajaran dengan pendekatan CTL dalam mendukung *critical thinking skills* pada peserta didik kelas IV. Pendekatan kontekstual memiliki peranan yang krusial dalam mendukung kemampuan berpikir kritis pada peserta didik usia sekolah dasar. Pengaitan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara lebih mendalam, sehingga dalam penerapannya peserta didik akan terangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik kelas IV mampu mendorong kemampuan berpikir kritisnya melalui kegiatan pembelajaran IPAS dengan pendekatan CTL. Hal ini dibuktikan melalui adanya kemampuan peserta didik dalam memenuhi indikator berpikir kritis yaitu, memberikan penjelasan dasar, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik (Wahyuni et al., 2022).

Pembelajaran IPAS dapat melibatkan peserta didik kelas IV untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya. Dalam memberikan penjelasan dasar, peserta didik secara mandiri melakukan pengidentifikasian dan perumusan masalah. Peserta didik berperan aktif dan berani untuk menyampaikan pendapatnya ketika diberikan pertanyaan, atau sekedar memberikan saran terkait kegiatan pembelajaran yang tengah berlangsung. Membangun keterampilan dasar dalam pembelajaran menjadi landasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cukup sering memberikan pertanyaan kepada pendidik, karena peserta didik kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Kegiatan praktik dan pengamatan juga diberikan oleh pendidik untuk menunjang kemandirian pada peserta didik dalam mengasah berbagai keterampilannya seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, kolaboratif, dan kreativitas.

Pada proses pembelajaran, sebagian peserta didik mampu membuat sebuah keputusan. Baik secara individu maupun kelompok, beberapa peserta didik mulai mampu untuk menentukan sebuah solusi atau jawaban, serta mampu memberikan alasan dari keputusan yang diambil. Peserta didik selalu dilibatkan dalam proses pengambilan kesimpulan, sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik secara mandiri mampu untuk menentukan sebuah keputusan, seperti menentukan jawaban berdasarkan hasil praktik dan pengamatan yang dilakukannya. Kemampuan dalam memberikan penjelasan lebih lanjut dapat terlihat ketika peserta didik melakukan presentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang telah menyelesaikan praktik dan pengamatan, mampu menjelaskan di depan teman-teman yang lain mengenai informasi yang didapatkan.

Pembelajaran yang dirancang oleh pendidik tentu melibatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam mengatur strategi dan teknik, sehingga bertujuan untuk menciptakan kegiatan belajar yang responsif terhadap berbagai tantangan yang muncul selama proses pembelajaran, serta membantu pendidik dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran IPAS di kelas IV, peserta didik dihadapi dengan beberapa situasi atau permasalahan yang memerlukan solusi, secara keseluruhan peserta didik mampu menyusun strategi dan teknik untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul pembelajaran dengan menerapkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif dan kreativitasnya.

SIMPULAN

Penelitian mengenai pendekatan CTL dalam mendukung *critical thinking skills* peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya, pendidik merancang kegiatan pembelajaran dengan menyusun perencanaan pembelajaran secara sistematis, meliputi penentuan capaian pembelajaran, perumusan tujuan dan alur tujuan pembelajaran, dan merancang modul ajar yang selaras dengan kurikulum merdeka. Proses pembelajaran mengacu pada 7 tahapan pendekatan CTL, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, permodelan, refleksi, dan penilaian nyata. Pembelajaran mendorong peserta didik secara aktif dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari (konkrit). Hasil dari pembelajaran CTL menunjukkan bahwa peserta didik memiliki perkembangan yang baik dalam kemampuan berpikir kritis. Peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya dan berpendapat, mampu menyusun strategi pemecahan masalah, serta keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, dan melakukan refleksi dengan baik. Secara keseluruhan, pendekatan CTL pada pembelajaran IPAS mampu mendukung perkembangan

critical thinking skills peserta didik kelas IV. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran di jenjang sekolah dasar untuk menerapkan pembelajaran yang konkrit dan tidak hanya berpaku pada teori.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Bela, U. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Sultan Agung Semarang). <http://repository.unissula.ac.id/34511>
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(03), 404-418. <https://doi.org/10.59141/jist.v3i03.385>
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). Model Pembelajaran IPA SD. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *In Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7-11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ramandhani, D. P. D., & Widyartono, D. (2024). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk membangun karakter melalui penerapan sistem Among. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(12), 1179-1188. <https://doi.org/10.17977/um064v4i122024p1179-1188>

- Ratih, A. (2024). Pengaruh Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V SD Negeri 01 Rasuan. (Universitas PGRI Palembang). <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/351/>
- Sulistyowati, E. D., Hariyati, N., & Khamidi, A. (2024). Hubungan Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2506–2514. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1051>
- Sunarsih, W. (2022). Pembelajaran CTL (Contextual Teaching Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Vinaya, A., Marischa, N. N., Meydiawanti, S., & Amanda, S. P. (2025). Analysis of Kurikulum Merdeka tools at SMK Bina Sarana Cendekia Bandung. *Hipkin Journal of Educational Research*, 2(1), 37-54. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v2i1.37>
- Wahyuni, E. T., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2022). Kontribusi Mayor Metode Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. In SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika). http://pics.unipma.ac.id/content/download/B009_06_04_2023_04_48_0236.Kontribusi%20Mayor%20Metode%20Inkuiri%20Terbimbing%20Dalam%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Berpikir%20Kritis.pdf
- Yustina, A., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2021). Peningkatan Kedisiplinan dan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 58-65. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i3.297>
- Zulaiha, S., Meisin, M., & Meldina, T. (2023). Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 163-177. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.13974>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Aplikasi Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

Tessalonika Jesy Worang^{1*}, Roos M. S. Tuerah², Richard Daniel Herdi Pangkey³
tessalonikajesy@gmail.com^{1*}, roostuerah@unima.ac.id², richardpangkey@unima.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Guru SD

^{1,2,3}Universitas Negeri Manado

Received: 22 05 2025. Revised: 07 06 2025. Accepted: 11 06 2025.

Abstract : This study aims to analyze the effect of using digital-based learning media, the Kahoot application, and learning motivation on the learning interests of fifth-grade students at SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. The study used a quantitative approach with a non-probability sampling method, a saturated sampling technique, involving 75 students as samples. The data were analyzed using descriptive statistics, correlation, reliability, normality, linearity, simple regression, and multiple regression with the help of SPSS 25. The results of the study showed that: (1) there was a significant direct effect of digital-based learning media, the Kahoot application, on students' learning interests with a significance value of $p = 0.000 < 0.05$ and a Determinant Coefficient (R^2) of 77.8%, which means that the Kahoot media explains 77.8% of the variation in students' learning interests; (2) learning motivation has a significant direct effect on learning interests with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 79.6\%$, indicating that learning motivation explains 79.6% of the variation in learning interests; (3) Simultaneously, Kahoot learning media and learning motivation together have a significant effect on learning interest with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 80.1\%$, which means that the two variables explain 80.1% of the variation in students' learning interest in science subjects. In conclusion, the use of digital learning media based on the Kahoot application and learning motivation significantly increases the learning interest of class V students at SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Keywords : Learning Media, Kahoot Application, Learning Motivation, Learning Interest.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital aplikasi Kahoot dan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *non-probability sampling*, teknik sampling jenuh, melibatkan 75 siswa sebagai sampel. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, korelasi, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh langsung yang signifikan dari media pembelajaran berbasis digital

aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ dan Koefisien Determinan (R^2) sebesar 77,8%, yang berarti media *Kahoot* menjelaskan 77,8% variasi minat belajar siswa; (2) motivasi belajar berpengaruh langsung signifikan terhadap minat belajar dengan $p = 0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 79,6\%$, menunjukkan motivasi belajar menjelaskan 79,6% variasi minat belajar; (3) secara simultan, media pembelajaran *Kahoot* dan motivasi belajar bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan $p = 0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 80,1\%$, yang berarti kedua variabel tersebut menjelaskan 80,1% variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi *Kahoot*, Motivasi Belajar, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan yang sangat penting dalam memastikan perkembangan dan kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi lebih bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan kemampuan, mengambil keputusan dengan bijak, serta memiliki potensi besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Dari tujuan pendidikan, terlihat bahwa pengembangan potensi alami manusia perlu dilakukan secara maksimal agar individu dapat menjalankan kewajiban dan tanggung jawabnya, terutama dalam konteks pembangunan, demi mencapai kebahagiaan baik saat ini maupun di masa depan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyoroti kebutuhan bagi suatu negara untuk meningkatkan standar dan kualitas pendidikan agar dapat bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Pada abad ini kita menghadapi perkembangan TIK yang semakin pesat dan dinamis, meskipun sering kali sulit diprediksi, guru kelas harus dipersiapkan untuk memiliki keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu faktor penting adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan. Menurut (Maharani et al., 2019) dalam (Yulianti et al., 2022)

Peran media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi yang besar. Sebagai alat bantu mengajar, media berkontribusi secara signifikan terhadap motivasi, minat, dan perhatian siswa dalam belajar. Selain itu, media juga mampu memvisualisasikan materi yang abstrak yang diajarkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Media pembelajaran digital, seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif, membuat materi pelajaran lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Dalam perjalanan ini, pendidikan harus mampu

memberikan hasil yang optimal dan menciptakan media pembelajaran digital, seperti aplikasi *Kahoot*, yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar. Alat-alat pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan variasi metode pengajaran dan prestasi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Menurut (Wang & Lieberoth, 2016) dalam (Yuniarti & Rakhmawati, 2021) Fitur *Kahoot* ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan.

Penelitian juga mengungkapkan bahwa audio dan musik yang terdapat dalam *Kahoot* mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi penggunanya, sehingga mendorong mereka untuk ikut berpartisipasi. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui media digital, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Lukman (2019) dalam (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah sebuah aplikasi yang dirancang menyerupai permainan. Kelebihan *Kahoot* terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam aplikasinya, yang memberikan batasan waktu untuk menjawab. Karena adanya batasan waktu tersebut, siswa menjadi terbiasa untuk berpikir cepat dan akurat saat menjawab pertanyaan yang disajikan melalui media *Kahoot*. Juga begitu motivasi belajar juga merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Motivasi, menurut pengertian yang berkembang di masyarakat, sering kali disamakan dengan keinginan atau semangat.

Sementara itu, hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diraih oleh individu saat mengasah kemampuannya melalui proses yang ditunjang oleh usaha serta keterampilan kognitif, afektif, psikomotor, dan kombinasi dari semua ini untuk mendapatkan pengalaman dalam jangka waktu yang relatif panjang. Dalam proses ini, individu mengalami perubahan serta penambahan pengetahuan dari apa yang mereka saksikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang kemudian akan terinternalisasi pada diri mereka secara permanen. Hasil belajar juga dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diraih oleh siswa. Motivasi menurut (Mokoginta et al., 2025) Proses belajar di setiap lembaga pendidikan dasar dan menengah wajib bersifat interaktif, memberi inspirasi, menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, serta menyediakan ruang yang memadai untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat menjadi dua kategori utama: faktor internal dan faktor eksternal. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih bersemangat dalam belajar dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru kelas V di sekolah mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan, bahwa guru tersebut menggunakan metode pengajaran yang monoton atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dan membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Sedangkan menurut (Setiawan et al., 2022) Pembelajaran dianggap menyenangkan jika terdapat atmosfer yang tenang, aman, dan bersahabat, menarik, bebas dari stres, munculnya ketertarikan untuk belajar, keterlibatan secara penuh, perhatian siswa terfokus, lingkungan belajar yang menggairahkan, semangat, suasana ceria, dan diiringi dengan konsentrasi yang optimal.

Tapi terlihat dari sikap siswa selama masa observasi menunjukkan kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga sering kali tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa menunjukkan ketidaktertarikan saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan dan menyebabkan kegiatan belajar tidak hidup. Karena kurangnya minat, siswa cenderung belajar bukan karena ketertarikan atau keingintahuan untuk mempelajari materi tetapi hanya karena keterpaksaan. Akibatnya, kurangnya minat belajar ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut (Ndraha et al., 2022). Maka berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti melakukan penelitian secara lanjut sehubungan dengan masalah tersebut terkait Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang terkumpul dari sampel, guna membuat generalisasi pendapat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sugiyono (2004) yang menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa tujuan untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum. Dengan demikian, analisis deskriptif berfungsi untuk menyederhanakan data dalam jumlah besar secara logis. Selain itu, regresi sederhana diterapkan untuk menguji hipotesis mengenai variabel X1 dan X2. Variabel X1 berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis digital *Kahoot* terhadap minat belajar siswa (Y), sementara X2 mengkaji pengaruh motivasi belajar siswa terhadap minat belajar IPA.

Untuk variabel dependen berdasarkan variabel independen, digunakan uji regresi ganda, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2014). Regresi ganda ini digunakan untuk menguji

hipotesis ketiga, yang mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis digital *Kahoot* (X1) dan motivasi belajar siswa (X2) terhadap minat belajar IPA (Y). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Seluruh siswa di kelas disaat kuesioner dijalankan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado tahun ajaran 2024/2025 Adapun sampel penelitian ini adalah sejumlah siswa yang akan diteliti sebagai representative dari semua siswa yang terdapat di kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado sebanyak 3 rombel dengan jumlah siswa 75 orang. Berdasarkan populasi yang diambil sebagai sampel adalah sebanyak 75 orang. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, korelasi, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi Kahoot X1. Data penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis digital aplikasi kahoot dan motivasi belajar terhadap minat belajar IV SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Statistik deskriptif antara lain perhitungan modus, mean, dan standar deviasi. Uji analisis deskriptif menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot X1

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	75	35	84	119	7800	104.00
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60
Valid N (listwise)	75					

	Mean Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.688	5.959	35.514
Minat Belajar	.367	3.175	10.081
Valid N (listwise)			

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Motivasi Belajar didapati nilai mean sebesar 84,37, max dengan nilai 96 dan min dengan nilai 73, range 23 dan sum atau jumlah keseluruhan 6328 dan standar deviasi 4.386.

Tabel 2. Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar X2

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
Motivasi Belajar	75	23	73	96	6328	84.37	.506
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60	.367
Valid N (listwise)	75						

	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Motivasi Belajar	4.386	19.237
Minat Belajar	3.175	10.081
Valid N (listwise)		

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Motivasi Belajar didapati nilai mean sebesar 84,37, max dengan nilai 96 dan min dengan nilai 73, range 23 dan sum atau jumlah keseluruhan 6328 dan standar deviasi 4.386.

Tabel 3. Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Minat Belajar Y

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
Minat Belajar	75	14	53	67	4470	59.60	.367
Valid N (listwise)	75						

	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Minat Belajar	3.175	10.081
Valid N (listwise)		

Berdasarkan hasil *output* SPSS 25 variabel Minat Belajar didapati nilai mean sebesar 59,60, max dengan nilai 67 dan min dengan nilai 53, range 14 dan sum atau jumlah keseluruhan 4470 dan standar deviasi 3.175.

Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS menggunakan *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*. Kaidah Keputusan didasarkan pada probabilitas $(p) > \alpha (0,05)$ maka data penelitian berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Tabel Uji Kenormalan Data Media pembelajaran berbasis digital aplikasi Kahoot X1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000

	Std.	1.49605423
	Deviation	
Most Extreme	Absolute	.057
Differences	Positive	.057
	Negative	-.044
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil pada tabel 4. diperoleh data sebagai berikut. Media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikan $0,200 > 0,05$. Dengan demikian maka data dari masing masing variable berdistribusi normal.

Tabel 5. Tabel Uji Kenormalan Data Motivasi Belajar X2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	1.43537490
	Deviation	
Most Extreme	Absolute	.077
Differences	Positive	.077
	Negative	-.062
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

ANOVA Table				
			Mean Square	F
Minat Belajar * Media	Between Groups	(Combined)	27.387	12.031
Pembelajaran Berbasis		Linearity	580.375	254.951
Digital Aplikasi Kahoot		Deviation from Linearity	2.251	.989
	Within Groups		2.276	
	Total			

ANOVA Table			
			Sig.
Minat Belajar * Media	Between Groups	(Combined)	.000
Pembelajaran Berbasis Digital		Linearity	.000
Aplikasi Kahoot		Deviation from Linearity	.493
	Within Groups		
	Total		

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada Tabel 6 nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.493 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear. Dengan demikian hubungan data media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dengan variabel hasil belajar berpola linear.

Tabel 7. Tabel Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar

ANOVA Table				
			Mean Square	F
Minat Belajar * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	31.369	14.280
		Linearity	593.538	270.194
		Deviation from Linearity	1.781	.811
	Within Groups		2.197	
	Total			

ANOVA Table				Sig.
Minat Belajar * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)		.000
		Linearity		.000
		Deviation from Linearity		.685
	Within Groups			
	Total			

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana terlihat pada Tabel 7 nilai signifikan pada *Deviation from linearity* $0.685 > 0.05$, nilai $p > 0.05$ artinya bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan kedua variabel dari garis linear. Dengan demikian hubungan data motivasi belajar dengan variabel hasil belajar berpola linear.

Tabel 8. Korelasi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.882 ^a	.778	.775	1.506

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Nilai *R Square* 0,778 (diperoleh dari 0,882²) menunjukkan koefisien determinasi 77,8%, artinya 77,8% minat belajar IPA siswa dipengaruhi oleh variabel media pembelajaran berbasis *Kahoot*, sedangkan 22,2% disebabkan faktor lain. Hasil ini menolak H_0 dan menerima H_1 , membuktikan pengaruh positif signifikan media *Kahoot* terhadap minat belajar IPA, dengan kontribusi sebesar 77,8%.

Tabel 9. Analisis Regresi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* terhadap Minat Belajar

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.

	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.726	3.061		3.505	.001
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.470	.029	.882	15.994	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 9. maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: persamaan regresi $\hat{Y} = 10,726 + 0,470X$ menunjukkan bahwa jika media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* (X) tidak digunakan, minat belajar siswa ($\hat{Y}$) sebesar 10,726. Setiap peningkatan 1% penggunaan Kahoot, minat belajar siswa meningkat sebesar 0,470. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya pengaruh media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa sangat signifikan. Koefisien regresi positif menandakan semakin tinggi penggunaan *Kahoot*, semakin tinggi minat belajar siswa, dan sebaliknya.

Tabel 10. Tabel Hasil Koefisien Korelasi Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.892 ^a	.796	.793	1.445

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Nilai *R Square* sebesar 0,796 (79,6%) menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar menjelaskan 79,6% variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan 20,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil ini menolak H_0 dan menerima H_1 , yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa.

Tabel 11. Analisis Regresi Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.119	3.236		1.582	.118
Motivasi Belajar	.646	.038	.892	16.858	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel 11 maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: Persamaan regresi $\hat{Y} = 5,119 + 0,646X$ menunjukkan bahwa jika motivasi belajar (X) nol, minat belajar siswa ($\hat{Y}$) sebesar 5,119. Setiap peningkatan 1% motivasi belajar, minat belajar siswa bertambah 0,646. Uji t dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa motivasi belajar berpengaruh sangat signifikan terhadap minat belajar siswa. Koefisien positif menunjukkan semakin tinggi motivasi belajar, semakin tinggi minat belajar siswa.

Tabel 12. Tabel Hasil Koefisien Korelasi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.895 ^a	.801	.796	1.435

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Pada Tabel 12 diketahui angka *R Square* sebesar 0.801. angka ini diperoleh dengan mengkuadratkan angka korelasi (0.895²). selanjutnya nilai koefisien Determinan atau Koefisien Penentu (KP) diperoleh dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$. hingga diperoleh nilai koefisien determinan sebesar 44.8%. Hal ini berarti bahwa sebesar 80.1% Minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel motivasi dan kreativitas guru, sedangkan sisanya yaitu sebesar 19.9% dijelaskan oleh variabel-variabel yang lain.

Tabel 13. Analisis Regresi Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.216	3.306		1.880	.064
Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi <i>Kahoot</i>	.158	.111	.296	1.417	.161
Motivasi Belajar	.438	.151	.605	2.898	.005

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan table 13 maka diperoleh persamaan regresi sederhana sebagai berikut: Persamaan regresi $\hat{Y} = 6,216 + 0,158X_1 + 0,438X_2$ menunjukkan bahwa tanpa media pembelajaran Kahoot dan motivasi belajar, minat belajar siswa sebesar 6,216. Setiap peningkatan 1% pada media Kahoot dan motivasi belajar secara bersama-sama meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,596 (0,158 + 0,438).

Tabel 14. Analisis Regresi Ganda Motivasi dan Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	597.675	2	298.838	145.062	.000 ^b
Residual	148.325	72	2.060		
Total	746.000	74			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Digital Aplikasi *Kahoot*

Uji F menunjukkan nilai $F_{hitung} = 145,062 > F_{tabel} 3,12$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Artinya, secara simultan media pembelajaran berbasis digital

aplikasi Kahoot dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan pengaruh kedua variabel tersebut terhadap minat belajar siswa diterima. Hasil analisis SPSS menunjukkan $F_{hitung} = 145,062 > F_{tabel} 3,12$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga model regresi ganda berpengaruh signifikan secara bersama antara media pembelajaran *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis 3 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 77,8%. Presentase sisa yang hanya 22,2% tersebut disebabkan oleh media pembelajaran berbasis digital aplikasi kahoot yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 79,6%. Presentase sisa yang hanya 20,4% tersebut disebabkan oleh motivasi belajar yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di dalam kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V dengan pembuktian kontribusi sebesar 80,1%. Presentase sisa yang hanya 19,9% tersebut disebabkan oleh media pembelajaran berbasis digital aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar yang tentunya belum terlaksana secara maksimal di dalam kelas atau bisa juga diakibatkan oleh variabel lain yang mempengaruhi minat belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Mokoginta, E. Y., Dapa, A. N. ., & Pati, L. A. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stcik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN 5 Bilalang. *Bloom Journal*, 2(1), 167-

175. Retrieved from <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/bloom/article/view/11583>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yulianti, A., Suyanti, & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3062>
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi kasus: Game digital “Kahoot” dalam pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46–59.



Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Pembentukan Konsep Diri Siswa dan Prestasi Belajar di SMP Kecamatan Bantarkawung

Nurul Fuadah^{1*}, Tity Kusrina², Paridjo³

nurulfuadah23@gmail.com^{1*}, titykusrinarina@gmail.com², muhparidjo@gmail.com³

¹Program Studi Pedagogi

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

³Program Studi Pendidikan Matematika

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 07 05 2025. Revised: 26 05 2025. Accepted: 11 06 2025.

Abstract : This study aims to analyze the influence of parenting style and students' self-concept on academic achievement in Science, Mathematics, and English subjects at the junior high school level. This study uses a quantitative method, involving parents, students, and BK teachers in Bantarkawung District as samples. Data collection was carried out through questionnaires, and data analysis used descriptive statistics and multiple regression to determine the relationship between independent variables (parenting style and self-concept) with the dependent variable (academic achievement). The results showed that parenting style and self-concept had a significant effect on learning achievement. Parenting styles that support and encourage independence have been shown to help form positive self-concepts in students, which in turn have an impact on improving academic achievement. In addition, students with strong and positive self-concepts tend to show better learning outcomes. These findings indicate that appropriate parenting patterns and healthy self-concepts are important factors in supporting students' academic achievement.

Keywords : Parenting Patterns, Self-Concept, Academic Achievement.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya pengasuhan dan konsep diri siswa terhadap prestasi akademik pada mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris di tingkat SMP. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, melibatkan orang tua, siswa, dan guru BK di Kecamatan Bantarkawung sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan analisis data menggunakan statistik deskriptif serta regresi berganda untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (gaya pengasuhan dan konsep diri) dengan variabel terikat (prestasi akademik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya pengasuhan dan konsep diri berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Gaya pengasuhan yang mendukung dan mendorong kemandirian terbukti membantu pembentukan konsep diri positif pada siswa, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik. Selain itu, siswa dengan konsep diri yang kuat dan positif cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini

menunjukkan bahwa pola asuh yang tepat serta konsep diri yang sehat merupakan faktor penting dalam menunjang pencapaian akademik siswa.

Kata Kunci : Pola Asuh Orang Tua, Konsep Diri, Prestasi Akademik.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran kunci dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan. Di tingkat SMP, salah satu tolok ukur keberhasilan pendidikan adalah capaian belajar siswa. Prestasi ini dipengaruhi oleh beragam faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar (Seran, 2023). Dua faktor utama yang sangat memengaruhi hasil belajar siswa adalah pola pengasuhan orang tua dan persepsi siswa terhadap diri mereka sendiri (konsep diri) (Hardiatun, 2020). Pola asuh Orang Tua, yang mencakup cara Orang Tua mendidik dan membimbing anak-anak Siswa, berperan penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa terhadap pembelajaran (Faiza et al., 2023). Begitu pula dengan konsep diri siswa, yang mencerminkan cara Siswa memandang diri Siswa sendiri, yang secara langsung mempengaruhi motivasi dan prestasi Siswa di sekolah.

Sejumlah penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pendekatan pengasuhan yang bersifat dukungan, khususnya pola asuh pengambilan keputusan bersama, memiliki peran krusial dalam mendorong semangat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa (Sholiha et al., 2023). Di sisi lain, cara siswa memandang dirinya sendiri atau konsep diri juga sangat berkaitan dengan ketangguhan mereka dalam menghadapi tantangan akademik, siswa yang memiliki tanggapan dirinya yang sehat pada umumnya menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran (Sholiha et al., 2023). (Nur & Massang, 2016) menambahkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara pola asuh, konsep diri, serta motivasi berprestasi terhadap keberhasilan belajar di tingkat SMP. Hal ini diperkuat oleh studi (Wulandari et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa aspek konsep diri dan kecemasan turut memengaruhi capaian akademik, terutama dalam bidang matematika. Selain itu, (Faiza et al., 2023) juga menekankan pentingnya pola pengasuhan yang kondusif sejak jenjang dasar, karena dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan belajar.

(Messakh, 2024) dan (Putrawan & Eunike, 2022) juga menyoroti pentingnya peran pendidikan agama Kristen dalam keluarga dan pola asuh orang tua yang mendukung dalam membentuk perilaku sosial remaja. Studi ini menunjukkan bahwa hubungan yang positif antara Orang Tua dan anak dalam konteks keluarga Kristen berperan besar dalam pembentukan karakter sosial yang baik di kalangan remaja, khususnya di lingkungan Rusunawa Oleh karena itu, memperhatikan pengaruh pola asuh dan konsep diri menjadi hal yang esensial dalam

meningkatkan mutu hasil belajar siswa, termasuk di wilayah Kecamatan Bantarkawung yang masih menghadapi hambatan dalam capaian akademik pada mata pelajaran inti seperti IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana pola asuh Orang Tua dan konsep diri mempengaruhi prestasi belajar siswa di tingkat SMP. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran pola asuh yang positif dan konsep diri yang sehat dalam mendukung pencapaian akademik siswa.

Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Sholiha et al., 2023) yang fokus pada pengaruh pola asuh terhadap motivasi belajar, yang hanya mengkaji konsep diri secara terpisah. Penelitian ini menggabungkan kedua faktor tersebut dalam satu model analisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode regresi berganda. Selain itu, banyak penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh (Faiza et al., 2023) berfokus pada wilayah perkotaan atau daerah dengan akses pendidikan yang relatif lebih baik. Berbeda dengan itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada Kecamatan Bantarkawung, yang menghadapi tantangan tersendiri dalam mencapai prestasi akademik, khususnya pada mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Dengan demikian, studi ini tidak hanya menawarkan perspektif baru dalam hal metodologi dan variabel yang dianalisis secara bersamaan, tetapi juga memperluas kajian literatur terkait dengan konteks geografis yang selama ini kurang mendapatkan perhatian dalam penelitian serupa.

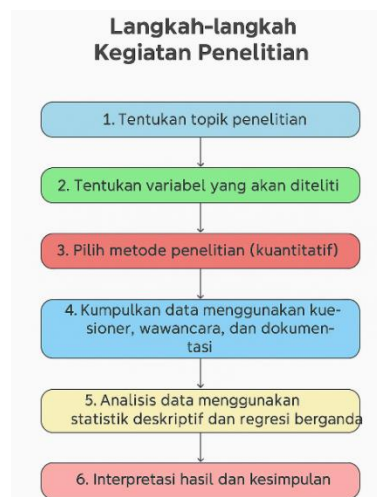
Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami sejauh mana pengaruh pola asuh orang tua serta konsep diri siswa terhadap pencapaian belajar mereka. Lebih dari itu, studi ini juga diarahkan untuk menyusun saran-saran praktis yang dapat dijadikan acuan oleh para orang tua dan pendidik dalam mendukung perkembangan akademik siswa secara lebih efektif menciptakan lingkungan yang lebih mendukung keberhasilan akademik siswa. Hipotesis yang diajukan dalam studi ini menyatakan bahwa pola asuh orang tua yang mendukung serta konsep diri yang positif pada siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksplanatori, yang bertujuan untuk mengkaji keterkaitan antara pola pengasuhan orang tua, konsep diri siswa, dan hasil belajar mereka. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan dan analisis data secara statistik guna memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai kontribusi masing-masing

variabel terhadap pencapaian akademik siswa. Fokus utama penelitian ini adalah menelusuri sejauh mana pengaruh pola asuh dan konsep diri terhadap prestasi belajar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Adapun variabel yang diteliti mencakup gaya pengasuhan dari orang tua, cara siswa memandang kemampuan dirinya sendiri (konsep diri), serta nilai akademik yang diukur berdasarkan hasil ujian dalam mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Gaya pengasuhan yang digunakan oleh orang tua beragam, meliputi otoritatif, otoriter, dan permisif. (Kong & Yasmin, 2022) mengemukakan bahwa ketiga pendekatan ini memiliki pengaruh terhadap perkembangan dan capaian belajar anak, yang dimediasi oleh tingkat efikasi diri Orang Tua.

Sebuah studi oleh (Febrianti et al, 2021) mengungkapkan bahwa pola asuh yang melibatkan komunikasi yang terbuka serta dukungan dari Orang Tua dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Konsep Diri Siswa: Konsep diri siswa merujuk pada persepsi Siswa tentang kemampuan pribadi, termasuk kemampuan dalam bidang akademik, yang memengaruhi rasa percaya diri Siswa saat menghadapi tugas-tugas pendidikan. Menurut (Wulandari et al., 2023) Teks ini mengindikasikan mengindikasikan peran dari pandangan yang baik dapat meningkatkan semangat belajar dan memberikan efek positif terhadap keberhasilan akademik siswa. Prestasi akademik siswa diukur berdasarkan hasil yang diperoleh dalam ujian berdasarkan nilai akademik di bidang IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris dalam kurun waktu satu semester sedang berlangsung.



Gambar 1. Langkah-langkah kegiatan penelitian

Gambar 1 menunjukkan langkah-langkah penelitian mulai dari pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara dengan guru BK, serta dokumentasi nilai akademik siswa, hingga pengolahan data menggunakan teknik analisis regresi berganda. Tempat, populasi, dan sampel dalam kajian ini dilakukan di SMP yang terletak di Kecamatan Bantarkawung. Populasi

yang menjadi fokus penelitian mencakup siswa, orang tua, dan guru bimbingan konseling di sekolah tersebut. Untuk pengambilan sampel, digunakan teknik stratified random sampling, yang bertujuan agar subjek penelitian diambil dari berbagai kelas yang ada, sehingga dapat diperoleh sampel yang representatif. Melalui studi ini, peneliti mencoba untuk, terdapat 224 siswa yang terbagi ke dalam enam kelas, yang mencakup kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Bahan dan alat utama, alat utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengukur pola asuh orang tua dan konsep diri siswa. Kuesioner ini menggunakan skala menggunakan skala penilaian likert yang telah terbukti valid dan reliabel dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, data prestasi belajar siswa diperoleh dari nilai ujian yang tercatat di dokumen nilai akademik yang diberikan oleh pihak sekolah.

Teknik pengumpulan data diperoleh melalui tiga teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner: Kuesioner yang berisi pertanyaan terkait pola asuh orang tua dan konsep diri siswa disebarkan kepada orang tua dan siswa. Skala Likert digunakan dengan lima tingkat penilaian (1-5) untuk menilai tingkat kesepakatan atau pernyataan. Menurut Sugiyono (2016), penggunaan skala Likert memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat kesepakatan responden terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru bimbingan konseling untuk menggali informasi tambahan mengenai faktor-faktor emosional dan sosial yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013) yang menyatakan bahwa wawancara memungkinkan pengumpulan data yang mendalam dan lebih spesifik terkait dengan pengalaman dan pandangan para informan. Dokumentasi: Data prestasi akademik siswa diperoleh dari laporan nilai yang diberikan oleh sekolah, yang mencakup nilai ujian pada pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Menurut Creswell (2014), dokumentasi adalah teknik yang efektif untuk memperoleh data sekunder yang relevan, seperti hasil akademik, yang dapat memperkaya analisis dalam penelitian ini.

