

**Volume 3 Nomor 1
Tahun 2024**

ISSN (Online)

2599-0756

Jurnal Simki
Postgraduate



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



Postgraduate *Jurnal Simki*

ISSN (Online): 2599-0756

Volume 3. Nomor 1. Halaman 1-93. Tahun 2024

Mempublikasikan tulisan hasil karya ilmiah di bidang kependidikan.

Ketua Editor:

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

Editor:

Dr. I Wayan Widiana, M.Pd. Universitas Pendidikan Ganesha

Dr. Agus Widodo, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Dema Yulianto, M.Psi. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. Universitas Negeri Malang

Assoc. Prof. Dr. Atrup, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd. Universitas Riau

Assoc. Prof. Dr. Sulistiono, M.Si. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Nora Yuniar Setyaputri, S.Pd., M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Imam Suhaimi, M.Pd. Universitas Kahuripan Kediri

Moh. Nur Kholis, S.Pd., M.Or. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Reviewer:

Dr. Eyus Sudihartini, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Universitas Pendidikan Ganesha

Dr. Heri Isnaini, M.Hum. IKIP Siliwangi

Dr. Susintowati, S.Si., M.Sc. Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

Dr. Muhammad Bukhori Dalimunthe, M.Si. Universitas Negeri Medan

Dr. Ida Bagus Made Wisnu Parta, S.S., M.Hum. Universitas Dwijendra

Dr. Erif Ahdianto, S.Pd., M.Pd., Universitas Negeri Malang

Dr. Neni Hermita, M.Pd., Universitas Riau

Ir. Muhammad Nurtanto, M.Pd. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd. Universitas Bung Hatta

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd, M.Pd. Universitas Negeri Semarang

Soni Ariawan, M.Ed. Universitas Islam Negeri Mataram

Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M.Pd. Universitas Bhinneka PGRI

Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo

Sekretariat:

Novita Dewi Rosalia, S.Pd

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



Volume 3. Nomor 1. Halaman 1-93. Tahun 2024

Daftar Isi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i> Bersuara Materi Menggali Informasi pada Fabel untuk Siswa Kelas II SDN Tiron 4 Diah Puspita Sari, Ita Kurnia, Nurita Primasatya (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	1-6
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon Deviyanti Widyaningrum, Erwin Putera Permana, Ita Kurnia (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	7-14
Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> dengan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia Andri Nurbiyati, Erwin Putera Permana (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	15-26
Analisis Model Rantai <i>Markov</i> Waktu Kontinu pada Model Transmisi dan Vaksinasi COVID-19: Studi Kasus Provinsi DKI Jakarta Rifaldy Atlant Tunga (Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie)	27-35
Hubungan Perilaku <i>Bullying</i> terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Galuh Ajeng Nurazizah, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	36-46
Analisis <i>Game Online PUBG</i> terhadap <i>Problem</i> Hasil Belajar Siswa Gede Jutawan, I Ketut Sudarsana (Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar)	47-58
Pengembangan Media Papan Pecahan <i>Realistic Mathematic</i> Materi Pecahan Sederhana Kelas II di SDN I Jepun Kabupaten Tulungagung Nungki Oktaviani, Hikmah Eva Trisnantari (Universitas Bhinneka PGRI)	59-67
Pembelajaran PPKn Berbasis Proyek dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila di SMPN 5 Tulungagung Aprilia Eka Ardinta, Hikmah Eva Trisnantari (Universitas Bhinneka PGRI)	68-75
Peran Guru Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung Intan Fitroh Kurnia, Hikmah Eva Trisnantari (Universitas Bhinneka PGRI)	76-85

Pengembangan Media Video Animasi berbasis Canva Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen Eka Ratna Pramudita, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	86-93
--	-------



Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Bersuara Materi Menggali Informasi pada Fabel untuk Siswa Kelas II SDN Tiron 4

Diah Puspita Sari^{1*}, Ita Kurnia², Nurita Primasatya³

puspitaadiah@gmail.com^{1*}, itakurnia@unpkediri.ac.id², nurita.primasatya@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : A needs analysis was carried out with the aim of determining the need for developing pop-up book learning media with sound material to explore information on fables for class II students at SDN Tiron 4. The method used in this research was descriptive analysis. The data collection technique used was a questionnaire on learning media development needs given to 27 students at SDN Tiron 4. The results of the questionnaire in the first aspect obtained a percentage of 67%, students stated that they had difficulty understanding the material in exploring information from fables. The second aspect states that 30% of students are not interested in the material to explore information from fables presented by the teacher. The third aspect states that 74% of students feel bored when teachers teach material to explore information from fables only by reading text from thematic books. The fourth aspect states that 81% of students need learning media on the material of exploring information from fables. The fifth aspect stated that 89% of students agreed if pop-up book media with sound based on three dimensions and audio visuals was developed. Based on the results of the questionnaire, it shows a positive response, meaning that it is necessary to develop pop-up book learning media with sound material that explores information in fables.

Keywords : Needs Analysis, Pop-Up Book with Sound, Fable.

Abstrak : Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4. Hasil angket pada aspek pertama mendapatkan presentase 67%, siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi menggali informasi dari fabel. Aspek kedua menyatakan 30 %, siswa tidak tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru. Aspek ketiga menyatakan 74%, siswa merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik. Aspek keempat menyatakan 81%, siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Aspek kelima menyatakan 89%, siswa setuju apabila dikembangkan media pop-up book bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual. Berdasarkan hasil angket menunjukkan respon positif, artinya perlu dikembangkan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel.

Kata Kunci : Analisis Kebutuhan, Pop-Up Book Bersuara, Fabel.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan oleh manusia. Bahasa dapat digunakan untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan belajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan (Khoiruman, 2021). Dengan demikian, manusia perlu mempelajari bahasa untuk kelangsungan hidupnya. Dengan belajar bahasa, artinya manusia juga belajar bersosialisasi. Proses pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan dasar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan berbahasa (Kurniawan et al., 2020). Menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Menurut Mulyadi dan Wikanengsih (2022) keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar ada enam keterampilan, yakni keterampilan reseptif (menyimak, memirsa, dan membaca) serta keterampilan produktif (menulis, berbicara, mempresentasikan).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tiron 4, belum terdapat pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia, terutama materi menggali informasi pada fabel. Saat menyampaikan materi menggali informasi pada fabel, guru hanya menggunakan teks cerita yang terdapat pada buku tematik. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN Tiron 4, hasil belajar peserta didik rendah pada materi menggali informasi pada fabel. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam rangka mempermudah guru ketika menyampaikan materi (Rachmawati et al., 2023). Menurut Izzah et al. (2020) media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi dan mengurangi penyampaian materi secara lisan saja. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan keterampilan menggali informasi dari fabel adalah *pop-up book* bersuara. *Pop-up book* merupakan sebuah buku yang dapat menyajikan gambar tiga dimensi (Baiduri et al., 2019). Tampilan *pop-up book* dapat membuat peserta didik tertarik karena gambar ilustrasi di dalam *pop-up book* dapat muncul saat *pop-up book* dibuka. Selain itu, *pop-up book* dapat menarik siswa karena objek-objek di dalamnya dapat terlihat mirip dengan bentuk aslinya (Alviolita & Huda, 2019). Perpaduan antara gambar warna-warna berbentuk tiga dimensi dan cerita yang menarik dapat membuat siswa tertarik untuk membaca dan mampu membuat siswa lebih memahami isi cerita yang dibaca (Hikmah & Damayanti, 2021). *Pop-up book* dapat lebih menarik apabila

ditambahkan dengan audio di dalamnya. Selain menampilkan gambar cerita, *pop-up book* juga dapat menyajikan audio penjelas dari cerita.

Pop-up book bersuara relevan dengan materi menggali informasi pada fabel karena di dalam *pop-up book* bersuara dapat menampilkan pemeran cerita, jalan cerita, serta latar cerita secara menarik (Ilahi et al., 2020). Media pembelajaran *pop-up book* bersuara mampu memberikan gambaran konkret dari suatu benda yang awalnya bersifat abstrak. Selain itu, media pembelajaran *pop-up book* bersuara dapat menambah kosakata baru bagi siswa ketika membaca maupun mendengar *pop-up book* bersuara (Alviolita & Huda, 2019). Berdasarkan kelebihan *pop-up book* bersuara untuk materi menggali informasi pada fabel yang telah dipaparkan di atas, diperlukan pengembangan *pop-up book* untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa pada materi menggali informasi pada fabel. Oleh karena itu, diperlukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel untuk siswa kelas II SDN Tiron 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis deskriptif. Hasil dari angket yang telah diisi oleh siswa akan dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh. Penghitungan skor angket kebutuhan berdasar kepada Skala Guttman sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Skala Guttman

Kriteria Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Hasil data yang didapatkan akan dihitung dengan metode analisis kuantitatif, dengan rumus untuk memperoleh presentase sebagai berikut.

$$Kriteria\ Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ total} \times 100\%$$

Skor yang didapatkan akan dikategorikan menjadi respon positif-negatif dengan mengacu pada kategori berikut.

Tabel 2. Persentase skor

Presentase Skor	Kategori
51% - 100%	Positif
0% - 50%	Negatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengembangan media *pop-up book* bersuara yang diberikan kepada 27 siswa di SDN Tiron 4, diperoleh data sebagai berikut.

Aspek yang Dinilai	Jumlah Respon	Skor Maksimal	Persen (%)
Apakah kamu kesulitan memahami materi menggali informasi dari fabel?	18	27	67%
Apakah kamu kurang tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru?	19	27	70%
Apakah kamu merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik?	20	27	74%
Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel?	22	27	81%
Apakah kamu setuju apabila dikembangkan media <i>pop-up book</i> bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual?	24	27	89%

Berdasarkan angket kebutuhan pengembangan media *pop-up book* bersuara yang telah diisi oleh siswa, terdapat 5 aspek yang dinilai. Aspek pertama mendapatkan presentase 67% dengan kategori positif, artinya siswa menyatakan kesulitan dalam memahami materi menggali informasi dari fabel. Aspek kedua mendapatkan presentase 30 % dengan kategori negatif, artinya siswa tidak tertarik dengan materi menggali informasi dari fabel yang disampaikan oleh guru. Aspek ketiga mendapatkan presentase 74% dengan kategori positif, artinya siswa merasa bosan ketika guru mengajarkan materi menggali informasi dari fabel hanya dengan teks bacaan dari buku tematik. Aspek keempat mendapatkan presentase 81% dengan kategori positif, artinya siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Aspek kelima mendapatkan presentase 89% dengan kategori positif, artinya siswa setuju apabila dikembangkan media *pop-up book* bersuara yang berbasis tiga dimensi dan audio visual.

Hasil angket di atas menyatakan menunjukkan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel. Media *pop-up book* bersuara membuat objek-objek pada fabel yang

sebelumnya bersifat abstrak bagi siswa akan terlihat nyata sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi menggali informasi pada fabel.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran pada materi menggali informasi pada fabel selama ini masih dilakukan hanya dengan berbasis teks bacaan yang terdapat di buku tematik. Hal ini membuat siswa merasa kurang tertarik dan bosan dengan materi menggali informasi dari fabel. Siswa juga merasa kesulitan dengan materi menggali informasi pada fabel. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran pada materi menggali informasi dari fabel. Hasil angket menunjukkan respon positif bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran *pop-up book* bersuara materi menggali informasi pada fabel. Media *pop-up book* bersuara yang berisi gambaran nyata dari objek-objek yang sebelumnya bersifat abstrak bagi siswa akan membuat siswa lebih mudah memahami materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49–57. <http://dx.doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>
- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 248–261. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9, 2572–2581. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>
- Ilahi, T. E. N., Kuswari, U., & Nugraha, H. S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book. *LOKABASA*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2.29144>
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-*

PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(2), 62–68.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8856>

- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51–62. <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsia Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>



Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon

Deviyanti Widyaningrum^{1*}, Erwin Putera Permana², Ita Kurnia³

deviyantiwidyaningrum@gmail.com^{1*}, erwinp@unpkediri.ac.id², itakurnia@unpkediri.ac.id³

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

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : Javanese is the language we use in everyday life. This must be preserved and studied by the nation's future young generation so that this culture is not eroded by foreign culture. Many students think that the Javanese script material is very difficult. This is because there is no Javanese script learning media available that supports learning, students think that the Javanese script material is very difficult, and students also find it difficult to memorize and read Javanese script letters because they are not used to writing and reading Javanese script and Javanese script letters have several similarities. one letter to another. This research aims to determine the importance of Javanese script board game learning media for class III. The type of research is the development research method or RnD (Research and Development) and the techniques used for data collection are observation, questionnaires, tests, documentation. At SDN 2 Bandung, Prambon researchers distributed questionnaires to several parties. The learning media developed is a Javanese script board game. This media has gone through a validation stage carried out by media expert validation and material expert validation. Based on the validation results, media experts obtained a validity percentage of 83% and material expert validation obtained a percentage of 97%. From these two validations, the final validity score was 90%, the validity criteria were in the range 81.00%-100.00% with a validation level of "very valid". The practicality results of the teacher response questionnaire were 91%, while the student response questionnaire was 82% in the limited test and 91% in the wide scale test. The results of the two questionnaires are in the range 81.00% -100.00% in the very practical category. Effectiveness is determined from the completeness of student learning after using learning media. There are 17 students who have achieved learning completion with scores above the KKM. Based on this research, the Javanese script board game learning media is valid and suitable for use in learning, and the board game media can also support Javanese script learning.

Keywords : Learning media, Board games, Javanese script

Abstrak : Bahasa Jawa adalah bahasa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini wajib untuk dilestarikan dan dipelajari oleh generasi muda penerus bangsa agar budaya ini tidak tergerus oleh budaya asing. Banyak siswa yang beranggapan bahwa materi aksara Jawa ini sangat sulit. Hal ini dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran aksara Jawa

yang mendukung pembelajaran, siswa menganggap bahwa materi aksara Jawa sangat sulit, dan siswa juga sulit untuk menghafalkan dan membaca huruf aksara Jawa dikarenakan mereka tidak terbiasa menulis dan membaca aksara Jawa serta huruf aksara Jawa memiliki beberapa kemiripan dari huruf satu dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran *board game* aksara Jawa untuk kelas III. Jenis penelitian adalah metode penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*) dan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu pengamatan, angket, tes, dokumentasi. Pada SDN 2 Bandung, Prambon peneliti melakukan penyebaran angket kepada beberapa pihak. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *board game* aksara Jawa. Media ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase kevalidan 83% dan validasi ahli materi mendapatkan presentase 97%. Dari kedua validasi tersebut memperoleh skor akhir kevalidan 90%, kriteria kevalidan berada pada rentang 81,00%-100,00% dengan tingkat validasi "sangat valid". Hasil kepraktisan angket respon guru mendapatkan 91%, sedangkan angket respon siswa memperoleh 82% pada uji terbatas dan 91% pada uji skala luas. Dari hasil kedua angket tersebut berada pada rentang 81,00%-100,00% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan ditentukan dari ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Terdapat 17 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran *board game* aksara Jawa valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta media *board game* juga dapat mendukung pembelajaran aksara Jawa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Board game*, Aksara Jawa

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai lambang budaya suku bangsa, bahasa dapat menjadi lambang suku bangsa yang dibuktikan dengan logat bahasa yang berbeda dari setiap suku di Indonesia. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Salah satunya belajar bahasa Jawa harus dilakukan sedemikian rupa agar eksistensi bahasa Jawa tetap terjaga. Berbagai macam cara telah dilakukan oleh pemerintah untuk menjaga kelestarian bahasa Jawa salah satunya mata pelajaran bahasa Jawa dan harus dipelajari selama menempuh wajib belajar 12 tahun. Namun, saat ini penggunaan bahasa daerah menurun dari generasi ke generasi dikarenakan adanya perkembangan zaman yang setiap harinya menggunakan bahasa Jawa menjadi menggunakan bahasa Indonesia. Kurikulum muatan lokal (mulok) menjadi kewenangan pemerintah daerah untuk menetapkannya. Kearifan lokal dan keunikan budaya yang dimiliki setiap daerah memungkinkan daerah mengembangkan kurikulum mulok bagi sekolah-sekolah di daerahnya.

Hal ini dimaksudkan agar peserta didik terbentuk pemahamannya terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggalnya. Faktanya, saat ini pembelajaran bahasa Jawa masih menjadi musuh para siswa serta menjadi salah satu mata pelajaran yang tersisihkan. Padahal bahasa Jawa adalah bahasa yang kita gunakan dalam sehari-hari, seharusnya tetap dilestarikan dan wajib untuk dipelajari agar tidak tergerus oleh budaya luar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada siswa siswi di kelas III SDN 2 Bandung Prambon, terdapat beberapa permasalahan yaitu (1) belum tersedianya media pembelajaran aksara Jawa sehingga dalam pemahaman materi aksara Jawa siswa kurang maksimal; (2) siswa menganggap bahwa materi aksara Jawa sangat sulit; (3) Selain itu siswa juga merasa kesulitan untuk menghafalkan dan membaca huruf aksara Jawa dikarenakan mereka juga tidak terbiasa untuk membaca tulisan aksara Jawa serta huruf aksara Jawa memiliki beberapa kemiripan dari huruf satu dengan yang lainnya.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan keinginan belajar, menyajikan materi dengan menarik, dan memudahkan siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa di SDN 2 Bandung Prambon perlu diterapkan dikarenakan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan melatih siswa untuk berinteraksi dengan teman sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga materi yang diajarkan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau RnD (Research and Development). penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang ampuh untuk memperbaiki praktik. Syaodih (2015) menyatakan bahwa penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah model pengembangan ADDIE. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan meliputi: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan di implementasikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2023 di SDN 2 Bandung, Prambon. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Bandung Kecamatan

Prambon Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2023/2024 pada semester ganjil. Jumlah subjek penelitian secara keseluruhan yaitu 28 siswa. Teknik yang digunakan pada penelitian media pembelajaran *board game* berupa pengamatan, angket, tes, dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket *need assessment* pada saat pengamatan, angket respon siswa terhadap media pembelajaran, angket respon guru terhadap media pembelajaran, dan soal tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran *board game* aksara Jawa. Media pembelajaran ini harus melalui beberapa tahap validasi, gunanya untuk memberikan saran atau komentar dan mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi tersebut terdiri dari ahli media dan ahli materi. masing-masing validator akan memberikan saran dan komentar yang membangun, sehingga media pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila telah dinyatakan layak oleh validator dan siap untuk diuji cobakan.



Gambar 1 Media sebelum divalidasi

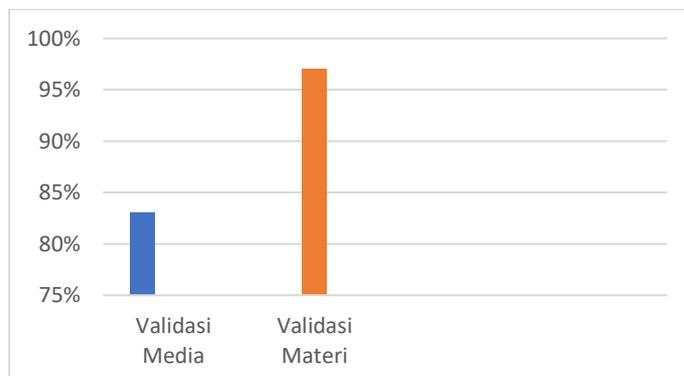


Gambar 2 Media setelah divalidasi

Sebelum divalidasi menyatakan bahwa media pembelajaran memerlukan beberapa perbaikan yaitu *board game* dilapisi seng aluminium agar magnet dapat menempel pada papan *board game*, papan *board game* diberi pengait agar bisa digantung di depan kelas sehingga seluruh siswa terlihat, pion permainan harus terbuat dari magnet. Pada kepraktisan didapatkan dari angket respon siswa dan guru. Dalam hal ini peneliti membuat angket pertanyaan yang akan diisi oleh seluruh siswa dalam kelas dan guru. Angket respon tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah praktis dalam kegunaan dan manfaatnya. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan siswa dalam

mengerjakan soal evaluasi. Ketuntasan tersebut berdasarkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Apabila siswa memperoleh nilai di atas KKM maka siswa tersebut dinyatakan tuntas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi dan media masing-masing memperoleh nilai yang berbeda. Pada validasi ahli materi memperoleh skor 58 dengan presentase kevalidan 97%. Sedangkan pada validasi ahli media mendapatkan skor 50 dengan presentase kevalidan 83%. Untuk menghitung skor akhir maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NA = \frac{n1 + n2}{n} = \dots$$

$$NA = \frac{97 + 83}{2} = \frac{180}{2} = 90 \%$$

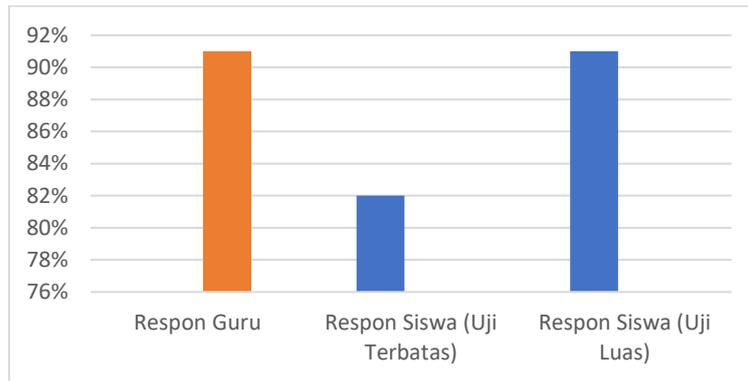
Keterangan :

- NA = Skor akhir kevalidan
- n1 = Jumlah nilai dari ahli materi
- n2 = Jumlah nilai dari ahli media
- n = Jumlah nilai

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

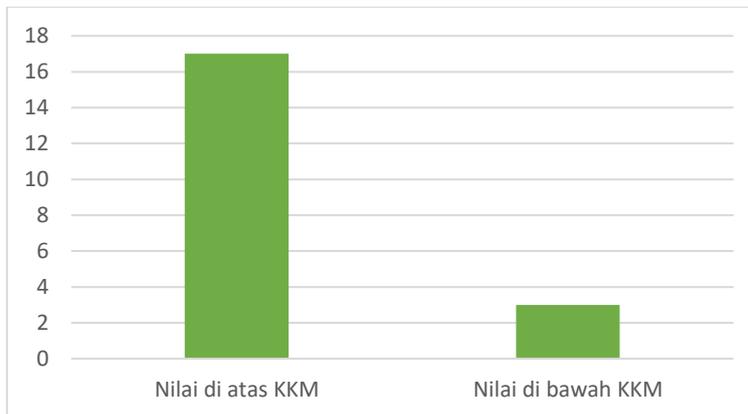
No.	Kriteria	Tingkat Validasi
1.	81,00 – 100,00%	Sangat Valid
2.	61,00% - 80,00%	Valid
3.	41,00% - 60,00%	Kurang Valid
4.	21,00% - 40,00%	Tidak Valid
5.	00,00 % - 20%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media memperoleh jumlah akhir dengan presentase 90% berada pada rentang 81,00 – 100,00%, dengan kategori kevalidan yaitu “sangat valid” dan dapat digunakan untuk pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa memperoleh presentase yang berbeda. Pada angket respon guru mendapatkan 91%. Sedangkan pada angket respon siswa memperoleh 82% pada uji terbatas dan 91% pada uji skala luas serta dapat dikategorikan “sangat praktis” dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 5. Hasil Perolehan Nilai Siswa

Setelah menggunakan media pembelajaran *board game* aksara Jawa dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan belajar yaitu sebanyak 17 siswa dengan rentang nilai 75 sampai 95 dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan dengan rentang nilai 60 sampai 65. Siswa yang belum mencapai ketuntasan dikarenakan kurangnya minat siswa dalam mengerjakan soal, siswa kurang konsentrasi dan teliti dalam mengerjakan soal. Ketuntasan menjadikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai acuan yaitu dengan nilai 70. Dari keseluruhan jumlah nilai siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu 82.

Media ini di desain seperti permainan ular tangga yang berjumlah 40 lingkaran sebagai tempat pion bermain. Lingkaran tersebut memiliki 5 jenis warna yang berbeda-beda. Media ini di cetak menggunakan kertas stiker dengan ukuran 50x70 cm. Kertas stiker tersebut ditempel di atas lembaran seng aluminium, lalu sisi aluminium yang masih kosong di rekatkan dengan papan menggunakan paku. Seng aluminium tersebut berfungsi agar pion

magnet permainan bisa menempel ke papan saat *board game* digantung di depan kelas. Canva. Kartu ini berukuran 9x6 cm dengan jenis kertas Art Paper. Kartu ini terdiri dari kartu tulis dan kartu baca, kartu gambar. Selain itu warna pada setiap golongan kartu juga berbeda-beda sesuai dengan warna lingkaran pada *board game*. Berikut adalah jenis warna kartu *board game*. Warna abu sebagai kartu gambar, Warna ungu sebagai kartu tulis, Warna peach dan hijau sebagai kartu baca, Warna kuning sebagai kartu gambar. Dadu permainan terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 50 x 50 x 50 mm. Pion permainan menggunakan pin magnet, agar dapat menempel pada media pembelajaran board game yang telah dilapisi oleh seng aluminium.