Setelah data dikumpulkan, analisis dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai ciri-ciri utama data tersebut. Selanjutnya, analisis difokuskan pada pengaruh pola asuh orang tua dan konsep diri terhadap prestasi belajar, digunakan analisis regresi berganda. Pemilihan teknik regresi berganda didasarkan pada kemampuannya dalam mengevaluasi pengaruh simultan dari beberapa faktor penyebab yang memengaruhi variabel respons (Sekaran & Bougie, 2016). *Output* analisis disajikan secara visual menggunakan tabel dan grafik agar lebih memudahkan pemahaman serta interpretasi data. Tabel ini menggambarkan rancangan penelitian eksperimental yang diterapkan untuk

mengevaluasi pergeseran perkembangan yang terlihat pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan diterapkan. Model umumnya dikenal sebagai metode *pretest*-perlakuan-*posttest*.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimental dengan Metode *Pretest*-Perlakuan-*Posttest*

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	X2	O4

Pada Tabel 1, kedua kelompok yang dianalisis, yakni Kelompok Eksperimen (E) dan Kelompok Kontrol (K), diperlihatkan, penelitian ini. Kelompok eksperimen menerima perlakuan yang diharapkan dapat mempengaruhi variabel yang diukur, yaitu prestasi belajar, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan yang sama. *Pre-test* (O1 dan O2) dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kondisi awal atau prestasi awal dari masing-masing kelompok. Perlakuan (X1 dan X2) merujuk pada intervensi atau perlakuan yang diterapkan pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan X1, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan X2 atau tidak menerima perlakuan apapun. *Post-test* (O3 dan O4) adalah tes yang dilakukan setelah perlakuan untuk menilai pergeseran proses yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini dirancang untuk membantu mengidentifikasi perbedaan hasil antara peserta yang menerima perlakuan dan mereka yang tidak. Desain ini sangat berguna untuk menganalisis dampak perlakuan secara jelas.

Tabel 2 memperlihatkan bagaimana penataan nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dikelompokkan dalam interval nilai tertentu, yang menggambarkan perubahan prestasi belajar setelah perlakuan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Awal dan Akhir pada Bagian Eksperimen

Interval	Tingkat	Bagian Eksperimen <i>Pretest</i>
120 – 150	Sangat Tinggi	4
90 – 119	Tinggi	26
60 – 89	Rendah	0
30 – 59	Sangat Rendah	0

Tabel 2 ini menunjukkan bagaimana nilai *pretest* dan *posttest* dibagi dalam interval nilai yang berbeda, yang menggambarkan prestasi siswa dalam bagian eksperimen. Setiap interval menunjukkan kategori tingkat prestasi. Interval menunjukkan rentang nilai seperti 120-150 (Sangat Tinggi), 90-119 (Tinggi), 60-89 (Rendah), dan 30-59 (Sangat Rendah). Tingkat menggambarkan level keberhasilan yang dicapai oleh peserta dalam *pretest* dan *posttest*. Kolom *Pretest* menunjukkan distribusi jumlah peserta berdasarkan kategori nilai yang diperoleh

sebelum perlakuan dilakukan. Kolom *Posttest* menggambarkan hasil setelah perlakuan, yang menunjukkan perubahan dari nilai *pretest*. Sebagai contoh, dari 26 peserta yang mendapatkan nilai tinggi di *pretest*, hanya 7 yang tetap berada di kategori tersebut, sementara 23 peserta lainnya berhasil meningkatkan nilai Siswa ke kategori yang lebih tinggi. Tabel ini mengilustrasikan perubahan yang terjadi dalam kelompok eksperimen setelah perlakuan. Terlihat bahwa perlakuan yang diberikan berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa, yang tercermin dari pergeseran peserta ke kategori nilai yang lebih tinggi pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan berperan dalam meningkatkan performa akademik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan bahwa pola asuh orang tua dan konsep diri siswa memiliki dampak yang sangat pesat terhadap prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut saling mendukung dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Pola asuh orang tua yang demokratis, yang memberi kebebasan serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, terbukti memiliki peranan yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga secara langsung berkontribusi pada perbaikan prestasi akademik siswa. Peningkatan hasil yang terlihat pada kelompok yang eksperimen dapat dilihat pada perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Sebagian besar siswa yang sebelumnya memperoleh nilai rendah pada *pretest*, menunjukkan peningkatan yang sangat luar biasa pada *posttest*.

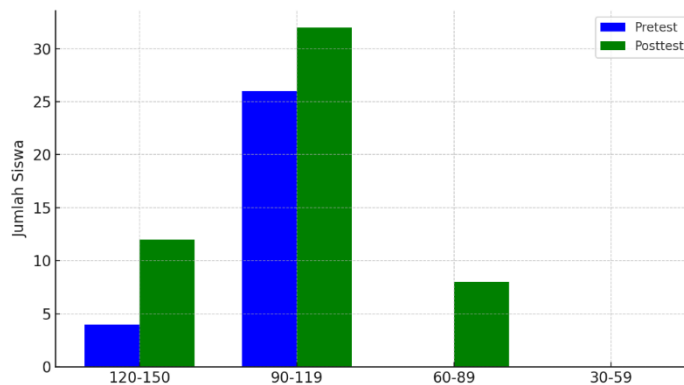
Tabel 3 menggambarkan adanya perubahan positif yang drastis dengan adanya nilai *pretest* dan *posttest* pada bagian eksperimen. Sebagian besar siswa pada *pretest* memiliki nilai rendah hingga sedang, siswa yang memperoleh nilai lebih tinggi pada *posttest* menunjukkan hal positif dan ini menandakan dampak positif dari intervensi yang diberikan.

Tabel 3. Analisis Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest* di Kelompok Eksperimen

Interval	Tingkat	Bagian Eksperimen
120–150	Sangat Tinggi	12
90–119	Tinggi	32
60–89	Sedang	8
30–59	Rendah	0

Penemuan telah tepat dengan hasil penelitian terdahulu yang mengatakan dengan adanya ini pola asuh yang positif dari orang tua berhubungan erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa (Janti, 2023). Selain itu, penelitian dilakukan (Permana & Tobing, 2019) juga

menunjukkan bahwa pola asuh orang tua yang demokratis memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik siswa dengan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak.



Gambar 2. Analisis Perbedaan Nilai Pra- dan Pasca-Tes pada Kelompok Eksperimen

Nilai *pretest* dan *posttest* bagian eksperimen yang menunjukkan perubahan signifikan setelah perlakuan. Grafik ini menggambarkan peningkatan keseluruhan siswa yang mendapatkan hasil nilai lebih tinggi pada *posttest* dibandingkan *pretest*, khususnya pada interval 90-119 dan 120-150. Pembahasan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pola asuh orang tua yang demokratis, yang dicirikan oleh komunikasi yang terbuka, dukungan emosional yang stabil, serta pengakuan terhadap kebutuhan dan keinginan anak, berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa Orang Tua memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan akademik anak (Faiza et al., 2023).

Pola asuh yang bersifat demokratis memberikan peluang bagi siswa untuk meningkatkan kemandirian mereka dalam belajar serta merasakan penghargaan dalam proses pendidikan. Pendekatan ini sejalan dengan teori yang telah diajukan oleh (Permana & Tobing, 2019) dan (Seran, 2023), yang menyatakan bahwa pola asuh demokratis mengembangkan rasa percaya diri dan otonomi pada anak, termasuk dalam aspek akademik. Anak yang diasuh dalam kondisi yang kayak gitu biasanya lebih energik dan punya kemauan dalam diri sendiri yang tinggi untuk mau belajar penuh semangat, yang pada gilirannya mampu meningkatkan prestasi mereka. Di samping pengaruh pola asuh Orang Tua, pemahaman diri siswa juga sangat berperan dalam menentukan kesuksesan mereka dalam belajar. Siswa yang memiliki pemahaman diri yang positif cenderung lebih percaya diri ketika menghadapi tantangan di bidang akademis.

Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Devung, 2020) dan (Nur & Massang, 2022), yang menunjukkan bahwa konsep diri yang baik berhubungan dengan motivasi belajar yang lebih tinggi serta prestasi akademik yang lebih baik. Meski demikian,

meskipun terdapat Terdapat keterkaitan yang penting antara pola asuh Orang Tua, konsep diri, dan pencapaian akademik siswa. Ada juga, dari lingkungan eksternal yang mampu berperan memicu hasil belajar yang baik, seperti dukungan dari teman sebaya, kualitas pengajaran yang diberikan, serta lingkungan sosial yang mendukung. Oleh karena itu, kolaborasi yang baik antara Orang Tua, institusi pendidikan, dan lingkungan sekitarnya sangat dibutuhkan untuk meningkatkan ekosistem pendidikan yang mendukung perkembangan akademik siswa.

Analisis GAP dan Keterbaharuan Ilmu, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam bidang psikologi pendidikan, khususnya dalam memahami interaksi antara pola asuh orang tua dan konsep diri siswa dalam mempengaruhi prestasi akademik. Salah satu kekuatan utama dari penelitian ini adalah pendekatan yang menggabungkan kedua faktor tersebut untuk mengkaji pengaruh simultan terhadap prestasi akademik siswa, yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian sebelumnya seringkali meneliti pengaruh pola asuh orang tua atau konsep diri siswa secara terpisah (Nur & Massang, 2022), sehingga penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menggabungkan kedua variabel tersebut dalam satu model analisis. Sebagai contoh, penelitian oleh (Sholiha et al., 2023) hanya berfokus pada pola asuh orang tua yang demokratis dalam memotivasi belajar siswa.

Di sisi lain, penelitian oleh (Sholiha et al., 2023) lebih mengarah pada peran konsep diri siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian ini mengintegrasikan kedua faktor tersebut dan membahas pengaruh simultan terhadap prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini memberikan perspektif baru dalam konteks geografis, yaitu di Kecamatan Bantarkawung, yang memiliki tantangan tersendiri dalam mencapai prestasi akademik, terutama dalam mata pelajaran inti. Hal ini berbeda dengan banyak penelitian sebelumnya yang cenderung dilakukan di wilayah perkotaan dengan akses pendidikan yang lebih baik. Sebagai contoh, studi oleh (Sholiha et al., 2023) mengkaji pola asuh orang tua di sekolah dasar, sementara penelitian ini memperluas cakupan ke tingkat SMP dengan fokus pada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi prestasi akademik.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lee et al. (2021), yang menyatakan bahwa pola asuh yang mendukung dan partisipatif berperan dalam meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri anak, yang berdampak positif pada kemampuan akademik mereka. Hal ini diperkuat oleh penelitian oleh (Wulandari et al., 2023) yang menunjukkan bahwa konsep diri yang positif berhubungan dengan motivasi belajar dan hasil akademik yang lebih baik. Kedua temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi pola asuh

orang tua yang mendukung dan konsep diri yang positif dapat berperan dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengakui bahwa faktor eksternal, seperti kualitas pengajaran dan dukungan dari teman sebaya, turut berkontribusi terhadap prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang menggabungkan dua faktor ini dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut juga dapat menggali bagaimana peran interaksi antara orang tua, guru, dan teman sebaya dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akademik siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh orang tua yang mendukung dan konsep diri yang positif memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa di tingkat SMP, terutama dalam mata pelajaran IPA, Matematika, dan Bahasa Inggris. Pola asuh yang berbasis pada kebebasan dan partisipasi aktif, serta pandangan positif siswa terhadap diri mereka, terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik mereka. Saran untuk Penelitian Selanjutnya, penting bagi orang tua dan pendidik untuk bekerja sama lebih intensif dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan akademik siswa. Sekolah disarankan untuk memfasilitasi program yang berfokus pada penguatan pola asuh yang mendukung kemandirian serta pengembangan konsep diri siswa. Penelitian mendatang dapat memperluas studi dengan mengkaji faktor eksternal lain, seperti pengaruh kualitas pengajaran dan peran teman sebaya dalam hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut bisa berfokus pada pengembangan metode intervensi yang lebih efektif guna mendorong prestasi akademik siswa secara menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications
- Devung. (2020). *Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kota Jambi*. 2507 (February), 1–9. <https://repository.unja.ac.id/13553/>
- Faiza, A. A., Ningrum, L. D., Lestari, A., Nst, M., & Chairani, D. N. (2023). *Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Inpres 95 / 95 Desa Bangun*

- Rejo. 3, 5943–5951. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4149>
- Febrianti et al. (2021). Hubungan Peran Teman Sebaya Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pengetahuan Seksual Remaja Di Sma Negeri 10 Kota Bengkulu. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405. <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/589/>
- Hardiatun, W. (2020). Pengaruh Konsep Diri dan Prestasi Belajar Terhadap Minat Berwirausaha pada Siswa Kelas XI. *Surya Edunomics*, 4(1), 21-26. Retrieved from <https://jurnal.umpwr.ac.id/suryaedunomics/article/view/2384>
- Janti, S. A. (2023). *Penguatan Psychological Wellbeing Siswa dengan Orang Tua Single Parent melalui Peran Religiusitas, Pola Asuh, dan Konformitas*. <https://doi.org/10.24042/kons.v10i2.17419>
- Kong, C., & Yasmin, F. (2022). Impact of Parenting Style on Early Childhood Learning: Mediating Role of Parental Self-Efficacy. *Frontiers in Psychology*, 13(June), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.928629>
- Messakh, J. (2024). Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga dan Pola Asuh Orang Tua untuk Membentuk Perilaku Sosial Remaja (Studi Kasus Keluarga Kristen di Rusunawa *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(4), 1529–1537. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i4.4380>
- Nur, A. S., & Massang, B. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Konsep Diri, Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Ix Smp Negeri Di Kota Merauke. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2067>
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif Orang Tua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 139. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14>
- Putrawan, B. K., & Eunike, P. (2022). Peran Pendidikan Agama Kristen Dan Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Perilaku Sosial Remaja: Studi Kasus Keluarga Kristen Di Tanah Merah, Jakarta Utara. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 160–174. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.407>
- Seran, E. D. (2023). Pengaruh Konsep Diri dan Kreativitas Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termokimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 13–16. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.33925>
- Sholiha, A., Rahmania, S., & Khotimah, K. (2023). Analisis Peran Pola Asuh Demokratis

Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(2), 372. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i2.503>

Wulandari, N. N. A., Candiasa, I. M., & Sugiarta, I. M. (2023). Model Struktural Konsep Diri, Kecemasan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 1–16.
<https://doi.org/10.23887/jpepi.v13i1.1420>



Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan melalui Penerapan *Total Quality Management* (TQM) di Era Transformasi Digital

Zuhur Diana^{1*}, Romi Faslah²

zuhurdiana1011@gmail.com^{1*}, romi@uin-malang.ac.id²

¹Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

²Program Studi Manajemen

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Received: 21 05 2025. Revised: 10 06 2025. Accepted: 12 06 2025.

Abstract : The quality of education in the era of digital transformation brings its own challenges for educational institutions to be adaptive to technological advances and changes in student needs. In reality, there are still many educational institutions that do not have a structured and sustainable quality management system. Total Quality Management (TQM) is present as a managerial instrument that helps educational institutions in managing educational services optimally in order to provide satisfaction to customers so that they can achieve the expected quality. This study aims to examine the strategy for improving the quality of education in the digital era through the implementation of TQM. The method used is a literature study by collecting sources from books or scientific articles that are relevant to the research theme. The results of the study show that the strategy for improving the quality of education in the digital era can be carried out by applying the principles of TQM which include a focus on customer satisfaction, appreciation for individual contributions, fact-based management, and continuous improvement. However, its implementation is inseparable from various challenges such as the digital literacy gap, resistance to change, and limited infrastructure facilities. Solutions that can be taken to overcome these challenges include digital literacy training, strengthening an adaptive culture, and providing adequate infrastructure. By implementing TQM optimally, educational institutions are expected to be able to build a quality and globally competitive learning system.

Keywords : Total Quality Management, Education Quality, Digitalization.

Abstrak : Mutu pendidikan di era transformasi digital membawa tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan untuk adaptif terhadap kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan peserta didik. Pada kenyataannya masih banyak ditemui lembaga pendidikan yang belum memiliki sistem manajemen mutu secara terstruktur dan berkelanjutan. *Total Quality Management* (TQM) hadir sebagai instrumen manajerial yang membantu lembaga pendidikan dalam mengelola layanan pendidikan secara optimal guna memberikan kepuasan kepada pelanggan sehingga dapat mencapai mutu yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi peningkatan mutu pendidikan di era digital melalui penerapan TQM. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan sumber-sumber dari buku atau artikel ilmiah

yang relevan dengan tema penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa strategi peningkatan kualitas pendidikan di era digital dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip TQM yang meliputi fokus pada kepuasan pelanggan, penghargaan terhadap kontribusi individu, manajemen berbasis fakta, dan perbaikan berkelanjutan. Namun, implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan seperti kesenjangan literasi digital, resistensi terhadap perubahan, dan keterbatasan sarana infrastruktur. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut meliputi pelatihan literasi digital, penguatan budaya yang adaptif, dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Dengan menerapkan TQM secara optimal, lembaga pendidikan diharapkan mampu membangun sistem pembelajaran yang bermutu dan berdaya saing secara global.

Kata Kunci : *Total Quality Management*, Mutu Pendidikan, Digitalisasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu pondasi terkuat dalam membangun kemajuan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas tentu dapat mencetak generasi yang memiliki kemampuan dan keterampilan untuk bersaing dalam dunia global (Ihsany & Arsyad, 2024). Di era digital saat ini, teknologi menjadi sarana utama untuk mempercepat akses informasi dan mempermudah interaksi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital telah mengubah cara pembelajaran konvensional menjadi berbasis digital dan memengaruhi sistem lembaga pendidikan secara menyeluruh. Transformasi menuntut penyesuaian dalam berbagai aspek, baik dari pendidik, peserta didik, maupun sistem pendukungnya. Perubahan ini mengakibatkan pendidikan harus mampu beradaptasi guna menjaga kualitas dan meningkatkan layanan pendidikan (Azis, 2019). Hingga saat ini, rendahnya mutu pendidikan menjadi masalah mendasar pendidikan di Indonesia. Kesenjangan mutu antar daerah seperti akses pendidikan, kualitas sumber daya manusia, maupun fasilitas yang mendukung perlu untuk diperbaiki.

Indikator pembangunan di tingkat provinsi menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang nyata, dimana terdapat daerah yang mampu memenuhi atau melampaui standar nasional, dan terdapat juga daerah yang tidak memenuhi standar nasional (Amirudin, 2019). Kesenjangan ini dapat diidentifikasi melalui angka partisipasi sekolah, tingkat putus sekolah, kualifikasi pendidik, dan kelayakan infrastruktur pendidikan (Amirudin, 2019). Dengan melihat berbagai permasalahan ini, pendidikan membutuhkan strategi manajemen yang komprehensif dan berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan konteks ini adalah menerapkan konsep TQM dalam pendidikan. *Total Quality Management* (TQM) merupakan sistem manajemen yang memprioritaskan kualitas sebagai pendekatan strategis dan berfokus pada

kepuasan pelanggan, dengan partisipasi penuh dari seluruh elemen dalam perusahaan (Khadijah, 2019). TQM dalam pendidikan, sebagai pendekatan manajemen yang berorientasi pada mutu untuk memastikan bahwa semua komponen pendidikan telah berusaha dalam memberikan kepuasan kepada pihak terkait, meliputi peserta didik, orang tua, dan masyarakat. Lembaga pendidikan harus memposisikan diri sebagai layanan publik yang memberikan jasa kepada pelanggan (customer) sehingga membutuhkan pengelolaan sistem manajemen yang berkualitas (Ismail, 2018).

Filosofi TQM menekankan bahwa kualitas tidak hanya diperiksa atau dinilai dari *output* (hasil akhir) saja, akan tetapi mulai dari proses awal hingga menjadi suatu produk yang berkualitas. Hal ini tentu membutuhkan keterlibatan sumber daya manusia dan kerja sama antar anggota secara kolaboratif (Zaki, 2024). Apabila diimplementasikan dalam pendidikan, berarti peningkatan mutu tidak hanya diujikan saat evaluasi akhir atau saat akreditasi tiba. Melainkan rangkaian proses peningkatan mutu tersebut harus selalu dimonitoring untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam proses pendidikan melalui sistem yang terukur dan transparan. Adapun proses peningkatan mutu meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pengajaran, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dan evaluasi secara berkelanjutan (Nawawi & La'alang, 2020). Penelitian tentang TQM dalam bidang pendidikan telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Wulogening (2020) mengungkapkan bahwa peran kepala sekolah sangat vital dalam mengelola sistem manajemen perencanaan guna mendukung budaya mutu di lingkungan sekolah. Berikutnya, Mufidah (2015) dalam penelitiannya menemukan bahwa pendidik harus bekerja secara profesional dalam upaya mencerdaskan generasi bangsa melalui pembelajaran yang efektif dan adaptif.

Sementara itu Karisma (2023), menekankan strategi menghadapi perubahan dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui siklus PPEPP (Penetapan, Pelaksanaan, Evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan). Berdasarkan kajian di atas, terlihat bahwa keberhasilan penerapan TQM perlu didukung oleh kesiapan pemimpin, anggota, dan lembaga yang bersangkutan. Tujuan artikel ini untuk menganalisis prinsip-prinsip TQM sebagai dasar dalam merumuskan strategi meningkatkan mutu pendidikan di era digital, serta mengidentifikasi tantangan dan solusi yang relevan bagi *stakeholder* pendidikan. Artikel ini diharapkan dapat referensi teoritis dalam studi-studi selanjutnya mengenai strategi penerapan TQM dalam pendidikan, dan kontribusi praktis bagi lembaga pendidikan agar dapat menerapkan strategi TQM yang disesuaikan dengan tantangan zaman. Pembahasan dalam artikel ini akan

difokuskan pada konsep TQM, prinsip-prinsipnya, urgensi penerapannya dalam dunia pendidikan, strategi penerapan, serta tantangan dan solusi yang relevan dan mendukung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (*library research*), yaitu mengumpulkan informasi yang relevan melalui berbagai sumber dan menganalisisnya untuk memperoleh kajian teori yang valid dan kredibel. Data dalam penelitian ini diambil dari berbagai literatur buku dan artikel ilmiah yang relevan dengan tema penelitian. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber informasi, memilih dan mengelompokkan materi yang sesuai dengan pembahasan. Langkah berikutnya, data tersebut dianalisis dan dipetakan untuk menjawab permasalahan penelitian yang sudah ditentukan di awal. Kajian ini berupaya menganalisis TQM sebagai sebuah pendekatan yang dapat memberikan strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan di era digital, memuat tentang definisi, prinsip, urgensi, dan strategi penerapan TQM dalam Pendidikan digital serta tantangan dan solusi yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah TQM terdiri dari tiga unsur kata, *Total* berarti melibatkan partisipasi dari seluruh anggota, *Quality* berarti usaha memberikan pelayanan yang optimal, dan *Management* berarti pengelolaan mulai dari perencanaan, tindakan, hingga evaluasi. TQM merupakan suatu pendekatan yang terstruktur, aplikatif, dan strategis diterapkan oleh perusahaan atau perusahaan dalam meningkatkan mutu guna memberikan kepuasan kepada pelanggan (Zohriah et al., 2024). Menurut Stephen P. Robbins (sebagaimana dikutip dalam Wijoyo, 2021), TQM merupakan upaya sistematis untuk mencapai kepuasan pelanggan secara konsisten melalui perbaikan berkelanjutan pada seluruh proses perusahaan. Dalam pandangan serupa, Juharni (sebagaimana dikutip dalam Suhendri, 2024) mendefinisikan TQM sebagai sistem manajemen yang berorientasi pada mutu sebagai barometer dari kepuasan pelanggan melalui kerja tim yang solid.

Pandangan ini di dukung oleh Dale dalam (Munizu, 2021) yang menyatakan TQM sebagai sinergi yang saling menguntungkan antar anggota perusahaan, yang memungkinkan terciptanya produk atau layanan berkualitas tinggi yang melampaui kebutuhan dan ekspektasi pelanggan. TQM sebagai strategi dalam sistem manajemen untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, mengutamakan partisipasi dari manajer beserta seluruh karyawan, dan

menggunakan metode kuantitatif (Munizu, 2021). Edward Sallis (sebagaimana dikutip dalam Septiadi, 2019) seorang pakar manajemen mutu, mendefinisikan TQM sebagai kerangka berpikir dan pendekatan strategis untuk mengelola perubahan dalam sebuah perusahaan. TQM bukan seperangkat aturan yang kaku, akan tetapi keberadaannya justru digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kinerja secara kontinu. TQM berfungsi sebagai alat untuk menyelaraskan seluruh aktivitas perusahaan sehingga setiap individu dapat bekerja secara optimal dan berpartisipasi aktif dalam upaya perbaikan mutu berkelanjutan.

Kesamaan pandangan di antara para tokoh menunjukkan bahwa TQM adalah suatu pendekatan manajerial yang menitikberatkan pada proses perbaikan terus-menerus dan partisipasi aktif seluruh elemen perusahaan untuk mewujudkan kepuasan pelanggan melalui capaian mutu yang terbaik. Dalam konsep ini diibaratkan pelanggan sebagai seorang raja, dimana pelayan harus mengetahui kebutuhan raja mulai dari apa yang dibutuhkan, kapan dibutuhkan, dan bagaimana cara penyampaian. Pelanggan cenderung memiliki daya tarik yang dinamis dan berubah-ubah, sehingga penyedia layanan perlu responsif terhadap kebutuhan pelanggan. Istilah mutu yang menjual (*sell-on quality*), diibaratkan sebagai kualitas produk atau jasa yang memuaskan pelanggan sehingga mereka akan kembali menggunakan produk tersebut dan kemungkinan merekomendasikannya kepada orang lain (Suhermanto & Anshari, 2018). Dengan demikian, perusahaan perlu mencari metode yang paling tepat dan cepat untuk mengenalkan produk atau jasa kepada pelanggan yang selera kebutuhannya sering mengalami perubahan.

Konsep TQM bermula dari dunia manajemen bisnis yang berorientasi pada optimalisasi kualitas mutu produk atau jasa. Namun seiring berjalannya waktu, TQM relevan diterapkan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. TQM menjadi pendekatan yang dinilai cukup efektif apabila diterapkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu lembaga pendidikan. Edward Sallis dalam (Indana, 2017) kembali mengemukakan bahwa TQM dalam pendidikan merupakan metodologi untuk perbaikan secara berkelanjutan yang menghasilkan instrumen fungsional yang dirancang untuk membantu lembaga pendidikan dalam merespon tuntutan dan kebutuhan pendidikan, baik di masa kini maupun masa depan secara efektif. Selanjutnya manajemen mutu pendidikan sebagai penerapan prinsip-prinsip mutu yang disesuaikan dengan karakteristik sekolah untuk mencetak lulusan yang kompeten dan mampu bersaing secara global sesuai tujuan pendidikan (Suhendri, 2024).

Sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang layanan publik, pendidikan berupaya memberikan kepuasan kepada pelanggan yang meliputi: peserta didik sebagai pelanggan

primer; orang tua, pemerintah, dan masyarakat sebagai pelanggan sekunder; serta pemakai atau penerima lulusan di perpustakaan tinggi maupun dunia kerja selaku pelanggan tersier (Indana, 2017). Penerapan TQM harus dilakukan secara kontinu (berkelanjutan) untuk mencapai tujuan pendidikan yang dapat diketahui dari indikator tingkat kepuasan para pelanggan. TQM erat kaitannya dengan kerja tim, sehingga keberhasilan atau kegagalan penerapannya sangat dipengaruhi oleh keterlibatan seluruh anggota dalam lembaga pendidikan. Dengan demikian, penerapan TQM ditujukan untuk membantu meningkatkan kualitas pengajaran, pelayanan pendidikan, dan sistem manajemen yang terstruktur (Nurhaepi et al., 2023).

Prinsip utama dalam TQM yang dapat menjadi landasan dalam penguatan mutu sebuah perusahaan menurut Hensler dan Brunell (sebagaimana dikutip dalam Wijoyo, 2021). *Customer satisfaction* (Kepuasan pelanggan). Konsep kepuasan pelanggan dalam TQM mengalami perluasan makna. Kualitas produk lebih ditekankan pada persepsi pelanggan, bukan hanya terbatas pada kesesuaian dengan spesifikasi tertentu. Perusahaan berupaya memuaskan kebutuhan pelanggan secara menyeluruh, termasuk pada aspek harga, keamanan, dan ketetapan waktu. Seluruh aktivitas perusahaan diarahkan untuk menciptakan nilai tambah guna meningkatkan kualitas hidup pelanggan. Jadi semakin tinggi tingkat kepuasan pelanggan menunjukkan bahwa perusahaan telah memberikan mutu yang optimal. *Respect for people* (Penghargaan terhadap setiap individu). Perusahaan bertaraf internasional mengakui karyawan sebagai sosok yang memiliki keunikan, potensi, dan kreativitas yang luar biasa. Karyawan diposisikan sebagai aset berharga dalam peningkatan mutu sebuah perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan berupaya memperlakukan karyawan dengan penuh hormat dan apresiasi atas setiap kontribusi dan dedikasi yang telah mereka berikan.

Management by fact (Manajemen berbasis fakta). Perusahaan bertaraf internasional menekankan pengambilan Keputusan berbasis fakta, dimana setiap kebijakan ditentukan melalui analisis data, bukan sekedar intuisi atau pemikiran semata. Manajemen berbasis fakta menekankan pada dua hal, yaitu *prioritization* (prioritas), adalah upaya memfokuskan perbaikan pada aspek-aspek yang paling krusial, karena adanya keterbatasan sumber daya. Dan *performance variability* (variabilitas kinerja), adalah kesadaran akan adanya variasi kinerja dalam sistem perusahaan. Melalui pemanfaatan data statistik, manajemen mampu memproyeksikan hasil keputusan dan merancang strategi yang lebih efektif. *Continuous improvement* (Perbaikan berkelanjutan). Perusahaan perlu melakukan perbaikan berkelanjutan melalui pendekatan sistematis untuk mencapai kesuksesan. Hal ini dapat diwujudkan melalui penerapan siklus PDCAA (*Plan-Do-Check-Act-Analyze*), meliputi perencanaan, pelaksanaan,

evaluasi, tindakan, dan analisis lebih lanjut. Melalui penerapan siklus ini diharapkan dapat menjaga dinamika dan peningkatan mutu sebuah perusahaan secara konsisten.

Urgensi Penerapan TQM dalam Pendidikan. Pendidikan dipahami sebagai proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan anak, agar ia memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berguna baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya (Alinata et al., 2024). Pada dasarnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada unsur akademik semata, melainkan sebagai bentuk layanan publik yang berupaya memenuhi kepuasan para pemangku kepentingan, termasuk peserta didik, orang tua, pemerintah, dan masyarakat luas. Kualitas mutu layanan pendidikan dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti kualitas pembelajaran, sarana prasarana, layanan administrasi, dan sebagainya. Untuk mengoptimalkan fungsi layanan tersebut, pendidikan perlu mengadopsi konsep TQM dalam proses pengelolaan lembaganya.

Beberapa urgensi penerapan TQM dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan sebagai berikut (Gunawan et al., 2024): 1) Peningkatan kualitas pembelajaran. Penerapan TQM mampu membantu lembaga pendidikan dalam mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran di sekolah. Hal ini mencakup penyesuaian kurikulum materi dengan kebutuhan peserta didik, peningkatan kualitas pengajaran yang efektif dan interaktif, serta penerapan sistem penilaian yang berorientasi pada pengembangan kompetensi. Perbaikan yang dilakukan secara terus-menerus tentu bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. 2) Kepuasan pemangku kepentingan. Dalam perspektif TQM, peserta didik merupakan pelanggan utama pendidikan, disertai orang tua, pemerintah, dan masyarakat turut memengaruhi mutu layanan pendidikan. Lembaga pendidikan harus memberikan layanan pendidikan yang responsif dan berkualitas kepada para pemangku kepentingan. Kepercayaan terhadap lembaga pendidikan dapat meningkat ketika peserta didik merasa diperhatikan kebutuhannya dan orang tua merasa puas dengan perkembangan anak. 3) Efisiensi operasional. Sebuah institusi pendidikan perlu meminimalisir segala bentuk pemborosan waktu, biaya, dan sumber daya yang tidak mendukung tujuan pembelajaran. Misalnya dengan mengatur jadwal yang efektif, memanfaatkan teknologi yang tepat guna, dan melakukan koordinasi dengan sesama *stakeholder* sekolah. Hal ini tentu sejalan dengan konsep TQM yang menekankan pengelolaan proses secara sistematis dan efisien. 4) Pengembangan profesional tenaga pendidik. TQM juga menekankan pentingnya pengembangan bagi karyawan atau tenaga kerja. Bagi *stakeholder* sekolah khususnya pendidik, perlu mendapatkan pelatihan dan pembinaan secara berkala dalam semua kompetensi, baik itu dari aspek pedagogi, teknologi pembelajaran

digital, maupun manajemen kelas. Melalui peningkatan kompetensi pendidik, diharapkan kualitas pembelajaran semakin bermakna dan dapat menjawab tantangan zaman sekaligus meningkatkan mutu dari sebuah lembaga pendidikan.

Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan melalui TQM. Pendidikan di era transformasi digital ditandai dengan integrasi teknologi dalam seluruh aspek pelaksanaannya mulai dari sistem pembelajaran hingga pengelolaan kelembagaan (Maulani et al., 2024). TQM sebagai sebuah pendekatan yang menawarkan strategi untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan termasuk dalam era digital saat ini. Strategi tersebut dapat berdasarkan prinsip-prinsip TQM yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa strategi dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital dengan memfokuskan kepuasan peserta didik sebagai pelanggan utama. Dalam konsep TQM, peserta didik diposisikan sebagai pelanggan utama yang harus dipahami dan dipenuhi kebutuhannya (Septiadi, 2019). Di antara strategi yang relevan adalah melakukan survei kebutuhan belajar peserta didik melalui platform daring, menyediakan layanan bimbingan akademik online, dan menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Melalui strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan kepuasan peserta didik dalam implementasi pendidikan masa kini.

Selanjutnya, melibatkan semua stakeholder untuk saling berpartisipasi dalam pelayanan pendidikan. Dalam konsep TQM, terdapat komponen total yang berarti melibatkan seluruh anggota dan mengintegrasikan seluruh fungsi manajemen (Sukirman et al., 2023). Unsur keterlibatan ini mengharuskan semua anggota, baik pendidik, staf administrasi, peserta didik, bahkan orang tua untuk berpartisipasi aktif dalam proses peningkatan mutu pendidikan. Hal ini dapat diimplementasikan dengan cara membentuk sebuah tim yang mengelola mutu pendidikan mulai dari perencanaan hingga pelaporan, termasuk pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi di dalamnya. Tim tersebut dapat melibatkan pendidik, staf administrasi, dan peserta didik untuk memberikan ide-ide perbaikan ataupun pengembangan pembelajaran berbasis digital. Perlu diperhatikan juga terkait penghargaan terhadap partisipasi dari setiap anggota guna mencapai mutu yang optimal sebagaimana prinsip TQM yang dikemukakan oleh Hensler dan Brunell. Jadi stakeholder ini bukan hanya dituntut memberikan kontribusi aktif saja, akan tetapi juga penting menghargai setiap ide atau gagasan yang dituangkan dalam forum.

Strategi berikutnya adalah manajemen berbasis fakta. Proses pengambilan keputusan harus didasarkan pada fakta, bukan semata penilaian subjektif dari perseorangan (Indadihayati & Hariyanto, 2023). Contoh penerapan dari strategi ini adalah menganalisis efektivitas

pembelajaran melalui data dari *Learning Management System* (LMS) seperti data daftar kehadiran, pengumpulan tugas, partisipasi dalam forum diskusi, dan tingkat capaian hasil belajar. Dengan menerapkan strategi berbasis data, potensi terjadinya manipulasi atau merekayasa informasi dapat diminimalisir karena seluruh data telah diverifikasi melalui sistem digital. Hal ini tentu berdampak pada proses pengambilan keputusan yang berdasarkan bukti empiris, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, melakukan perbaikan secara berkelanjutan (*continuous improvement*) menjadi strategi penting dalam penerapan TQM. Lembaga pendidikan perlu mengevaluasi secara rutin terhadap penggunaan LMS untuk mengidentifikasi adanya kendala teknis atau lainnya. Lembaga pendidikan juga dapat menyelenggarakan pelatihan literasi digital bagi pendidik maupun peserta didik. Tujuannya untuk membuka wawasan pengetahuan tentang teknologi dan khususnya bagi pendidik, mereka dapat mengembangkan konten pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan karakteristik peserta didik masa kini (Annisa & Gyfend, 2021).

Tantangan dan Solusi Penerapan TQM. Penerapan TQM dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital tidak selalu mudah diterapkan, akan tetapi juga dihadapkan pada tantangan di lapangan. Masih saja ditemukan kendala dari segi teknik maupun non-teknik yang menghambat penerapannya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan identifikasi dan analisis terhadap tantangan yang muncul dan menentukan solusi yang tepat untuk menangani masalah-masalah tersebut. Beberapa tantangan penerapan TQM dalam pendidikan di era digital antara lain: 1) Kesenjangan literasi digital, artinya tidak semua pendidik memiliki literasi digital yang memadai dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini bisa terjadi karena beberapa faktor, seperti sulit mengakses internet untuk belajar, sekolah yang tidak menyediakan pelatihan untuk peningkatan kompetensi pendidik, atau pendidik yang justru tidak tertarik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Kesenjangan ini tentu berdampak pada efektivitas penerapan manajemen mutu yang tidak berjalan dengan optimal. 2) Resistensi (penolakan) terhadap perubahan, sebagian orang enggan terlibat dalam penerapan TQM karena cenderung mempertahankan budaya konvensional, merasa tidak nyaman dengan inovasi teknologi, atau timbul ketakutan akan terjadinya perubahan baru dalam pola kerja. Sebenarnya budaya konvensional bukanlah sesuatu hal yang buruk, namun seiring dengan perkembangan zaman yang dinamis, menuntut setiap individu untuk mampu beradaptasi dengan pola-pola baru tanpa harus menghilangkan pola lama secara keseluruhan. 3) Keterbatasan infrastruktur teknologi, beberapa lembaga pendidikan mengalami kesulitan dalam mengakses internet yang stabil, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang terbatas, dan minimnya

dukungan teknis dari lembaga pendidikan maupun pemerintah. Permasalahan tersebut tentu akan memperlambat proses transformasi mutu pendidikan yang berbasis teknologi (Nurdiana & Ulum, 2023).

Untuk mengatasi beberapa tantangan di atas, terdapat solusi yang dapat dilakukan sebagai berikut. 1) Pelatihan literasi digital, mengadakan pelatihan dalam bentuk workshop atau webinar untuk meningkatkan kemampuan pendidik maupun peserta didik dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital untuk optimalisasi kegiatan pembelajaran. 2) Manajemen perubahan yang adaptif, membangun budaya pendidikan yang mau menyesuaikan diri terhadap perkembangan dan inovasi baru. Misalnya dengan melakukan sosialisasi, pelatihan, dan memberikan apresiasi berupa pujian atau penghargaan atas kontribusi yang telah diberikan dalam peningkatan mutu pendidikan. 3) Investasi infrastruktur, menyediakan anggaran yang memadai untuk melengkapi sarana dan prasarana di sekolah, seperti perangkat laptop atau komputer. Ketersediaan infrastruktur yang lengkap dan didukung dengan kemampuan tenaga pendidik yang mumpuni, besar kemungkinan penerapan TQM dapat berjalan secara efektif dan menghasilkan mutu yang optimal.

SIMPULAN

Total Quality Management (TQM) merupakan pendekatan manajemen yang melibatkan seluruh anggota organisasi untuk meningkatkan mutu dan kepuasan pelanggan secara berkelanjutan. Konsep ini sangat relevan diterapkan dalam bidang pendidikan yang menuntut layanan publik berbasis mutu, khususnya di era transformasi digital yang semakin maju. TQM menerapkan perbaikan terus-menerus pada semua aspek pendidikan, mulai dari kurikulum, pembelajaran, manajemen sekolah, hingga mencetak lulusan yang kompeten dan berkualitas. Di era transformasi digital ini, pendidikan perlu mengadopsi prinsip-prinsip TQM sebagai strategi meningkatkan kualitas pendidikan, meliputi pemenuhan kebutuhan terhadap pelanggan, penghargaan kepada kontribusi anggota, manajemen yang berorientasi pada fakta, dan perbaikan berkelanjutan. Prinsip tersebut dalam penerapannya tentu dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti kesenjangan literasi digital, resistensi terhadap perubahan, dan keterbatasan infrastruktur yang mendukung. Oleh karena itu, solusi atas permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara mengadakan pelatihan literasi digital, membangun perubahan yang adaptif, dan memberikan sarana infrastruktur yang memadai. Penerapan TQM yang terintegrasi dengan perkembangan digital, dapat menjadi peluang bagi lembaga pendidikan untuk

meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus membangun sistem pendidikan yang adaptif, inovatif, dan kompetitif dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Alinata, R., Sari, W. A., & Putri, Y. K. (2024). Makna Pendidikan Dalam Perspektif Islam dan Relevansinya Dengan Pendidikan di Indonesia. *Ihsanika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3). <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i3.1416>
- Amirudin, N. (2019). *Problematisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. <https://digitalibrary.ump.ac.id/261/4/16.%20PROBLEMATIKA%20PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20AGAMA%20ISLAM%20DI%20ERA.pdf>
- Annisa, A., & Gyfend, P. (2021). Manajemen Mutu Terpadu dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(07), <https://doi.org/10.46799/jst.v2i7.318>
- Azis, T. N. (2019). *Strategi Pembelajaran Era Digital*.
- Gunawan, I., Hariana, M., Omanudin, O., & Wiyatno, T. N. (2024). Penerapan Total Quality Management Pada Dunia Pendidikan Dalam Meningkatkan Kinerja Tenaga Kependidikan. *Journal on Education*, 6(4), 22381–22386. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6405>
- Ihsany, M. F. B., & Arsyad, F. (2024). Pengukuran *Total Quality Management* (TQM) dalam Pendidikan. *Al Wildan: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), <https://doi.org/10.57146/alwildan.v2i1.2012>
- Indadihayati, W., & Hariyanto, V. L. (2023). Tinjauan Literatur Tentang Penerapan Prinsip Total Quality Management Dalam Pendidikan Vokasi: Tantangan Dan Peluang. *Satya Sastraharing : Jurnal Manajemen*, 7(1), <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i1.1029>
- Indana, N. (2017). Implementasi Total Quality Management (TQM) dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan: (Studi Kasus di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng). *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v1i1.8>
- Ismail, F. (2018). Implementasi Total Quality Management (TQM) di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.591>
- Karisma, L. A., & Nadziroh, I. F. (2023). Manajemen Mutu Perubahan dalam Peningkatan Kualitas Lembaga Pendidikan Islam di Madrasah Aliyah Negeri. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 9(1), <https://doi.org/10.26594/dirasat.v9i1.3295>

- Khadijah, I. (2019). Manajemen Mutu Terpadu (TQM) Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.24042/alidarah.v5i1.754>
- Maulani, G., Isminarti, I., Ersani, E., & Dayurni, P. (2024). *Pendidikan di Era Digital*. PT Sarda Kurnia Pustaka.
- Mufidah, L.-L. N. (2015). Aktualisasi TQM Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Lembaga Pendidikan Islam. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), <https://doi.org/10.19105/tjpi.v4i1.246>
- Munizu, M. (2021). *Total Quality Management dan Daya Saing Organisasi*. UPT Unhas Press.
- Nawawi, M. A., & La'alang, A. (2020). Urgensi Peningkatan Mutu Dengan Menggunakan Total Quality Manajemen (TQM) Dalam Pendidikan Islam Di Era Millenial. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i2.104>
- Nurdiana, A., & Ulum, M. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia di Institusi Pendidikan Islam: Tantangan dan Solusi. *Refresh: Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), <https://doi.org/10.59064/rmpi.v1i2.33>
- Nurhaepi, D., Permata, D., Mahmudah, S. I., Utami, Y. P., & Syarifuddin, E. (2023). Total Quality Manajemen Dalam Pendidikan. *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(7), <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/3230>
- Septiadi, W. (2019). Tinjauan Total Quality Management (TQM) Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), <https://doi.org/10.31538/ndh.v4i1.105>
- Suhendri, M. (2024). Implementasi Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 3541–3552. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.9908>
- Suhermanto, S., & Anshari, A. (2018). Implementasi TQM Terhadap Mutu Institusi Dalam Lembaga Pendidikan. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v2i1.259>
- Sukirman, S., Suyono, S., & Santosa, A. B. (2023). *Manajemen Pendidikan Mutu Terpadu*. Nuta Media.
- Wijoyo, H. (2021). *Total Quality Management dalam Pendidikan* (1st ed.). CV. Penerbit Qiara Media. <https://www.ssrn.com/abstract=3937098>

- Wulogening, H. I., & Timan, A. (2020). Implementasi Total Quality Management (TQM) dalam sistem manajemen perencanaan kepala sekolah. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 8(2), 137–146. <https://doi.org/10.21831/jamp.v8i2.31282>
- Zaki, C. (2024). Total Quality Management (TQM): Filosofi, Evolusi, dan Pendekatan Strategis. *Inflasi: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Perbankan*, 1, 10–20. <https://ejurnal.faaslibsmidia.com/index.php/inflasi/article/view/13>
- Zohriah, A., Adnan, A., Firdaos, R., & Badri, M. S. M. N. (2024). Implementasi Total Quality Manajemen (TQM) Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 4(1), <https://doi.org/10.47467/manageria.v4i1.4073>



Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado

Regina Kezya Sarudi^{1*}, Tellma Monna Tiwa², Non Norma Monigir³

sarudiregina02@gmail.com^{1*}, tellmatywa@unima.ac.id², non_modigir@unima.ac.id³

¹Program Studi Magister Pendidikan Guru SD

²Program Studi Psikologi

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Negeri Manado

Received: 28 05 2025. Revised: 10 06 2025. Accepted: 12 06 2025.

Abstract : This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model and Learning Interest on the Learning Outcomes of Grade IV Students of SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. This type of research is quantitative with a Pretest-Posttest Control Group design. The sample taken was 25 students of grade IV A as the control class and IV B as the experimental class. The data collection technique used tests and non-tests, then the data obtained was analyzed using the hypothesis I test and hypothesis II using the t test. The results of the study obtained an average value of the posttest learning outcomes of the experimental class which was higher, namely 74.28 and 90.44. While the control class values were 69.92 and 87.72. Based on the data analysis, the findings of this study indicate that the Problem Based Learning (PBL) model is effective for student interest in the learning outcomes of grade IV students on the procedural text material in learning Indonesian at SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Keywords : Problem Based Learning (PBL) Model, Interest in Learning, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan design *Pretest-Posttest Group Kontrol*. Sampel yang diambil adalah 25 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji hipotesis I dan hipotesis II menggunakan uji t. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 74,28 dan 90,44. Sedangkan kelas kontrol nilainya sebesar 69,92 dan 87,72. Berdasarkan analisis data temuan penelitian ini menunjukkan model *Problem Based Learning* (PBL) efektif untuk minat siswa terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi teks prosedur dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Kata Kunci : Model *Problem Based Learning (PBL)*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Manusia yang berkualitas merupakan ujung tombak kemajuan suatu bangsa melalui Pendidikan. Pendidikan juga membantu manusia memperoleh pemahaman suatu ilmu dan juga mempermudah seseorang menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Negara-negara maju di dunia menjadikan Pendidikan sebagai salah satu factor strategis dalam menciptakan kemajuan bangsanya. Pendidikan juga merupakan media yang tepat untuk melestarikan nilai-nilai dan Sejarah budaya bangsa serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat mengakibatkan arus globalisasi semakin pesat juga dalam berbagai bidang. Pendidikan juga tidak hanya dari formal melainkan informal yaitu Pendidikan dari keluarga. Sebagai pendidik informal keluarga memiliki tanggung jawab dalam mendidik anaknya, dan tentu pelaksanaannya terletak pada orang tua. Peran orang tua sangat penting dan dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan minat dan prestasi belajar siswa.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab. Dalam Pendidikan selalu menekankan tiga hal terpenting: pembaruan kurikulum, meningkatkan kualitas belajar, dan efektivitas metode pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan, karena sebuah kurikulum tidak hanya dirumuskan mengenai tujuan yang harus dicapai untuk memperjelas arah pendidikan. Namun, sebuah kurikulum juga wajib memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap siswa.

Kurikulum adalah bagian penting dari proses pendidikan, dan pendidikan tidak dapat dilakukan tanpa adanya kurikulum yang berfungsi sebagai garis besar dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Indarta et al., 2022). Menurut (Putri et al., 2022) Kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan, karena kurikulum lah yang mengatur dan mengarahkan agar tujuan pendidikan itu dapat tercapai dan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan. Kurikulum ini bertujuan untuk membantu anak

didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Kurikulum Merdeka memberi para guru kebebasan untuk memilih perangkat mereka. Dengan ini, guru dapat mengembangkan pembelajaran kreatif dan secara inovatif mengembangkan, beradaptasi dengan kebutuhan dan minat siswa. Oleh karena itu, siswa dapat terlibat dalam belajar untuk menjadi lebih aktif dan meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis mereka. Selain itu, dengan kebebasan, ketika memilih teknik pembelajaran, ada teknik dan teknik yang lebih beragam dan menarik untuk meningkatkan minat siswa. Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Menurut (Buchari, 2018) Guru harus mampu mengembangkan potensi anak didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi anak didiknya. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen yang besar pengaruhnya dalam proses belajar mengajar, dituntut memiliki berbagai kemampuan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan. Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar hingga menengah masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021) dalam (Erawati, 2022). Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, sementara siswa hanya menerima materi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi lebih lanjut atau mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi bermasalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, mencari solusi, dan memperoleh pengetahuan baru secara aktif. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang melatih siswa mengerjakan permasalahan yang otentik yang berpusat pada siswa (Aji & Hudha, 2017) dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir dan

pemecahan masalah, serta mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Menurut (Nurhayati &, Handayani, 2020) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam kemampuan berpikir siswa betulbetul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan masalah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Melalui PBL, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Namun, penerapan PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Banyak guru yang belum memanfaatkan model ini secara maksimal, sehingga siswa tetap kurang aktif dalam diskusi dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Akibatnya, hasil belajar siswa masih di bawah standar yang diharapkan, seperti terlihat dari rendahnya nilai rata-rata dan banyaknya siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berhasilnya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, faktor-faktor tersebut yaitu ada yang dari dalam diri siswa dan ada juga yang dari luar siswa. Kalau dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, motivasi, perhatian kelemahan dan kesehatan serta kebiasaan siswa. Sedangkan dari luar siswa yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Tenaga pendidik / guru juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidak berhasilnya belajar siswa karena guru berhadapan langsung dengan siswa sehingga dapat mempengaruhi, menuntut dan meningkatkan kecerdasan serta kemampuan siswa.

Selain faktor model pembelajaran, minat belajar siswa juga berperan penting dalam menentukan hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan bertanggung jawab dalam belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Sebaliknya, kurangnya minat belajar menyebabkan siswa mudah bosan, tidak termotivasi, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar antara lain motivasi internal, dukungan guru, lingkungan keluarga, serta metode pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu kurang optimalnya penerapan model PBL dan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan model PBL dan peningkatan minat belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah. Berdasarkan uraian permasalahan tentang di atas maka perlu

dilakukan perbaikan dalam pembelajaran khususnya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif. Selaras dengan yang dinyatakan oleh Riduwan (2013) bahwa pendekatan eksperimen merupakan satu penelitian yang digunakan untuk mencari tahu variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam situasi yang di kontrol secara beraturan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain *pretest postes* grup kontrol tidak secara random (Non Equivalent Group Pretest-Posttest Design).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas IV SD Katolik 03 Frater Don Bosco terdiri dari kelas IV A dengan jumlah 25 siswa dan kelas IV B dengan jumlah 25 siswa yang dimana kelas IV A menjadi kelas kontrol dan IV B menjadi kelas eksperimen. Teknik Pengumpulan Data dengan Tes. Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban atau sejumlah pertanyaan yang harus diberi tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang. Pada penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah atau sebelum diberi perlakuan. Analisis deskriptif studi ini digunakan untuk menilai pengaruh model *Problem Based Learning* dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Tes analisis deskriptif menggunakan SPSS Versi 25.

Menurut (Nuryadi et al., 2017), Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui rumus uji t mana yang akan digunakan. Uji t menggunakan *Test of Homogeneity of Variances*. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Nilai homogenitas ditunjukkan melalui penghitungan dengan taraf kesalahan 5%. Menurut Priyatno (2010), jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka datanya homogen. Penguji homogenitas dihitung dengan bantuan program SPSS versi 25. Uji t dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep kemampuan literasi dan numerasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menguji Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas IV. Ada dua kelas yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Kelas pertama bertindak sebagai kelas eksperimen, dan kelas kontrol bertindak sebagai kelas kedua. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran PBL. Sementara itu, kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran model PBL. Pemahaman memahami Teks Prosedur siswa kelas IV diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Tes yang diberikan bentuk *essay* sebanyak 5 butir soal. Materi teks prosedur adalah mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Tes tersebut diikuti oleh 25 orang siswa di kelas eksperimen dan 25 orang siswa di kelas kontrol.

Tabel. 1 Deskripsi Hasil Analisis Data *Pre-test* Hasil Belajar

Ukuran	Hasil Tes	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah	1748	1857
Rata-rata	69,92	74,28
Xmax	85	85
Xmin	50	50

Data *pre-test* pemahaman konsep teks prosedur pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Meskipun demikian, nilai maksimal dan minimal yang didapat oleh siswa di kelas ini sama.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Analisis Data *Post-test* Hasil Belajar

Ukuran	Hasil Tes	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah	2193	2261
Rata-rata	87,72	90,44
Xmax	90	97
Xmin	80	80

Kemampuan teks prosedur melalui nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari siswa kelas kontrol. Terlihat pada rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Selain itu, nilai maksimal dan minimal yang didapat oleh siswa di kelas eksperimen meningkat setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Analisis data deskriptif adalah tahap awal dalam mengolah data penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakteristik data

secara numerik sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Analisis data deskriptif pada kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik dasar dari data yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut seperti mean, standar deviasi, maximum dan minium.

Tabel. 3 Uji Statistik Deskriptif X terhadap Y1 Minat Belajar

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
X	50	27	71	98	4159	83.18	.835
Y1	50	30	69	99	4126	82.52	.835
Valid N (listwise)	50						

Descriptive Statistics					
		Std. Deviation Statistic		Variance Statistic	
X			5.906		34.885
Y1			5.905		34.867
Valid N (listwise)					

Berdasarkan *output* SPSS 25 Variabel Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Minat Belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen serta pre test dan post test menunjukkan bahwa skor tertinggi 98 & 99, skor terendah, 71 & 69, range 27 & 30 , mean 83.18 & 82.52, standar deviasi 5.906 & 5.905, dan skor keseluruhan (sum) 4159 & 4.126.

Tabel. 4 Uji Statistik Deskriptif X terhadap Y2 Hasil Belajar

	N Statistic	Range Statistic	Descriptive Statistics Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
X	50	27	71	98	4159	83.18	.835
Y2	50	26	70	96	4202	84.04	.860
Valid N (listwise)	50						

Descriptive Statistics					
		Std. Deviation Statistic		Variance Statistic	
X			5.906		34.885
Y2			6.081		36.978
Valid N (listwise)					

Berdasarkan *output* SPSS 25 Variabel Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen serta *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa skor tertinggi 98 & 96, skor terendah 71 & 70, range 27 & 26, mean 83.18 & 84.04, standar

deviasi 5.906 & 6.081, dan skor keseluruhan (sum) 4159 & 4202. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data penelitian telah homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25 Selanjutnya, data yang peneliti gunakan untuk uji homogenitas adalah nilai *post-test* yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji Homogenitas X terhadap Y1 Minat Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X	Based on Mean	.049	1	98	.826
	Based on Median	.033	1	98	.857
	Based on Median and with adjusted df	.033	1	97.907	.857
	Based on trimmed mean	.058	1	98	.810

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 5 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada siswa kelas IV adalah 0,810. Karena nilai sig 0,826 > 0,05, maka berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan pada uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varians data siswa kelas IV adalah sama atau homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas X terhadap Y2 Hasil Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X	<i>Based on Mean</i>	.000	1	98	1.000
	<i>Based on Median</i>	.000	1	98	1.000
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.000	1	98.000	1.000
	<i>Based on trimmed mean</i>	.000	1	98	1.000

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 6 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada siswa kelas IV adalah 1.000 Karena nilai sig 1.000 > 0,05, maka berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan pada uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varians data siswa kelas IV adalah sama atau homogen.

Tabel. 7 Uji Hipotesis X terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.990 ^a	.980	.980	.843	

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	-1.887	1.758		-1.073
	Y1	.644	.036	.644	18.064
	Y2	.380	.035	.391	10.984

Berdasarkan hasil uji t table 7 diketahui nilai t hitung kelas eksperimen dan kontrol adalah 18.064 & 10.984. Sementara itu, nilai t table pada $df = N - 2 = 50 - 2 = 48$ adalah

$167.722 > t$ tabel 18.064 & 10.984, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat banyak perbedaan antara minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV yang menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran PBL dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan model PBL. Berdasarkan data-data di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV. Model ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar kelas IV SD Katolik 03 Frater Don. Hasil rata-rata posttest peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* lebih tinggi. Berdasarkan hasil uji t, diketahui nilai t hitung kelas eksperimen adalah sebesar 18.064. Sementara itu, nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 167.722 Karena nilai t hitung 18.064 & 18.064. $> t$ tabel 167.722, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima Artinya, terdapat perbedaan antara pemahaman siswa kelas IV yang menerima perlakuan menggunakan model ajar PBL dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan model ajar PBL. Berdasarkan hasil uji t diketahui nilai t hitung kelas eksperimen adalah sebesar 10.984. Sementara itu, nilai t tabel adalah sebesar 167.722 Karena nilai t hitung 10.984. $> t$ tabel 167.722, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan antara siswa kelas IV yang menerima perlakuan menggunakan model ajar PBL dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan model ajar PBL.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>

- Buchari, Agustini. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, vol. 12, no. 2, 2018, pp. 106-124, <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.
- Hudha, M. N., Aji, S., & Rismawati, A. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Program Studi Pendidikan Fisika. *Science Education Journal (SEJ)*1(1), 36–51. <https://doi.org/10.21070/sej.v1i1.830>
- Mingkid, A. S. M. F., Tuerah, R. M. S., Pinontoan, M., Mangantung, J., & Tiwa, T. M. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Negeri 70 Manado. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 22–28. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6529795>
- Monigir, N. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD GMIM Wailan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 620–625. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8000541>
- Nasional, D. P., Jenderal, D., Mutu, P., Dan, P., Kependidikan, T., Penjamin, L., Pendidikan, M., & Jakarta, D. K. I. (2006). *Model-Model Pembelajaran*.
- Husain, R., & Natalia, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar. *E-proceeding Gorontalo University*, 1, 1–16. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/EPDP/article/view/702>
- Nurhayati, H., Handayani, L., & Wdiarti, N. (2023). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1716–1723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5384>
- Rorimpandey, W., Lumintang, P., & Tuerah, P. (2023). Pengaruh Model PBL Dan Evaluasi Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar Bilangan Bulat Kelas VI SD Negeri Desa Dodap. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 858–873. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5376>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Putri, N. K., Hayati, Z., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Kurikulum Kelompok Bermain ke arah perkembangan sikap , pengetahuan , keterampilan dan daya cipta yang formal berbentuk kelompok bermain (KB). *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1, 149–158. <https://doi.org/10.62668/jimr.v1i01.234>

- Widura, I. D. G. S., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 190–199. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35695>
- Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 661–669. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6351>
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>



Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Fikih Materi Hukum Halal dan Haram Kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara

Natasha Afella Fernanda^{1*}, Ahmad Saefudin²

natashaafellafernanda@gmail.com^{1*}, ahmadsaefudin@unisnu.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 25 05 2025. Revised: 05 06 2025. Accepted: 14 06 2025.

Abstract : Low efforts and difficulties of teachers in motivating students to learn to understand the material, as well as the lack of optimal use of approaches. There are several approaches to creating a creative and interactive classroom atmosphere, namely with differentiated learning. This study aims to explain the application of differentiated learning in fiqh, especially on the material of halal and haram laws in class VI SDN 3 Mantingan Jepara, explain the impact of differentiated learning, and identify the supporters and obstacles of differentiated learning. This study uses a descriptive qualitative research type. Information is obtained from various sources of evidence from interviews, observations, and documentation. After that, the data is reduced, presented, and concluded. The results of the study explain that the differentiation of content, process, product, and learning environment is part of the application of differentiated learning at SDN 3 Mantingan Jepara. Then the impact of the application of differentiated learning in class VI is very effective in improving understanding of the material from student learning outcomes. Finally, the supporting factors of differentiated learning at SDN 3 Mantingan already have facilities such as laptops and projectors for differentiated learning with audio and visual characteristics. In addition, there are obstacles, namely inadequate facilities from the school, so teachers must try to bring projectors and laptops from the office to class, not to mention installing the equipment, and this can take up teaching time.

Keywords : Fiqh, Halal, Haram, Differentiated learning.

Abstrak : Rendahnya upaya dan sulitnya guru dalam memotivasi peserta didik untuk belajar pemahaman materi, serta kurangnya penggunaan pendekatan yang optimal. Terdapat beberapa pendekatan untuk menciptakan suasana kelas yang kreatif dan interaktif yakni dengan pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini ingin menjelaskan penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam fikih, khususnya pada materi hukum halal dan haram di kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara, menjelaskan dampak pembelajaran berdiferensiasi, serta mengidentifikasi penunjang dan kendala pembelajaran berdiferensiasi. Studi ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Perolehan informasi dari berbagai sumber bukti wawancara, observasi, serta dokumentasi. Setelah itu, data direduksi,

disajikan, dan disimpulkan. Hasil penelitian menjelaskan diferensiasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar merupakan bagian dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi di SDN 3 Mantingan Jepara. Kemudian dampak dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas VI sangat efektif guna meningkatkan pemahaman materi dari hasil belajar peserta didik. Terakhir faktor penunjang dari pembelajaran berdiferensiasi di SDN 3 Mantingan sudah memiliki sarana seperti laptop dan proyektor untuk pembelajaran berdiferensiasi dengan karakteristik audio dan visual. Selain itu ada kendala yakni sarana dari pihak sekolah yang kurang memadai, sehingga guru harus berupaya untuk membawa proyektor dan laptop dari kantor ke kelas, belum lagi untuk melakukan pemasangan alat tersebut, dan ini dapat menyita waktu mengajar.

Kata Kunci : Fikih, Halal, Haram, Pembelajaran berdiferensiasi.

PENDAHULUAN

Kebijakan pendidikan Indonesia telah mengalami banyak perubahan akhir-akhir ini. Untuk dapat memberikan pendidikan yang bermutu kepada seluruh peserta didik, sistem pendidikan harus mengatasi beberapa kendala. Pendidikan menurut pandangan Ki Hajar Dewantara, telah berkembang menjadi pemahaman yang komprehensif dalam perannya sebagai Bapak Pendidikan Nasional. Menurutnya, yang terpenting adalah membebaskan kehidupan para pemuda negeri ini, dan pendidikan melakukan hal itu dengan segala cara yang dapat dibayangkan, baik secara jasmani maupun rohani (Sartika et al., 2023). Oleh karena itu, telah dilakukan beberapa inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara merata. Salah satu inisiatif tersebut adalah pemilihan praktik pengajaran yang efektif seperti pembelajaran yang berdiferensiasi yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Setiap anak memperoleh kesempatan untuk mengoptimalkan potensi penuh melalui metode pengajaran yang disesuaikan dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar yang disukai dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi (Siregar et al., 2024).

Peserta didik cenderung lebih memahami materi ketika pembelajaran disampaikan dengan cara yang beragam. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi diskusi kelas yang lebih aktif saat tujuan pembelajaran tercapai (Sodiah, 2024). Sebelum menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, sangat penting untuk mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh Ahmad Teguh. Langkah-langkah tersebut meliputi mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, mengelompokkan mereka, menyempurnakan materi dan proses pembelajaran, menerapkan metode yang menarik, melakukan penilaian, dan terakhir, merefleksikan serta memperbarui pendekatan yang digunakan (Padmakrisya et al., 2024). Pendidikan Agama Islam adalah upaya memberikan

arahan, baik jasmani dan rohani, kepada siswa sesuai dengan ajaran Islam, agar mereka dapat menjadikan arahan tersebut sebagai pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat (Ishak, 2021). Pendidikan Agama Islam membentuk kesejahteraan, perilaku, dan relasi sosial terkait hukum halal dan haram sebagai komponen penting (Lasindrang, 2024).

Mempelajari hukum syariat Islam dapat menumbuhkan agama yang benar, dan mengamalkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari merupakan tujuan dari kajian fikih (Huda & Maemonah, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, seperti kurangnya guru masih kesulitan memotivasi peserta didik untuk belajar dalam pemahaman materi, serta tidak selalu tahu bagaimana menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Karena Pendidikan Agama Islam sering kali menyampaikan banyak informasi secara lisan dalam metode ceramah, sementara peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi yang membuatnya mudah dinilai oleh peserta didik. Akibatnya, ada kelangkaan antusiasme untuk belajar karena berkaitan dengan pemahaman materi. Sehingga guru harus memilih metode pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan strategi pembelajaran yang beragam berdasarkan video pembelajaran yang ditemukan di aplikasi *YouTube*. Karena gaya belajar audio dan visual lebih umum pada peserta didik kelas VI.