Gambar 6 Media Board Game



Gambar 7 Kartu Board Game



Gambar 8. Dadu



Gambar 9. Pion Bermain

Adapun keunggulan dari media pembelajaran *board game* yaitu (1) Media di desain semenarik mungkin, (2) Pion permainan dapat menempel pada papan *board game*, (3) Mempermudah siswa untuk memahami, menghafal, dan membaca aksara Jawa, (4) Meningkatkan keefektifan siswa, (5) Dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya, (6) Dilengkapi dengan cara bermain media pembelajaran, (7) Dapat meningkatkan semangat siswa. Sedangkan kelemahan media pembelajaran *board game* yaitu (1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, (2) siswa yang terlalu asyik bermain akan membuat kelas menjadi gaduh, (3) cara bermain harus ditulis atau dijelaskan dengan jelas dan

mudah dipahami oleh siswa. Faktor pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran adalah Siswa akan lebih semangat dan tertarik apabila dalam pembelajaran dikelas menggunakan media pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat mengembangkan media pembelajaran sebagai berikut. 1) siswa akan jenuh pada saat menunggu giliran bermain, 2) membutuhkan waktu lama untuk bermain, 3) suasana kelas menjadi gaduh apabila siswa terlalu bersemangat untuk bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang media pembelajaran *board game* aksara Jawa di SDN 2 Bandung Prambon menunjukkan bahwa hasil dari observasi dan penyebaran angket need assessment kepada siswa, siswa kelas III SDN 2 Bandung membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung materi aksara Jawa. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran *board game* aksara Jawa. Dalam proses mengembangkan media harus melalui proses tahap validasi ahli media dan ahli materi. Dari kedua validasi ahli memperoleh hasil akhir 90% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Angket respon guru memperoleh 91% dan respon siswa memperoleh 91%. Media pembelajaran *board game* dapat dikatakan efektif apabila siswa memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran *board game* aksara Jawa valid dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta media *board game* juga dapat mendukung pembelajaran aksara Jawa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fatria, F. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Google Drive* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 142.
- Isran, R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, 91-96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Sanaky, & Hujair, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanaky, & Hujair, A. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Yohanis, D. K. (2013). Karya Media Cetak "Majalah Civitas". *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*, 32-35.



Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia

Andri Nurbiyati^{1*}, Erwin Putera Permana²

buandrinurbiyati@gmail.com^{1*}, erwinp@unpkediri.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹SD Negeri 3 Cakul, Kabupaten Trenggalek

Abstract : This classroom action research aims to increase the motivation and learning outcomes of Pancasila Education students in Phase C (Class VI) of SD Negeri 3 Cakul, Dongko District, Trenggalek Regency for the 2023/2024 academic year. This research uses the Problem Based Learning (PBL) learning model with Wordwall media on the subject matter of Indonesian Cultural Diversity. The research subjects were 10 students consisting of 4 male students and 6 female students. Inappropriate selection of learning models and media can hinder the achievement of the desired learning goals and outcomes. Another impact is the low reasoning ability of students in learning Pancasila Education. This is because in the teaching and learning process, students are less involved in optimal situations for learning, learning tends to be teacher-centered and classical. By using the Problem Based Learning (PBL) learning model with Wordwall media, it is known that the results obtained are more satisfying because students' learning motivation increases, which results in student learning outcomes also increasing. It is known that in the 2022/2023 academic year, out of 16 students, there were 13 students with a percentage of 81.25% who obtained scores above the KKTP, while 3 other students or a percentage of 18.75% were still below the KKTP. So the researchers concluded that the use of the Problem Based Learning (PBL) learning model with Wordwall media was proven to be able to increase the motivation and learning outcomes of class VI students at SD Negeri 3 Cakul, Dongko District, Trenggalek Regency for the 2023/2024 academic year.

Keywords : PBL model, Wordwall media, Learning motivation, Learning outcomes.

Abstrak : Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik Fase C (Kelas VI) SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall* pada materi pelajaran Keragaman Budaya Indonesia. Subjek penelitian berjumlah 10 peserta didik yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat, dapat menghambat tercapainya tujuan dan hasil belajar yang diinginkan. Dampak lain adalah rendahnya kemampuan bernalar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar, peserta didik kurang dilibatkan dalam situasi optimal untuk

belajar, pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan klasikal. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall* diketahui bahwa hasil yang didapat semakin memuaskan karena motivasi belajar peserta didik semakin meningkat yang berakibat hasil belajar peserta didik juga meningkat. Diketahui pada tahun pelajaran 2022/2023 dari 16 peserta didik terdapat 13 siswa dengan prosentase 81,25% yang memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 3 siswa lainnya atau prosentase mencapai 18,75% masih di bawah KKTP. Maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci : Model PBL, Media *Wordwall*, Motivasi belajar, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Peran sekolah sebagai lembaga pendidikan formal diharapkan dapat membawa dampak terhadap kualitas peserta didik. Dalam pasal 3 ayat 4 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003), Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan untuk mengembangkan ketiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan peserta didik, aspek afektif yang berkaitan dengan sikap dan perilaku peserta didik, serta aspek psikomotor yang berkaitan dengan kecakapan peserta didik. Pada kegiatan belajar mengajar, apabila ada peserta didik yang tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, terlihat malas dan tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab tersebut biasanya bermacam-macam. Misalnya saja mungkin peserta didik sedang tidak senang, sedang sakit atau ada masalah lainnya. Keadaan seperti ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan penyebabnya, kemudian mendorong peserta didik tersebut melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikan tugasnya di sekolah.

Selain itu, peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Karena salah satu tugas pokok guru adalah memotivasi peserta didik. Guru harus berusaha membantu peserta didik dalam masalah akademik, memberikan dorongan dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Rangsangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat menganalisis perbedaan budaya dan agama dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Face C (Kelas VI) ini salah satunya adalah

dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media *Wordwall*. Model PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata dan menarik (Wardono et al., 2016). Mengingat anak usia Sekolah Dasar masih erat dengan permainan yang aktif dan menyenangkan diharapkan model maupun media tersebut tepat diperuntukkan bagi peserta didik. Terlebih lagi anak generasi Z cenderung akan lebih tertarik pada sesuatu yang berbasis teknologi dan internet.

Di SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko khususnya, peserta didik kelas VI memiliki kesadaran belajar yang masih rendah dan kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran di kelas sehingga mereka kesulitan dalam menguasai materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran sebelumnya kurang efektif karena hanya menggunakan buku sumber belajar dan metode ceramah yang monoton. Siswa jarang diberi kesempatan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, memecahkan masalah pembelajaran, mempresentasikan hasil diskusi dan menyimpulkan sendiri materi pelajaran yang telah mereka pelajari. Dari beberapa uraian tersebut mengakibatkan peserta didik cepat bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Meskipun ada guru di dalam kelas yang sedang menyampaikan materi pelajaran, peserta didik ada yang masih bermain sendiri ataupun mengobrol dengan teman sebangkunya. Apabila diberi tugas mandiri, mereka lebih suka berkeliling di dalam kelas untuk mencari tahu jawaban dari temannya dan cenderung menyontek jawaban. Tanpa merasa bersalah mereka bersenda gurau dan tidak segera menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Adanya jam pelajaran tambahan rupanya belum sepenuhnya dapat membantu mereka untuk lebih rajin dalam belajar.

Mengacu pada permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya suatu alternatif pemecahan masalah yang dapat memberikan perubahan ke arah proses pembelajaran yang lebih baik. Sehingga diharapkan hasil belajar seluruh peserta didik dapat lebih meningkat. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan media *Wordwall*. *Wordwall* adalah game edukasi yang berbasis *web* yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan (Kurnia et al., 2023). Pada *Wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis game edukasi dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain. Pembelajaran yang dikemas dalam *Wordwall* dimaksudkan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat

menumbuhkan motivasi atau semangat bagi siswa untuk lebih rajin dan fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Awal mula penelitian pendidikan yang diilhami oleh pendekatan saintifik dan dikemukakan oleh filsuf (Dewey, 2009) mengantarkan lahirnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), seperti yang dilakukan (Aqib & Amrullah, 2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagaimana dijelaskan (Hopkins, 2008) didasarkan pada enam prinsip. Keenam prinsip tersebut adalah: a) Tugas utama seorang guru adalah mengajar, dan PTK yang digunakannya hendaknya tidak mempengaruhi usahanya sebagai guru. b) Metode pengumpulan data yang digunakan tidak memerlukan investasi waktu yang berlebihan, sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran. c) Metodologi yang digunakan didasarkan pada data yang diperlukan untuk “menjawab” pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru untuk mengidentifikasi dan merumuskan hipotesis. d) Masalah penelitian yang diangkat hendaknya merupakan masalah yang sangat menjadi perhatian para guru. e) Dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru harus memperhatikan praktik etika yang berkaitan dengan pekerjaannya. f) Meskipun kelas adalah tanggung jawab guru, “perspektif di luar kelas” harus digunakan bila memungkinkan ketika melakukan *Classroom Action Research* (CAR). Artinya permasalahan tidak boleh dibatasi pada konteks topik tertentu dan/atau materi pelajaran dipandang secara sempit, melainkan dalam kaitannya dengan misi sekolah secara keseluruhan.

Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran di kelas, sehingga merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif untuk menjelaskan bagaimana teknik pembelajaran digunakan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. (Wardhani, 2007) (Sanjaya, 2016) Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru adalah peneliti. Sebagai pendidik, guru mempunyai peran dalam memberdayakan siswa untuk menjadi agen perubahan bagi dirinya dan kelasnya. Kelas ini berupaya menjadi komunitas pembelajar dan bukan laboratorium perilaku. Menurut (Nawawi, 1989), unsur-unsur yang menunjang pengelolaan kelas antara lain: a) Kurikulum. b) Bangunan dan peralatan. c) Guru. d) siswa dan e) dinamika kelas. Jika berbicara faktor pendukung PTK tidak lepas dari faktor penghambat. (Nawawi, 1989) menyatakan bahwa berbagai faktor penghambat juga muncul dalam pelaksanaan manajemen kelas. Hambatan tersebut mungkin disebabkan oleh guru itu sendiri, siswa, lingkungan rumah, atau faktor institusi.

Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti disini adalah untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas berupa aktivitas nyata guru dalam pengembangan keprofesian. Dalam pekerjaannya, guru terlibat penuh dan langsung dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini tentang perbaikan pembelajaran berkelanjutan. Seperti yang dikemukakan (Arikunto et al., 2015) (Kemmis, 2009), model penelitian tindakan adalah sebuah spiral. Tahapan penelitian tindakan dalam siklusnya meliputi perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus ini terus berlanjut, namun berhenti ketika Anda sudah memenuhi kebutuhan dan merasa sudah cukup. Tempat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tempat dilakukannya penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Penelusuran ini dilakukan di SD Negeri 3 Cakul, alamat RT. 017 RW. 009 Dusun Nglangon, Desa Cakul, Kecamatan Dongko, Kabupaten Trenggalek. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI tahun ajaran 2023/2024 yang mempelajari materi ajar Keberagaman Budaya Indonesia. Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes tertulis guru. Analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menyusun dan menyiapkan data yang dikumpulkan untuk deskripsi otoritatif.

Ada berbagai langkah yang harus diselesaikan sebelum mengambil tindakan. Diantaranya 1) Membuat konsep pembelajaran yang memuat skenario tindakan yang akan dilakukan nantinya. Skenario berisi langkah-langkah yang disiapkan oleh guru dan siswa dalam suatu tindakan atau kegiatan perbaikan. 2) Menyiapkan berbagai sarana dan prasarana pendukung. 3) Menyusun prosedur pencatatan dan analisis data sesuai proses dan hasil audit. 4) Saat menentukan stabilitas, guru mungkin perlu mensimulasikan kinerja suatu tindakan. Dalam hal ini, guru dapat berkolaborasi dengan rekan kerja dan instruktur. Oleh karena itu penerapan yaitu pembelajaran siklus 1 dan siklus 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal dilakukan peneliti di Kelas VI SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Pada saat observasi awal ini guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab. Media pembelajaran hanya menggunakan buku dan papan tulis. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek diketahui bahwa selama ini guru lebih sering menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan diselingi dengan tanya jawab. Guru lebih mendominasi jalannya proses pembelajaran sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan dan

memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran berpusat pada guru. Kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat masih kecil, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak menggairahkan. Peserta didik cepat bosan dan sering mengantuk di dalam kelas. Peserta didik hanya menulis dan mendengar apa yang dijelaskan gurunya, sangat jarang terangsang untuk berpikir, tetapi lebih banyak terangsang untuk mengingat dan menghafal materi pembelajaran. Tidak ada kreatifitas peserta didik yang menonjol. Peserta didik belum menunjukkan sikap gotong royong atau kerjasama yang berarti di dalam proses pembelajaran.

Siklus 1

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada saat observasi awal maka telah direncanakan model dan media pembelajaran pada Siklus 1 ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall*. Perencanaan pengajaran pada Siklus 1 ini dituangkan dalam bentuk Modul Ajar. Materi yang dibahas pada Siklus 1 dengan Elemen: Bhinneka Tunggal Ika, Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya, dengan Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menemukan nilai penting kebhinekaan dengan tepat dan mampu menganalisis upaya menjaga kebhinekaan dengan benar. Selain Modul Ajar, peneliti juga mempersiapkan instrumen lainnya seperti bahan ajar (materi ajar), lembar refleksi untuk siswa dan guru, assesmen penilaian dan lembar soal evaluasi, serta menyiapkan media pembelajaran *Wordwall* dan video pembelajaran dari *Youtube*.