Dari identifikasi masalah di atas berdasarkan dari wawancara dan observasi, maka didapatkan rumusan masalah berkaitan dengan bagaimana penerapan pembelajaran berdiferensiasi pelajaran fikih materi hukum halal dan haram kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara, apa dampak pembelajaran berdiferensiasi, dan apa faktor penunjang dan kendala pembelajaran berdiferensiasi. Hasil dari telaah pustaka yang relevan menunjukkan bahwa para peneliti terdahulu telah mencermati studi-studi yang meneliti penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Berdasarkan temuan-temuan studi, dengan membuat kelompok berdasarkan gaya belajar yang disukai pelajar kinestetik, visual, dan audio dapat berhasil menerapkan pembelajaran berdiferensiasi serta memiliki dampak positif pada peserta didik lebih termotivasi dan antusiasme dalam belajar berdasarkan minat, preferensi belajar, dan kesiapan belajar (Rosiyani et al., 2024; Setyo Adji Wahyudi et al., 2023). Peserta didik yang sangat terlibat dan bersemangat yang lebih siap untuk belajar. Agar pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan dapat tercapai. Sementara kedua studi tersebut sama-sama meneliti penerapan pembelajaran berdiferensiasi pelajaran sains, namun ada perbedaan peneliti terdahulu dengan studi ini penerapan pembelajaran berdiferensiasi pelajaran PAI, khususnya yang mencakup hukum halal dan haram.

Studi ini melakukannya melalui empat komponen diantaranya, menyesuaikan konten dengan gaya belajar audio dan visual peserta didik kelas VI, proses dengan menampilkan video pembelajaran, produk membuat asesmen formatif menggunakan soal pilihan ganda, dan menciptakan suasana kelas yang nyaman. Sehingga pembelajaran berdiferensiasi sangat efektif setelah menguasai pengetahuan dari prestasi peserta didik dengan menggunakan proyektor dan laptop sebagai sarana penunjang pembelajaran, namun sarana kurang memadai dari pihak sekolah. Sehingga guru harus mengambil di kantor belum lagi butuh waktu untuk memasang yang membutuhkan waktu lama. Sementara itu, para peneliti terdahulu juga mencermati studi-studi yang meneliti implementasi pembelajaran berdiferensiasi pelajaran PAI melalui metode pengajaran yang disesuaikan dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar yang disukai. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar sesuai pemetaan kebutuhan peserta didik (Nurlaili et al., 2023; Sodiah, 2024). Sehingga pembelajaran PAI lebih kreativitas dan keterlibatan peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dengan penggunaan teknologi dalam diferensiasi dirangkaian belajar melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik yang mencakup sesuai kebutuhan belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memudahkan belajar peserta didik dengan materi melalui pemetaan kebutuhan yang selaras kesiapan untuk belajar, proses yang kreatif, produk dengan tes, serta lingkungan belajar yang nyaman. Peserta didik kelas VI menerima pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan yakni audio dan visual tidak hanya menerima materi lisan dengan metode ceramah saja. Hal ini dapat menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan strategi pembelajaran yang beragam, dimana guru menyajikan video pembelajaran yang ditemukan di aplikasi *YouTube* sebagai diferensiasi proses. Setelah itu guru melakukan diferensiasi produk dengan memberikan sebuah soal pilihan ganda dan soal isian materi hukum halal dan haram sebagai asesmen formatif, yang memberikan dampak efektif terhadap pemahaman materi dengan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif dan mengikuti metodologi kualitatif. Data yang diperoleh untuk penelitian ini akan dijelaskan dengan menggunakan kata-kata dan gambar (Romlah, 2021). Peserta didik kelas VI di SDN 3 Mantingan Jepara adalah subjek dalam penelitian ini. Perolehan data dari berbagai sumber bukti wawancara, observasi, serta

dokumentasi. Salah satu peserta didik kelas VI dan Ibu Novianis Mufidah, S.Pd., selaku guru PAI kelas VI di SDN 3 Mantingan Jepara, menjadi teknik wawancara secara langsung dan tatap muka. Peneliti menerapkan teknik observasi untuk mencermati dan mencatat secara langsung peristiwa yang terjadi di lapangan (Wani et al., 2024). Teknik dokumentasi digunakan sebagai dasar asesmen formatif seberapa baik pemahaman peserta didik dari hasil belajar tentang materi hukum halal dan haram.

Langkah selanjutnya, data direduksi, disajikan, dan disimpulkan. Proses reduksi data mencakup penulisan temuan dari data mentah yang telah dikumpulkan secara sistematis berdasarkan topik penelitian, hingga menghasilkan dokumen tertulis (Sa'adah et al., 2022). Kedua, Proses penyajian data meliputi perorganisasian informasi dan disajikan berbagai bentuk, seperti naratif, grafik, maupun diagram (Millah et al., 2023). Peneliti akan menyajikan data dalam bentuk pemaparan, dimana hasil penelitian disajikan dalam bentuk kalimat dengan menjelaskan secara terperinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan dampak pembelajaran berdiferensiasi pada materi hukum halal dan haram kelas VI serta mengidentifikasi faktor penunjang dan kendala pembelajaran berdiferensiasi. Terakhir, Setelah data dikumpulkan dan disajikan, langkah berikutnya adalah merumuskan kesimpulan secara singkat (Sa'adah et al., 2022). Peneliti mencapai kesimpulan dengan menjelaskan bagaimana penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan dampak dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada materi hukum halal dan haram kelas VI dan mengidentifikasi faktor penunjang dan kendala pembelajaran berdiferensiasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perolehan data dari berbagai sumber bukti wawancara, observasi, serta dokumentasi. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi saat ini terus mengalami banyak perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Apalagi dalam evaluasi dan pembaharuan dalam belajar peserta didik. Karena evaluasi sangat penting dalam mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dicapai guna memudahkan belajar peserta didik dengan materi melalui pemetaan kebutuhan yang selaras kesiapan untuk belajar, proses yang kreatif, produk dengan tes, serta lingkungan belajar yang nyaman (MS, 2023). Pemetaan kebutuhan belajar sangat penting untuk menentukan langkah selanjutnya.

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan secara rinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara. Dalam pembelajaran berdiferensiasi,

terdapat empat komponen pokok yang menjadi fokus, yaitu konten yang dibahas, proses yang kreatif, produk yang diperoleh, serta lingkungan belajar yang mendukung (Nurlaili et al., 2023). Pertama, konten merupakan metode pengajaran yang memberikan materi berdasarkan kebutuhan peserta didik. Guru mencermati selama proses pembelajaran untuk memastikan konten sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesiapan belajar. Peneliti observasi bahwa di kelas VI peserta didik di kelas VI memiliki gaya belajar audio dan visual, sehingga guru menggunakan video pembelajaran yang ditemukan di aplikasi *YouTube* sebagai materi yang akan diajarkan. Diferensiasi konten ini, guru memantik pertanyaan kepada peserta didik terlebih dahulu tentang materi sebelumnya, apakah masih ingat atau lupa. Setelah itu, peserta didik disuruh untuk membaca LKS atau modul ajar tentang materi selanjutnya yakni hukum halal dan haram, sebelum dijelaskan lebih lanjut oleh guru.



Gambar 1. Diferensiasi Proses

Menurut gambar di atas merupakan penerapan pembelajaran berdiferensiasi kedua menggunakan video pembelajaran di aplikasi *Youtube*. Diferensiasi proses adalah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran (Marantika et al., 2023). Hasil peneliti observasi dan dokumentasi, setelah guru sudah mendapatkan data kebutuhan gaya belajar peserta didik, guru menjelaskan sedikit tentang materi hukum halal dan haram dengan menyajikan video pembelajaran di aplikasi *Youtube* pada pelajaran fikih materi hukum halal dan haram, guna memudahkan pemahaman materi pada peserta didik. Setelah guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran melalui video pembelajaran, guru mengadakan diskusi kelompok dan memberi peserta didik kertas, di mana dapat membedakan dan menulis apa saja makanan dan minuman halal dan haram yang ada di video tersebut. Ketiga, peserta didik menunjukkan pengetahuan terhadap materi pelajaran melalui diferensiasi produk yang dihasilkan dalam bentuk hasil tes, yang berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru (Marantika et al., 2023).

Langkah terakhir dalam proses pembelajaran adalah asesmen formatif. Hasil peneliti observasi dan wawancara di kelas VI, peserta didik lebih cenderung dengan kebutuhan belajar

secara audio dan visual dengan produk memahami apa yang sudah dilihat dari video pembelajaran. Oleh karena itu diferensiasi produk setelah melihat dan memahami video pembelajaran, guru memberikan soal pilihan ganda dan soal isian materi hukum halal dan haram. Jika produk peserta didik menghasilkan hasil terbaik, itu menunjukkan bahwa peserta didik sudah memahami materi hukum halal dan haram. Terakhir, Lingkungan belajar meliputi jasmani dan rohani serta relasi sosial di dalam kelas yang menunjang tujuan pembelajaran (Almujab, 2023). Hasil peneliti observasi dan wawancara guru mengelompokkan penataan peserta didik sesuai kebutuhan belajar, sesuai dengan kenyamanan, konsentrasi belajar, dan interaksi sosial. Lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif sangat ideal bagi peserta didik dapat dilakukan dengan duduk secara individu maupun kelompok besar atau kecil.

Lingkungan belajar menjadikan kelas sebagai tempat yang nyaman untuk belajar. Karena hasil belajar yang optimal dapat dipengaruhi oleh seberapa menyenangkan lingkungan belajar tersebut. Guru perlu membuat penilaian kebutuhan untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang disukai peserta didik sebelum pembelajaran dapat berlangsung. Guru menggunakan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi metode pembelajaran yang disukai peserta didik, yang dapat mencakup penggunaan alat bantu audio dan visual seperti video pembelajaran di aplikasi *YouTube*. Dengan menggunakan strategi pembelajaran berdiferensiasi ini dapat meningkatkan antusiasme belajar yang menghasilkan hasil belajar terbaik.

Dampak pembelajaran berdiferensiasi akan berhasil jika adanya ketertarikan belajar peserta didik, dan akan mengalami kemajuan ketika dilakukan dengan berbagai metode melalui proses yang kreatif dan menarik, dibandingkan jika hanya menggunakan metode pengajaran lisan (Rachmadhani & Kamalia, 2023). Dengan pembelajaran berdiferensiasi, peserta didik memperoleh keinginan terhadap sesuatu, tidak takut untuk menyuarakan ide-ide, dengan percaya diri menanggapi pertanyaan, dan sangat senang dalam memamerkan hasil akhir kerja keras peserta didik. Hasil peneliti observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar menimbulkan rasa percaya diri pada peserta didik dengan berkembang secara efektif selama proses pembelajaran yang bervariasi ini.

Dapat disimpulkan dampak dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi dari hasil peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswi berinisial LZ, yang mengatakan bahwa sangat diperlukan sebagai metode pembelajaran di kelas. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi sangat efektif dan sudah dilakukan secara maksimal oleh guru melalui video pembelajaran di aplikasi *Youtube*. LZ mengatakan juga bahwa dia merasa jika pelajaran fikih

menggunakan pembelajaran berdiferensiasi sangat antusiasme dalam belajar. Selain itu memberikan dampak pemahaman materi dengan hasil belajar peserta didik setelah melakukan asesmen formatif.

Faktor penunjang dan kendala pembelajaran berdiferensiasi. Selaku guru PAI kelas VI SDN 3 Mantingan Jepara, Ibu Novianis Mufidah, juga pernah diwawancarai oleh peneliti yang menyatakan: “Untuk mencapai tujuan pembelajaran, berbagai metode dan media pembelajaran tidak diragukan lagi untuk digunakan. Apalagi kalau pembelajaran PAI hanya menggunakan metode ceramah akan merasa bosan dalam proses pembelajaran dan menjadikan kurang pemahaman dalam materi. Kalau saya untuk menghindari hal tersebut, saya melakukan metode pembelajaran berdiferensiasi dengan media berbasis teknologi, seperti audio dan visual dengan menyajikan video sebagai materi audio dan visual selama proses pembelajaran.” Setelah itu Ibu Novianis Mufidah menjelaskan mengenai faktor penunjang dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan video pembelajaran. Beliau menyatakan: “Dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan video pembelajaran sangatlah efektif. Saya melakukan pembelajaran berdiferensiasi dengan menyajikan video sebagai materi audio dan visual selama proses pembelajaran. Alhamdulillah di SDN 3 Mantingan sudah memiliki sarana seperti laptop dan proyektor untuk pembelajaran yang menggunakan materi audio dan visual dan prasarana dengan kelas yang nyaman.”

Memfasilitasi dengan alat sebagai sarana dalam belajar untuk merealisasikan ke dalam pembelajaran, sedangkan prasarana sebagai penunjang pembelajaran berlangsung (Nurul Islamiah et al., 2023). Jika fasilitas dan prasarana lengkap dan memadai guru akan lebih mudah mengajar selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi. Fasilitas yang dipakai untuk menunjang proses pembelajaran melalui media audio dan visual seperti laptop dan proyektor. Peserta didik kelas VI belajar melalui alat bantu audio dan visual yang berfungsi sebagai media perantara dalam menyajikan proses konten. Selain faktor penunjang Ibu Novianis Mufidah juga menyinggung kendala dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan video pembelajaran. Beliau menyatakan: “Kendala saya adalah sarana dari pihak sekolah yang kurang memadai, sehingga Guru harus berupaya untuk membawa proyektor dan laptop dari kantor ke kelas, belum lagi untuk melakukan pemasangan alat tersebut, dan ini dapat menyita waktu mengajar.”

Tanpa fasilitas yang memadai, guru akan kesulitan mengelola berbagai kebutuhan yang beragam, menerapkan strategi pembelajaran, dan mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Sebagai hasilnya peserta didik tidak mendapatkan dukungan yang peserta didik

perluan untuk mencapai hasil belajar terbaik. Ada tiga kendala utama dalam pembelajaran yang dibedakan diantaranya, keterbatasan waktu guru untuk mencermati setiap anak secara individual, perlunya menggunakan metode yang berbeda saat mengajar dalam setiap pembelajaran, persyaratan bahwa sekolah harus memiliki akses ke sumber daya dan materi pembelajaran yang mahal (Padmakrisya et al., 2024). Berdasarkan hasil wawacara dengan Ibu Novianis Mufidah menjelaskan setelah proses belajar dengan menggunakan penerapan pembelajaran berdiferensiasi beliau membuat semacam soal pilihan ganda dan soal isian materi hukum halal dan haram sebagai asesmen formatif untuk mengukur kemampuan peserta didik. Beliau menyatakan: “Saya memberikan asesmen formatif kepada peserta didik di akhir setiap pembelajaran untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi. Ketika belajar media pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan video pembelajaran, hasilnya berbeda dengan ketika belajar menggunakan media lain. Peserta didik belajar lebih baik karena dapat mengingat daya ingat ketika mendengarkan dan melihat apa yang ada di video pembelajaran selama proses belajar.”

Guru menggunakan alat penilaian untuk menyusun data akhir pembelajaran untuk memastikan seberapa baik anak telah menguasai pengetahuan (Paramansyah et al., 2023). Tingkat pengetahuan peserta didik diukur dengan asesmen formatif, yang diberikan menjelang akhir pembelajaran. Peserta didik kelas VI di SDN 3 Mantingan Jepara berpartisipasi dalam asesmen formatif dengan mengerjakan pilihan ganda dan soal isian terkait hukum halal dan haram. Pada saat yang sama, peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam bentuk naratif untuk menjelaskan secara rinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi materi hukum halal dan haram melalui penggunaan video pembelajaran. Peserta didik diberi pertanyaan pilihan ganda sebagai asesmen formatif. Alasannya, hal itu memengaruhi kemampuan anak-anak untuk meningkatkan hasil tes mereka. Asesmen formatif berfungsi sebagai evaluasi seberapa baik pemahaman materi. Rata-rata peserta didik di kelas VI berprestasi lebih baik pada asesmen formatif dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana guru PAI sebelumnya mengatakan bahwa KKM adalah 75%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan terdapat empat bagian utama penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang efektif diantaranya, konten, proses, produk, dan lingkungan belajar pada mata pelajaran fikih, khususnya yang membahas materi hukum halal dan haram. Pertama, konten merupakan metode pengajaran yang memberikan materi berdasarkan

kebutuhan peserta didik. Guru mencermati selama proses pembelajaran untuk memastikan konten sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kesiapan belajar. Kedua, diferensiasi proses merupakan metode pengajaran yang menekankan pada pemahaman peserta didik terhadap materi. Ketiga, diferensiasi produk merupakan alat evaluasi bagi guru dalam asesmen formatif yang merupakan produk akhir pembelajaran yang dibuat peserta didik untuk menunjukkan penguasaan peserta didik terhadap pemahaman materi. Terakhir, elemen fisik, sosial, dan individu kelas dapat dibedakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Karena hasil belajar yang nyaman dapat dipengaruhi oleh seberapa menyenangkan lingkungan belajar tersebut yang memberikan dampak penerapan pembelajaran berdiferensiasi dari hasil peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswi berinisial LZ, yang mengatakan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi sangat efektif dan sudah dilakukan secara maksimal oleh guru melalui video pembelajaran di aplikasi *Youtube*. LZ mengatakan juga bahwa dia merasa jika pelajaran fikih menggunakan pembelajaran berdiferensiasi sangat antusiasme dalam belajar. Sehingga pembelajaran berdiferensiasi sangat efektif setelah menguasai pengetahuan dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan proyektor dan laptop sebagai sarana penunjang pembelajaran, namun sarana kurang memadai dari pihak sekolah. Jadi guru harus mengambil di kantor belum lagi butuh waktu untuk memasang yang membutuhkan waktu lama dan ini dapat menyita waktu mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Almujab, S. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi: Pendekatan Efektif dalam Menjawab Kebutuhan Diversitas Siswa. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 148–165. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/oikos/article/view/12528>
- Huda, N., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Modelling Teori Albert Bandura pada Mata Pelajaran Fikih di MI Ummul Qura. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1188–1203. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1130>
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam. *Fitua: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Lasindrang, D. F. (2024). Penerapan *Model Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Tentang Materi Hukum Halal dan Haram Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 2(2), 512–526.

<https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almihnah/article/view/2381>

- Marantika, J. E. R., Tomasouw, J., & Wenno, E. C. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.1-8>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- MS, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dan Penerapannya. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.534>
- Nurlaili, N., Suhirman, S., & Lestari, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 20–33. <https://doi.org/10.29240/belajea.v8i1.6808>
- Nurul Islamiah, Aryanti Fazriah, & Welki Bahri Sigi. (2023). Pemanfaatan Sarana dan Prasarana sebagai Pendukung Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 173–178. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3104>
- Padmakrisya, M. R., Rahayu, W., & Meiliasari. (2024). Systematic Literatur Review: Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 6(2), 108–119. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/1699>
- Paramansyah, A., Masitho, S., Yanih, S., Sumarsih, T., Yuningsih, N., & Ramdhani, D. (2023). Pengembangan Assesmen Pembelajaran PAI pada Lembaga Pendidikan Madrasah dan Pondok Pesantren dalam Era Digital. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 763–770. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4171>
- Rachmadhani, S. A. D., & Kamalia, P. U. (2023). Analisis Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 178–192. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1231>
- Romlah, S. (2021). Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 1–13. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/4321>
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Sa'adah, M., Rahmayati, G. T., & Prasetyo, Y. C. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Sartika, D., Syarifuddin, S., & ... (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 292–303. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v7i2.2498>
- Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, & Erna Suhartini. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Siregar, N., Saputri, V., & Safitri, T. (2024). Analisis Pendekatan Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu An Nahl Kota Jambi. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 4(2), 1755–1767. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3460>
- Sodiah, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran PAI. *ANALYSIS: Pembelajaran Journal of Education*, 2(1), 148–155. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/602>
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, S., & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737–3743. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12974>



Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD di Kecamatan Langowan Timur

Koni Olive Tunas^{1*}, Harol Reflie Lumapow², Romi Junior Mongdong³
tunaskoni3@gmail.com^{1*}, harolrlumapow@unima.ac.id², romimongdong@unima.ac.id

¹Program Studi Magister Pendidikan Guru SD

²Program Studi Manajemen Pendidikan

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Negeri Manado

Received: 20 05 2025. Revised: 04 06 2025. Accepted: 14 06 2025.

Abstract : This study aims to analyze the influence of Pedagogical Competence and Teacher Work Motivation on the Learning Achievement of Grade V Elementary School Students in Langowan Timur District. This study used non-probability sampling with saturated sampling techniques, involving 75 students as samples. Data were analyzed using descriptive statistics, correlation, reliability, normality, linearity, simple regression, and multiple regression with the help of SPSS 25. The results showed that there was a significant direct influence of pedagogical competence on the learning achievement of grade V students $p = 0.000 < 0.05$ and the Determinant Coefficient (R^2) of 0.70% which means that pedagogical competence explains 0.70% of the variation in student learning achievement. Teacher Work Motivation has a significant effect on student learning outcomes with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 0.84\%$ indicating that motivation explains 0.84% of the variation in student learning achievement. Simultaneously, the influence of pedagogical competence and teacher work motivation both have a significant effect on student learning achievement with $p = 0.000 < 0.05$ and $R^2 = 0.97\%$ which means that both variables explain the variation in the learning achievement of fifth grade students. The conclusion is the influence of pedagogical competence and teacher work motivation significantly on the learning achievement of fifth grade students of elementary school in East Langowan District.

Keywords : Pedagogical Competence, Teacher Work Motivation, Student Learning Achievement.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Langowan Timur. Penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* teknik sampling jenuh, melibatkan 75 siswa sebagai sampel. Data dianalisis menggunakan *statistic deskriptif*, korelasi, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi sederhana, dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan dari kompetensi pedagogik terhadap prestasi belajar siswa kelas V $p=0,000 < 0,05$ dan Koefisien

Determinan (R^2) sebesar 0,70 % yang berarti kompetensi pedagogik menjelaskan 0,70% variasi prestasi belajar siswa. Motivasi Kerja Guru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan $p=0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 0,84$ % menunjukkan motivasi menjelaskan 0,84% variasi prestasi belajar siswa. Secara simultan, pengaruh kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru sama-sama berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan $p=0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 0,97\%$ yang berarti kedua variabel menjelaskan variasi terhadap prestasi belajar siswa kelas V. Kesimpulan pengaruh kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru secara signifikansi prestasi belajar siswa kelas V SD di Kecamatan Langowan Timur.

Kata Kunci : Kompetensi Pedagogik, Motivasi Kerja Guru, Prestasi Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar pada prinsipnya merupakan fondasi yang kuat dalam pembelajaran peserta didik yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah. Tujuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) sebagaimana halnya dengan tujuan satuan Lembaga Pendidikan lainnya, harus selalu mengacu pada tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan dasar serta memperhatikan tahap dan karakteristik perkembangan siswa, kesesuaiannya dengan lingkungan dan kebutuhan Pembangunan daerah, arah Pembangunan nasional, serta memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan kehidupan umat manusia secara global. Tujuan pendidikan dasar adalah memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota Masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti Pendidikan menengah (Permana, 2015) selain itu pentingnya meletakkan dasar-dasar penting bagi peserta didik, meliputi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun pada dasarnya tujuan Pendidikan yang terjadi pada saat ini belum terlaksana dengan baik.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Pemerintah RI, 2005), Bab IV Pasal 10 Ayat 1 menjelaskan, kompetensi yang wajib dikuasai oleh guru minimal meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Faktor-faktor yang memengaruhi pendidikan dasar dapat dibagi ke dalam beberapa kategori utama, yaitu faktor internal (dari dalam individu) dan eksternal (dari lingkungan). Faktor Internal (Individu/Siswa) diantaranya Kondisi Fisik dan Kesehatan Peran orang tua sangat penting. Terutama dalam memberikan dukungan moral, fasilitas belajar, dan membentuk sikap terhadap Pendidikan. Tingkat pendidikan orang tua juga memengaruhi cara

mendampingi anak belajar. Kesiapan Belajar (Usia dan Perkembangan). Usia yang sesuai untuk masuk sekolah dasar sangat penting agar anak siap secara kognitif, emosional, dan sosial. Motivasi dan Minat Anak. Yang memiliki minat dan motivasi belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi dan berkembang lebih cepat, Kemampuan Intelektual Perbedaan tingkat kecerdasan memengaruhi kecepatan dan cara anak memahami materi.

Faktor Eksternal (Lingkungan) diantaranya Sekolah Kualitas guru: kompetensi, metode mengajar, dan perhatian terhadap siswa, Sarana dan prasarana: ruang kelas, perpustakaan, alat peraga, dll, Kurikulum: harus relevan dan sesuai dengan perkembangan anak. Lingkungan Sosial dan Budaya Lingkungan sekitar yang mendukung pendidikan akan mendorong semangat belajar anak, Nilai-nilai budaya lokal bisa memengaruhi cara anak belajar dan bersikap di sekolah. Kebijakan Pemerintah Dukungan dari pemerintah melalui kebijakan pendidikan dasar, seperti program wajib belajar, BOS (Bantuan Operasional Sekolah), dan pelatihan guru, sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan dasar. Faktor-faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan Pendidikan di SD tidak tercapai dengan baik adalah kemampuan pedagogik, motivasi kerja guru, motivasi belajar siswa, minat belajar siswa dan juga peran atau dukungan orang tua terhadap siswa.

Berdasarkan faktor-faktor di atas peneliti mengambil salah satu factor yang mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa yaitu factor eksternal meliputi sekolah dalam hal ini adalah kualitas guru sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa karena seorang guru harus memiliki kompetensi metode mengajar perhatian dan lain-lain. Hal tersebut menjadi acuan yang terkandung dalam kompetensi pedagogik. Siswa yang peduli, dilayani, dihargai, disimak, diperkuat dengan memberikan kata-kata yang positif, dibimbing, berpengalaman belajar dapat mengembangkan potensinya Kekerasan tidak akan muncul jika penerapan kompetensi pedagogik dilakukan dalam interaksi pembelajaran (Rahma et al., 2021). Tujuan kompetensi pedagogik secara garis besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, membangun suasana belajar yang kondusif.

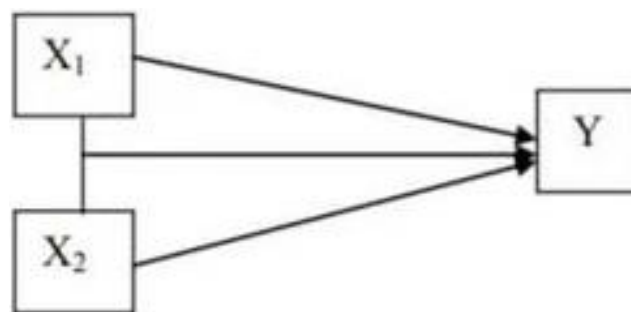
Fenomena yang terjadi pada anak di sekolah salah satunya yaitu prestasi belajar rendah, dikarenakan siswa jarang masuk sekolah, sering bolos di sekolah, bosan untuk mengikuti pembelajaran, sering membuat keributan, tidak membuat pekerjaan rumah. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kinerja guru SD di Kecamatan Langowan Timur ditemukan ada guru-guru yang belum mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawab sehingga mengakibatkan rendahnya prestasi siswa di Kecamatan Langowan Timur. Menurut Fred

Percival dan Henry Elington dalam (Ramdani et al., 2023), metode adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran mengajar guru masih kurang bervariasi, ada juga kendala lain terjadi dimana guru tidak mampu mengoperasikan media atau alat peraga yang menunjang kegiatan belajar, kurangnya semangat dalam saat mengajar, keterbatasan penggunaan teknologi, ketidakefektifan dalam memberikan umpan balik kepada siswa, ada juga guru yang masih minim dalam memahami kebutuhan siswa, kehilangan semangat kerja dan kurangnya tanggung jawab profesional serta kelelahan akibat beban kerja yang sudah banyak, ada juga hubungan antar rekan kerja yang kurang baik.

Dari berbagai masalah yang dikemukakan diatas terlihat sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa Kelas V SD Kecamatan Langowan Timur. Menurun karena dalam proses pembelajaran anak-anak tidak mampu menerima pembelajaran dengan baik bahkan tidak merespon guru saat mengajar, yaitu sering terpaku pada metode konvensional yang monoton. Kurangnya motivasi kerja guru dalam pembelajaran juga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan prestasi siswa, lemahnya pemahaman karakteristik siswa karena ketidakmampuan guru memahami keunikan setiap siswa menyebabkan pendekatan pembelajaran yang tidak tepat sasaran, sehingga potensi siswa tidak berkembang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah meneliti populasi atau sampel. Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif survei. Statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data dari sampel yang terkumpul untuk membuat suatu generalisasi. Pendapat juga sejalan dengan (Sugiyono, 2015) bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.



Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

Keterangan :

X1 : Kompetensi Pedagogik

X2 : Motivasi Kerja

Y : Prestasi Belajar

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek yang akan diteliti baik itu manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Sumantri & Permana, 2017). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas V sejumlah 340 orang dan Guru-Guru SD di Kecamatan Langowan Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 43 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Gulo, 2005). Dengan melihat populasi yang ada maka pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak (random sampling) tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Slovin dalam (Riduwan, 2008) merupakan salah satu teori penarikan sampel yang paling populer dalam penelitian kuantitatif, karena Slovin memasukkan unsur kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat di toleransi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif (Utaminigrum et al., 2020). Studi ini digunakan untuk menilai pengaruh kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru terhadap prestasi belajar Siswa Kelas V SD Kecamatan Langowan Timur. Statistik deskriptif termasuk perhitungan mode, Median, rata-rata, dan standar deviasi. Tes Analisis Deskriptif Menggunakan SPSS Versi 25. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji statistik regresi sederhana dan regresi ganda. Regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan 2, yaitu tentang pengaruh antara variabel kompetensi pedagogik (X1) terhadap prestasi belajar siswa (Y), dan variabel motivasi kerja guru (X2) terhadap prestasi belajar siswa V. Sedangkan regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis 3, yaitu tentang pengaruh kompetensi pedagogik (X1) dan motivasi kerja guru (X2) terhadap prestasi belajar siswa (Y). Kemudian analisis regresi sederhana dan regresi ganda ini dihitung menggunakan program *SPSS Versi 25 for Windows*. Mengetahui ada tidaknya hubungan kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru terhadap prestasi belajar siswa. maka digunakan uji F. Jika uji F diperoleh taraf signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis diterima. Namun jika uji F diperoleh taraf signifikansi $0,05$, maka hipotesis di tolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Variabel X₁ (Komptensi Pedagogik)

	Descriptive Statistics						
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
X1	75	16	74	90	6188	82.51	.442
Valid N (listwise)	75						

	Descriptive Statistics	
	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
X1	3.829	14.659
Valid N (listwise)		

Instrument penelitian variabel kompetensi pedagogic terdiri atas 20 item pernyataan. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut: jumlah responden (n) sebanyak 75, range 16, skor terendah yang di capai 74, skor tertinggi 90, rata rata skor (mean) sebesar 82,51 dan standart deviasi (std. deviation) sebesar 3.829 Jumlah skor keseluruhan sebesar 6188.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Variabel X₂ (Motivasi Kerja Guru)

	Descriptive Statistics						
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error
X2	75	15	71	86	5882	78.43	.430
Valid N (listwise)	75						

	Descriptive Statistics	
	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
X2	3.728	13.897
Valid N (listwise)		

Instrument penelitian variable motivasi kerja guru terdiri atas 19 item pertanyaan, berdasarkan data hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut: jumlah responden (n) sebanyak 75, skor terendah yang dicapai 71, skor tertinggi 86, rentang skor (range) 15. Rata-rata skor (mean) 78,43, standar deviasi (std. deviation) sebesar 3.728. jumlah skor keseluruhan 5882.

Tabel 3 Hasil Statistik Deskriptif Variabel Y (Prestasi Belajar Siswa)

	Descriptive Statistics						
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error

Y	75	20	70	90	5953	79.37	.693
Valid N (listwise)	75						

Descriptive Statistics	
	Std. Deviation Statistic
Y	6.002
Valid N (listwise)	36.021

Berdasarkan variabel prestasi belajar menunjukkan bahwa, jumlah responden (n) sebanyak 75, skor tertinggi 90, skor terendah 70, rentang skor (range) 20. Rata-rata skor (mean) sebesar 79,37 dan standar deviasi (std.deviation) 6002 jumlah keseluruhan sebesar 5953.

Tabel 4. Uji Hipotesis I X1 Terhadap Y

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.265 ^a	.070	.057	5.827

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis I tentang pengaruh Kompetensi Pedagogik terhadap Prestasi Belajar Siswa. Hasil analisis menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 25 diperoleh model (Model summary) sebagai berikut : Dari uji hipotesis tersebut didapati bahwa ada pengaruh langsung dari variable Kompetensi Pedagogik (X₁), Prestasi Belajar Siswa (Y) dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ yang lebih kecil dari nilai alpha yaitu $\alpha = 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Pada table dapat dilihat bahwa angka sig = $0.000 < 0.05$. ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik berpengaruh sangat signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien B unstandardized positif menunjukkan bahwa makin tinggi tingkat kompetensi pedagogik maka prestasi belajar akan makin besar, atau sebaliknya, bila kompetensi pedagogik kurang maka prestasi belajar akan menurun. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima karena ternyata terdapat pengaruh langsung positif yang signifikan dari pengaruh kompetensi pedagogik terhadap prestasi belajar siswa. Pengaruh yang ada bersifat positif dengan nilai Koefisien Determinan (R square) = 0,70%, menunjukkan bahwa variabel kompetensi pedagogik menyebabkan keragaman pada prestasi belajar siswa sebesar 0,70%, Sisanya 0,30% ($100\% - 70\%$) disebabkan oleh variable lain. Berdasarkan hasil analisis 1 diperoleh $T_{hitung} = 2.346$ T_{tabel} dengan taraf signifikansi = 0,05, derajat kebebasan ($df = n - 2$) = 73 diperoleh $T_{tabel} = 0,2682$ Ternyata $T_{hitung} = 2.346$ lebih dari T_{tabel} atau $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan. Kesimpulan variabel prestasi belajar siswa berpengaruh pada kompetensi pedagogik.

Tabel 5. Uji Hipotesis II X2 Terhadap Y

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.289 ^a	.084	.071	5.784

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	115.900	14.162		8.184	.000
X2	.466	.180	.289	2.582	.012

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis II tentang pengaruh Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. Hasil analisis menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 25 diperoleh model (Model summary) sebagai berikut : Dari uji hipotesis tersebut didapati bahwa ada pengaruh langsung dari variable Motivasi Kerja Guru (X2), Prestasi Belajar Siswa (Y) dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ yang lebih kecil dari nilai alpha yaitu $\alpha = 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Pada table dapat dilihat bahwa angka sig = $0.000 < 0.05$. ini menunjukkan bahwa motivasi kerja guru berpengaruh sangat signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien B unstandardized positif menunjukkan bahwa makin tinggi tingkat motivasi kerja guru maka prestasi belajar akan makin besar, atau sebaliknya, bila motivasi kerja guru kurang maka prestasi belajar akan menurun. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima karena ternyata terdapat pengaruh langsung positif yang signifikan dari motivasi kerja guru terhadap prestasi belajar siswa. Pengaruh yang ada bersifat positif dengan nilai Koefisien Determinan (R square) = 0,84%, menunjukkan bahwa variabel motivasi kerja guru menyebabkan keragaman pada prestasi belajar siswa sebesar 0,84%, Sisanya 0,16% ($100\% - 84\%$) disebabkan oleh variable lain. Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas diperoleh T 2.582. Tabel dengan taraf signifikansi 0.05, derajat kebebasan ($df = n - 2$) = 73 = 0,2682 diperoleh T tabel = 2.582 Ternyata T hitung = $2.582 > T \text{ tabel} = 0,2682$ atau T hitung $> T \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan. Kesimpulannya variabel motivasi kerja guru berpengaruh secara signifikan terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Tabel 6. Uji Hipotesis III Berganda

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.311 ^a	.097	.072	5.783

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	112.626	14.518		7.758
	X1	1.021	1.001	.651	1.020
	X2	1.498	1.028	.930	1.457

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	257.865	2	128.932	3.856
	Residual	2407.682	72	33.440	
	Total	2665.547	74		

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji Hipotesis III tentang pengaruh Kompetensi pedagogik dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. Hasil analisis menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 25 diperoleh model (Model summary) sebagai berikut. Dari uji hipotesis tersebut didapati bahwa ada pengaruh langsung dari variable Kompetensi Pedagogik (X1) dan Motivasi Kerja Guru (X2), Prestasi Belajar Siswa (Y) dengan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000$ yang lebih kecil dari nilai alpha yaitu $\alpha = 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Pada table dapat dilihat bahwa angka sig = 0.000 < 0.05. ini menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru berpengaruh sangat signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien B unstandardized positif menunjukkan bahwa makin tinggi tingkat kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru maka prestasi belajar akan makin besar, atau sebaliknya, bila kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru kurang maka prestasi belajar akan menurun.

Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima karena ternyata terdapat pengaruh langsung positif yang signifikan dari kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru terhadap prestasi belajar siswa. Pengaruh yang ada bersifat positif dengan nilai Koefisien Determinan (R square) = 0,97%, menunjukkan bahwa variabel kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru menyebabkan keragaman pada prestasi belajar siswa sebesar 0,97%, Sisanya 0,03% (100% - 97%) disebabkan oleh variable lain. Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas diperoleh Fhitung 3.856 Fibel dengan taraf signifikan = 0.05, dkpembilang = 2 dan dkpenyebut = 72 diperoleh Ftable = 4.8 ternyata Fhitung = 3.856 lebih dari Ftable = 4.8 atau Fhitung > Ftable Maka H_0 ditolak artinya signifikan.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh signifikan kompetensi pedagogik terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Langowan Timur dengan pembuktian kontribusi sebesar 0,70%. Presentase sisa yang hanya 0,30% Berdasarkan persamaan regresi diketahui koefisien bernilai positif. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi efektivitas kompetensi pedagogik akan diikuti pula dengan meningkatnya prestasi belajar siswa. Terdapat pengaruh signifikan motivasi kerja guru terhadap prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Langowan Timur dengan pembuktian kontribusi sebesar 0,84%, Sisanya 0,16%. Koefisien regresi bernilai positif yang berarti semakin tinggi motivasi kerja guru akan diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa. Terdapat pengaruh signifikan kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Langowan Timur dengan pembuktian kontribusi sebesar 0,97%, Sisanya 0,03%. Koefisien regresi variable kompetensi pedagogic maupun motivasi kerja guru bernilai positif yang berarti bahwa semakin baik kompetensi pedagogik dan motivasi kerja guru maka prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan

DAFTAR RUJUKAN

- Gulo, W. (2005). Strategi Belajar Mengajar. *Bandung: CV Grasindo*.
- Pemerintah RI. (2005). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. *Produk Hukum*.
- Permana, E. P. (2015). Penerapan Metode Problem Solving Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 1(1). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i1.152>
- Rahma, M., Yulis, E., Pratiwi, N., Susanto, R., Syofyan, H., Keguruan, F., Pendidikan, I., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Mengembangkan Kompetensipedagogik Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(c), 97–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.47007/edu.v6i2.4142>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru–Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.
- Sumantri, B. A., & Permana, E. P. (2017). Manajemen Koperasi dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Perkembangan, Teori dan Praktek. *NBER Working Papers*.
- Utaminigrum, D. S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Analisis Kemampuan Menguraikan Pendapat Pribadi Tentang Isi Buku Sastra Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran STAD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2).
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1107>



Pengaruh Penguasaan Teknologi Informasi, Efikasi Diri, dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Generasi Z

Yaula Octhaviana^{1*}, Wisudani Rahmaningtyas²

yaulaocthaviana26@students.unnes.ac.id^{1*}, wisudani.rahmaningtyas@mail.unnes.ac.id²

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi

²Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 18 05 2025. Revised: 12 06 2025. Accepted: 15 06 2025.

Abstract : In an era of increasingly competitive job competition, work readiness is not only technical skills but also the mental, social, and digital readiness of graduates. However, there are still many students who show that their mastery of information technology has not been fully utilized to support the development of work competencies. Low self-efficacy and lack of interpersonal communication skills are quite significant obstacles. This study was conducted to examine the effect of mastery of information technology, self-efficacy, and interpersonal communication skills on the work readiness of generation Z students of the Economic Education Study Program (Office Administration) class of 2021, Semarang State University. The quantitative research approach is descriptive. The population in this study includes all generation Z students of the Economic Education Study Program (Office Administration) class of 2021, Semarang State University, totaling 131 students. Sample selection was carried out using a saturated sampling approach by involving the entire population in the study. Data collection techniques used questionnaires and documentation. The data analysis technique applied descriptive analysis and multiple regression analysis using the assistance of the IBM SPSS Statistics 26 for Windows program. The results of the study indicate that there is an influence between mastery of information technology, self-efficacy, and interpersonal communication on the work readiness of generation Z students of the Economic Education Study Program (Office Administration) Semarang State University.

Keywords : Information technology, Self-efficacy, Interpersonal communication, Work readiness.

Abstrak : Di era persaingan kerja yang semakin kompetitif, kesiapan kerja tidak hanya kemampuan teknis tetapi kesiapan mental, sosial, dan digital lulusan. Namun, masih banyak mahasiswa yang menunjukkan penguasaan teknologi informasi belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan kompetensi kerja. Efikasi diri yang rendah dan kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal menjadi hambatan yang cukup signifikan. Penelitian dilakukan untuk mengkaji pengaruh penguasaan

teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang. Pendekatan penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah mencakup seluruh mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang sebanyak 131 mahasiswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan pendekatan sampling jenuh dengan melibatkan seluruh populasi dalam penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menerapkan analisis deskriptif dan analisis regresi berganda dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics 26 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci : Teknologi informasi, Efikasi diri, Komunikasi interpersonal, Kesiapan kerja.

PENDAHULUAN

Kesiapan kerja ialah keadaan individu saat menanggapi tugas pekerjaan yang ada sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, keterampilan yang dikuasai serta sikap yang tepat di tempat kerja yang selaras dengan bakat dan kompetensinya (Wahyuningsih & Yulianto, 2020). Kesiapan kerja merupakan aspek yang menjadi hal yang penting bagi lulusan perguruan tinggi. Mahasiswa yang sudah berada di semester akhir yakni calon lulusan yang akan memasuki dunia kerja sehingga diharapkan dapat memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan di dunia kerja (Nalce et al., 2022). Lulusan dengan kesiapan kerja yang selaras dengan jurusannya memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan posisi pekerjaan sesuai keinginan. Menurut Setiawan (2021) kesiapan kerja mahasiswa mencakup kemampuan kognitif akademik, keahlian praktis, serta kedewasaan sosial dan emosional yang diperlukan agar mereka bisa sukses dalam karier sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Di Indonesia, lulusan perguruan tinggi terus mengalami kenaikan secara berkelanjutan setiap tahunnya, berdasarkan Statistik Perguruan Tinggi (2023) dikatakan bahwa jumlah lulusan perguruan tinggi di Indonesia melalui perhitungan nasional total lulusan mahasiswa berjumlah 1.750.733 dan dari Kemendikbudristek berjumlah 1.446.431. Tingginya jumlah lulusan tidak menjamin lapangan kerja yang ada terpenuhi dengan calon tenaga kerja pendidikan tinggi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang lebih luas dibandingkan dengan tingkat pendidikan di bawahnya. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara *output* perguruan tinggi dengan tuntutan industri, terlihat dari besarnya

alumni yang belum bekerja serta minimnya keselarasan antara bidang pekerjaan dengan jurusan yang ditempuh (Pramesti et al., 2024). Merujuk dari data Badan Pusat Statistik (BPS) (2024), tingkat pengangguran di Indonesia di kalangan lulusan perguruan tinggi Diploma I/II/III pada tahun 2023 terdata senilai 4,79%, yang kemudian meningkat menjadi 4,83% pada tahun 2024 sehingga terjadi peningkatan senilai 0,04%. Sedangkan lulusan perguruan tinggi di antaranya Diploma IV, S1, S2, S3 yang terdata 5,18% kemudian meningkat senilai 0,07% menjadi 5,25%.

Angka pengangguran di kalangan lulusan perguruan tinggi menjadi perhatian utama, mengingat mereka seharusnya sudah dilengkapi dengan keterampilan yang memadai untuk dapat siap bekerja. Mahasiswa perguruan tinggi saat ini di dalam rentang usia 18 hingga 25 tahun sehingga dapat diklasifikasikan ke dalam generasi Z yaitu yang lahir pada tahun 1997-2012. Sifat dominan generasi Z meliputi fleksibilitas tinggi terhadap inovasi teknologi, dorongan untuk terlibat dalam kegiatan sosial yang beragam, dan sensitivitas terhadap isu lingkungan serta kesejahteraan psikis (Hanri et al., 2024). Penelitian Fotaleno & Batubara (2024) dalam penelitiannya, mengungkapkan bahwasanya ketidaksesuaian kemampuan yang dikuasai dengan kebutuhan dunia kerja yang terus mengalami perubahan, ketidaksesuaian harapan dan kenyataan di dunia kerja, tantangan dalam mengoptimalkan kemajuan teknologi, dan keterbatasan pengalaman lapangan yang menjadi penyebab permasalahan generasi Z kesulitan mendapatkan pekerjaan.

Penguasaan teknologi informasi berperan penting karena mampu mewujudkan performa yang berkualitas dan efisien. Dengan mengoptimalkan penguasaan teknologi informasi akan membantu dalam merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan. Perguruan tinggi bertujuan menghasilkan lulusan yang mempunyai penguasaan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan daya saing bangsa. Tujuan berikut tertuang dalam Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 pasal 5 ayat (2). Menurut Oktaviana et al., (2022) dalam dunia kerja, yang dibutuhkan ialah tenaga kerja yang mampu menguasai teknologi informasi karena dapat menyelesaikan pekerjaan dengan cepat. Penguasaan dalam hal ini, seperti memahami pengetahuan dasar perangkat keras, memahami struktur dan komputer, dasar komunikasi data, dan internet. Jika seseorang memiliki pemahaman yang baik tentang penguasaan teknologi informasi, dengan demikian dapat diungkapkan bahwa seseorang mempunyai tingkat kesiapan kerja yang berkualitas. Merujuk pada temuan terdahulu yang dilakukan oleh Nur'Aini & Nikmah (2020) yang membuktikan bahwasanya penguasaan teknologi informasi dapat meningkatkan kesiapan kerja.

Efikasi diri mencerminkan sejauh mana seseorang yakin dengan kemampuannya dalam merealisasikan target yang telah ditetapkan. Seseorang dengan tingkat kepercayaan diri yang kuat umumnya memiliki tekad dan keberanian untuk menghadapi berbagai tantangan (Mujayanti & Latifah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwasanya mahasiswa yang percaya pada kemampuan diri mereka cenderung lebih proaktif dalam mencari peluang kerja dan mengembangkan keterampilan mereka (Yasinta & Irfani, 2022). Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Syamsurijal & Tandirerung (2023) yang membuktikan efikasi diri berpengaruh dalam memperkuat tingkat kesiapan kerja. Keterampilan komunikasi interpersonal merupakan kemampuan yang bertujuan untuk mengenal diri sendiri, memahami orang lain secara mendalam, dan memperoleh umpan balik mengenai bagaimana orang lain memandang kita (DeVito, 2016). Keterampilan Komunikasi interpersonal yang baik akan membantu individu untuk menjalin hubungan yang positif di tempat kerja (Mutiara Annisa & Dessi Susanti, 2025). Hasil temuan terdahulu oleh Angraini et al (2021) yang membuktikan keterampilan komunikasi interpersonal berkontribusi secara positif serta signifikan dalam memperkuat tingkat kesiapan kerja.

Program studi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) ialah program studi yang tergabung dalam Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan survei pendahuluan dilakukan peneliti dengan membagikan kuesioner ke 30 responden mengenai kesiapan kerja dengan indikator kesiapan kerja Winkel & Hastuti (2004) yang meliputi ilmu dan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ditemukan bahwa dalam indikator ilmu dan pengetahuan sebanyak 60% mahasiswa menyatakan telah menguasai materi yang telah di ajarkan di perkuliahan dan mempraktikkannya di lapangan dengan baik. Akan tetapi dalam pernyataan lain, yang ditanyakan guna mengukur kesiapan kerja mahasiswa diketahui bahwa mahasiswa cenderung belum memiliki kesiapan kerja. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa 63,3% mahasiswa belum mampu untuk berkomunikasi secara efektif dalam presentasi atau diskusi, 73,3% mahasiswa belum mampu mengelola waktu secara efisien dan efektif dalam menyelesaikan tugas, 73,3% mahasiswa masih malu untuk mengemukakan pendapat dengan orang lain, 76,7% mahasiswa merasa tidak yakin dalam mencari pekerjaan dengan persaingan yang ketat, dan 63,3% mahasiswa belum mampu untuk tetap fokus di bawah tekanan kerja dengan baik. Serta dalam wawancara oleh beberapa mahasiswa menyatakan merasa belum memiliki kesiapan dalam bekerja dikarenakan kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berkomunikasi dan penguasaan teknologi yang

masih kurang akibatnya masih terdapat keraguan dalam mempersiapkan diri ketika akan menghadapi persaingan ketat dunia kerja.

Social Cognitive Career Theory (SCCT) merupakan landasan teori dalam penelitian ini. Pada tahun 1994, Robert W. Lent, Steven D. Brown, dan Gail Hackett mengembangkan teori ini dengan mengadaptasi teori Albert Bandura mengenai dasar teori kognitif sosial. Teori SCCT menjelaskan keyakinan atau efikasi diri, harapan terhadap hasil, dan tujuan pribadi merupakan tiga komponen inti yang saling terkait dalam memengaruhi perilaku karier individu (Lent et al., 1994). Keterbaruan penelitian terletak pada kajian kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi Administrasi Angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang. Selain itu, penelitian ini menggabungkan tiga faktor utama yaitu penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal yang belum pernah diuji secara simultan pada mahasiswa khususnya generasi Z yang sedang mempersiapkan diri memasuki dunia kerja di era digital. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian berikut menerapkan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Semarang yang beralamat di Sekaran, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Populasi di dalam penelitian berikut mencakup keseluruhan mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang yang sejumlah 131 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menerapkan metode sampel jenuh dengan mengambil keseluruhan populasi untuk sampel penelitian sejumlah 131 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang berisi pernyataan positif mencakup semua indikator variabel dengan menggunakan alat pengukuran skala *likert* 1-5 dan dokumentasi dengan mengakumulasi data sekunder.

Sebelum disebarkan pada responden, instrumen penelitian dilakukan uji validitas serta uji reliabilitas pada 131 mahasiswa. Uji validitas berikut dilaksanakan dengan bantuan IBM SPSS *Statistics 26 for Windows* dengan menerapkan rumus korelasi *Pearson* dengan kriteria jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ ataupun $r^{\text{hitung}} > r^{\text{tabel}}$ kemudian dapat dinyatakan valid begitu pun sebaliknya. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menerapkan rumus *Cronbach's Alpha*

yang kriterianya, bila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70, kemudian dapat dinyatakan reliabel serta sebaliknya. Temuan uji validitas dan reliabilitas kuesioner memperlihatkan seluruh item pernyataan valid dan reliabel Oleh karena itu, seluruh pernyataan diterapkan untuk pengambilan data penelitian. Teknik analisis data menerapkan analisis deskriptif serta regresi berganda dengan IBM SPSS *Statistics 26 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian di dapat dengan mendistribusikan angket yang memuat 53 item pernyataan. Data penelitian yang telah di kumpulan kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif Setiap Variabel

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Min	Max	Jumlah
Penguasaan Teknologi Informasi	131	63,93	7,444	22	75	8375
Efikasi Diri	131	37,41	4,540	13	45	4901
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	131	63,84	7,034	26	75	8363
Kesiapan Kerja	131	57,56	6,343	26	70	7540

Berdasarkan Tabel 1. hasil analisis deskriptif tersebut, variabel penguasaan teknologi informasi didapat nilai 8375 dengan nilai tertinggi 75, nilai terendahnya 22, serta rata-rata senilai 63,93 sehingga dapat diambil kesimpulan tingkat penguasaan teknologi informasi mahasiswa dalam kategori tinggi. Pada variabel efikasi diri didapat nilai 4901 dengan nilai tertinggi 45, nilai terendahnya 13, serta rata-rata senilai 37,41 sehingga dapat diambil kesimpulan tingkat efikasi diri dalam kategori sangat tinggi. Variabel keterampilan komunikasi interpersonal didapat nilai 8363 dengan nilai tertinggi 75, nilai terendahnya 26, serta nilai rata-rata senilai 63,84 sehingga dapat diambil kesimpulan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam kategori tinggi. Variabel kesiapan kerja didapat nilai 7540 dengan nilai tertinggi 70, nilai terendahnya 26, serta nilai rata-rata senilai 57,56 sehingga bisa ditarik kesimpulan tingkat kesiapan kerja dalam kategori tinggi. Pengujian normalitas data menerapkan *one sample Kolmogorov-Sminorv test* didapatkan nilai 0,073 dan nilai signifikansi sebesar $0,085 > 0,05$. Oleh karena itu, data tersebut terdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Linearitas

Kesiapan Kerja* Penguasaan Teknologi Informasi	Kesiapan Kerja* Efikasi Diri	Kesiapan Kerja* Keterampilan Komunikasi Interpersonal
0,525	0,451	0,232

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa hasil nilai uji linearitas kesiapan kerja terhadap penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal memiliki nilai $> 0,05$, sehingga menunjukkan korelasi yang bersifat linear.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Penguasaan Teknologi Informasi	0,315	3,177
Efikasi Diri	0,345	2,899
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	0,225	4,446

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan bahwa uji multikolinearitas pada ketiga variabel memenuhi kriteria *tolerance* $> 0,10$ dan *VIF* < 10 , temuan tersebut mengindikasikan bahwa asumsi non-multikolinearitas telah terpenuhi dalam model regresi yang digunakan.

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.
Penguasaan Teknologi Informasi	0,252
Efikasi Diri	0,997
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	0,260

Berdasarkan Tabel 4. penelitian ini dilakukan dengan uji *Glejser* dan hasilnya ketiga variabel tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$. Berlandaskan hal tersebut, dapat diketahui bahwasanya model regresi yang digunakan tidak mengalami heteroskedastisitas.

Tabel 5. Analisis Regresi Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
Constant	7,246	2,807	
Penguasaan Teknologi Informasi	0,177	0,071	0,207
Efikasi Diri	0,426	0,112	0,305
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	0,361	0,089	0,401

Berdasarkan Tabel 5. Apabila digambarkan secara sistematis, maka $Y = 7,246 + 0,177X_1 + 0,426X_2 + 0,361X_3$. Nilai α memiliki nilai positif sebesar 7,246 sehingga terjadi adanya pengaruh penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal pada kesiapan kerja. Nilai koefisien regresi penguasaan teknologi informasi bernilai positif 0,177 yang artinya terdapat pengaruh penguasaan teknologi informasi pada kesiapan kerja. Efikasi diri memiliki nilai koefisien regresi positif 0,426 yang artinya terdapat pengaruh efikasi diri pada kesiapan kerja. Keterampilan komunikasi interpersonal bernilai

positif 0,361 yang artinya terdapat pengaruh keterampilan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja.

Tabel 6. Uji Simultan (Uji F)

F	Sig.	Keterangan
109,047	0,000	Positif dan Signifikan

Tabel 6. di atas menunjukkan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal secara simultan berpengaruh secara positif serta signifikan pada kesiapan kerja mahasiswa.

Tabel 7. Uji Parsial (Uji t)

Variabel	t	Sign.
<i>Constant</i>	2,582	0,011
Penguasaan Teknologi Informasi	2,479	0,014
Efikasi Diri	3,818	0,000
Keterampilan Komunikasi Interpersonal	4,051	0,000

Berdasarkan Tabel 7. didapatkan masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa masing-masing variabel berpengaruh secara positif serta signifikan pada kesiapan kerja.

Tabel 8. Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,849	0,720	0,714	3,394

Tabel 8. di atas menunjukkan bahwa variabel penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal berpengaruh secara simultan sebesar 71,4 % pada kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang dan sebesar 28,6 % dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian.

Penguasaan teknologi informasi berkontribusi dalam membentuk kesiapan kerja mahasiswa. Pada era Revolusi Industri 4.0 mahasiswa akan dihadapkan dengan kemajuan teknologi sehingga penting untuk menguasai teknologi informasi sebagai bekal menghadapi persaingan yang ketat. Pada *Social Cognitive Career Theory (SCCT)* menegaskan terdapat komponen inti yang terdiri dari keyakinan diri, ekspektasi hasil, dan tujuan pribadi yang berperan sebagai pembentuk keyakinan bahwa mereka dapat mengerjakan tugas yang berkaitan teknologi informasi. Ketika mahasiswa menguasai teknologi maka akan lebih percaya diri menghadapi pekerjaan serta dalam karier mereka mengharapkan hasil seperti peningkatan produktivitas dan efisiensi kerja sehingga memiliki peluang karier yang lebih

baik. Dengan menguasai teknologi informasi secara optimal akan mendorong mereka untuk menetapkan tujuan karier. Selaras pada hasil penelitian oleh Ketut et al., (2024); Nur'Aini & Nikmah (2020) yang menyatakan kesiapan kerja berkontribusi secara signifikan oleh penguasaan teknologi informasi.

Efikasi diri juga berkontribusi penting bagi penentuan kesiapan kerja mahasiswa. Menurut Muspawi & Lestari (2020) efikasi diri yang tinggi berkaitan dengan kondisi kematangan individu untuk menghadapi tuntutan dunia kerja. Ketika mahasiswa percaya pada kepribadian dan kemampuan, yakin pada potensi diri yang membedakan dengan orang lain serta dapat menerima dan menghargai perbedaan untuk melakukan tugas dan menghadapi tantangan, maka mereka cenderung memiliki kematangan mental yang baik dan praktis untuk memasuki dunia kerja. Berkaitan dengan teori *Social Cognitive Career Theory (SCCT)* dikatakan bahwa faktor karier internal berupa keadaan kognitif sosial dan afektif diri seseorang yang turut berkontribusi dalam perkembangan karier individu. Tingginya efikasi yang dimiliki mahasiswa akan diikuti oleh meningkatnya kesiapan kerja mereka. Oleh karena itu, kesiapan kerja dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh efikasi diri dan diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hariyati et al., 2022); (Aeni & Rahmawati, 2023); (Wiharja MS et al., 2020).

Kemampuan komunikasi interpersonal dalam teori SCCT termasuk dalam kemampuan wajib yang harus dimiliki mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang efektif akan meningkatkan keyakinan diri untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan rekan kerja di tempat kerja serta akan memiliki ekspektasi positif bahwa mereka akan lebih mudah membangun relasi kerja, sehingga mendorong mahasiswa untuk menetapkan tujuan karier yang melibatkan interaksi sosial dan kepemimpinan. Selaras dengan hasil penelitian Candra et al., (2023); Annisa & Susanti, (2025); Tentama et al., (2019) yang menegaskan bahwasanya keterampilan komunikasi interpersonal berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja. Oleh karena itu, maka penting agar penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal untuk dikembangkan kepada mahasiswa agar memiliki tingkat kesiapan kerja yang tinggi.

SIMPULAN

Berlandaskan pembahasan dan analisis yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan bahwasanya terdapat pengaruh penguasaan teknologi informasi terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021

Universitas Negeri Semarang, terdapat pengaruh efikasi diri terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang, terdapat pengaruh keterampilan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang. Serta terdapat pengaruh secara simultan penguasaan teknologi informasi, efikasi diri, dan keterampilan komunikasi interpersonal terhadap kesiapan kerja mahasiswa generasi Z Prodi Pendidikan Ekonomi (Administrasi Perkantoran) angkatan 2021 Universitas Negeri Semarang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa tingkat kesiapan kerja mahasiswa dapat diamati dari berbagai aspek seperti keterampilan atau kemampuan mahasiswa dan efikasi diri atau keyakinan diri mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan keyakinan diri dan kemampuan mahasiswa dengan penguasaan teknologi informasi, efikasi diri atau keyakinan diri, serta keterampilan komunikasi interpersonal yang dapat menjadi nilai tambah dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, S. T. O., & Rahmawati, S. (2023). The Influence of Self-Efficacy on Work Readiness of Students of the Faculty of Economics and Management IPB University. *JUDICIOUS*, 4(2), 180–187. <https://doi.org/10.37010/jdc.v4i2.1220>
- Angraini, D. I., Murisal, & Ardias, W. S. (2021). Pengaruh Keterampilan Komunikasi terhadap Kesiapan Kerja Lulusan Sarjana Sumatera Barat. *Jurnal Psikologi Islam*, 12(1), 84–100. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v12i1.2444>
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Berdasarkan Tingkat Pendidikan Tahun 2022-2024*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTE3OSMy/tingkat-pengangguran-terbuka-berdasarkan-tingkat-pendidikan.html>
- Candra, N., Areva, D., & Eprillison, V. (2023). Pengaruh Efikasi Diri, Komunikasi Interpersonal, Kondisi Sosial Ekonomi Orang tua, Persepsi Kesempatan Kerja Dan Praktik Kerja Lapangan Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 Universitas PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Sekolah*, 1(2), 51–58. <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/jps/article/view/7528>
- DeVito, J. A. (2016). *The Internasional Communication Book* (14th ed.). United States of America: Pearson Education.

- Fotaleno, F., & Batubara, D. S. (2024). Fenomena Kesulitan Generasi Z dalam Mendapatkan Pekerjaan Ditinjau Perspektif Teori Kesenjangan Generasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(8), 3199–3208. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i8.1513>
- Hanri, M., Sholihah, N. K., & Al, E. (2024). Potret Gen Z yang Menganggur: Mengungkap Realita di Balik Angka. *Labor Market Brief*, 5(6), 1–7. https://lpem.org/wp-content/uploads/2024/10/Labor_Market_Brief-September_2024_v1.pdf
- Hariyati, S., Wolor, C. W., & Rachmadania, R. F. (2022). The Influence of Self-Efficacy and Motivation in Entering the World of Work on Students Work Readiness in the Faculty of Economics Jakarta State University. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran Dan Akuntansi*, 3(2), 104–121. <https://doi.org/10.21009/jpepa.0302.08>
- Ketut, N., Kustono, D., & Sutadji, E. (2024). Mastery of information technology and self-efficacy in enhancing technopreneurship readiness among vocational school student. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 8(1), 173–179. <https://doi.org/10.31763/businta.v8i1.719>
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a Unifying Social Cognitive Theory of Career and Academic Interest, Choice, and Performance. *Journal of Vocational Behavior*, 45(1), 79–122. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1994.1027>
- Mujayanti, A., & Latifah, L. (2022). Peran Efikasi Diri dalam Memediasi Lingkungan Keluarga dan PLP terhadap Kesiapan Menjadi Guru. *Measurement in Educational Research*, 2(2), 80–91. <https://doi.org/10.33292/meter.v2i2.185>
- Muspawi, M., & Lestari, A. (2020). Membangun Kesiapan Kerja Calon Tenaga Kerja. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 111–117. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.138>
- Mutiara Annisa, & Dessi Susanti. (2025). The Influence of Interpersonal Communication and Internship Experience on the Work Readiness of Students of the Faculty of Economics and Business, Padang State University. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(1), 184–190. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i1.5014>
- Nalce, Lasut, J. J., & Lesawengan, L. (2022). Peranan Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi Dalam Pengembangan Usaha Informal Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 2–3. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/39575>
- Nur'Aini, D., & Nikmah, C. (2020). Pengaruh Penguasaan Teknologi Informasi dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2014-2017 Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan*

- Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Oktaviana, F., Setyorini, D., & Al, E. (2022). Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri Dan Penguasaan Teknologi Informasi Terhadap Kesiapan Kerja Siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(3), 1–16. <https://journal.student.uny.ac.id/kpai/article/view/20004>
- Pramesti, K. D., Meisya, N. I., & Amrillah, R. (2024). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi dengan Dunia Kerja. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama*, 03(04), 236234–236243. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/304>
- Setiawan, et al. (2021). Pengaruh Locus Of Control dan Kompetensi Diri terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa IAIN Lhokseumawe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3962–3974. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1357>
- Syamsurijal, S., & Tandirerung, V. A. (2023). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro FT UNM. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 206–211. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3118>
- Tentama, F., Subardjo, S., Merdiaty, N., & Asti Mulasari, S. (2019). The effect of interpersonal communication and self-adjustment to the work readiness of vocational high school students. *International Journal of Research Studies in Education*, 8(3), 29–38. <https://doi.org/10.5861/ijrse.2019.4004>
- Tinggi, S. P. (2023). *Statistik Pendidikan Tinggi Tahun 2023 Pangkalan Data Pendidikan Tinggi* (7th ed.). Jakarta: Sekretaris Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>
- Wahyuningsih, I., & Yulianto, A. (2020). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Praktik Kerja Industri Melalui Motivasi Kerja terhadap Kesiapan Kerja. *Economic Education Analysis Journal*, 9(2), 532–551. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i2.39430>
- Wiharja MS, H., Rahayu, S., & Rahmiyati, E. (2020). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Vokasi. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/10.38038/vocatech.v2i1.40>
- Winkel, W., & Hastuti, S. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yasinta, S., & Irfani, A. (2022). Pengaruh Efikasi Diri terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Akhir Program Studi Manajemen Angkatan 2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung. *Bandung Conference Series: Business and Management*, 2(2), 1048–1053. <https://doi.org/10.29313/bcsbm.v2i2.3512>



Pengaruh Model Pembelajaran STAD berbantuan Media Jam Putar ASEAN terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi ASEAN di Kelas 6

Yulia Anggraeni^{1*}, Syailin Nichla Choirin Attalina², Muh Muhaimin³

201330000680@unisnu.ac.id^{1*}, syailin@unisnu.ac.id², muhmuhammad@unisnu.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 20 05 2025. Revised: 06 06 2025. Accepted: 15 06 2025.