Teknis melaksanakan pembelajaran dimulai dengan orientasi peserta didik pada masalah, yaitu: a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran (Communication); b) Peserta didik diberikan stimulus dengan mengamati dan menyimak tayangan video Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia yang ditampilkan guru dengan seksama (Critical Thinking); c) Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab terkait video yang ditayangkan (C1); d) Guru mengadakan tanya jawab terkait materi pembelajaran melalui permainan *Wordwall* (Random Cards) yang diaplikasikan dengan *Talking stick* (Memindahkan tongkat dengan diiringi nyanyian Balonku/ Cicak di Dinding secara bersama-sama); e) Guru membimbing jalannya permainan serta mengadakan tanya jawab tentang pelajaran yang diperoleh dari permainan tersebut. Kemudian mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, yaitu: a) Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 3-4 peserta didik; b) Guru membagikan bahan ajar dan LKPD. Kemudian meminta peserta didik untuk mendiskusikan tugas kelompok mereka

masing-masing (Collaboration); c) Guru memberikan pengarahan serta aturan dalam berdiskusi kelompok dan membimbing peserta didik menyelesaikan masalah dalam LKPD tersebut dengan menggunakan bahan ajar dari guru.

Langkah selanjutnya adalah membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dengan cara : a) Peserta didik bersama kelompok menganalisis permasalahan untuk memecahkan masalah yang ada di LKPD dengan berbekal bahan ajar dari guru; b) Peserta didik bersama kelompok berdiskusi menyelesaikan masalah dalam LKPD; c) Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang ada di LKPD (Communication, Critical thinking); d) Peserta didik diminta untuk menuliskan hasil diskusi di LKPD yang telah tersedia; e) Peserta didik saling berdiskusi dan saling menghargai pendapat anggota kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan (Collaboration, Communication, Critical thinking). Melalui proses ini peserta didik dilatih untuk bekerjasama, melatih kekompakkan, kepercayaan diri, tanggung jawab serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar, khususnya terhadap Pendidikan Pancasila. Pada tahap ini dilakukan observasi di kelas selama proses belajar-mengajar berlangsung. Peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Untuk melakukan pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, peneliti dibantu oleh seorang kolaborator.

Hasil observasi awal terkait hasil belajar peserta didik sudah terbilang cukup dengan indikator nilai rata-rata peserta didik hanya 80 walaupun sudah memenuhi kriteria nilai ketuntasan minimum individu yaitu 75, hasil tersebut meningkat setelah dilakukannya pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Akan tetapi, presentase jumlah peserta didik yang tuntas hanya 7 siswa atau ketuntasan klasikalnya 70% masih belum memenuhi standar ketuntasan klasikal yaitu 85%. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa prosentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran secara klasikal adalah 60% dengan kriteria kurang, masih di bawah indikator keberhasilan tindakan yaitu 80%. Peserta didik sudah cukup aktif dalam pembelajaran. Salah satu indikator aktivitas peserta didik yang menonjol adalah antusias peserta didik selama proses belajar-mengajar berlangsung. Adapun aktivitas yang sudah cukup baik yaitu ketika peserta didik mampu menyelesaikan tugasnya serta tingkat kerjasamanya dalam diskusi kelompok dengan sesama teman. Pada Siklus 1 ini sudah cukup baik perkembangan aktivitas peserta didik dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Akan tetapi dua indikator yang masih kurang menonjol diantaranya

konsentrasi dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan dari guru atau sesama peserta didik perlu ditingkatkan lagi dalam Siklus berikutnya.

Hasil pengamatan dan diskusi dengan observer/kolaborator untuk mengevaluasi proses pembelajaran berlangsung pada Siklus 1 timbul beberapa permasalahan, maka disusunlah rencana perbaikan untuk dilaksanakan pada tindakan Siklus 2. Berikut ini refleksi pada Siklus 1 berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik dan guru adalah sebagai berikut : 1) Penggunaan waktu yang kurang efektif dalam pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan rencana pembelajaran; 2) Keaktifan beberapa peserta didik masih terlihat kurang karena belum terbiasa menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL); dan 3) Guru harus lebih tegas kepada peserta didik yang masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Siklus 2

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada saat observasi awal maka telah direncanakan model dan media pembelajaran pada Siklus 1 ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall*. Perencanaan pengajaran pada Siklus 1 ini dituangkan dalam bentuk Modul Ajar. Materi yang dibahas pada Siklus 1 dengan Elemen : Bhinneka Tunggal Ika, Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya, dengan Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menunjukkan upaya menjaga nilai penting kebhinekaan dalam kehidupan nyata dengan baik (C2) dan mampu mengategorikan upaya menjaga nilai penting kebhinekaan dalam kehidupan nyata dengan baik (C6). Selain Modul Ajar, peneliti juga mempersiapkan instrumen lainnya seperti bahan ajar (materi ajar), lembar refleksi untuk siswa dan guru, assesmen penilaian dan lembar soal evaluasi, serta menyiapkan media pembelajaran *Wordwall* dan video pembelajaran dari *Youtube*.

Teknis melaksanakan pembelajaran dimulai dengan mengembangkan dan menyajikan hasil karya, langkahnya yaitu: a) Setiap kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya; b) Kelompok lain diminta memberikan tanggapan, pertanyaan, kritik dan saran; c) Guru memberikan apresiasi pada masing-masing kelompok atas apa yang telah dilakukannya. Langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan cara: a) Guru memberi penguatan tentang diskusi peserta didik dengan menyajikan video pembelajaran tentang Cara Menghargai Keragaman Suku, Budaya, Agama, Ras dan Gender; b) Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi pelaksanaan diskusi yang telah dilakukan. Di akhir pertemuan disampaikan kepada peserta didik dengan

nilai tertinggi dan kerjasama terbaik sebagai motivasi berupa nilai dan juga *stiker* sebagai *reward*. Melalui proses ini peserta didik dilatih untuk bekerjasama, melatih kekompakkan, kepercayaan diri, tanggung jawab serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar, khususnya terhadap Pendidikan Pancasila. Pada tahap ini dilakukan observasi di kelas selama proses belajar-mengajar berlangsung. Peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Untuk melakukan pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, peneliti dibantu oleh seorang kolaborator.

Hasil observasi Siklus 2 mengenai hasil belajar peserta didik didapatkan hasil belajar peserta didik sudah terbilang cukup dengan indikator nilai rata-rata peserta didik hanya 80,1 sudah melampaui kriteria nilai ketuntasan minimum individu yaitu 75, hasil tersebut meningkat setelah dilakukannya pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Siklus 2. Presentase jumlah peserta didik yang tuntas sejumlah 9 siswa atau ketuntasan klasikalnya 90% sudah memenuhi standar ketuntasan klasikal yaitu 85%. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa prosentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara klasikal adalah 90% dengan kriteria tinggi. Peserta didik sudah cukup aktif dalam pembelajaran. Salah satu indikator aktivitas peserta didik yang menonjol adalah antusias peserta didik selama proses belajar-mengajar berlangsung. Adapun aktivitas yang sudah cukup baik yaitu ketika peserta didik mampu menyelesaikan tugasnya dalam presentasi serta tingkat kerjasamanya dengan sesama teman. Pada Siklus 2 ini sudah sangat baik perkembangan aktivitas peserta didik dalam menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Dua indikator yang baik diantaranya konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan dari guru atau sesama peserta didik sudah baik pula.

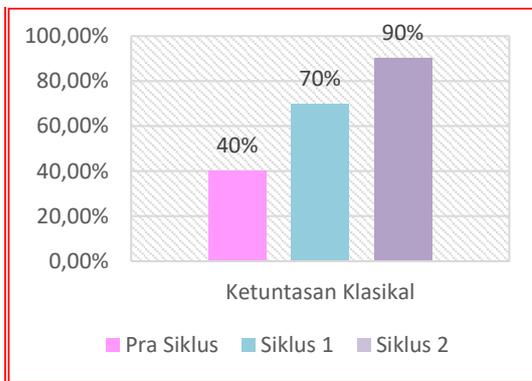
Hasil pengamatan dan diskusi dengan observer/kolaborator untuk mengevaluasi proses pembelajaran berlangsung pada Siklus 2 permasalahan dari Siklus 1 sudah terselesaikan, maka disusunlah rencana perbaikan untuk dilaksanakan pada tindakan Siklus 2. Berikut ini refleksi pada Siklus 2 berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik dan guru adalah sebagai berikut : 1) Penggunaan waktu yang sudah efektif dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan rencana pembelajaran; 2) Keaktifan peserta didik sudah sangat terlihat dan perhatian peserta didik juga sudah sepenuhnya tertuju kepada guru maupun proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) selama di kelas. Selain itu peserta didik sangat baik dalam merespon dengan baik pertanyaan yang diajukan oleh guru dan peserta didik lainnya; 3) Dalam Siklus 2, sikap guru lebih tegas kepada peserta didik sehingga peserta didik sudah sangat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil

penelitian di atas menunjukkan bahwa baik hasil belajar maupun aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan tiap Siklusnya. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes evaluasi yang dilakukan pada setiap Siklus. Indikator keberhasilan tindakan kelas tersebut adalah apabila standar ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai 85% dan secara individual nilai yang diperoleh siswa 75. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa indikatornya adalah apabila prosentase aktivitas belajar siswa di kelas > 80 %.

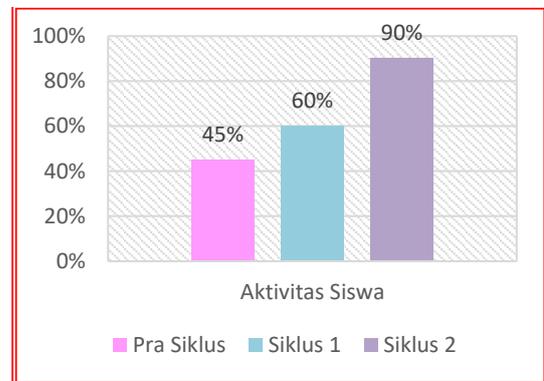
Pada Siklus 1 pembelajaran difokuskan pada implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model ini baru pertama kali diimplementasikan di kelas VI Sd Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Jadi secara teknis, baik guru maupun peserta didik belum mengetahui bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia. Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti dan guru sudah melakukan diskusi mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun begitu penerapan model ini pada Siklus 1 masih mengalami beberapa kendala, di antaranya kemampuan mengorganisasi peserta didik selama proses pembelajaran. Guru kelihatan masih kewalahan membimbing penyelidikan peserta didik dalam menganalisis permasalahan yang ada di LKPD. Namun kendala ini dengan cepat diatasi oleh guru dengan cara guru mengingatkan peserta didik untuk membaca kembali dan memahami materi di bahan ajar, kemudian meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan anggota kelompok secara terbuka. Di samping itu, guru juga membimbing jalannya diskusi setiap kelompok.

Hasil penelitian pada Siklus 1 ini menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahap pra Siklus (observasi awal). Pada tahap pra Siklus nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 70 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 39,39%, sedangkan pada Siklus 1 nilai rata-rata peserta didik adalah 80 dan ketuntasan klasikalnya 70%. Untuk prosentase aktivitas belajar peserta didik pada tahap pra Siklus adalah 45% sedangkan pada Siklus 1 naik menjadi 60%. Ada peningkatan aktivitas peserta didik sebesar 15%. Meskipun ada peningkatan, namun hasil dari Siklus 1 belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada Siklus 2. Pada Siklus 2, peneliti dan guru kolaborator memfokuskan penelitian pada peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan cara setiap anggota kelompok melakukan presentasi dan peserta didik yang lain memberikan tanggapan. Dengan cara seperti ini, peserta didik jadi lebih aktif dalam pembelajaran. Di samping itu, mereka juga lebih memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Pada Siklus 2 ini, hasil belajar peserta didik baik secara individual maupun secara klasikal mengalami peningkatan. Pada Siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 70%, sedangkan pada Siklus 2 nilai rata-rata siswa adalah 87,1 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 90%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20%. Untuk prosentase aktivitas belajar siswa pada Siklus 1 adalah 60% sedangkan pada Siklus 2 naik menjadi 90%. Ada peningkatan aktivitas siswa sebesar 30%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik sudah memenuhi target yang ditetapkan peneliti. Peningkatan terjadi dari pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 meliputi peningkatan hasil belajar peserta didik, prosentase ketuntasan klasikal dan prosentase aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 1. Prosentase Ketuntasan Klasikal



Gambar 2. Presentase Aktivitas Siswa

Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VI SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek, terjadi dari pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2. Sesuai grafik (Gambar 2) dari pra Siklus ke Siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 30%. Kemudian peningkatan juga terjadi dari Siklus 1 ke Siklus 2 yaitu 20%. Selanjutnya, dari grafik (Gambar 3) dapat diketahui pula aktivitas peserta didik meningkat dengan adanya pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Yakni dari pra Siklus ke Siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 15% kemudian pada Siklus 2 terjadi peningkatan 30% dari Siklus 1.