Abstract : Low student learning motivation, especially at the elementary school level, can be caused by inaccuracy in the use of learning models and media. This study aims to determine the effect of the STAD learning model assisted by the ASEAN Rotating Clock media on the learning motivation of grade VI students of SDN 1 Guyangan. The study used a quantitative method with a one group pretest-posttest experimental design. Data were collected through questionnaires and analyzed using normality tests, homogeneity, and hypothesis tests (t-test and regression/F test) through SPSS 25. The results showed an increase in the average score from the pretest (52.90%) to the posttest (77.25%). The t-test produced a sig value of 0.00 < 0.05 and tcount > ttable (21.506 > 2.7961), while the F test showed sig 0.00 < 0.05 and fcount > ftable (26.612 > 4.325). Thus, there is a significant effect of the use of the STAD model with the ASEAN Rotating Clock media on student learning motivation.

Keywords : STAD Learning Model, ASEAN Turntable Media, Learning Motivation.

Abstrak : Rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar, dapat disebabkan oleh ketidaktepatan dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media Jam Putar ASEAN terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 1 Guyangan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis (uji-t dan uji regresi/F) melalui SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari *pretest* (52,90%) ke *posttest* (77,25%). Uji-t menghasilkan nilai sig 0,00 < 0,05 dan thitung > ttabel (21,506 > 2,7961), sementara uji F menunjukkan sig 0,00 < 0,05 dan fhitung > ftabel (26,612 > 4,325). Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model STAD dengan media Jam Putar ASEAN terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran STAD, Media Jam Putar ASEAN, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan di dalam kelas. Semakin tersistem dan terencana suatu kegiatan pembelajaran, maka semakin optimal pula proses serta hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan (Rahmawati, 2022). Keberhasilan pada suatu pendidikan berkualitas juga ditentukan sebagaimana cara proses kegiatan pembelajaran tersebut secara langsung. Sekolah yang merupakan sebagai penyelenggara pendidikan perlu mengoptimalkan seluruh komponen yang ada di dalamnya secara terintegrasi dan saling mendukung satu sama lainnya, guna mencapai suatu tujuan pendidikan yang diinginkan (Prasetyo & Suciptaningsih, 2022). Keberhasilan suatu tujuan pendidikan bisa dipengaruhi dari pengelolaan dalam penyelenggaraan pendidikan dengan baik, serta sarana prasarana yang memadai dalam proses belajar dan efektifitas dalam pengajaran (Dwiputri et al., 2022).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran juga didorong dengan adanya sebuah penerapan model maupun media pembelajaran yang selaras atau sesuai karakteristik siswa, yang mana mampu mendorong motivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dipahami sebagai bantuan psikologis dari dalam yang menggerakkan individu dalam bertindak dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi juga dapat diartikan sebagai transformasi semangat dalam diri individu yang tercermin melalui respon afektif dan perilaku untuk meraih suatu *goals* tertentu. Dapat disimpulkan, motivasi merupakan bentuk upaya yang dilakukan secara sadar guna menstimulasi keinginan individu dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Lestari, 2020). Permasalahan ditemukan oleh peneliti di SDN 1 Guyangan pada kelas 6 berdasarkan hasil observasi peneliti, bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas 6 masih relatif biasa dan guru kelas hanya menggunakan model pembelajaran ceramah tanpa berbantuan media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi ASEAN.

Pada proses kegiatan pembelajaran yang ditemui oleh peneliti, ditemukan bahwa kegiatan masih kurang bervariasi. Hal ini ditandai dengan beberapa siswa dengan kurangnya keaktifan dan motivasi belajar, disebabkan penerapan media dan model pembelajaran kurang relevan dengan ciri khas siswa dan materi ajar yang dibawa ke kelas. Dengan meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa di kelas 6 pada mata pelajaran IPAS dengan materi ASEAN, peneliti mengemukakan solusi yang efektif pada penelitian dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN pada mapel IPAS, materi ASEAN di kelas 6 untuk membantu

jalannya proses pembelajaran. Dengan solusi yang digunakan terhadap penerapan model STAD mampu mendorong siswa untuk bekerja kelompok secara heterogen, saling membantu, dan berkontribusi satu sama lain dalam proses belajar. Sedangkan dalam penggunaan media Jam Putar ASEAN yang merupakan sebuah alat bantu dalam bentuk seperti jam yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa dengan memberikan informasi mengenai negara-negara ASEAN, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara menyenangkan dan interaktif.

Penerapan dalam penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat atau mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa (Sulistio, 2022). Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe *STAD* mengatur peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 5 orang dengan persebaran tingkat kesiapan belajar dan pengetahuan yang beragam, sehingga mereka dapat bersama-sama menguasai materi dan menyelesaikan permasalahan dalam tugas kelompok. Model pembelajaran *STAD* memacu pada kerjasama melalui belajar dengan cara berkelompok dan setiap kelompoknya memiliki skill yang berbeda-beda serta mendorong satu sama lain dalam menguasai setiap pembelajarannya (Abrori & Sumadi, 2023). Model pembelajaran *STAD* adalah strategi atau cara dalam mengaktifkan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang melibatkan kegiatan Kerjasama secara kolektif dalam kelompok dengan persebaran 4-5 siswa secara heterogen (Amelia et al., 2022).

Bukan hanya pemilihan model saja tetapi pemilihan media yang sesuai dengan topik materi dan karakteristik peserta didik guna dapat memotivasi belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Media pembelajaran merupakan berbagai bentuk alat yang mampu dimanfaatkan sebagai bentuk menyampaikan pesan atau informasi dari sebuah sumber secara terstruktur, guna menciptakan lingkungan kondusif belajar, di mana penerima pesan mampu menjalani proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana atau alat pendukung, baik bersifat fisik maupun non-fisik dirancang dan digunakan sebagai penghubung antara guru dengan siswa guna untuk mempermudah memahami materi agar lebih efektif dan efisien. (Nurfadhillah, 2021). Dalam penggunaan suatu alat atau *innovative learning media* dapat memacu semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar, hal secara tidak langsung berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa (Zumrotun & Attalina, 2020).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran berupa Jam Putar ASEAN, media ini berbentuk fisik atau media visual yang dapat dilihat dan dapat di sentuh secara langsung oleh siswa. Jam Putar ASEAN sendiri dalam bentuknya berbentuk seperti jam yang mana pada saat penggunaannya nanti yaitu dengan cara, salah satu siswa memutarakan Jam Putar tersebut, pada saat jam berhenti dan panah menunjukkan salah satu gambar bendera Negara ASEAN maka itu yang akan di pilih. Selanjutnya siswa diminta untuk menjelaskan di depan teman-temannya mengenai informasi Negara ASEAN yang di ketahui sesuai dengan gambar bendera yang dipilih. Dengan demikian, media pembelajaran adalah sarana yang mampu dimanfaatkan sebagai pendukung proses pembelajaran efisien. Metode pembelajaran modern telah melampaui penggunaan buku dan papan tulis saja. Guru kini memiliki beragam alternatif media pembelajaran, Seperti media suara, gambar, serta kombinasi keduanya dapat dimanfaatkan untuk menunjang efektivitas pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

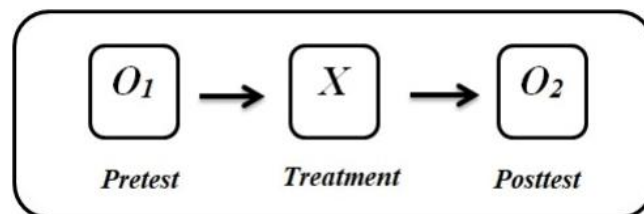
Penelitian yang dilakukan oleh (Situmorang et al., 2022) mengungkapkan bahwa rata-rata *pretest scor* pada kelas pembandingan sebesar 76,58% (tergolong dalam kategori motivasi tinggi) meningkat menjadi 82,02% pada *posttest* dengan kategori yang sama. Di sisi lain, kelas eksperimen menunjukkan skor *pretest* sebesar 78,13% (kategori tinggi) dan mengalami peningkatan menjadi 87,83% pada *posttest*, yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran STAD yang didukung oleh media permainan monopoli, sementara kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Analisis data menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut dengan taraf signifikansi 0,00 ($< 0,005$), dimana menandakan penerapan model STAD memberikan pengaruh positif terhadap dorongan internal siswa untuk belajar. Penggunaan Model tersebut telah teruji dapat memacu semangat siswa dalam belajar, seperti terlihat dari skor *posttest* yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Lanmai & Hardini, 2022) menyatakan bahwa pada penelitiannya di SD Negeri Kebondowo 02. Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang sudah dilaksanakan, ditemukan perbedaan mencolok dalam motivasi belajar siswa setelah metode pembelajaran di terapkan dengan bantuan media visual. Hal ini ditunjukan dengan hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen dengan persentase rerata 74% sebelum penerapan media visual. Sedangkan setelah penerapan media visual mengalami peningkatan yaitu 86%, yang mana terlihat tren positif dalam motivasi belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan media visual diterapkan kepada peserta didik

kelas VI SD Negeri Kebondowo 02. Berdasarkan uraian dari penelitian terdahulu menjadikan sebuah acuan peneliti dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran STAD dengan berbantuan media Jam Putar ASEAN dalam proses belajar mengajar dapat menjadi solusi guru untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar pada mapel IPAS materi ASEAN di kelas 6 SD N 1 Guyangan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen *one group pretest-posttest* yang merupakan desain penelitian yang digunakan untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, meskipun tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam desain ini melibatkan satu kelompok yaitu kelas 6 dengan jumlah 23 siswa, kemudian dilakukan *pretest* yang berupa angket motivasi belajar untuk mengidentifikasi keadaan awal dan diberikan *posttest* yang sama berupa angket motivasi belajar setelah diberikan *treatment* (Berlianawati et al., 2025). Desain ini dipilih dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media Jam Putar ASEAN terhadap motivasi belajar siswa pada materi ASEAN di kelas 6.



Gambar 1. Penelitian Eksperimen *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan

O2 : *Posttest* setelah diberikan perlakuan

X : *Treatment* menggunakan model pembelajaran STAD serta media Jam Putar ASEAN

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner motivasi belajar yang disebarkan kepada peserta didik yang disusun berdasarkan lima indikator: 1) dorongan serta motivasi meraih keberhasilan, 2) kebutuhan dan motivasi untuk belajar, 3) impian dan tujuan yang ingin dicapai, 4) apresiasi dalam kegiatan belajar, dan 5) aktivitas pembelajaran inovatif serta Kondisi belajar yang nyaman dan mendukung memungkinkan siswa mencapai hasil belajar terbaik (Nasrah, 2020). Analisis data penelitian ini dilakukan uji prasyarat, meliputi uji

normalitas serta uji homogenitas, setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan memakai uji-t dan uji regresi/ uji f dengan berbantuan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan analisis yang dilaksanakan oleh peneliti pada kelas 6 SDN 1 Guyangan dengan melibatkan 23 siswa sebagai sampel. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menilai pengaruh penerapan dan penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media Jam Putar ASEAN pada materi ASEAN mata pelajaran IPAS kelas 6 SDN 1 Guyangan. Hasil presentase rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media Jam Putar ASEAN sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar (*Pretest*)

Item	Kategori	Interval	F	Presentase
15	Tinggi	46 – 60	0	0%
	Cukup	31 – 45	10	43%
	Rendah	16 – 30	13	57%
	Sangat Rendah	15	0	0%
	Jumlah		23	100%
	Skor Maksimal		60	
	Presentase Rata-rata		52,90%	

Berdasarkan hasil dalam tabel 1. dapat memperliatkan bahwa hasil *pretest* menunjukkan motivasi belajar siswa tanpa adanya model pembelajaran yang diterapkan kondisi awalnya tergolong masih rendah, dengan kategori tinggi sebesar 0%, cukup 43%, rendah 57% dan sangat rendah 0%. Dapat dilihat berdasarkan hasil presentase rata-rata *pretest* yaitu 52,90%, berbagai faktor dapat mempengaruhi turunnya motivasi siswa dalam belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar yaitu kesehatan mental dan fisik, kondisi keluarga, lingkungan sekolah, kepercayaan diri siswa, dan kemampuan konsentrasi siswa (Rismawati et al., 2020). Faktor lain yang juga menjadi salah satu terhadap rendahnya semangat belajar siswa adalah model pengajaran guru yang kurang menarik serta minimnya penerapan media pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendukung yang juga dapat mempengaruhi terhadap rendahnya motivasi belajar (Andeka et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional dan tanpa adanya sebuah media yang mendukung menyebabkan kegiatan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien. Sebagai guru harus bisa membangun lingkungan belajar yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan (Alpian et al., 2019).

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar (*Posttest*)

Item	Kategori	Interval	F	Presentase
15	Tinggi	46 - 60	17	74%
	Cukup	31 – 45	6	26%
	Rendah	16 – 30	0	0%
	Sangat Rendah	15	0	0%
	Jumlah		23	100%
	Skor Maksimal		60	
	Presentase Rata-rata		77,25%	

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kegiatan pembelajaran yang masih tergolong biasa atau monoton, di mana guru kelas hanya mengandalkan model pembelajaran ceramah tanpa dukungan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi ASEAN, hal tersebut menyebabkan proses kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi, serta membuat beberapa siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan ini, penelitian dilakukan yaitu dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *STAD* berbantuan media pembelajaran Jam Putar ASEAN. Dilihat pada tabel 2, bahwasannya hasil dalam penelitian terhadap penerapan model pembelajaran *STAD* berbantuan media Jam Putar ASEAN mengalami peningkatan semangat siswa dalam belajar mapel IPAS di kelas 6 SD N 1 Guyangan dengan kategori tinggi 74%, cukup 26%, rendah 0%, sangat rendah 0%, dengan presentase rata-rata 77,25%.

Melalui penerapan model pembelajaran *STAD* berbantuan media Jam Putar ASEAN mendorong keterlibatan semua anggota dalam kelompok, baik saat eksplorasi media, pada saat diskusi kelompok, maupun mengerjakan tugas yang disajikan oleh guru. media Jam Putar ASEAN tidak hanya memperkuat dalam konsep pembelajaran secara visual dan kinestik, tetapi mampu meningkatkan kesenangan dalam belajar, karena siswa terlibat langsung dengan alat yang digunakan sebagai sumber informasi tambahan dalam berdiskusi kelompok siswa. Sehingga mampu dikatakan, bahwa melalui penggunaan model pembelajaran *STAD* berbantuan media Jam Putar ASEAN dapat berdampak dalam meningkatnya motivasi belajar siswa di kelas 6 SDN 1 Guyangan. Berdasarkan temuan dari studi sebelumnya (Anggraini, 2022) menyatakan bahwa tindakan guru dalam membangun motivasi belajar siswa yaitu seperti, menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, pemberian *reward*, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan variatif, model pembelajaran yang bervariasi, kegiatan belajar yang mendorong partisipasi langsung siswa, serta adanya kolaborasi orang tua dengan pengawasan aktivitas belajar siswa dan menjadi *support system* saat di rumah.

Motivasi dapat mendorong siswa untuk menganalisis peranan dan manfaat belajar, sehingga siswa mampu memperkuat kemauan belajar serta ketekunan dalam belajar (Damayanti et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Putu et al., 2023) menyebutkan bahwa hasil perhitungan atau analisis menunjukkan adanya pengaruh model *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media poster terhadap kompetensi pengetahuan IPA, dapat dilihat saat proses pembelajaran yang mana siswa terlihat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan penerapan mdoel STAD berbantuan media pembelajaran juga mempengaruhi siswa untuk dapat berinteraksi, saling bekerja sama, sehingga setiap peserta didik dituntut untuk lebih percaya diri dan aktif serta saling membantu dalam menguasai maupun memecahkan materi.

Tabel 3. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	2.71575279
	Deviation	
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.143
	Negative	-.089
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 3 yaitu hasil dari uji normalitas data yang diketahui bernilai signifikan $0,200 > 0,05$ artinya data residual dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media Jam Putar ASEAN memiliki nilai signifikan sebesar $0,200 > 0,05$, sehingga dapat ditarik benang merah bahwa nilai signifikan teruji normal. Pengujian normalitas dengan bantuan program SPSS versi 25, dengan maksud mengetahui validitas data *pretest* dan *posttes* memiliki distribusi normal. Uji normalitas adalah salah satu teknik dalam statistika yang digunakan untuk menilai kesesuaian distribusi data terhadap distribusi normal, yang selanjutnya menjadi dasar dalam menentukan apakah analisis statistik parametrik layak untuk digunakan. Jadi, dapat disimpulkan uji normalitas ialah metode uji yang digunakan sebagaimana data yang diperoleh sesuai dengan distribusi pada teori tertentu. Jika data memiliki distribusi normal, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan statistika non parametric. Data dikategorikan berdistribusi normal jika probabilitas lebih dari 0,05,

sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dianggap tidak berdistribusi normal (Matondang et al., 2020).

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1.056	1	44	.310
	Based on Median	.210	1	44	.649
	Based on Median and with adjusted df	.210	1	42.2	.649
	Based on trimmed mean	.989	1	44	.325

Pada tabel 4 yang menyajikan hasil uji homogenitas terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Guyangan, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 1,056, dengan derajat kebebasan (df_1) = 1 dan (df_2) = 44, serta nilai signifikansi sebesar 0,310. Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa adalah 0,310. Karena nilai yang diperoleh melebihi 0,05 ($0,310 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi homogenitas. Dalam analisis data, uji homogenitas dipakai untuk menentukan jenis uji t-test yang sesuai. Data tergolong homogen apabila nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, dan sebaliknya, data dikatakan tidak homogen jika nilai $sig < 0,05$ (Pangesti et al., 2020).

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples T-test Pretest* dan *Posttest*

		Paired Differences		95% Confidence		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-14.609	3.258	.679	-16.017	-13.200	-21.506	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test* pada Tabel 5, nilai signifikansi yang didapat adalah 0,00. Karena nilai ini kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), maka bisa disimpulkan ada pengaruh signifikan antara data sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan nilai t_{hitung} pada tabel 5 sebesar 21,506 dan nilai t_{tabel} yaitu sebesar 2,079, dengan demikian dapat dikatakan bahwa nilai dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,506 > 2,079$). Uji *paired samples T-test*, dimana jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka data tidak menunjukkan adanya pengaruh,

Sebaliknya, nilai sig (2-tailed) di bawah 0,05 mengindikasikan bahwa data memiliki pengaruh. Begitu juga dengan t_{hitung} dan t_{tabel} , jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka data menunjukkan bahwa hasilnya berpengaruh, sebaliknya nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya tidak ada pengaruh. Nilai t_{tabel} yang digunakan harus disesuaikan tingkat signifikansi dalam penelitian. Tingkat signifikansi yang diterapkan adalah 0,01 atau 0,05. Derajat kebebasan atau (dk) dihitung dengan mengurangi dua dari jumlah responden ($dk = n - 2$). Signifikansi korelasi antara dua instrument termasuk signifikansi apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t > t_r$) (Yusup, 2018).

Tabel 6. Uji F atau Anova

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F Sig.
1	Regression	184.495	1	184.495	26.612 .000 ^b
	Residual	148.723	21	37.082	
	Total	167.217	22		

a. Dependent Variable: Posttest

b. Predictors: (Constant), Pretest

Berdasarkan uji f dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan f_{tabel} dengan rumus : $f_{tabel} = F(k-1; n-k) = F(2-1; 23-2) = (1; 21) = 4,325$. Berdasarkan hasil perhitungan analisis menggunakan SPSS 25, dengan kriteria nilai sig $< 0,05$ $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$. Uji F juga bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara simultan mempengaruhi variabel dependen, uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari keseluruhan variabel secara bersama-sama (Romadhoni & Sriyanto, 2024). Uji f atau simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara bersama antara variabel model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN terhadap motivasi belajar siswa. Pada tabel 6, diperoleh nilai sig $0,00 < 0,05$ dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $26,612 > 4,325$. Dapat disimpulkan secara simultan terdapat adanya pengaruh variabel model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN secara terhadap variabel motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Melalui hasil temuan penelitian dan analisis yang dilakukan oleh peneliti di kelas 6 SDN 1 Guyangan, dengan penerapan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN adanya pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan adanya perbedaan signifikan anatara hasil *pretest* dan *posttest* dari angket kuesioner motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya setelah penerapan model pembelajaran

STAD (*Student Team Chievement Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dengan hasil *posttest* yaitu 77,25%. Dibandingkan dengan hasil presentase rata-rata siswa mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional sebesar 52,90%, terdapat peningkatan sebesar 24,35%. Berdasarkan uji F atau uji regresi bahwa hasil dari nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $26,612 > 4,325$ artinya adanya pengaruh secara simultan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya dengan penerapan model pebelajaran STAD (*Student Teams Achievemen Devision*) berbantuan media Jam Putar ASEAN berpengaruh terhadap pada peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Alpian, Y., Anwar, A. S., & Puspawati, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 894–900. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.174>
- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 542–548. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4341>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Andi Sulistio, N. H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga. Eureka Media Aksara. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Berlianawati, A. W., Prasetya, S. P., & Ilyas, M. (2025). Efektivitas dan Kelayakan LKPD Kebencanaan Untuk Meningkatkan Literasi Kebencanaan Siswa SMPN 4 Sidoarjo. *Jurnal Dialektika Penddikan IPS*, 5(1), 285–292. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/65936>
- Damayanti, S. E., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2024). Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas 5 SD 1 Piji Kabupaten Kudus. *Tunas Nusantara*, 6(1), 708–718. <https://doi.org/10.34001/jtn.v6i1.6224>

- Dwiputri, F. A., Kurniawati, F. N. A., & Febriyanti, N. (2022). Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 198–205.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.178>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Lanmai, S. R., & Hardini, A. T. A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5127–5133. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1155>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta. CV Budi Utama.
- Matondang, M. M., Setiya Rini, E. F., Putri, N. D., & Yolviansyah, F. (2020). Uji Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Dan Xii Mipa 2 Di Sma Negeri 1 Muaro Jambi. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 16(3), 218.
<https://doi.org/10.35580/jspf.v16i3.15553>
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4219>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi, Jawa Barat. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30s), 27–32.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2753>
- Prasetyo, R., & Suciptaningsih, O. A. (2022). Penerapan Teori Belajar Humanistik Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 233–237. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.398>
- Putu, N., Kemuning, P., Agung, A., & Agung, G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–20.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.54749>
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah

- Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rismawati, M., Khairiati, E., & Khatulistiwa, S. P. (2020). Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 203–212. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Romadhoni & Sriyanto. (2024). Analisis Uji Kualitas Website Menggunakan Metode Webqual 4.0 pada ITBA DCC PKSDU Pringsewu. *Jurnal Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Teknik Informatika*, 3(1), 1–12. <https://jurnal.akommedia.net/index.php/JILKOMSITI/article/view/48>
- Sintia Anggraini, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Vol. 6 No. 3 Tahun 2022, 5287-5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Situmorang, T., Putra, M. J. A., & Witri, G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli Tata Surya Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1740–1750. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8984>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2020). Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematik. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 499–507. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29191>



Syntactic Phrases Analysis in Disney Wish Movie

Desi Kumala Sari Antonia^{1*}, Tuminah²

desikumalasariantonia@gmail.com^{1*}, tuminah@sanagustin.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2}Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

Received: 22 05 2025. Revised: 12 06 2025. Accepted: 15 06 2025.

Abstract : This research analyzed syntactic phrases that are used in the dialogue of the Disney Wish movie. This research aims to find out the types of phrases and the most common phrases that are used by the main characters in the Disney Wish movie. The methodology used in this research is a qualitative method with a descriptive approach. In data collection, the researcher uses Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) and the note-taking technique. The research data is the types of phrases and the most common phrases. The research sources is a movie accessed from Disney+ Hotstar platform and a movie transcription. The researcher employs three steps in data analysis: data reduction, data display, and drawing conclusions. The research results showed that from 145 total of phrases, the researcher found four types of phrases, namely Noun Phrase (NP) which 87 occurrences or 60,00%, Verb Phrase (VP) which 36 occurrences or 24,83%, Adjective Phrase (AdjP) which 3 occurrences or 2,07%, and Preposition Phrase (PP) which 19 occurrences or 13,10%. The most common phrases that are used by the main characters in the Disney Wish movie is noun phrase. In English education, especially for teachers who teach English, this research can contribute as a teaching tool to teach about phrases.

Keywords : Syntactic, Phrases, Movie.

INTRODUCTION

Syntax is one of the language disciplines that specializes in examining sentence formation patterns. Syntax is an important field of science in English because it provides an understanding of how a sentence is formed and organizes sentence structure. (Rahmawati et al., 2022) mentioned that syntax is a science that is concerned with grammatical structure, including the arrangement of words, phrases, and clauses within sentences. Further, Daulay et al., (2021) state that syntax is the procedure and processes of constructing sentences and paragraphs through grammatical combination of words, phrases, and clauses. From these definitions, it can be concluded that syntax is the study of sentence structure and how words are arranged into phrases, and clauses are arranged into sentences. Syntax is divided into several parts, namely phrases, clauses, and sentences. Phrases are one of the basic grammatical units in English. As

a part of grammatical, phrases function as a sentence composition. Understanding phrases more deeply is the first step as a basis for examining sentence structure.

A phrase is a unity of grammar in a sentence that has no predicate and is formed by combining some words (Fajri & Astuti, 2024). On the other hand, (Melinovianti & Utami, 2022) say that a phrase refers to the combination of some words in a grammatical structure that collectively serve a function usually performed by a single word elsewhere. From these definitions, it can be interpreted that a phrase is a grouping of two or more words that form a unit but have no predicate. There are five types of phrases, namely noun phrases, verb phrases, adjective phrases, preposition phrases, and adverb phrases. A noun phrase is a grouping of a noun and other words such as determiners, adjectives, and quantifiers, that form a noun phrase with the nouns as the head (Sitinjak et al., 2023). A verb phrase is a grouping of words consisting of a verb, auxiliary or modal and headed by a verb (Reza & Rohiyatussakinah, 2023). An adjective phrase is a combination of an adverb and an adjective (Aryanti et al., 2021). A preposition phrase is a series of words that includes a preposition as the core, a preposition object, and the words describing the object (Amaliya et al., 2020). An adverb phrase is a grouping of another adverb that is headed by an adverb (Helmie et al, 2022; Sharma, 2020).

Phrase is one of the English materials that is taught at school. However, by the types of phrases, most students still have difficulty understanding phrases. This causes many errors in writing phrases. Simbolon, (2021) explains that many syntactical errors in phrase structure were made by the eleventh-grade students of the private school Santu Petrus Sidikalang in writing compositions in the academic year of 2020/2021. The common errors of phrase made by the students are noun phrases. Further, Maulina & Idris, (2020) also state that BIPA students make 10-word order errors in writing essays. One of the word order errors in this article is a syntactic phrase. A noun phrase is the most common error of syntactical error made by BIPA students. The factor that causes syntactic phrase errors in both phenomena is the interference of the mother tongue. The other factor is the lack of understanding of phrases. Because of that, this research is important to be done to deepen the understanding of the phrase.

Many research was conducted about syntactic phrases. Some previous research that is related to this research was conducted by Islami & Ardila, (2022) entitled “Syntactical Analysis of Phrases and Sentences Found in the Song Lyric the World’s Smallest Violin by AJR”. This research focuses on analyzing syntactic phrases and sentence patterns in AJR’s “The World Smallest Violin” song’s lyrics using Yule’s theory (2010). In the song lyrics found 22 sentences, 1 Noun Phrase, 4 Verb Phrase, 1 Preposition Phrase, 1 Adverb Phrase, 7 conjunctive, and 3

sentence bars. Further, Maulidyah et al., (2024) entitled “An Analysis of Types of Phrases Used in Taylor Swift Song’s Lyric from The Tortured Poets Department Album”. The purpose of this research is to determine the phrase types in the song’s lyrics in “The Tortured Poets Department” album by Taylor Swift. The theory used is Moleong’s theory. Of the phrases found in the three songs, the results showed 49 occurrences namely 19 Noun Phrase, 15 Verb Phrase, 2 Adjective Phrase, 6 Preposition Phrase, along with 24 Adverb Phrase. The similarities between this research with the previous research are the same is analyze syntactic phrases. The novelty of this research lies in the main theory. This research uses the syntactic theory proposed by Noam Chomsky (1995).

Studying phrases structure, can be done through poems, magazines, newspapers, song lyrics, movies, etc. Movies are one of the mass media suitable for learning phrases. Rinaldi et al, (2023) state that a movie is a really engaging educational tool because it can convey the beauty and realities of motion through sound effects, visuals, and motion, and because it can be viewed again as needed. Besides having effects, visuals, and motion, the movie also has a subtitle that helps to make it easier to learn phrase structure. Based on the explanations that movies can be used as an educational tool, the researcher chose an animated movie produced by Walt Disney Animation entitled “Wish” for this research. Disney Wish was released on November 22, 2023. Allison Moore and Jennifer Lee wrote the movie script, and the directors are Chris Buck and Fawn Veerasunthom. This movie is about the adventure of a girl named Asha who lives in Rosas Kingdom. Asha prayed to the shooting star for help so that she could free and reveal King Magnifico’s crimes. Her prayer was answered with the fall of a magical creature from the sky that came from a star. Asha and Star work together to reveal King Magnifico’s crimes. The dialogue used by the main characters will be the subject of analysis. The research focuses is analyzing the types of phrases and the most common phrases found in the dialogue of the main character.

This research uses syntactic theory “The Minimalist Program” proposed by Noam Chomsky (1995), as the main basis for analyzing the phrase structure in the dialogue used by the main character in the Disney Wish movie. “The Minimalist Program” by Noam Chomsky classifies phrases based on the hierarchical structure, whereas the theory in the previous research classifies phrases functionally. The results of this research can provide a deeper understanding of phrases and their structure in popular media such as animated movies. For teachers who teach English, they can use this movie as a teaching tool to teach about phrases.

And for the learners, the researcher hope this research can help they understand more deeply about phrases.

RESEARCH METHODS

This research aims to analyze the types of phrases and the most common phrases that are used by the main character in the Disney Wish movie. The research data is the types of phrases and the most common phrases that are used by the main character of the Disney Wish movie. The primary source of this research is a movie accessed through the Disney+ Hotstar platform which is the authentic media of the movie, and a manual transcription made by the researcher. The selection of the Disney+ Hotstar platform as the primary source is because this platform provides the official version, and there is no change in dialogue as in the pirated version. Meanwhile, the transcription serves as a structured text document to simplify phrase analysis. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. Qualitative research is descriptive, the data collected takes the form of words or pictures rather than numbers (Bogdan & Biklen in Made et al., 2021).

This research uses a descriptive qualitative design because the data collected in the form of text and explained descriptively. The data collection techniques are Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) and note-taking techniques. In Simak Bebas Libat Cakap technique, the researcher only acts as an observer without intervention. Simak Bebas Libat Cakap technique in this research was conducted by watching or observing the movie without direct interaction with the subject, because the subject research is in the form of audio visual. Furthermore, note-taking technique involves writing the dialogue that contains the target phrases. Data is examined through three key steps: data reduction, data display, and drawing conclusion. In classifying the data, this research uses a tree diagram theory proposed by Noam Chomsky (1995). The research instrument is the researcher itself. Thus, the results analysis was validated through investigator triangulation, where a linguistics expert checks the appropriateness of the phrase classification with the syntactic theory that are used in this research.

RESULTS AND DISCUSSIONS

The table below presents the research results on the types of phrases discovered in the dialogues of the Disney Wish movie, as used by the main character.

Table 1. List of Phrases used by the main characters in the Disney Wish movie

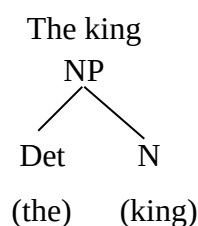
Types of Phrases	Frequency	Percentages
Noun Phrase (NP)	87	60,00%

Verb Phrase (VP)	36	24,83%
Adjective Phrase (Adj P)	3	2,07%
Preposition Phrase (PP)	19	13,10%
Total	145	

The data on the table showed that the researcher found 145 phrases that are used by the main characters in the Disney Wish movie. From 145 phrases, there are four types of phrases that are used by the main characters, namely Noun Phrase which 87 occurrences or 60,00%, Verb Phrase which 36 occurrences or 24,83%, Adjective Phrase which 3 occurrences or 2,07%, and Preposition Phrase which 19 occurrences or 13,10%. From the four types of phrases, the most common type of phrase used by the main characters is a noun phrase. The researcher analyzed types of phrases using a tree diagram by Noam Chomsky (1995) that categorized phrases into a total of five types. Noun Phrase, Verb Phrase, Adjective Phrase, Preposition Phrase, and also Adverb Phrase are each one of these. From five types of phrases, the researcher found four types of phrases that are used by the main characters' in the Disney Wish movie. Those findings are then discussed as follows: Noun Phrase (NP), Verb Phrase, Adjective Phrase (Adj P), and Preposition Phrase (PP).

Noun Phrase (NP). The types of phrases that are mostly used by the main character's dialogue in the Disney Wish movie are noun phrases, which 87 occurrences. Noun phrases consist of determiners, possessive determiners, quantifiers, numbers, and adjectives. Here are examples of noun phrases used by the main characters portrayed in a tree diagram:

(1) The king



(2) Your wish

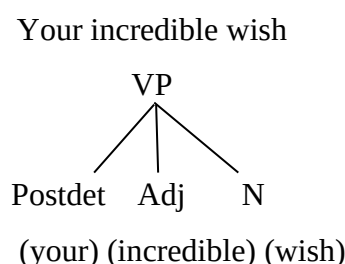


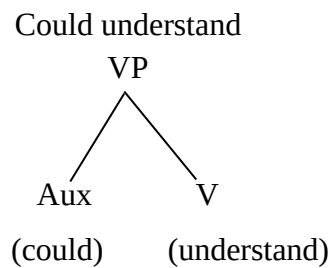
Figure 1. tree diagram of noun phrase

Based on data (1) and (2) above, "*the king*" is a noun phrase. It is because the phrase consists of determiners and a noun, *the* acts as a determiner and *king* acts as a noun. "*Your*

incredible wish” is a noun phrase because it consists of a possessive determiner (*your*), an adjective (*incredible*), and a noun (*wish*).

Verb Phrase. The verb phrase found in the main character’s dialogue of the Disney Wish movie is 36 occurrences. Verb phrase consists of auxiliary or modal, past participle (V3), and Ving. Here are examples of verb phrases used by the main characters portrayed in a tree diagram:

(1) Could understand



(2) Is happening

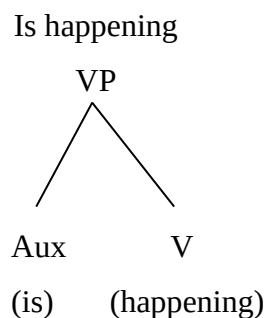
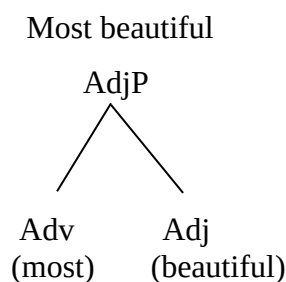


Figure 2. tree diagram of verb phrase

Based on data (1) and (2) it can be seen that “*could understand*” and “*is happening*” is a verb phrase. It is because the phrase consists of an auxiliary and a verb, which *could* act as an auxiliary and *understand* as a verb. Then *is* acts as an auxiliary and *happening* acts as an verb (Ving).

Adjective Phrase (Adj P). The least used phrase by the main characters is an adjective phrase, which 3 occurrences. An adjective phrase consists of an adverb and an adjective. Here are examples of adjective phrases used by the main character portrayed in a tree diagram:

(1) Most beautiful



(2) Very beautiful

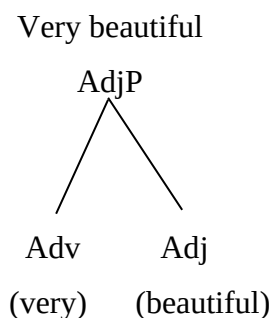
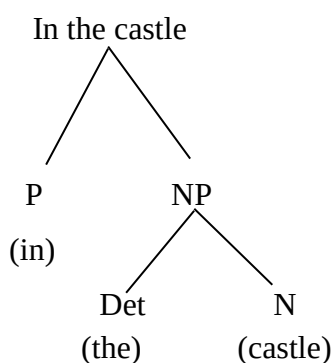


Figure 3. tree diagram of adjective phrase

Based on data (1) and (2) above, “*most beautiful*” and “*very beautiful*” is an adjective phrases. It is because the phrase consists of an adverb and an adjective, *most* and *very* act as adverbs, and *beautiful* acts as an adjective.

Preposition Phrase (PP). Preposition phrases used by the main characters in the dialogue of the Disney Wish movie are 19 occurrences. A preposition phrase consists of a preposition and a noun phrase. here are examples of preposition phrases used by the main characters portrayed in a tree diagram:

(1) In the castle



(2) With a star

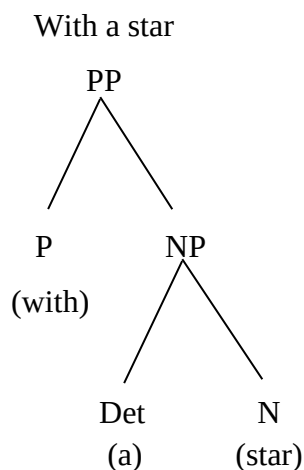


Figure 4. tree diagram of preposition phrase

Based on data (1) above, “*in the castle*” is a preposition phrase because it consists of a preposition and a noun phrase. *In* act as a preposition, *the* act is a determiner, and *castle* acts as a noun. Then, *with* acts as a preposition, *a* acts as a determiner, and *star* acts as a noun.

CONCLUSION

From the results and analysis above, deduced that the main characters of the Disney Wish movie used four types of phrases in the dialogue those are noun phrase which 87 occurrences or 60,00%, verb phrase which 36 occurrences or 24,83%, adjective phrase which 3 occurrences or 2,07%, and preposition phrase which 19 occurrences or 13,10% . The total number of phrases that the researcher found in the main characters’ dialogue of the Disney Wish movie is 145. The most common phrases that are used by the main character are noun phrases.

REFERENCES

- Amaliya, D. P., Widodo, S., & Chasanah, Z. (2022). The analysis of prepositional phrases found in the Carlo’s short story Pinocchio and its application in teaching writing. *Scripta: English Department Journal*, 9(1), 79–86.
<https://doi.org/10.37729/scripta.v9i1.1478>
- Aryanti, M., Purwaningsih, D. R., & Handoyo, R. P. (2021). An Analysis of Translation Shift of Adjective Phrases in the Subtitle of 2019 Movie “Jumanji: The Next Level.” *J-Lalite: Journal of English Studies*, 2(2), 47.
<https://doi.org/10.20884/1.jes.2021.2.2.4955>
- Daulay, S. H., Dalimunte, M., & Ningrum, D. W. (2021). A Syntactical Analysis of Phrases Used in Josh Groban Song Lyrics. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 7(2), 161. <https://doi.org/10.30872/calls.v7i2.6235>
- Fajri, Astuti, et al. (2024). Analysis of Phrases Based on their Forming Elements in the Film Langit Tak Selamanya Abu-Abu by Kemendikbud RI. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 67–79. https://doi.org/https://doi.org/10.37680/lingua_franca.v3i1.4592
- Helmie, J., & Kurniawati, N. (2022). Analysis of English Clause Patterns: (A Qualitative Analytical on Clause Pattern in Novel). *Jurnal JOEPALLT (Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching)*, 10(2).
<https://doi.org/10.35194/jj.v10i2.2562>
- Islami, M. R., & Ardila, I. (2022). Syntactical Analysis of Phrases and Sentences Found in the

- Song'S Lyric "the World'S Smallest Violin" By Ajr Sketch Journal Syntactical Analysis of Phrases and Sentences Found in the Song'S Lyric "the World'S Smallest Violin." *SKETCH JOURNAL: Journal of English Teaching, Literature and Linguistics*, 2(2), 86–98. <https://jurnal.stairakha-amuntai.ac.id/index.php/SKETCH/article/view/264>
- Made, I., Dangin, O., Tambingon, H. N., & Senduk, J. F. (2021). Principal behavior as educational leaders (Case study at public senior high school II Dumoga, Indonesia). *Int J Appl Res* 2021;7(1):182-187. <https://www.allresearchjournal.com/archives/?year=2021&vol=7&issue=1&part=C&ArticleId=8175>
- Maulidyah, Z., Syamsuar, F., & Lestari, N. (2024). *An Analaysis on Types of Phrases Used in Taylor Swift Song's Lyric From "The Tortured Poets Department Album*. 7(3), 11716–11723. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/jrpp/article/view/31634/>
- Maulina, M., & Idris, N. S. (2020). *Word Order Errors in Phrase Structure in BIPA Students' Essays*. 424(Icollite 2019), 310–313. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.102>
- Melinovianti, N. N., & Utami, N. P. C. P. (2022). The Syntactical Analysis of Patterns Sentence Found in the 'Codlplay' Song Lyrics. *Elysian Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.36733/elysian.v3i4.5120>
- Rahmawati, Gaol, S. P. L., Hutabarat, N. D. B., & Pandiangan, T. (2022). An analysis phrase structure rules in Anneth song lyrics. *Indonesian EFL Journal*, 8(1), 73–82. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v8i1.5590>
- Reza, F., & Rohiyatussakinah, I. (2023). *An Analysis of the Noun Phrase and the Verb Phrase Produced in "Love Me Like You Do" Song*. 6(2), 202–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.47080/jeltl.v6i2.2757>
- Rinaldi, S.-, -, N.-, Sutikno, E. U., Gunawan, Y. I., & Firdaus, M. I. (2023). an Analysis of Using Movie Lost in Translation in Sociolinguistics Class on the Seventh Semester Students Understanding Culture and Language. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.31000/globish.v12i1.7760>
- Sharma, L. R. (2020). Teaching Students to Identify Major Structures of Phrases in English. *Galore International Journal of Applied Sciences and Humanities (Www.Gijash.Com)*, 4(March), 18. www.gijash.com
- Simbolon, V. R. (2021). Analyzing Student's Errors in Writing Composition. A Thesis.

Theachers Training and Education Faculty. Catholic University of Saint Thomas.

KAIROS ELT JOURNAL, 5(2), 1–11.

<https://doi.org/https://doi.org/10.54367/kairos.v5i2.1446>

Sitinjak, V. N., Surbakti, A. A., Kristin, N., Damanik, A. A. A., & Sitohang, A. J. (2023).

Structural Syntactic Analysis of Noun Phrase in Indonesian. 89–94.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33884/basisupb.v10i1.711>



Program Psikoedukasi Mengatasi *Bullying* pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi

Nur Fitriyah Efendi^{1*}, Aan Widiyono²

211330000908@unisnu.ac.id^{1*}, aan.widiyono@unisnu.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 10 05 2025. Revised: 17 06 2025. Accepted: 29 06 2025.

Abstract : This study aims to identify the forms and factors of bullying, strategies for overcoming bullying and deepening the understanding of students at SDN 1 Sowanlor regarding the dangers of bullying. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. Data were collected through observation, interviews and documentation techniques. The results of the study indicate that children with special needs who are categorized as slow learners, dyslexics and dysgraphia are victims of bullying. The forms of bullying experienced include verbal and physical bullying which are influenced by environmental factors and family conditions. To overcome this problem, researchers conducted a psychoeducation program using posters and powerpoint media about bullying. This program contributed significantly to fostering empathy and increasing students' awareness of the importance of mutual respect and stopping bullying behavior in the school environment.

Keywords : Bullying, Children with Special Needs, Psychoeducation Program.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk dan faktor terjadinya *bullying*, strategi mengatasi *bullying* serta memperdalam pemahaman para siswa di SDN 1 Sowanlor terkait bahaya *bullying*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak ABK yang dikategorikan sebagai anak *slow learner*, *disleksia* dan *disgrafia* menjadi korban *bullying*. Bentuk *bullying* yang dialami mencakup *bullying* secara verbal maupun fisik yang dipengaruhi faktor lingkungan pergaulan dan kondisi keluarga. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti melakukan program *psikoedukasi* menggunakan media poster dan *powerpoint* tentang *bullying*. Program ini berkontribusi nyata dalam menumbuhkan empati dan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya saling menghargai serta menghentikan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah.

Kata Kunci : *Bullying*, Anak ABK, Program *Psikoedukasi*.

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusi merupakan suatu sistem yang dirancang guna menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Aeny et al., 2022). Sekolah inklusi menyediakan peluang bagi siswa dengan kebutuhan khusus agar memperoleh pendidikan yang sama dengan siswa lainnya di lingkungan sekolah. Dengan adanya program ini, siswa berkebutuhan khusus dapat belajar bersama siswa dalam satu sistem pendidikan yang sama sehingga diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian. Sementara itu, siswa reguler juga akan terbiasa hidup berdampingan dan belajar menghargai perbedaan melalui sikap toleransi terhadap sesama (Ardaniyah & Widiyono, 2023). Kebijakan ini, diharapkan sekolah mampu menyediakan layanan pendidikan yang merata bagi semua anak, tanpa membedakan latar belakang maupun kondisi mereka. Sekolah perlu memastikan bahwa tidak ada diskriminasi atau perbedaan antar siswa berdasarkan latar belakang sosial, ekonomi atau fisik agar tidak terjadi *bullying* (Nuriyanti et al., 2024).

Bullying merupakan isu serius dalam dunia pendidikan yang bisa berdampak negatif jangka panjang baik bagi korban, pelaku maupun lingkungan sekitar. Pada tingkat sekolah dasar perilaku *bullying* bisa muncul dalam berbagai bentuk seperti intimidasi fisik, verbal atau sosial yang dilakukan oleh siswa terhadap teman sebayanya (Nurlia & Suardiman, 2020). Dampak *bullying* tidak hanya memengaruhi prestasi akademis, tetapi juga perkembangan psikologis dan emosional anak (Udhiyanasari, 2019). Perilaku *Bullying* di lingkungan sekolah dipengaruhi oleh berbagai penyebab dan dapat muncul dalam beragam bentuk. Menurut (Mohan & Bakar, 2021) sebagian besar tindakan *bullying* berakar dari adanya struktur kekuasaan, dimana seorang anak merasa lebih berkuasa kemudian menyalahgunakan kekuasaan tersebut melalui perilaku yang menyimpang. Bentuk-bentuk *bullying* yang terjadi di sekolah meliputi kekerasan fisik, pelecehan secara verbal hingga tindakan pengucilan (Oktaviany & Ramadan, 2023).

Tindakan *bullying* di lingkungan sekolah turut berdampak pada proses belajar siswa berkebutuhan khusus. Akibatnya, mereka merasa terganggu dan tidak betah saat berada di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan anak menjadi terganggu dan tidak nyaman berada di sekolah. Dampak yang muncul salah satunya adalah anak tidak mampu untuk belajar dengan baik di sekolah sehingga tujuan pembelajaran juga sulit tercapai dengan baik (Damayanto et al., 2020). Diperkuat dengan pernyataan (Nasir, 2018) pengalaman *bullying* di sekolah bisa menyebabkan dampak buruk seperti meningkatnya depresi, penurunan prestasi akademik

bahkan bisa memicu tindakan bunuh diri. Yang lebih mengkhawatirkan, anak yang menjadi pelaku *bullying* berisiko lebih besar berkembang menjadi pelaku kejahatan dibanding anak yang tidak terlibat *bullying*. Berbagai data menunjukkan bahwa fenomena *bullying* di sekolah berkaitan erat dengan isu psikologis, sehingga penanganan serius terhadap pelaku sangat diperlukan.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan ibu Duwik Iswanti, S.Pd. menunjukkan bahwa anak berkebutuhan khusus (ABK) yang mengikuti kelas reguler sering menjadi korban *bullying* diantaranya dikategorikan sebagai *slow learner*, disleksia dan disgrafia. Anak dengan tipe *slow learner* mengalami keterlambatan belajar dan memiliki kecerdasan sedikit di bawah rata-rata, namun tidak termasuk sebagai gangguan mental. Mereka membutuhkan lebih banyak waktu dan pengulangan secara intensif untuk menyelesaikan tugas-tugas, baik yang bersifat akademik maupun non-akademik (Sauqi & Harsiwi, 2024). *Disleksia* adalah ketidakmampuan seseorang dalam membaca yang disebabkan oleh gangguan perkembangan otak saat menerima sebuah informasi. Gangguan ini sering dialami oleh anak ketika kesulitan dalam proses membaca, mengeja dan menulis (Anita et al., 2024). *Disgrafia* merupakan gangguan dalam proses belajar yang menyebabkan seseorang kesulitan untuk menuliskan atau mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tertulis, anak *disgrafia* kesulitan dalam membuat huruf dan simbol matematis (Nurfadhillah et al., 2021).

Siswa ABK kerap menjadi sasaran *bullying* di sekolah akibat perbedaan kondisi maupun kemampuan yang mereka miliki. Namun, melalui sistem pendidikan inklusif, siswa ABK dapat memperoleh pendampingan yang tepat untuk membantu mereka mengembangkan kedisiplinan dan potensi diri secara maksimal (Thoyyibah, Attalina & Widiyono 2022). Tindakan *bullying* yang dilakukan siswa kepada temannya seperti menyindir, mengejek, mengucilkan, memukul, mendorong, melempar barang dan memanggil dengan kata yang kasar. Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya *bullying* yaitu lingkungan pergaulan. Hal tersebut bisa mempengaruhi pertumbuhan karakter dan emosional anak (Putri, 2022). Strategi sekolah dalam mengatasi *bullying* seperti memasang poster berisi pencegahan *bullying* dan penguatan pendidikan karakter. Karena pentingnya kesadaran akan bahaya *bullying*, diperlukan adanya program *psikoedukasi* (Fang et al., 2021).

Pelaksanaan program *psikoedukasi* menjadi langkah strategis yang penting dalam menanamkan kesadaran bahwa tindakan *bullying* merupakan perilaku yang tidak baik (Iswan & Royanto, 2019). Program *psikeodukasi* adalah suatu pendekatan dalam bidang psikologi dan kesehatan mental yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, pemahaman serta

pengetahuan kepada individu atau kelompok mengenai permasalahan kesehatan mental yang terjadi (Panggalo et al., 2024). Program psikoedukasi menjadi salah satu bentuk intervensi yang efektif untuk menanamkan pengertian bahwa *bullying* merupakan tindakan yang tidak dapat diterima (Iswan & Royanto, 2019). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yuli & Efendi, 2022) yang menunjukkan program *psikoedukasi* “Mencegah dan Melawan Perundungan” (*bullying* dan *cyberbullying*) mampu meningkatkan pengetahuan serta kesadaran siswa terhadap bahaya tindakan *bullying*. Utara (2024) yang menyatakan bahwa pelaksanaan *psikoedukasi* mengenai *bullying* memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan wawasan siswa terkait permasalahan tersebut.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini mencakup: (1) bagaimana jenis *bullying* yang dialami oleh anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusi; (2) faktor apa saja yang menjadi pemicu *bullying* terhadap anak berkebutuhan di sekolah inklusi; (3) strategi apa yang paling tepat untuk mengatasi *bullying*. Tujuan pada penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi bentuk dan jenis *bullying* yang dialami oleh siswa ABK di sekolah inklusi; (2) mengenali faktor penyebab yang memicu terjadinya *bullying* terhadap ABK di sekolah inklusi; (3) mengetahui strategi penanganan yang tepat dalam menghadapi *bullying* terhadap ABK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi guna untuk mengetahui strategi mengatasi *bullying* pada anak ABK. metode kualitatif bertujuan menghasilkan data dalam bentuk deskriptif. Penelitian yang datanya deskriptif diperoleh dari hasil observasi baik berupa tulisan, ucapan maupun tindakan dari subjek yang diteliti (Waruwu, 2024). Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Sowanlor Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Sekolah ini merupakan salah satu SD yang pengimplementasikan pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus. SDN 1 Sowanlor merupakan salah satu SD yang menyediakan sekolah bagi anak inklusi. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 4 dan 5 di SDN 1 Sowanlor. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16-19 April 2025. Terdapat siswa berkebutuhan khusus yang dikategorikan sebagai anak *show learner*, *disleksia* dan *disgrafia*. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa masih ada *bullying* di SDN 1 Sowanlor.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam kegiatan observasi, peneliti mengamati dan menafsirkan apa yang dilihat

serta didengar, kemudian mencatat, menganalisis dan menyimpulkan bentuk, faktor serta strategi mengatasi bullying (Larozza et al., 2023). Wawancara dilakukan kepada guru kelas 4 dan 5, kepala sekolah serta 7 siswa korban *bullying* untuk memperoleh informasi, pengalaman dan pandangan mereka tentang bullying. Penelitian menggunakan pedoman wawancara. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan apa yang dibutuhkan secara mendalam. Kegiatan dokumentasi berupa gambar, rekaman suara dan video pelaksanaan program psikoedukasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan: merangkum data, menyusun penyajiannya dan membuat kesimpulan yang telah diverifikasi untuk menjaga konsistensi (Dewanti et al., 2023). Peneliti menggunakan triangulasi data untuk memastikan keabsahan data. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman menyeluruh mengenai program *psikoedukasi* dalam menangani *bullying* terhadap siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan *Bullying* adalah perilaku yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang dengan tujuan menyakiti, merendahkan dan membahayakan orang lain. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa ada 7 siswa berkebutuhan khusus (ABK) yang menjadi korban *bullying* di kelas 4 dan 5 SDN 1 Sowanlor. Anak ini mengikuti kelas reguler dan memiliki beberapa hambatan belajar seperti *slow learner*, disleksia dan disgrafia. *Slow learner* adalah anak dengan kemampuan belajar yang berada sedikit di bawah rata-rata, baik dalam satu maupun seluruh aspek akademik. Hambatan ini juga dapat memengaruhi kemampuan lain seperti bahasa dan komunikasi, emosi sosial serta moral (Nurfadhillah et al., 2021). Sementara itu, *disleksia* merupakan gangguan perkembangan yang menyebabkan anak kesulitan dalam membaca, mengeja dan menulis karena otaknya mengalami hambatan dalam mengolah informasi (Anita et al., 2024). Adapun *disgrafia* adalah hambatan dalam menuangkan pikiran ke dalam bentuk tulisan. Anak *disgrafia* seringkali disalah pahami sebagai anak malas, bodoh atau nakal (Ginting et al., 2023).

Hasil wawancara dengan kepala sekolah serta wali kelas 4 dan 5 di SDN 1 Sowanlor salah satu faktor utama yang mendorong terjadinya *bullying* di sekolah adalah lingkungan pergaulan. Siswa yang berada dalam kelompok pertemanan yang kurang sehat cenderung meniru perilaku negatif yang mereka saksikan atau alami. Ketika seorang anak terbiasa melihat teman sebaya mengejek, merendahkan atau melakukan kekerasan verbal perilaku tersebut sering dianggap wajar bahkan keren. Selain itu, faktor keluarga juga turut berperan

seperti kondisi keluarga broken home serta kebiasaan berbicara kasar dan keras dihadapan anak. Kondisi ini dapat membentuk karakter anak yang agresif dan tidak empati terhadap orang lain. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Utara, 2024) yang menyatakan bahwa pola asuh orang tua, lingkungan sekolah dan sosial yang tidak kondusif serta paparan media elektronik seperti televisi dan internet dapat memengaruhi perkembangan mental dan emosional anak yang pada akhirnya berpotensi memunculkan perilaku menyimpang, agresif hingga kekerasan.



Gambar 1. Wawancara dengan Siswa Korban Bullying

Hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa jenis *bullying* yang paling sering ditemukan adalah secara verbal dan fisik. Bentuk *bullying* verbal yang sering terjadi yaitu mengejek dengan sebutan nama orang tua, pengucilan terhadap teman serta penggunaan nada bicara yang kasar. Sementara itu, *bullying* fisik dilakukan dengan cara memukul, melempar benda dan mendorong. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Despa, 2021) yang mengungkapkan bahwa anak-anak pada tahap usia dini biasanya menunjukkan perilaku agresif secara fisik seperti mencubit, memukul, menendang, mendorong dan melempar benda. Selain itu, penelitian (Adiyono et al., 2022) juga mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa *bullying* bisa terjadi dalam bentuk ucapan maupun tindakan seperti menghina, menakut-nakuti, hingga memberi tekanan secara psikologis.

Strategi sekolah di SDN 1 Sowanlor dalam mengatasi *bullying* melalui penguatan pendidikan karakter yang diterapkan dalam berbagai kegiatan sekolah. Kegiatan rutin seperti upacara bendera, pembacaan Asmaul Husna dan aktivitas pembiasaan positif lainnya menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sikap saling menghargai antar siswa. Selain itu, guru juga berperan aktif dengan memberikan motivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Jika ditemukan adanya perilaku yang mengarah pada *bullying*, guru akan melakukan pendekatan secara personal kepada siswa yang bersangkutan. Apabila pendekatan tersebut belum membuahkan hasil siswa akan dipanggil ke ruang kantor untuk diberikan

arahan, pemahaman dan motivasi secara lebih intensif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengubah perilaku negatif menjadi sikap yang lebih positif dan bertanggung jawab. Selain itu, penerapan program *psikoedukasi* juga menjadi strategi penting dalam meminimalisir terjadinya *bullying* disekolah.



Gambar 2. Pelaksanaan Program *Psikoedukasi* dan Foto bersama Korban *Bullying*

Program *Psikoedukasi* yaitu upaya meningkatkan pemahaman individu atau kelompok guna mencegah terjadinya gangguan psikologis atau kondisi tertentu dalam suatu komunitas (Kami & Nababan, 2024). Salah satu tujuan utama *psikoedukasi* di lingkungan sekolah adalah untuk mencegah tindakan *bullying* antar siswa. (Amarya et al., 2022) menjelaskan bahwa *psikoedukasi* juga memiliki tujuan untuk mengubah cara berpikir siswa terhadap sejumlah konsep tertentu. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat mengenali dan memahami berbagai bentuk perilaku *bullying*, mengetahui dampaknya, serta memahami peran masing-masing dalam skenario perundungan baik sebagai pelaku, korban maupun saksi. Dengan demikian, siswa memiliki bekal untuk bertindak dengan bijak saat menghadapi atau menyaksikan situasi perundungan di lingkungan sekolah.



Gambar 3. Media *Powerpoint* dan Poster

Penerapan program *psikoedukasi* di SDN 1 Sowanlor dilaksanakan melalui rangkaian kegiatan interaktif yang melibatkan 15 siswa dari kelas 4 dan 5. Pada kegiatan pertama, peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan media poster "*STOP BULLYING*,

bullying tidak membuatmu keren!" dan *Powerpoint* yang berjudul "Stop *Bullying*, Yuk!" Materi ini berisi penjelasan mengenai bahaya *bullying* baik bagi korban maupun pelaku, serta pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan menyenangkan. Program ini juga dirancang untuk memotivasi siswa agar lebih percaya diri, berani bersuara dan tetap semangat dalam menjalani aktivitas sekolah tanpa rasa takut. Pada kegiatan kedua, setelah penyampaian materi peneliti melakukan wawancara kepada 7 siswa yang menjadi korban untuk menggali respons. Hasilnya sangat positif siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mengalami perubahan perilaku. Mereka tampak lebih ceria, terbuka untuk bercerita dan mulai bergaul lebih aktif dengan teman-temannya tanpa merasa takut akan dibully.

Program ini terbukti mampu membangun kesadaran serta mendorong terciptanya iklim sosial yang lebih sehat di lingkungan sekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh (Yuli & Efendi, 2022) metode *psikoedukasi* seperti yang diterapkan dalam kegiatan ini, berpotensi menjadi salah satu pilihan solusi dalam menyelesaikan permasalahan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah serta mendukung terciptanya iklim sekolah yang aman, kondusif dan bebas dari tindakan kekerasan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *bullying* terhadap siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar masih menjadi permasalahan serius yang dapat menghambat proses belajar dan perkembangan sosial mereka. Bentuk *bullying* yang ditemukan berupa verbal dan fisik, dengan faktor penyebab utama berasal dari lingkungan pergaulan yang negatif dan kondisi keluarga yang tidak mendukung. Hasil analisis yang dilakukan sesudah melakukan program *psikoedukasi* menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan telah meningkatkan pemahaman mengenai *bullying*, membangun kesadaran, empati dan perubahan perilaku siswa. Melalui media interaktif seperti poster dan *powerpoint*, siswa tidak hanya memahami akibat dari *bullying* tetapi juga terdorong untuk membangun suasana sekolah yang aman serta menerima setiap perbedaan. Program ini memberikan kontribusi nyata terhadap upaya pencegahan *bullying* di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Adiyono, A., Adiyono, A., Irvan, I., & Rusanti, R. (2022). Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku *Bullying*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1050>

- Aeny, A. N., Rahmadhani, L. W., Azzahra, S. M., & Santoso, G. (2022). Analisis dan Evaluasi: Program Pendidikan Inklusi Melalui Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(3), 118–126. <https://doi.org/10.9000/jpt.v1i3.495>
- Amarya, Z., Rikman, C., Doddy, U., & Wibowo, H. (2022). “Aku Siswa Anti Bullying”: Layanan Psikoedukasi untuk Mencegah Bullying di Sekolah A B S T R A K. *Magistrorum Et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 429–439. <https://ejournal.uksw.edu/jms/article/view/6542>
- Anita, N., Ramadhani, P., Nurcahyo, I., Putra, I., Wanodiasari, M., Surakarta, U. M., Surakarta, U. M., Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2024). STRATEGI GURU PADA PENANGANAN SISWA DISLEKSIA DI. 2, 190–201. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p190-201>
- Ardaniyah, N., & Widiyono, A. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Tindakan Perundungan pada Siswa di Kelas VI SD Al-Islam. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 81–94. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3676>
- Ayuni Despa. (2021). Pencegahan Bullying dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 2(3), 93–100. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.55>
- Damayanto, A., Prabawati, W., & Jauhari, M. N. (2020). Kasus Bullying pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 6(2), 104. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p104-107>
- Dewanti, E. N., Erviana, L., & Aristya, F. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Menggunakan Media Miniatur. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(01), 22–27. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.1.4>
- Fang, M., Zhang, L., Pan, D., & Xie, J. (2021). Evaluating a psychoeducation program to foster chinese primary school students’ covitality. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph18168703>
- Ginting, R. L., Siburian, A. Y. K., Sianturi, T. E., Sianturi, S. M., Ginting, N. B., & Pratiwi, S. A. (2023). Bimbingan Konseling Bagi Anak Cerdas Istimewa Dan Kesulitan Belajar (Disleksia, Disgrafia, Diskalkulia). *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 134–145. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i6.491>
- Iqbal Sauqi, & Nova Estu Harsiwi. (2024). Menganalisis Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner di Sekolah Dasar Negeri Keleyan 1. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 29–42. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.797>

- Iswan, A. H., & Royanto, L. R. M. (2019). Intervensi Perilaku Perundungan pada Siswa Sekolah Dasar sebagai Pelaku. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 9(2), 122. <https://doi.org/10.26740/jppt.v9n2.p122-134>
- Kami, M., & Nababan, S. (2024). *INPRES ENAKTER*. 8(9), 370–376. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpim/article/view/4711>
- Larozza, Z., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Perilaku Perundungan (Bullying) melalui Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Tinggi SDN 182/I Hutan Lindung. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4920–4928. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.1929>
- Mohan, T. M., & Bakar, A. Y. A. (2021). Group Counseling As Self-Esteem and Motivation Intervention for Truancy Problematic Students: a Malaysian Case Study. *Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal)*, 2(1), 72. <https://doi.org/10.25273/she.v2i1.8656>
- Nasir, A. (2018). Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak Di Sekolah. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 2(1), 67–82. <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4466>
- Nurfadhillah, S., Kamilah, N., Faizah, A. N., Lestari, D. R., Lestari, B., Nugrahanti, I., Rahmawati, N., & Fatimah, R. S. N. (2021). Analisis Pembelajaran bagi Siswa Disleksia dan Disgrafia di SDN Pegadungan 11 Pagi. *Yasin*, 1(2), 169–177. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i2.123>
- Nuriyanti, R., Nurhasanah, M., Romdon, M., & Gumelar, A. (2024). Analisis upaya sekolah inklusi dalam mencegah terjadinya bullying. *Journal of Elementary Eduaction*, 1(1), 46–50.
- Nurlia, A., & Suardiman, S. P. (2020). The phenomenon of bullying in junior high school students nowadays. *International Journal of Education and Learning*, 2(1), 7–13. <https://doi.org/10.31763/ijelev.v2i1.62>
- Oktaviany, D., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1245–1251. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5400>
- Panggalo, I. S., Padallingan, Y., & Aryo M.P, G. (2024). Psikoedukasi Kesehatan Mental “Stop Bullying, Start Caring.” *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(3), 851–861. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i3.3629>
- Putri, E. D. (2022). Kasus Bullying di Lingkungan Sekolah : Dampak Serta Penanganannya.

- Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian*, 10, 24–30.
<https://doi.org/10.30743/kgr.v10i2.6263>
- Udhiyanasari, K. Y. (2019). Sikap Guru terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 15–24.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.584>
- Utara, A. (2024). *PSIKOEDUKASI BULLYING PADA SISWA / I SEKOLAH DASAR NEGERI* 3. 2(6), 1622–1628. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i6.1429>
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>
- Yuli, Y. F., & Ahmad Efendi. (2022). Psikoedukasi Upaya Mencegah dan Melawan Perundungan (Bullying & Cyberbullying) di SMP Unggulan Habibulloh. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 15–23.
<https://doi.org/10.55784/jompaabdi.v1i3.182>



The Internationalisation of Southern Africa Development Community's Higher Education Curriculum

Pinias Chikuvadze^{1*}, Erwin Putera Permana², Christopher Mutseekwa³

chikuvadzepinias@gmail.com^{1*}, erwinpermana87@gmail.com²,

chrismutseekwa@gmail.com³

¹University of the Free State, South Africa

²Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³University of Rwanda

Received: 05 04 2025. Revised: 29 04 2025. Accepted: 02 07 2025.