SIMPULAN

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia pada siswa Fase C (Kelas VI) SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dari praSiklus 45% menjadi 60% di

Siklus 1, kemudian meningkat 90% di Siklus 2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia pada siswa Fase C (Kelas VI) SD Negeri 3 Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek, Semester 2 Tahun Pelajaran 2023/2024. Rata-rata hasil belajar mencapai 87,1 di Siklus 2 dengan prosentase ketuntasan klasikal 90% dari hasil sebelumnya yaitu Siklus 1 rata-rata hasil belajar 80 dengan prosentase ketuntasan klasikal 70%.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. *Ptk Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003. In *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Dewey, J. (2009). Education as engineering. *Journal of Curriculum Studies*, 41(1).
<https://doi.org/10.1080/00220270802169345>
- Hopkins, D. (2008). Classroom research in action. In *A teacher's guide to classroom research*.
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Nawawi, H. (1989). Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas. In *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.
- Wardhani, I. G. A. . (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardono, Waluya, S. B., Mariani, S., & Candra, S. D. (2016). Mathematics Literacy on Problem Based Learning with Indonesian Realistic Mathematics Education Approach Assisted E-Learning Edmodo. *Journal of Physics: Conference Series*, 693(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/693/1/012014>



Analisis Model Rantai Markov Waktu Kontinu pada Model Transmisi dan Vaksinasi COVID-19: Studi Kasus Provinsi DKI Jakarta

Rifaldy Atlant Tungga

rifaldyatlantt@ith.ac.id

Program Studi Matematika

Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

Abstract : In 2019, the Novel Coronavirus was discovered in Wuhan, China, and later named the disease caused by the virus, called COVID-19. On March 31, 2020, the Indonesian government announced that COVID-19 was a pandemic. Previously, many mathematical models have been used to capture the transmission of this disease. In this paper, a new mathematical model is introduced, namely the continuous-time Markov chain modeling of SIRV, which takes into account the probabilities between events of several groups of individuals, namely the susceptible (S), infected (I), recovered (R), and vaccinated (V) groups. Thus, it is considered to provide more realistic results compared to deterministic models. Using a period of approximately one year, it was obtained that vaccination carried out with a vaccination rate $v=0.002$ was considered ineffective.

Keywords : Continues Time Markov Chain, COVID-19, SIRV, Transition Probability, DKI Jakarta.

Abstrak : Pada tahun 2019, Novel Coronavirus ditemukan di Wuhan, Tiongkok dan belakangan dinamakan penyakit yang disebabkan oleh virus tersebut, dinamakan COVID-19. Pada tanggal 31 maret 2020, pemerintah Indonesia mengumumkan bahwa COVID-19 adalah pandemi. Sebelumnya telah banyak model matematika yang digunakan untuk menangkap transmisi dari penyakit ini. Pada tulisan ini, diperkenalkan model matematika baru, yakni pemodelan rantai Markov waktu kontinu SIRV yang di dalamnya memperhitungkan peluang-peluang antar kejadian beberapa kelompok individu, yaitu kelompok rentan (S), terinfeksi (I), sembuh (R), dan tervaksin (V). Sehingga dianggap memberikan hasil yang lebih realistis dibandingkan model-model deterministik. Dengan menggunakan jangka waktu kurang lebih setahun, diperoleh hasil bahwa vaksinasi yang dilakukan dengan mengikuti rate vaksinasi $v=0.002$, dianggap belum efektif.

Kata Kunci : Rantai Markov Waktu Kontinu, COVID-19, SIRV, Peluang Transisi, DKI Jakarta.

PENDAHULUAN

Novel coronavirus (CoV) adalah galur baru dari coronavirus. Penyakit ini, yang disebabkan oleh novel coronavirus yang pertama kali diidentifikasi di Wuhan, Tiongkok, diberi nama coronavirus disease 2019 (COVID-19) – 'CO' berasal dari corona, 'VI' berasal dari virus, dan 'D' berasal dari disease (penyakit). Sebelumnya, penyakit ini disebut dengan '2019 novel coronavirus' atau '2019-nCoV.' (WHO, 2020). Tercatat, COVID-19 pertama kali

teridentifikasi di Indonesia pada tanggal 29 Februari 2020 Pada tanggal 31 Maret 2020, COVID-19 telah ditetapkan sebagai pandemi di Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Coronavirus Disease 2019 di Indonesia (KEMENKES, 2020). Per 3 Juni 2021 tercatat di Indonesia sebanyak 1.837.126 orang terinfeksi COVID-19 dengan jumlah kematian sebanyak 51.096 orang. Penyakit yang telah menyebar di 34 provinsi di Indonesia ini, memiliki kasus terbanyak di Provinsi DKI Jakarta dengan total 432.799 kasus (Komite, 2021), (Dinas, 2021).

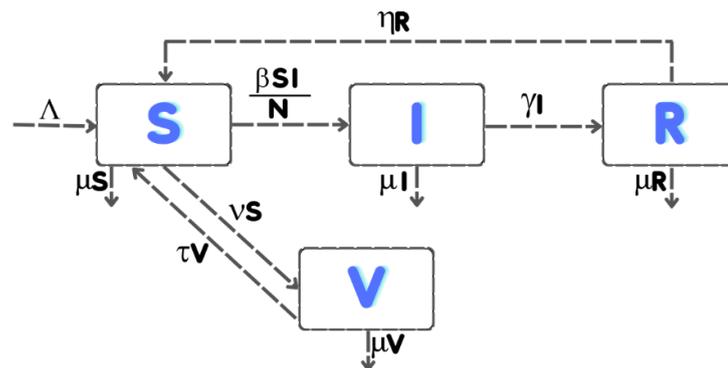
Bukti saat ini menunjukkan bahwa virus ini menyebar terutama di antara orang-orang yang melakukan kontak dekat satu sama lain, misalnya dalam jarak percakapan. Virus ini dapat menyebar dari mulut atau hidung orang yang terinfeksi melalui partikel cairan kecil ketika mereka batuk, bersin, berbicara, bernyanyi, atau bernapas. Orang lain kemudian dapat tertular virus ketika partikel infeksius yang melewati udara terhirup dalam jarak dekat jika partikel infeksius bersentuhan langsung dengan mata, hidung, atau mata. atau mulut (penularan droplet) (WHO, 2020). Di Indonesia, termasuk di Provinsi DKI Jakarta, vaksinasi telah dilakukan sebagai langkah dalam menekan angka kematian akibat COVID-19. Pada tahun 2021, Rifaldy dkk (Tungga, 2021) membuat sebuah model transmisi COVID-19 yang mempertimbangkan faktor vaksinasi untuk kasus Provinsi DKI Jakarta. Dalam tulisannya, dipaparkan model deterministik kontinu dan model deterministik diskrit transmisi COVID-19 yang mempertimbangkan faktor vaksinasi. Pada tulisan ini, akan diperkenalkan sebuah model stokastik rantai markov waktu kontinu untuk menangkap fenomena penyebaran virus COVID-19 dengan mempertimbangkan faktor vaksinasi untuk kasus Provinsi DKI Jakarta.

METODE PENELITIAN

Model Deterministik SIRV Kontinu Transmisi dan Vaksinasi Virus COVID-19. Dalam rangka menangkap dinamika penyebaran dan vaksinasi COVID-19, pada tulisan ini digunakan model rantai Markov waktu kontinu yang didasarkan pada model deterministik kontinu SIRV yang telah diperkenalkan oleh (Atlant Tungga, Rifaldy, 2021), dimana terdapat kelompok individu yakni, kelompok individu rentan (S), kelompok individu terinfeksi (I), kelompok individu sembuh (R), dan kelompok individu tervaksin (V). Pada model deterministik ini, digunakan beberapa asumsi dasar, diantaranya: 1) total populasi konstan, dimana tidak ada penambahan atau pengurangan populasi dari total populasi awal; 2) Hanya ada kematian alami, dimana rate kematian alami (μ) sama dengan rate kelahiran baru (Λ); 3) Setiap individu S akan terpapar virus ketika kontak dengan individu I dengan *rate incidence*

sebesar β ; 4) Setiap individu I akan sembuh dan menjadi individu R dengan rate kesembuhan γ ; 5) setiap individu R dapat kembali menjadi individu S ketika vaksin alaminya sudah kadaluwarsa, dengan rate η ; 6) Setiap individu S yang belum terinfeksi, mendapatkan vaksinasi dan menjadi individu V dengan rate vaksinasi ν ; 7) Setiap individu V dapat kembali menjadi individu S ketika vaksin nya sudah kadaluwarsa dengan rate sebesar τ .

Berdasarkan asumsi dasar di atas, maka dinamika penyebaran dan vaksinasi virus COVID-19 di Provinsi DKI Jakarta, diberikan pada Gambar 1



Gambar 1. Kompartemen Model SIRV Kontinu Transimisi dan Vaksinasi Virus COVID-19

Berdasarkan Gambar 1, model SIRV Kontinu diberikan oleh sistem persamaan differensial biasa berikut.

$$\frac{dS}{dt} = \Lambda - \frac{\beta SI}{N} - (\mu + \nu)S + \tau V + \eta R$$

$$\frac{dI}{dt} = \frac{\beta SI}{N} - (\gamma + \mu)I$$

$$\frac{dR}{dt} = \gamma I - (\mu + \eta)R$$

$$\frac{dV}{dt} = \nu S - (\mu + \tau)V$$

dimana

Tabel 1. Definisi Parameter

Parameter	Definisi	Dimensi
Λ	Rate kelahiran Alami	$[T]^{-1}$
μ	Rate kematian alami	$[T]^{-1}$
ν	Rate Vaksinasi	$[T]^{-1}$
τ	Rate peluruhan imunitas setelah vaksinasi	$[T]^{-1}$
η	Rate peluruhan imunitas setelah sembuh	$[T]^{-1}$
β	Rate kontak antara individu rentan dan terinfeksi	$[T]^{-1}$
γ	Rate kesembuhan individu terinfeksi	$[T]^{-1}$

Model Rantai Markov Waktu Kontinu SIRV Pada Transmisi dan Vaksinasi Virus COVID-19. Misalkan $S(t)$, $I(t)$, $R(t)$, dan $V(t)$ adalah masing-masing variabel acak yang mengacu pada kelompok individu kelompok rentan, kelompok individu sembuh, dan kelompok individu tervaksin. Misalkan Δt mengacu pada interval waktu yang cukup kecil sedemikian rupa sehingga pada interval waktu tersebut $(t, t + \Delta t)$, terdapat paling banyak satu peristiwa yang terjadi. Berdasarkan asumsi yang diterapkan pada model deterministik, kejadian yang mungkin terjadi pada selang waktu Δt dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kejadian satu individu rentan terinfeksi pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$S \rightarrow S - 1 \text{ dan } I \rightarrow I + 1$$

Dan peluang transisi

$$\frac{\beta SI}{N} \Delta t + o(\Delta t)$$

- b. Kejadian satu individu rentan tervaksin pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$S \rightarrow S - 1 \text{ dan } V \rightarrow V + 1$$

Dengan peluang transisi

$$vS\Delta t + o(\Delta t)$$

- c. Kejadian satu individu tervaksin Kembali menjadi rentan pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$S \rightarrow S + 1 \text{ dan } V \rightarrow V - 1$$

Dengan peluang transisi

$$\tau V\Delta t + o(\Delta t)$$

- d. Kejadian satu individu Sembuh Kembali menjadi Rentan pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$S \rightarrow S + 1 \text{ dan } R \rightarrow R - 1$$

Dengan peluang transisi

$$\eta R\Delta t + o(\Delta t)$$

- e. Kejadian satu individu terinfeksi menjadi sembuh pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$I \rightarrow I - 1 \text{ dan } R \rightarrow R + 1$$

Dengan peluang transisi

$$I\gamma\Delta t + o(\Delta t)$$

- f. Kejadian satu individu terinfeksi mati alami dan kelahiran satu individu rentan pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$I \rightarrow I - 1 \text{ dan } S \rightarrow S + 1$$

Dengan peluang transisi

$$\mu I \Delta t + o(\Delta t)$$

- g. Kejadian satu individu sembuh mati alami dan kelahiran satu individu rentan pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$R \rightarrow R - 1 \text{ dan } S \rightarrow S + 1$$

Dengan peluang transisi

$$\mu R \Delta t + o(\Delta t)$$

- h. Kejadian satu individu tervaksin mati alami dan kelahiran satu individu rentan pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$V \rightarrow V - 1 \text{ dan } S \rightarrow S + 1$$

Dengan peluang transisi

$$\mu V \Delta t + o(\Delta t)$$

- i. Kejadian dimana tidak terjadi adanya perubahan di dalam populasi pada interval waktu $(t, t + \Delta t)$ dengan transisi yang disimbolkan oleh

$$S \rightarrow S, I \rightarrow I, R \rightarrow R, V \rightarrow V$$

Dengan peluang transisi

$$1 - \left[\frac{\beta SI}{N} + \nu S + \tau V + \eta R + I\gamma + \mu I + \mu R + \mu V \right] \Delta t + o(\Delta t)$$

Misalkan perubahan pada variabel acak S, I, R, V pada interval $(t, t + \Delta t)$ dinyatakan dengan $\Delta S, \Delta I, \Delta R,$ dan $\Delta V,$ dengan $\Delta S = S(t + \Delta t) - S(t), \Delta I = I(t + \Delta t) - I(t), \Delta R = R(t + \Delta t) - R(t),$ dan $\Delta V = V(t + \Delta t) - V(t),$ maka peluang transisi infinitesimal yang menjelaskan rantai markov multivariat yang diberikan pada poin-poin sebelumnya dinyatakan sebagai berikut.