Abstract : Southern African Development Community (SADC)'s internationalization of higher education curriculum presents substantial opportunities and challenges. This paper explores the multifaceted process of integrating global perspectives into the curriculum of higher education institutions across SADC region. The 62 journal research papers, selected through purposive sampling, were obtained from databases including Scopus, DOAJ, DHTE, and WoS. Using citation analysis and keyword co-occurrence, the paper explores key themes, trends and influential studies, articulating the discourse concerning opportunities and challenges around the internationalisation of SADC's higher education curriculum. It identifies opportunities, which include enhanced global competitiveness, collaborative partnerships, cultural exchanges, innovation in research and supportive policy development. However, the paper also highlights policy inconsistency, resource constraints, quality assurance and cultural differences. The findings underscore the potential of internationalized curricula to enhance SADC's higher education quality and relevance. Ultimately, this contributes to the region's socio-economic growth and global integration. In conclusion, the SADC region's internationalization of higher education curriculum presents mutually significant opportunities and distinguished challenges. To maximize the benefits of internationalization, a concerted effort is required from member states to work together to create an enabling environment for international cooperation and exchange such that higher education institutions can unlock their full potential.

Keywords : Internationalisation, Higher Education Curriculum, Southern Africa Development Community Region.

INTRODUCTION

Higher education in Southern Africa has experienced a unique transformation in relationships with the numbers and diversity of academic programmes, enrolments, crafting of quality assurance practices and institutional governance frameworks (Woldegiorgis, 2024). These developments have allowed institutions of higher learning across the region to regain crucial positions in terms of the bloc's development agenda (Li, 2024). This is against the

How to cite: Chikuvadze, P., Permana, E. P., & Mutseekwa, C. (2025). The Internationalisation of Southern Africa Development Community's Higher Education Curriculum. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (2), 642-657.

Copyright © 2025 Pinias Chikuvadze, Erwin Putera Permana, Christopher Mutseekwa

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

background that the world of work and business has become more international, more globalised, more multicultural and more cosmopolitan. This puts the internationalisation of the curriculum as an important component of reforms in higher education in SADC member states to provide both lecturers and students with international and intercultural opportunities (Tanyu, 2024). In other words, the engagement of students in SADC's higher education internationalisation agenda has the potential to influence positively their future lives including that of society.

Therefore, higher education internationalisation entails exposing students to enriching educational experiences, promoting global understanding and cooperation, and preparing students, faculties, and departments to succeed in this interrelated and diverse world. This incorporation of diverse standpoints into the set of programmes available in higher education institutions exposes students to cultural exchange. In other words, this fosters global citizenship and enhances their readiness for the interconnected world (Bacchoo, Mishra & Archer, 2025). Hence, this has emerged as one of the defining issues in SADC's drive for higher education curricula internationalisation to make it a formidable basis for boosting research capacity, innovation and industrialisation across regions (Bekele, Cossa & Barat, 2021).

This paper intends to contribute to already existing discussions on SADC's agenda on the internationalisation of the higher education curriculum. The paper makes it through the advancing and illuminating conceptualisation of SADC's higher education curriculum internationalisation agenda, and theorizing the numerous policies guiding SADC's higher education and their interaction enables or hinders the realization of the curriculum internationalisation agenda. In addition, it sets the scene by providing opportunities and challenges for SADC's internalization of the higher education curriculum. Finally, the conclusion advances strategies for responding to the identified challenges that we believe resonate with SADC's higher education curriculum internationalisation agenda.

RESEARCH METHODS

This paper is grounded in a comprehensive systematic literature review approach to identify and analyse relevant issues concerning the topic under investigation (Nguyen, Kumar & Soares, 2022). The systematic literature review followed 3 stages as proposed by Tranfield, Denyer and Smart (2003) providing a step-by-step guide to sufficiently interrogate the issues broadly to avoid skipping any significant detail, and to make it easy to understand. In

addition, it reduces the potential effect of search bias (Thomé, Scavarda & Scavarda, 2016). The schematic representation below shows the activities required to fulfil each stage of the systematic literature review process.

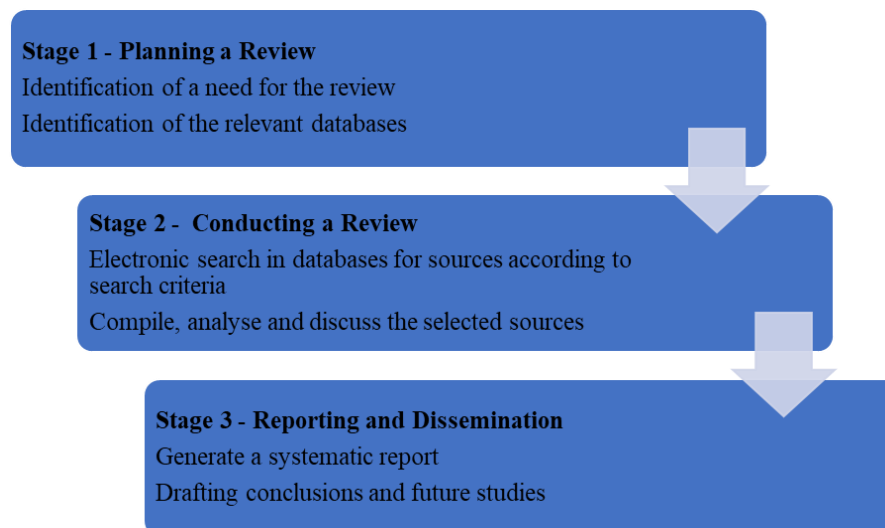


Figure 1. Visual representation of the sources' selection process

To guarantee that the data sources were relevant and contemporary, the review, of this paper restricted its selection to literature sources to those written in English. The scope of this search was methodically constrained to the period spanning 1990 to 2025. This was done to ensure that the data analysed is relevant and contextually significant within contemporary discussion. In addition, the search was carried out by exploring the following databases: DHTE, DOAJ, IBSS, WoS, Scopus, and Scielo SA. The key search words were as follows: “Southern Africa Development Community,” “education and training protocol,” “higher education curriculum,” “internationalisation,” “opportunities” and “challenges.” These terms were carefully selected to encompass the crucial aspects of SADC’s higher education internationalization, enhancing a comprehensive coverage of the issues under review. During the initial stage of the review, the following data were sourced: author(s), title, year of publication and findings or results of the paper. The systematic review of 62 research papers on internationalization written in the English language was inherently limited in capturing the full complexity of the issue under discussion due to the diverse interplay between activity, research, and publication. However, it offers a valuable lens through which prevailing patterns, trends and critical issues can effectively be interrogated.

RESULTS AND DISCUSSION

This section delves into the interpretation of findings, connecting them to the themes

raised while uncovering underlying patterns and trends. In addition, it scrutinizes the broader implications of the findings, offering insights into their relevance and significance within the study's context. Conceptualisation of SADC's agenda on internationalisation of the higher education curriculum. This internationalisation of the SADC's higher education curriculum can be conceptualised as the process of integrating global perspectives, standards, and practices into the region's educational framework (Bokaba, 2023). This involves fostering cross-border collaboration among universities, incorporating multicultural and global content into teaching and learning, and aligning local curricula with international benchmarks (Vaishnav, 2025). The aim is to enhance graduates' skills and knowledge, making them competitive in global job markets while also preparing them to address regional challenges with innovative and globally informed solutions (Tolu, Peace & Oye, 2022). This process also emphasises the mobility of students and academic staff, facilitating cultural exchange and shared research opportunities across borders.

At its core, the internationalisation of SADC's higher education curricula seeks to strike a balance between embracing global trends and preserving regional identity (Chasi, 2019). It recognises the importance of harmonising educational policies across member states to ensure seamless cooperation (Bykovska et al., 2023). However, it also values the incorporation of local knowledge and cultural diversity, ensuring that internationalisation does not come at the expense of regional relevance. Ultimately, this concept envisions an education system that empowers students to think globally while acting locally, contributing to both regional development and global progress (Assefa, 2024).

Policies guiding SADC's higher education curriculum internationalisation. SADC's agenda on the internationalisation of higher education curricula is guided by several key policies and frameworks aimed at fostering regional integration and global competitiveness (Jooste & Hagenmeier, 2022). One of the foundational documents is the SADC Protocol on Education and Training, which came into force in 2000 (Watson, 2010). This protocol promotes cooperation among member states in areas such as policy harmonisation of basic and higher education, and training (Adamu, 2021). It underscores the importance of aligning educational systems to facilitate student and staff mobility, mutual recognition of qualifications, and collaborative research across the region (Karim et al., 2024).

Another significant guiding framework is the Revised Regional Indicative Strategic Development Plan (RISDP) 2020 - 2030 (Pretorius et al., 2024). This plan highlights education and skills development as critical pillars for regional industrialisation and socio-

economic transformation (Southern African Development Community, 2003). It sets strategic goals to enhance access to quality and relevant education, including science and technology, for SADC citizens. The RISDP emphasises the need for harmonised qualifications frameworks, such as the SADC Qualifications Framework (SADCQF), which ensures the comparability and recognition of qualifications across member states (Bolton et al., 2023). This framework is essential for facilitating cross-border academic exchanges and fostering a unified approach to curriculum internationalisation (Knight, 2012).

At the national level, countries like South Africa have developed specific policies to support higher education internationalisation (Heleta, 2023). For instance, South Africa's Policy Framework for the Internationalisation of Higher Education, adopted in 2020, provides a comprehensive approach to integrating global perspectives into the country's education system (Heleta & Chasi, 2023). It outlines principles such as inclusivity, decolonisation, and the promotion of South-South cooperation, which are relevant to the broader SADC context (Mlambo, 2020). This policy also addresses challenges such as brain drain and aims to balance global engagement with local relevance. The African Union's Continental Education Strategy for Africa (CESA) 2016–2025 also influences SADC's approach to internationalisation (African Union, 2015). CESA advocates for the harmonisation of education systems across the continent, with a focus on quality assurance, research collaboration, and skills development for the 21st century (Danso & Slippe, 2024). By aligning with CESA, SADC member states can leverage continental initiatives to strengthen their internationalisation efforts (Jowi, 2024).

Despite these guiding policies, challenges remain in their implementation. Issues such as policy inconsistencies, limited funding, and socioeconomic disparities hinder progress (Chari, 2024). However, these frameworks make available a solid footing for advancing higher education curricula's internationalisation within the region. Through collaboration, strategic investment in capacity building, and the removal of systemic barriers, SADC can fully leverage these policies to cultivate a regionally cohesive and globally competitive higher education system (Magadlela, 2016).

Opportunities for SADC's higher education curriculum internationalisation. The SADC's agenda on the internationalisation of higher education curriculum bargains for numerous opportunities to enhance the region's educational standards and global relevance (Kotecha, 2012). Firstly, it creates pathways for cross-border collaborations and partnerships with leading global institutions (Sehoole & de Wit, 2014). These partnerships can enable the

exchange of information, proficiency, and resources, enabling higher education institutions within SADC to improve research output, teaching quality, and access to cutting-edge educational tools (Deredzai & Goronga, 2025). Secondly, internationalisation opens up opportunities for student and staff mobility across borders, both within and beyond the region (Teichler, 2017). Such mobility programmes, including study-abroad initiatives and academic exchanges, allow students and lecturers to gain valuable experiences in different cultural, academic, and professional settings (Aba, 2016). This exposure not only enriches the learning experience but also nurtures cultural conception and comprehensive social responsibility, thereby preparing graduates to prosper in an increasingly globalised world.

Thirdly, aligning the region's curricula with international standards ensures that SADC graduates are equipped with skills and competencies that meet global demands (Watson, 2010). This alignment enhances their employability both within the region and on a global scale, attracting opportunities for career advancement and economic contributions to their home countries. It also encourages the development of programmes that address global challenges, such as climate change and public health, while incorporating local context and solutions (Preckler Galguera & Preckler Galguera, 2018).

Fourthly, internationalisation provides a platform for innovation and entrepreneurship within the region. By integrating global best practices into teaching and learning, institutions can foster creativity and equip students with the tools needed to solve complex problems (Isabirye et al., 2025). Furthermore, the diverse perspectives gained through international engagement can inspire new approaches to development, benefiting both the region and the global community (Skenderi & Skenderi, 2023). Lastly, this process strengthens the role of higher education as a driver of regional integration and development (Peter, Andrea & Pavel, 2023). By harmonising educational systems and fostering cooperation across SADC member states, internationalisation promotes unity and shared goals (Woldegiorgis, 2023). This collaboration can support SADC's development, building a skilled workforce that can advance economic growth, social cohesion, and sustainable development.

Building on the previous opportunities for SADC's higher education curriculum internationalisation, there are even further benefits to explore (Sowazi, 2017). One notable advantage is the region's potential to attract international students and scholars. By creating an education system aligned with global standards while emphasizing local relevance, SADC can position itself as a competitive destination for education (Kwaramba, 2012). This influx of international students not only generates revenue but also enriches academic communities

with diverse perspectives and ideas. Additionally, internationalisation can encourage knowledge transfer and capacity building. As institutions collaborate with global partners, they gain access to advanced technologies, research methods, and innovative teaching practices (Jakubakynov et al., 2024). These collaborations can strengthen the skills of both educators and students, enhancing the overall quality of education within the region. Furthermore, such partnerships can facilitate the development of specialized programs addressing both global and regional challenges, such as sustainable development and public health (Addo-Atuah et al., 2020). By building a shared vision for education across member states, SADC can promote unity and understanding (Nyoni, 2021). Cross-border academic exchanges and joint programmes contribute to strengthening relationships among member states, creating a sense of shared purpose in addressing the region's developmental challenges (Muntschick, 2018).

Moreover, the focus on internationalisation allows for the establishment of regional centres of excellence (Klemenčič, 2017). Certain institutions can specialize in fields such as renewable energy, agriculture, or public health, attracting scholars and students from across the globe. These centres can drive innovation and provide solutions to challenges within SADC while showcasing the region's capacity to contribute meaningfully to global research and knowledge production (Kotecha, Walwyn & Pinto, 2011). Lastly, internationalising higher education curricula prepares the region to respond effectively to the rapid changes in the global economy. By equipping students with globally relevant skills and competencies, institutions can help build a workforce that is adaptable, innovative, and capable of driving economic growth (Aithal & Maiya, 2023). This ensures that SADC remains competitive and able to harness opportunities presented by globalization, such as technological advancements and international trade. These opportunities underline the significance of investing in policies and frameworks that support the internationalisation of higher education, ensuring that the region reaps the maximum benefits from this transformative process (Suntharalingam, 2025).

Challenges faced when internationalizing SADC's higher education curriculum. The SADC region's agenda on the internationalisation of the higher education curriculum faces a range of detailed challenges that require careful examination. One primary challenge is the lack of harmonised educational policies across the member states (Bykovska et al., 2023). Each country within SADC has developed its education frameworks, objectives, and strategies, leading to disparities in curriculum content, quality, and structure (Mwila et al., 2022). This fragmentation creates significant obstacles to achieving a unified approach to

higher education curriculum internationalisation, making it difficult to establish standards that allow for seamless integration and cooperation across borders. Financial constraints are another critical barrier. Many higher education institutions in the region operate with limited budgets that are insufficient to support internationalisation initiatives (Hawawini, 2011). The process of adapting curricula to align with global standards, training educators, implementing student mobility programs, and acquiring advanced technologies requires substantial investment (Knight, 2008). Without adequate funding, higher education institutions are unable to access the resources and infrastructure needed to participate effectively in international collaboration, resulting in inequalities between institutions with varying levels of financial support.

Socio-economic disparities compound the issue by limiting equal access to the benefits of internationalised curricula. Many students from marginalized communities within the region struggle to afford higher education, let alone opportunities for international exposure (Hidayati, 2023). These disparities hinder efforts to create inclusive internationalisation strategies that cater to all demographic groups. If these inequalities are not addressed, higher education curriculum internationalisation may inadvertently exacerbate existing social divides. Governance and management issues represent another significant challenge. Poor governance practices, including corruption and inefficiencies, undermine the ability of some institutions to implement effective internationalisation strategies (Bohlens, 2025). Weak management structures make it difficult to secure partnerships with reputable international organisations and institutions, further isolating higher education institutions from global networks. To succeed in internationalisation, SADC must strengthen governance frameworks and cultivate transparent, accountable leadership within its higher education institutions (Chibambo, 2024).

The region also grapples with a shortage of qualified personnel capable of driving internationalisation. The process requires educators and administrators who are trained in the development and delivery of globally relevant curricula (Catacutan et al., 2023). Unfortunately, many higher education institutions struggle to attract and retain skilled individuals due to low salaries, limited professional growth opportunities, and challenging working conditions. This deficit in human capital significantly hampers efforts to build capacity and sustain internationalisation initiatives. Resistance to change among stakeholders is a less tangible but equally important challenge. Internationalisation often necessitates major shifts in teaching methodologies, institutional cultures, and curriculum design (Rizvi, 2015).

These changes can be met with hesitation or opposition from educators, administrators, and policymakers who are accustomed to established practices. Overcoming this resistance requires effective communication, advocacy, and capacity-building programmes to ensure that all stakeholders understand the value of internationalisation (Leask, 2008).

Lastly, political instability in certain SADC countries poses a significant threat to the sustainability of internationalisation efforts (Koboyatau, 2023). Political unrest disrupts long-term planning, deters international partnerships, and limits resource allocation to education. These challenges reduce the region's ability to attract foreign collaboration and funding, further hindering progress. Addressing these political issues and fostering stability is crucial to advancing higher education curriculum internationalisation agenda across the region. For SADC to effectively tackle these challenges, a coordinated and strategic approach will be necessary (Tanyanyiwa & Hakuna, 2014). Member states must focus on harmonising policies, securing funding, promoting equity, improving governance, and cultivating human capacity to unlock the transformative potential of internationalised higher education curriculum (De Wit & Altbach, 2021).

CONCLUSION

The internationalisation of higher education curriculum within SADC holds immense potential to transform the region's academic landscape, fostering global competitiveness and regional unity. By integrating international standards into local curricula, SADC's higher education institutions can equip graduates with globally relevant knowledge, skills and attitudes while addressing pressing regional challenges. This process supports collaboration across member states, strengthens the capacity of higher education institutions, and promotes innovation and research that benefits both the region and the broader global community. However, higher education curriculum internationalisation is not without its challenges. Policy inconsistencies, financial constraints, governance issues, and socio-economic inequalities threaten to hinder progress. Addressing these obstacles requires a coordinated effort among SADC member states, including harmonising policies, investing in infrastructure, and ensuring inclusivity. Additionally, overcoming resistance to change and strengthening human capacity is crucial for sustaining the momentum of internationalisation initiatives. In conclusion, while the path to higher education curriculum internationalisation in SADC is fraught with complexities, the rewards of a globally integrated education system are far-reaching. With the right strategies and commitment, SADC can establish itself as a hub of

academic excellence, contributing to regional development and playing a vital role on the global stage. As this transformative journey continues, prioritising equity, collaboration, and innovation will be key to unlocking its full potential.

REFERENCES

- Aba, D. (2016). Addressing intercultural experience and academic mobility in higher education. *Journal of Intercultural Communication Research*, 45(6), 487-502. <https://doi.org/10.1080/17475759.2016.1236032>
- Adamu, A. Y. (2021). Harmonisation of higher education in Africa: 20 years after the Bologna Process. *Tuning Journal for Higher Education*, 9(1), 103-126. [http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-9\(1\)-2021pp103-126](http://dx.doi.org/10.18543/tjhe-9(1)-2021pp103-126)
- Addo-Atuah, J., Senhaji-Tomza, B., Ray, D., Basu, P., Loh, F. H. E., & Owusu-Daaku, F. (2020). Global health research partnerships in the context of the Sustainable Development Goals (SDGs). *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 16(11), 1614-1618. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2020.08.015>
- African Union (2015). Continental education strategy for Africa 2016-2025.
- Aithal, P. S., & Maiya, A. K. (2023). Innovations in higher education industry–Shaping the future. *International Journal of Case Studies in Business, IT, and Education (IJCSBE)*, 7(4), 283-311. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4770797>
- Assefa, E. A. (2024). From classrooms to global impact: Leveraging quality education to shape a sustainable, interconnected world. *The Journal of Quality in Education*, 14(24), 1-24. <http://dx.doi.org/10.37870/joqie.v14i24.441>
- Bacchoo, A. D., Mishra, P. K. K., & Archer, A. X. (2025). Strategies for Developing Global Citizenship Among Students in Higher Education. In *International Academic Transformations and Cross-Border Collaborations* (pp. 277-310). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-0508-0.ch012>
- Bekele, T. A., Cossa, J., & Barat, S. (2021). Toward building strategic international university-society partnerships in Africa. *Modern Africa: Politics, History and Society*, 9(2), 82-115. <https://doi.org/10.26806/modafr.v9i2.378>
- Bohlens, C. (2025). Corruption and Governance in International Higher Education: Challenges and Strategies for Internationalization. In *Contemporary Approaches to Internationalization in Higher Education* (pp. 367-392). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6849-7.ch014>

- Bokaba, D. T. (2023). The transformation of diplomacy as an instrument of good governance: higher education internationalisation in South Africa. Masters Thesis, University of the Free State, South Africa. <http://hdl.handle.net/11660/12685>
- Bolton, H., Chetty, M. Y., Akindolani, M. O., Mokwele, M. T., & Lebooa, C. (2023). National Qualifications Frameworks Globally. *SAQA BULLETIN*, 126.
- Bykovska, O., Boyko, A., Stepanova, N., Karychkovskyi, V., & Bykovskyi, T. (2023). Harmonisation of the European education area: Challenges and prospects for integration of higher education in Europe. *Conhecimento & Diversidade*, 15(40), 526-548. <http://dx.doi.org/10.18316/rcd.v15i40.11221>
- Catacutan, A., Kilag, O. K., Diano Jr, F., Tiongzon, B., Malbas, M., & Abendan, C. F. (2023). Competence-Based Curriculum Development in a Globalized Education Landscape. *Excellencia: International Multi-disciplinary Journal of Education* (2994-9521), 1(4), <https://multijournals.org/index.php/excellencia-imje/article/view/64>
- Chari, S. G. (2024). Bridging Gaps, Building Futures: Tackling Socio-Economic Disparities Through Education and Technology. *London Journal of Research in Humanities and Social Sciences*, 24(16), <https://journalspress.uk/index.php/LJRHSS/article/view/1122>
- Chasi, S. (2019). *North-South partnerships in public higher education: A selected South African case study*. (Doctoral dissertation, University of the Witwatersrand, Faculty of Humanities, School of Education). <https://hdl.handle.net/10539/28064>
- Chibambo, M. I. (2024). Employability and open education resource policies development: critical reflections from selected SADC higher education institutions. *International Journal of Distance Education and E-Learning*, 9(2), 1-15. <https://doi.org/10.36261/ijdeel.v9i2.3343>
- Danso, T. K. O., & Slippe, D. (2024). 21st-Century Skills for Higher Education in Africa's Post-CESA (2016-2025): Opportunities, Challenges, and Policy Considerations. *What Next for Africa's Higher Education? What Should Follow the Continental Education Strategy for Africa (CESA 2016-2025)*, 260. <https://ecosocc.au.int/sites/default/files/files/2021-09/continental-strategy-education-africa-english.pdf>
- Deredzai, M., & Goronga, P. (2025). Contemporary Approaches to Internationalization in Higher Education: Global Alliances for Academic Excellence-Strategies for Cultivating Enduring International Partners. In *Contemporary Approaches to*

- Internationalization in Higher Education* (pp. 95-124). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6849-7.ch004>
- De Wit, H., & Altbach, P. G. (2021). Internationalization in higher education: Global trends and recommendations for its future. *Policy Reviews in Higher Education*, 5(1), 28-46. <https://doi.org/10.1080/23322969.2020.1820898>
- Hawawini, G. (2011). The internationalization of higher education institutions: A critical review and a radical proposal. <http://ssrn.com/abstract=1949656>
- Heleta, S. (2023). Critical review of the policy framework for internationalisation of higher education in South Africa. *Journal of Studies in International Education*, 27(5), 817-833. <https://doi.org/10.1177/10283153221121395>
- Heleta, S., & Chasi, S. (2023). Rethinking and redefining internationalisation of higher education in South Africa using a decolonial lens. *Journal of Higher Education Policy and Management*, 45(3), 261-275. <https://doi.org/10.1080/1360080X.2022.2146566>
- Hidayati, I. (2023). Breaking Barriers to Global Education: Investigating the Experiences of Middle-Income Students in Study Abroad Programs. *Global and Policy Journal of International Relations*, 11(02). <https://doi.org/10.33005/jgp.v11i02.4140>
- Knight, J. (2008). The internationalization of higher education: Complexities and realities. *Higher education in Africa: The international dimension*, 1-43. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3810469>
- Koboyatau, K. T. (2023). *The Southern African Development Community (SADC)* (Master's thesis, National University of Lesotho).
- Isabirye, A. K., Moloi, K. C., Lebelo, R. S., & Khan, S. (2025). Cultivating Creativity and Innovation in the School Curriculum for the 21st Century: Opportunities and Challenges. *Journal of Ecohumanism*, 4(3), 334-348. <https://doi.org/10.62754/joe.v4i3.6647>
- Jakubakynov, B., Tolegenuly, N., Naribai, R., Nurzhanova, Z., Shcherban, T., & Nebelenchuk, I. (2024). Innovative technologies in higher education: developing international cooperation in professional training. *Globalisation, Societies and Education*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/14767724.2024.2339309>
- Jooste, N., & Hagenmeier, C. (2022). Policy framework for the internationalisation of higher education in South Africa: A compass for comprehensive internationalisation? *Journal of Studies in International Education*, 26(4), 415-435. <https://doi.org/10.1177/10283153221105318>

- Jowi, J. O. (2024). Recent developments in higher education in Africa: partnerships for knowledge transformations. *Journal of International Cooperation in Education*, 26(1), 34-48. <https://doi.org/10.1108/JICE-11-2023-0037>
- Karim, A. M., Chowdhury, T. I., Karim, A. M., & Ahmed, A. R. (2024). The impact of educational management on the higher education: International perspective. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, 14(1), 427-439. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i1/20462>
- Klemenčič, M. (2017). Internationalization of universities in the peripheries. In *The globalization of internationalization* (pp. 123-133). Routledge.
- Kotecha, P. (2012, June). Higher education in the Southern African region: Current trends, challenges, and recommendations. In *Presentation to the Extraordinary Meeting of Ministries of Higher Education and Training, Johannesburg, South Africa* (Vol. 5).
- Kotecha, P., Walwyn, D., & Pinto, C. (2011). Deepening research capacity and collaboration across universities in SADC: A Southern African Universities Regional Research and Development Fund. *Southern African Regional Universities Association (SARU)*. <https://www.sciepub.com/reference/215664>
- Knight, J. (2012). Concepts, rationales, and interpretive frameworks in the internationalization of higher education. *The SAGE handbook of international higher education*, 27-42. <https://doi.org/10.4135/9781452218397.n2>
- Kwaramba, M. (2012). Internationalisation of Higher Education in Southern Africa with South Africa as a Major Exporter. *Journal of International Education and Leadership*, 2(1), n1. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1136065>
- Leask, B. (2008). Internationalisation, globalisation and curriculum innovation. In *Researching international pedagogies: Sustainable practice for teaching and learning in higher education* (pp. 9-26). Dordrecht: Springer Netherlands. http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4020-8858-2_2
- Li, L. (2024). Reskilling and upskilling the future-ready workforce for industry 4.0 and beyond. *Information Systems Frontiers*, 26(5), 1697-1712. <https://doi.org/10.1007/s10796-022-10308-y>
- Magadlela, D. (2016). *Can You Teach a Lion to Roar? Selected African Skills Development and Capacity Building Perspectives: Breaking Down Old Paradigms and Creating New Opportunities* (No. 16-03). Kunitachi, Tokyo: Institute of Innovation Research, Hitotsubashi University. <https://ideas.repec.org/p/hit/iirwps/16-03.html>

- Mlambo, D. N. (2020). The quest for post-colonial regional integration: examining the Southern African Development Community (SADC) in Southern Africa post-1992. *Journal of African Foreign Affairs*, 7(1), 23-48. <https://hdl.handle.net/10520/EJC-1d58f84857>
- Muntschick, J. (2018). *The Southern African Development Community (SADC) and the European union (EU): regionalism and external influence*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-45330-9>
- Mwila, K., Namuchana, M., Lufungulo, E. S., Chinemerem, O. G., Mudenda, S., Mangwatu, D., ... & Hikaambo, C. (2022). Teachers' continuous professional development (CPD) in Southern African Development Community (SADC): A review of policies, approaches and implementation strategies in enhancing teacher competences. *International Journal of Education Humanities and Social Science*, 5(1). 104-124. <https://doi.org/10.54922/IJEHSS.2022.0349>
- Nguyen, G., Kumar, V., & Soares, A. (2022). Systematic literature review guidelines for supply chain management research. *Handbook of Research Methods for Supply Chain Management*, 45-70. <https://doi.org/10.4337/9781788975865.00009>
- Nyoni, J. (2021). The African Ant Leadership Paradigm in an Inclusive Regional Quality Framework for Cross-Border Higher Education in the SADC Region. *African Perspectives of Research in Teaching and Learning*, 5, 1-14. <http://ulspace.ul.ac.za/handle/10386/3289>
- Peter, C., Andrea, C., & Pavel, K. (2023). The role of universities as the institutional drivers of innovation at the regional level. *Terra Economicus*, 21(1), 94-107. <https://doi.org/10.18522/2073-6606-2023-21-1-94-107>
- Preckler Galguera, M., & Preckler Galguera, M. (2018). Contextualization of Botswana and Namibia as Member States of the Southern African Development Community (SADC). *Globalization, Mass Education and Technical and Vocational Education and Training: The Influence of UNESCO in Botswana and Namibia*, 89-140. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91107-6_7
- Pretorius, O., Drewes, E., Van Aswegen, M., & Malan, G. (2021). A policy approach towards achieving regional economic resilience in developing countries: Evidence from the SADC. *Sustainability*, 13(5), 2674. <https://doi.org/10.3390/su13052674>

- Rizvi, F. (2015). Internationalization of curriculum: A critical perspective. *The Sage handbook of research in international education*, 337-350. <https://doi.org/10.4135/9781848607866.n33>
- Sehoole, C., & de Wit, H. (2014). The regionalisation, internationalisation, and globalisation of African higher education. *International Journal of African Higher Education*, 1(1). <https://doi.org/10.6017/ijahe.v1i1.5648>
- Skenderi, F., & Skenderi, L. (2023). Fostering Innovation in Higher Education: Transforming Teaching for Tomorrow. *KNOWLEDGE-International Journal*, 60(2), 251-255.
- Sowazi, S. (2017). *Internationalisation of South African higher education: rationales and implementation* (Doctoral dissertation, University of Bath).
- Suntharalingam, P. (2025). Internationalisation of Higher Education: Mission and Concerns. In *Navigating Quality Assurance and Accreditation in Global Higher Education* (pp. 407-434). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6915-9.ch017>
- Southern African Development Community. (2003). *Regional indicative strategic development plan*. Southern African Development Community.
- Tanyanyiwa, V. I., & Hakuna, C. (2014). Challenges and opportunities for regional integration in Africa: The case of SADC. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(12), 103-115. <http://dx.doi.org/10.9790/0837-19124103115>
- Tanyu, N. R. (2024). New Approaches to Higher Education Policy Orientation in Africa: An Assessment of the African Union's 2063 Agenda within the Context of the Central African Economic and Monetary Community.
- Teichler, U. (2017). Internationalisation trends in higher education and the changing role of international student mobility. *Journal of international Mobility*, 5(1), 177-216. <https://doi.org/10.3917/jim.005.0179>
- Thomé, A. M. T., Scavarda, L. F., & Scavarda, A. J. (2016). Conducting systematic literature review in operations management. *Production Planning & Control*, 27(5), 408-420. <https://doi.org/10.1080/09537287.2015.1129464>
- Tolu, E., Peace, P., & Oye, E. (2022). The Impact of Globalization on Local Education Systems.
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British journal of management*, 14(3), 207-222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>

- Vaishnav, P. B. (2025). The Role of Intercultural Competence in Effective Cross-Border Collaboration Among Higher Education Institutions. In *International Academic Transformations and Cross-Border Collaborations* (pp. 195-218). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-0508-0.ch009>
- Watson, P. (2010). *The institutionalisation of the SADC protocol on education and training: a comprative study of higher education in two South African countries* (Doctoral dissertation, University of the Western Cape).
- Woldegiorgis, E. T. (2024). Rethinking the Internationalisation of Higher Education in South Africa in the Post-Pandemic Era: Towards a Blended Future. In *Critical Reflections on the Internationalisation of Higher Education in the Global South* (pp. 201-222). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-80455-778-520241011>
- Woldegiorgis, E. T. (2023). The dynamics of globalisation and internationalisation processes shaping the policies for African higher education. In *Higher Education in Sub-Saharan Africa in the 21st Century: Pedagogy, Research and Community-Engagement* (pp. 87-105). Singapore: Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-99-3212-2_6