$$prob\{(\Delta S, \Delta I, \Delta R, \Delta V) = (i, j, k, l) | (S, I, R, V)\} = \begin{cases} \frac{\beta SI}{N} \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (-1, 1, 0, 0) \\ \nu S \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (-1, 0, 0, 1) \\ \tau V \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1, 0, 0, -1) \\ \eta R \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1, 0, -1, 0) \\ \gamma I \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0, -1, 1, 0) \\ \mu I \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1, -1, 0, 0) \\ \mu R \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1, 0, -1, 0) \\ \mu V \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1, 0, 0, -1) \end{cases}$$

Dimana Peluang tidak ada perubahan dalam populasi adalah $Prob\{(\Delta S, \Delta I, \Delta R, \Delta V) = (0,0,0,0) | (S, I, R, V)\}$ adalah sama dengan $1 - [\frac{\beta SI}{N} + \nu S + \tau V + \eta R + I\gamma + \mu I + \mu R + \mu V]\Delta t + o(\Delta t)$. Peluang kejadian lainnya adalah $o(\Delta t)$. Agar menyederhanakan penulisan, $S(t)$ akan dinyatakan dalam kondisi variabel acak lainnya, yaitu $S(t) = N(t) - I(t) - R(t) - V(t)$ sehingga peluang transisi infinitesimalnya dapat disederhanakan menjadi :

$$prob\{(\Delta I, \Delta R, \Delta V) = (i, j, k) | (I, R, V)\} = \begin{cases} \frac{\beta SI}{N} \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (1,0,0) \\ \nu S \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0,0,1) \\ \tau V \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0,0,-1) \\ \eta R \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0,-1,0) \\ \gamma I \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (-1,1,0) \\ \mu I \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (-1,0,0) \\ \mu R \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0-1,0) \\ \mu V \Delta t + o(\Delta t) & (i, j, k, l) & (0,0,-1) \end{cases}$$

Peluang tidak ada perubahan yaitu $Prob\{(\Delta I, \Delta R, \Delta V) = (0, 0, 0, 0) | (I, R, V)\} = 1 - [\frac{\beta SI}{N} + \nu S + \tau V + \eta R + I\gamma + \mu I + \mu R + \mu V]\Delta t + o(\Delta t)$. Peluang kejadian lainnya sama dengan $o(\Delta t)$. Misalkan s, i, r, v berturut-turut menyatakan nilai dari variabel acak S, I, R, V dan $P_{irv}(t)$ adalah fungsi peluang bersama, yaitu $P_{irv}(t) = Prob\{I(t) = i, R(t) = r, V(t) = v\}$ maka $P_{irv}(t + \Delta t)$ adalah sama dengan:

$$P_{irv}(t + \Delta t) = P_{i-1,r,v}(t) \frac{\beta(s+1)i}{N} \Delta t + P_{i,r,v-1}(t) \nu(s+1) \Delta t + P_{i,r,v+1}(t) \tau(v+1) \Delta t + P_{i,r+1,v}(t) \eta(r+1) \Delta t + P_{i+1,r-1,v}(t) (i+1) \gamma \Delta t + P_{i+1,r-1,v}(t) \mu(i+1) \Delta t + P_{i,r+1,v}(t) \mu(r+1) \Delta t + P_{i,r+1,v}(t) \mu(v+1) \Delta t - P_{i,r,v}(t) \left(1 - \left[\frac{\beta(si)}{N} + \nu s + \tau v + \eta r + \gamma i + \mu(i+r+v) \right] \Delta t \right) + P_{irv}(t) + o(\Delta t)$$

atau

$$\frac{P_{irv}(t+\Delta t) - P_{irv}(t)}{\Delta t} = P_{i-1,r,v}(t) \frac{\beta(s+1)i}{N} + P_{i,r,v-1}(t) \nu(s+1) + P_{i,r,v+1}(t) \tau(v+1) + P_{i,r+1,v}(t) \eta(r+1) + P_{i+1,r-1,v}(t) (i+1) \gamma + P_{i+1,r-1,v}(t) \mu(i+1) + P_{i,r+1,v}(t) \mu(r+1) + P_{i,r+1,v}(t) \mu(v+1) - P_{i,r,v}(t) \left(1 - \left[\frac{\beta(si)}{N} + \nu s + \tau v + \eta r + \gamma i + \mu(i+r+v) \right] \right) + \frac{o(\Delta t)}{\Delta t}$$

Dengan mengambil limit $\Delta t \rightarrow 0$ pada kedua ruas, maka akan diperoleh Persamaan Diferensial *Kolmogorov* untuk proses bivariat,

$$\frac{dP_{irv}(t)}{dt} = P_{i-1,r,v}(t) \frac{\beta(s+1)i}{N} + P_{i,r,v-1}(t)v(s+1) + P_{i,r,v+1}(t)\tau(v+1) + P_{i,r+1,v}(t)\eta(r+1) + P_{i+1,r-1,v}(t)(i+1)\gamma + P_{i+1,r-1,v}(t)\mu(i+1) + P_{i,r+1,v}(t)\mu(r+1) + P_{i,r+1,v}(t)\mu(v+1) - P_{i,r,v}(t) \left(1 - \left[\frac{\beta(si)}{N} + vs + \tau v + \eta r + \gamma i + \mu(i+r+v) \right] \right)$$

Solusi dari persamaan diferensial (6) diatas merupakan fungsi bersama. Penentuan solusi dari persamaan ini dapat dicari menggunakan teknik pembangkit momen (ataupun fungsi pembangkit peluang), akan tetapi penentuan solusi menggunakan teknik ini cukup rumit karena transformasi persamaan di atas ke bentuk persamaan diferensial parsial menghasilkan persamaan diferensial parsial tak linear dengan 5 peubah bebas. Oleh karena itu, solusi dari persamaan tersebut akan diaproksimasi secara numerik pada bagian Hasil Peneleitian dan Pembahasan.

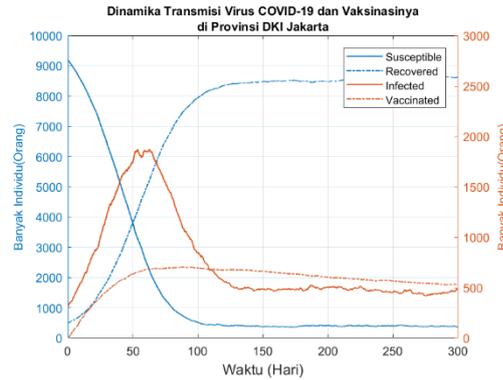
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagia ini akan dilakukan simulasi numerik untuk model rantai Markov waktu kontinu. Nilai awal dipilih $S(0) = 9200, I(0) = 500, R(0) = 300, V(0) = 0$. Selain itu, ditentukan juga nilai parameter yang mengikuti

Tabel 2. Nilai Parameter

Parameter	Nilai	Dimensi
Λ	$\frac{1}{70 \times 365}$	$[T]^{-1}$
μ	$\frac{1}{70 \times 365}$	$[T]^{-1}$
ν	0.002	$[T]^{-1}$
τ	$\frac{1}{365}$	$[T]^{-1}$
η	$\frac{1}{270}$	$[T]^{-1}$
β	0.1	$[T]^{-1}$
γ	$\frac{1}{14}$	$[T]^{-1}$

Mengikuti nilai awal yang diberikan dan nilai parameter pada Tabel 2 (Atlant Tungga, Rifaldy, 2021). Maka diperoleh hasil simulasi numerik model rantai Markov waktu kontinu SIRV pada gambar.



Gambar 2. Dinamika Penyebaran dan Vaksinasi Virus COVID-19 Menggunakan Model Rantai Markov Waktu Kontinu

Dapat dilihat bahwa pada hasil simulasi numerik model Rantai Markov Waktu Kontinu, dengan mengambil waktu simulasi 300 hari di Provinsi DKI Jakarta, populasi sembuh meningkat dengan drastis, sedangkan populasi terinfeksi mengalami kenaikan cukup drastis hingga pada akhir bulan kedua. Untuk populasi rentan, penurunan cukup drastis juga terjadi hingga hari ke-seratus, sedangkan untuk populasi tervaksin juga mengalami kenaikan, tapi tidak terlalu signifikan. Dengan ini, diperoleh hasil bahwa vaksinasi yang dilakukan dengan rate sebesar $\nu = 0.002$ yang artinya setiap harinya terjadi vaksinasi sebesar 0,2 % dari total populasi rentan, dianggap tidak cukup untuk mendorong angka imunitas. Justru, imunitas terbesar datang dari angka kesembuhan (imunitas alami). Maka dapat dikatakan, angka imunitas harian harusnya dapat ditingkatkan lagi.

Dari hasil simulasi numerik yang ditunjukkan pada Gambar 2, pada dinamika populasinya terjadi *uncertainty*, dimana hal ini ditunjukkan pada kurva solusi untuk tiap variable acaknya ($S(t)$, $I(t)$, $R(t)$, $V(t)$) yang fluktuatif dan tidak “semulus” seperti pada kurva Solusi model deterministik. Hal ini disebabkan, pada model rantai markov waktu kontinu kejadian di setiap interval waktu ($t, t + \Delta t$) dipengaruhi oleh peluang antar kejadian, berbeda dengan kejadian pada model deterministik yang bersifat sudah ditentukan. Hal ini tentunya linear dengan kejadian nyata, dimana dinamika populasi di dalam suatu sistem tentunya lebih bersifat fluktuatif. Oleh karena itu, menurut penulis, model rantai Markov waktu kontinu dianggap lebih akurat dalam menangkap dinamika penyebaran penyakit pada model matematika.

SIMPULAN

Dari hasil simulasi numerik menggunakan model Rantai Markov Waktu Kontinu dengan periode simulasi 300 hari di Provinsi DKI Jakarta, teramati bahwa meskipun tingkat

vaksinasi dilakukan secara rutin, tingkat imunitas yang signifikan lebih banyak berasal dari kesembuhan alami. Hasil menunjukkan fluktuasi dalam dinamika populasi, yang secara realistis tercermin dari sifat peluang antar kejadian pada model ini, menjadikannya pendekatan yang lebih akurat dalam menggambarkan dinamika penyebaran penyakit dibandingkan dengan model deterministik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dinas Kesehatan Provinsi DKI Jakarta. (2021). Data Pemantauan COVID-19 DKI Jakarta. 21 Juni 2021. <https://corona.jakarta.go.id/id>.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, (2020). Kiprah Ditjen Kesmas Pandemi COVID19. https://kesmas.kemkes.go.id/assets/uploads/contents/others/Kiprah_Ditjen_Kesmas_Pandemi_COVID19_web.pdf.
- Komite Penanganan COVID-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional. (2021). Vaksinasi COVID-19. Jakarta
- Tungga, R. A., Sa'adah, A., Safira, A. K., Fahlana, H., Mariani., Arsana, M., Prihantini., & Zahra, U. U. (2022). Analysis of the implementation of COVID-19 vaccination program in DKI Jakarta province, Indonesia. *AIP Conf. Proc.* 2 August 2022; 2498 (1): 020002. <https://doi.org/10.1063/5.0083280>.
- World Health Organization, (2020). Hal-hal yang perlu Anda ketahui tentang corona virus untuk melindungi Anda dan keluarga. <https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/tanya-jawab-seputar-coronavirus>.



Hubungan Perilaku *Bullying* terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung

Galuh Ajeng Nurazizah^{1*}, Ria Fajrin Rizqy Ana²

ajengnurazizahgaluh@gmail.com^{1*}, riafajrin88@yahoo.co.id²

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

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : The purpose of this research is to determine the relationship between the influence of bullying behavior on students' social interactions at SD Negeri 1 Gondang, Gondang District, Tulungagung Regency, Academic Year 2023/2024. The research method uses quantitative research methods with a correlation type. The total sample was 30 class IV and VA students at SD Negeri 1 Gondang. This research tool uses a questionnaire about bullying behavior and social interactions. The reliability value of the bullying behavior questionnaire with a reliability value of 0.749 is in the very high category, while the social interaction questionnaire with a value of 0.851 is in the very high category. The normality test using Shapiro-Wilk shows that the normality value of the bullying behavior questionnaire results is 0.976, while social interaction is 0.959, so the data is said to be normally distributed. Based on the categorization description of the two variables, bullying behavior and social interactions are in the medium category with a percentage value of 77%. The hypothesis test was analyzed using product moment correlation, which explains that the correlation between bullying behavior and students' social interactions was 0.533 with a significance value of 0.002. The value is 0.400-0.599, which means it is quite strong, with a positive relationship direction so that the lower the bullying behavior, the higher the social interaction.

Keywords : Social Interaction, Bullying Behavior, Elementary School.

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pengaruh perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa di SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/ 2024. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional. Jumlah sampel sebanyak 30 siswa kelas IV dan VA SD Negeri 1 Gondang. Instrumen penelitian ini menggunakan angket perilaku *bullying* dan interaksi sosial. Nilai reliabilitas dari angket perilaku *bullying* dengan nilai reliabilitas 0.749 berada dalam kategori sangat tinggi sedangkan angket interaksi sosial dengan nilai 0.851 berada dalam kategori sangat tinggi. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa hasil angket perilaku *bullying* nilai normalitas sebesar 0.976 sedangkan interaksi sosial sebesar 0.959 sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan gambaran kategorisasi dari kedua variabel menjelaskan perilaku *bullying* dan interaksi sosial berada dalam kategori sedang dengan nilai presentase 77%. Uji hipotesis dianalisis menggunakan *korelasi product moment* menjelaskan bahwa korelasi perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa sebesar 0.533 dengan nilai signifikansi 0.002. Besar nilai tersebut berada pada 0.400-0.599 yang artinya cukup kuat, dengan arah hubungan positif sehingga semakin rendah perilaku *bullying* maka semakin tinggi interaksinya.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Perilaku *Bullying*, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses sadar yang bertujuan untuk membimbing perilaku siswa menjadi lebih baik yang di dalamnya terdapat transmisi antara ilmu dan pengetahuan. Lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian dan perilaku moral anak (Arifudin, 2022). Pendidikan sendiri mempunyai tujuan utama yaitu sebagai media pengembangan potensi dan proses membesarkan anak menjadi manusia sempurna (Cinda Hendriana & Jacobus, 2016). Kepribadian dan perilaku moral anak sebagian besar dibentuk oleh lembaga pendidikannya (Arifudin, 2022). Oleh karena itu, mulai dari sekolah dasar, pendidikan yang solid sangat penting untuk membantu anak mengembangkan kualitas karakter positif. Menurut (Indriani, 2015), anak usia sekolah berbeda dengan anak usia dini, yaitu suka bermain, aktif, bekerja dalam kelompok, dan mengerjakan berbagai tugas langsung.

Menurut Shyamsiah Seftyani et al., (2020), interaksi sosial adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang masing-masing mempunyai tujuan dan arah. (Anam, 2016), kontak sosial terdiri dari ciri-ciri sebagai berikut: Pelakunya banyak, keterlibatan sosial mempunyai fungsi dan komponen temporal, dan interaksi sosial menjalin komunikasi antara pelaku dan korban. Perilaku yang terjadi dalam lingkungan sosial, seperti perasaan, pemikiran, dan tindakan seseorang terhadap teman sekelas, orang tua, saudara kandung, dan guru, disebut sebagai interaksi sosial (Arif Khoiruddin, 2018). Saat melakukan interaksi sosial ini, sebaiknya orang tua mendorongnya sejak awal, karena akan membentuk kepribadian anak menuju masa dewasa. Perilaku sosial memerlukan keterampilan interaksi sosial yang baik. Anak-anak usia dini secara alami sangat ingin tahu dan meniru semua hal menarik yang mereka lihat dalam kehidupan orang lain di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh lingkungan terhadap bagaimana anak mengembangkan karakter sosialnya.

Perilaku *bullying* di sekolah bukan sebuah fenomena baru. Permasalahan tersebut belum menerima banyak perhatian namun tidak diberi bobot yang cukup. Sebenarnya, *bullying* adalah tindakan kekerasan. Menurut Kadek Maepin et al., (2013), menyatakan bahwa perilaku *bullying* merupakan ancaman verbal dan fisik yang dilakukan oleh lawan main anak. Menurut (Syarqawi, 2023), korban dan pelaku *bullying* mempunyai karakteristik khas. Karakteristik korban *bullying* adalah mereka yang penampilan perilakunya berbeda, secara fisik memiliki ukuran tubuh lebih kecil, lebih tinggi atau lebih berat badannya dibandingkan kebanyakan anak seusianya, berasal dari latar belakang keyakinan atau budaya yang berbeda dari remaja di

lingkungannya, memiliki bakat istimewa, keterbatasan kemampuan tertentu dan sebagainya. *Bullying* adalah tindakan sengaja menyakiti seseorang dengan maksud untuk melakukannya. Dilakukan berulang kali untuk membahagiakan masyarakat, tindakan tersebut dilakukan langsung oleh orang atau organisasi yang lebih berkuasa dan lalai (Susilawati, 2019). Dengan demikian, pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dianggap sebagai suatu struktur yang teratur dengan tujuan tertentu. Fungsi organisasi berubah seiring dengan perubahan strukturnya (Wahab, 2012). Perilaku *bullying* merupakan salah satu elemen yang menghalangi anak mengembangkan hubungan sosial yang sehat.

Penelitian ini berdasarkan kondisi lapangan yakni banyaknya kasus perilaku *bullying* di lingkungan sekolah terutama sekolah dasar. Hal tersebut juga terlihat dilokasi tempat peneliti saat melaksanakan kegiatan PLP di SD Negeri 1 Gondang yaitu ketika peneliti mengajar kelas VA untuk menggantikan guru kelas dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat ada beberapa siswa yang terlihat mencemooh dan menyudutkan salah satu teman sekelasnya karena bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti dan kejadian tersebut beberapa kali terjadi ketika peneliti mengajar dikelas tersebut. Selain itu, peneliti juga melihat beberapa kasus di kelas IV, peneliti memperhatikan ada siswa yang sangat aktif, sering mengganggu temannya ketika pembelajaran, jarang mengerjakan pekerjaan rumah (PR), kurang aktif dalam mengerjakan tugas dikelas dan tidak pernah fokus ke Bapak/ Ibu yang mengajar di kelas. Siswa tersebut menjadi bahan olok-olokan siswa lain ketika tidak mengerjakan tugas di kelas. Alasan siswa tersebut tidak mengerjakan tugas di kelas adalah dengan alasan malas. Hal tersebut menimbulkan perilaku *bullying* verbal dan psikologis seperti mencemooh, mengejek, mengintimidasi dan lain-lain.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai perilaku *bullying* dan interaksi sosial pada anak khususnya di lingkungan sekolah, maka proses interaksi sosial yang baik merupakan langkah awal dalam membangun interaksi sosial dengan teman sebaya. Namun proses ini juga selalu mempunyai hambatan, sering kali terjadi perbedaan antara orang satu dengan orang lainnya menyebutkan diantara mereka sebagai contoh mencemooh teman yang memiliki kekurangan dari mereka yang dapat menimbulkan perilaku *bullying*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif jenis korelasional. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 1 April 2024 di SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Sampel pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV dan VA SD Negeri 1

Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive* sampling dengan kriteria siswa kelas IV dan V dan berusia 10-12 tahun. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah uji asumsi (uji normalitas dan uji linearitas), uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas) dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Kategori Variabel Perilaku *Bullying* didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Perilaku *Bullying*

	Mean	SD	Cronbach's α	McDonald's ω
scale	5.80	0.595	0.704	0.798

Tabel dan gambar di atas menunjukkan perilaku *bullying* dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa, diperoleh *Mean* sebesar 5.80, Standar Deviasi sebesar 0.595, *Cronbach's α* sebesar 0.704, dan *McDonald's ω* sebesar 0.798. Analisis data ini dijadikan dalam menentukan standar kategorisasi skor yang akan dibagi dalam 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kategorisasi Perilaku *Bullying*

Tingkat Kategorisasi	Rumus Kategorisasi	Skor Kategorisasi
Tinggi	$X < M-1SD$	$X < 81$
Sedang	$X < M+1SD$	$X < 99$
Rendah	$X > M+1SD$	$X > 99$

Catatan : X yaitu total yang dimiliki responden. M yaitu mean. SD yaitu standar deviasi sampel. Perhitungan ini diuji coba melalui data Excell.

Keterangan :

Mean : 90

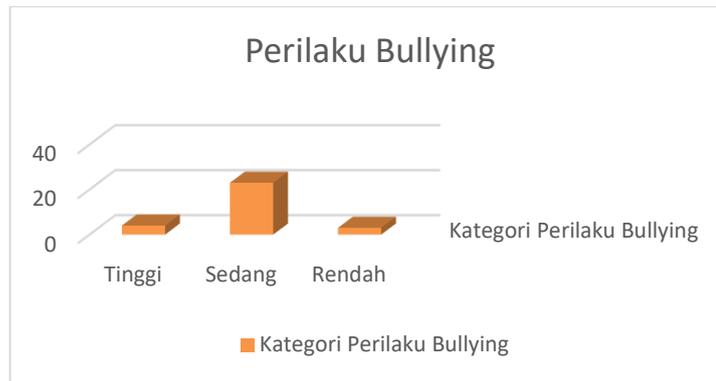
SD : 9

M-1SD : 81

M+1SD : 99

Kategorisasi variabel perilaku *bullying* di atas kepada siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, rata-rata pada kategori perilaku *bullying* sedang. Hal ini dilihat dari *mean* sebesar 90. Hasil dari 30 siswa terdapat 4 siswa (13%) dalam kategori perilaku *bullying* tinggi, 23 siswa (77%) dalam kategori perilaku *bullying* sedang, dan 3 (10%) dalam kategori perilaku *bullying* tinggi.

Berikut ini diagram kategori variabel perilaku *bullying*.



Gambar 1. Diagram Kategori Perilaku *Bullying*

Berdasarkan Kategori Variabel Interaksi Sosial didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Data Empirik Interaksi Sosial

	Mean	SD	Cronbach's α	McDonald's ω
scale	3.20	0.326	0.800	0.821

Tabel di atas menjelaskan interaksi sosial dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Hasil nilai *Mean* sebesar 3.20, Standar Deviasi sebesar 0.326, *Cronbach's α* sebesar 0.800 dan *McDonald's ω* sebesar 0.821. Analisis data ini dijadikan standar dalam menentukan kategorisasi skor yang akan dibagi 3 kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Penjelasan dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kategorisasi Interaksi Sosial

Tingkat Kategorisasi	Rumus Kategorisasi	Skor Kategorisasi
Tinggi	$X < M - 1SD$	$X < 86$
Sedang	$X < M + 1SD$	$X < 106$
Rendah	$X > M + 1SD$	$X > 106$

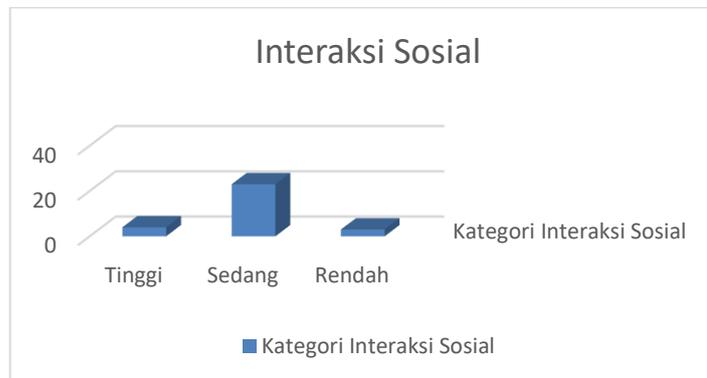
Catatan : X yaitu total yang dimiliki responden. M yaitu *mean*. SD yaitu standar deviasi sampel. Perhitungan ini diuji coba melalui data Excell.

Keterangan :

<i>Mean</i>	: 96
SD	: 10
M – 1SD	: 86
M + 1SD	: 106

Berdasarkan kategori variabel interaksi sosial di atas siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, rata-rata pada kategori interaksi sosial sedang. Hal ini terlihat nilai *mean* sebesar 96. Hasil dari 30 siswa diperoleh data 4 siswa (13%) dalam

kategori interaksi sosial tinggi, 23 siswa (77%) dalam kategori interaksi sosial sedang, dan 3 siswa (10%) dalam kategori interaksi sosial rendah.



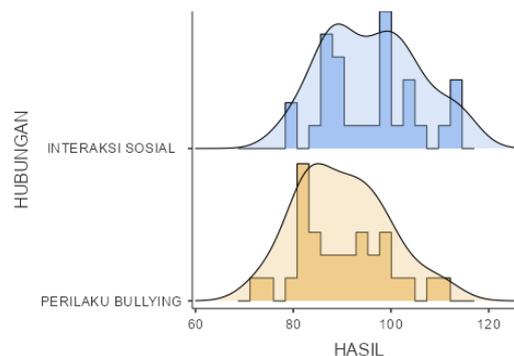
Gambar 2. Diagram Kategori Interaksi Sosial

Uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* berbantuan *Jamovi 2.3.38* menggunakan syarat normalitas apabila nilai sig. > 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal sementara itu apabila nilai sig. < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2018). Dibawah ini adalah uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Statistic	p
0.949	0.161

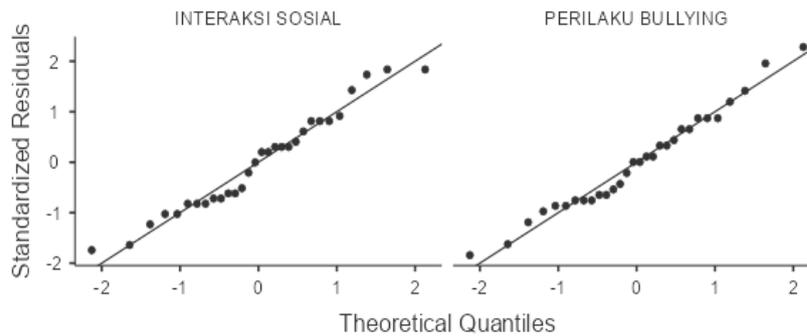
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil nilai *Shapiro-Wilk* W sebesar > 0,05 terhadap kedua variabel pada penelitian tersebut sehingga data perilaku *bullying* dan interaksi sosial dapat dikatakan berdistribusi normal.



Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Grafik Histogram

Grafik histogram di atas dinyatakan berdistribusi normal ketika distribusi data berbentuk lonceng (*bell shaped*) dan grafik tidak cenderung ke kiri maupun kanan. Hasil di atas

berbentuk sebuah lonceng dan tidak cenderung ke kiri maupun kekanan kanan dapat diartikan bahwa grafik di atas berdistribusi normal.



Gambar 4. Grafik P-P Plot

Langkah mengetahui uji normalitas grafik P-Plot dengan dapat dilihat melalui arah penyebaran item pada garis diagonal yang terdapat digrafik. Grafik P-Plot dikatakan tidak normal apabila asumsi normalitas item menebar jauh dan tidak mengarah ke garis diagonal. Hasil di atas menunjukkan data menebar disekitar garis diagonal tersebut. Jadi, grafik P-P Plot di atas berdistribusi normal atau memenuhi syarat asumsi normalitas.

Uji linearitas menggunakan uji *linearitas regression* dengan berbantuan *Jamovi 2.3.38* untuk mengetahui tingkat linearitas dari nilai signifikansi. Jika nilai *sig. deviation of linearity* > 0,05 dapat dikatakan ada hubungan linear yang signifikansi antar kedua variabel, tetapi jika nilai *sig. deviation of linearity* < 0,05 dapat dikatakan kedua variabel tidak mempunyai hubungan yang linear.

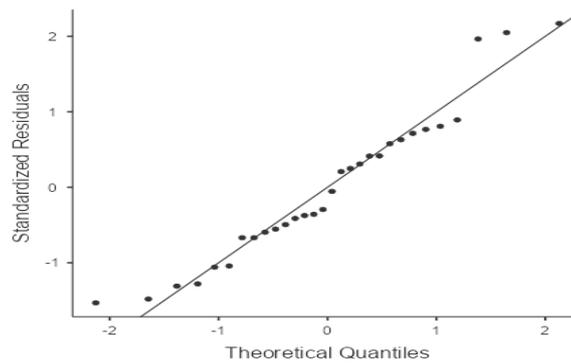
Tabel 6. Uji Linearitas Regression

Overall Model Test						
Model	R	R ²	F	df1	df2	p
1	0.533	0.285	11.1	1	28	0.002

Model Coefficients - INTERAKSI SOSIAL

Predictor	Estimate	SE	t	p	Stand Estimate
Intercept	45.112	15.337	2.94	0.006	
Perilaku Bullying	0.566	0.170	3.34	0.002	0.533

Tabel di atas menjelaskan nilai sig. variabel perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial sebesar 0.002 yang berarti tidak memiliki hubungan linear yang signifikan karena $p \leq 0,05$.



Gambar 5. Hasil Grafik Q-Q Plot

Gambar di atas menjelaskan bahwa grafik Q-Q data menebar disekitar garis diagonal tersebut. Maka dapat disimpulkan grafik Q-Q Plot memiliki hubungan linear yang signifikan dan memenuhi syarat uji linearitas.

Tujuan uji hipotesis adalah mengukur hubungan variabel perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial dengan menggunakan statistic Parametrik dengan pendekatan korelasional *Pearson* atau korelasi *Product Moment*. Korelasi *Product Moment* dipergunakan untuk menguji kerapatan hubungan yang linier antara kedua variabel yang berdistribusi data normal. Korelasi *Product Moment* digunakan dalam proses pengujian (H_a) yaitu Ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 7. Uji Hipotesis Korelasi *Product Moment*

		Perilaku Bullying	Interaksi Sosial
Perilaku Bullying	Pearson's r	—	—
	df	—	—
	p-value	—	—
	N	—	—
Interaksi Sosial	Pearson's r	0.533 **	—
	df	28	—
	p-value	0.002	—
	N	30	—

Note. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Jadi dapat disimpulkan kedua variabel memiliki nilai signifikansi $< 0,05$, maka kedua variabel saling berkorelasi, sedangkan jika kedua variabel memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka kedua variabel tidak berkorelasi. Tabel di atas menjelaskan bahwa p value $0.002 < 0.05$

menjelaskan ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial. Hasil uji korelasi *product moment* menyebutkan korelasi perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa sebesar 0.533. Nilai tersebut dalam rentang 0.400-0.599 yang artinya cukup kuat, dengan arah hubungan positif sehingga semakin rendah perilaku *bullying* maka semakin tinggi kemampuan interaksi sosialnya. Maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) yang menyebutkan Tidak ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun Pelajaran 2023/2024 ditolak. Sedangkan (H_a) yang menyebutkan Ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun Pelajaran 2023/2024 diterima.

Analisis Deskriptif Perilaku *Bullying* pada Siswa. Tingkat kemampuan perilaku *bullying* siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/2024 menyebutkan bahwa sebanyak 4 siswa (13%) dalam kategori perilaku *bullying* tinggi, 23 siswa (77%) dalam kategori perilaku *bullying* sedang, dan 3 siswa (10%) dalam kategori perilaku *bullying* rendah. Dapat dilihat sebagian besar siswa yang melakukan perilaku *bullying* dengan presentase besar pada kategori sedang yaitu (77%). Perilaku *bullying* pada siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/2024 tergolong sedang dapat dibuktikan bahwa siswa masih melakukan perilaku *bullying* fisik, verbal dan psikologis. Siswa yang sering melakukan perilaku *bullying* sedang ini cenderung mempunyai sifat egois, mudah marah, agresif dan tidak mempunyai rasa iba. Dari hasil diatas menjelaskan sebagian besar siswa mempunyai perilaku *bullying* dalam kategori sedang dapat dilihat dari presentase terbanyak dengan kategori sedang sebesar 77%, maka siswa dalam penelitian ini mempunyai perilaku *bullying* yang sedang.

Analisis Deskriptif Interaksi Sosial pada Siswa. Tingkat kemampuan interaksi sosial siswa di SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/2024 pada penelitian ini memiliki nilai rata-rata kategori “sedang”. Sebanyak 30 siswa diperoleh 4 siswa (13%) dalam kategori interaksi sosial tinggi, 23 siswa (77%) dalam kategori interaksi sosial sedang, dan 3 siswa (10%) dalam kategori interaksi sosial rendah. Data di atas menjelaskan sebagian besar siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/2024 mempunyai interaksi sosial dalam kategori sedang dilihat presentase kategori sedang sebesar 77%, yang artinya siswa dalam penelitian ini mempunyai interaksi sosial yang sedang.

Hubungan Perilaku *Bullying* terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2023/ 2024. Hasil penelitian di

atas telah menjelaskan ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan melalui data signifikansi sebesar 0.002 yang memiliki hubungan atau korelasi sebesar 0.588 yang menjelaskan bahwa semakin rendah perilaku *bullying* maka semakin tinggi interaksi sosialnya, sebaliknya semakin tinggi perilaku *bullying* maka semakin rendah interaksi sosialnya.

SIMPULAN

Tingkat perilaku *bullying* siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2023/2024 presentase rata-rata dalam kategori sedang dengan presentase 77%. Hal ini menjelaskan bahwa siswa yang melakukan perilaku *bullying* antara lain: merendahkan, menyakiti, menghina, mengejek, mencemooh, mempermalukan yang tidak disadari sebagian siswa dan dikenal sebagai *bullying* verbal. Tingkat interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2023/2024 presentase rata-rata dalam kategori sedang dengan presentase 77%. bahwa sebagian siswa berinteraksi sosial secara dinamis. Interaksi sosial tersebut berupa adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan dan adanya hubungan dengan fungsi kelompok. Hipotesis penelitian ini menjelaskan bahwa ada hubungan perilaku *bullying* terhadap interaksi sosial siswa SD Negeri 1 Gondang kecamatan Gondang kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2023/2024 menuju ke arah positif yang menjelaskan semakin tinggi perilaku *bullying* semakin rendah interaksi sosialnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K. (2016). Pengaruh Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Sosial Anak. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/341/>
- Arif Khoiruddin, M. (2018). Perkembangan Anak di Tinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/tribakti/article/view/624>
- Arifudin, O. (2022). Peran Guru dalam Upaya Pengembangan Bakat dan Minat Peserta Didik. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 3, Issue 1). <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/95>
- Cinda Hendriana, E., & Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. 25–29. <https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>

- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA SD dan MI. In *Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Fenomena* (Vol. 7, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.21093/fj.v7i1.267>
- Kadek Maepin, N., Ketut Suarni, N., & Mudjijono. (2013). Penerapan Konseling Analisis Transaksional dengan Teknik Role Playing untuk Meminimalisasi Perilaku Bullying Siswa. <https://doi.org/10.23887/jibk.v1i1.780>
- Shyamsiah Seftyani, S., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020). Hubungan Perilaku Bullying dengan Sikap Interaksi Sosial Siswa. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/500>
- Susilawati, E., & Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Medan, Mk. (2019). Faktor Resiko Terjadinya Bullying di Kalangan Remaja di Kelas X IPS SMA Negeri 15 Medan. <https://ecampus.poltekkes-medan.ac.id/xmlui/handle/123456789/2044>
- Syarqawi, A. (2023). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bulliyng. 4, 837–844. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/358>
- Wahab, R. (2012). Kajian Life Skill untuk Mengantarkan Peserta Didik Menjadi Negara yang Sukses. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(02), 217-254. <https://doi.org/10.19109/td.v17i02.33>



Analisis *Game Online PUBG* terhadap *Problem Hasil Belajar Siswa*

Gede Jutawan¹, I Ketut Sudarsana^{2*}

iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id^{2*}

^{1,2}Program Studi Dharma Acarya (Ilmu Pendidikan Agama Hindu)

^{1,2}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Abstract : PUBG is a game that can be played together/alone by inviting friends or randomly through the friend list feature to survive in the playing arena. The team that survives until the end is considered the winner in this game and gets points called chicken dinner. This study aims to analyze the PUBG online game on the problem of learning outcomes of class XII MIPA I students at SMA Negeri 1 Busungbiu School. This study uses a qualitative research method, with the determination of informants using purposive sampling techniques. The data analysis used is data presentation, data reduction & drawing conclusions. The results of the study showed that the use of PUBG online games in most students did not combine time well, students tend to play PUBG online games rather than studying and doing homework first. This has an impact on the student learning process, where seen from the frequency of students who tend to be addicted to PUBG online games, it greatly affects the student learning process. In learning, students are less focused and engrossed in their own world rather than listening to the material presented by the teacher. Disruption of student concentration in learning affects the absorption of learning materials. This results in a lack of maximum student understanding of a material.

Keywords : Analysis, PUBG Online Game, Learning Outcome Problems.

Abstrak : PUBG ialah suatu permainan yang bisa dimainkan secara bersama/sendiri dengan mengundang teman atau acak melalui fitur *friend list* secara bertahan hidup diarena bermain. Regu yang bertahan sampai akhir, dianggap sebagai pemenang dipertandingan ini serta memperoleh point yang dijuluki *chicken dinner*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis game online PUBG terhadap problem hasil belajar siswa kelas XII MIPA I di Sekolah SMA Negeri 1 Busungbiu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan penetapan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisa data yang dipakai ialah penyajian data, reduksi data & penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online PUBG* di sebagian besar siswa tidak memadukan waktu dengan baik, siswa cenderung bermain *game online PUBG* dibandingkan belajar dan membuat PR terlebih dahulu. Hal ini berdampak terhadap proses belajar siswa, dimana dilihat dari frekuensi siswa yang cenderung sudah kecanduan *game online PUBG* sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Dalam pembelajaran siswa kurang fokus dan asyik dengan dunianya sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Terganggunya konsentrasi siswa dalam belajar berpengaruh pada penyerapan materi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Kata Kunci : Analisis, *Game Online PUBG*, Problem Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Sejak zaman digitalisasi, teknologi meningkat pesat. Dimana teknologi berhubungan pada hidup tiap individu. Nyaris seluruh sektor hidup membutuhkan teknologi. Peningkatan teknologi ini sudah memunculkan beragam wujud inovasi media diberagam sektornya (Efendi, 2017). Bila berbincang mengenai teknologi sehingga akan berkaitan dengan *handphone*. *Handphone* yang makin canggih di iringi pertumbuhan teknologi, sehingga fitur yang didalamnya terdapat beragam inovasi dimana sebuah aplikasi yang bisa di unduh ialah *game online*. *Game online* ialah sebuah aplikasi yang selalu di unduh yang sebagai suatu kepuasan untuk tiap remaja guna mengisi waktu luang (Krista, 2017). *Game online* bisa dimaknai menjadi sebuah program yang menyajikan gambar, animasi serta visual yang dimainkannya memakai jaringan internet (Khoiriyati, 2020).

Game online ialah sebuah permainan yang bisa dimainkan sesama kerabat maupun pemain *onlinenya* di penjuru dunia secara tersambung melalui jejaring internet. *Game online* bisa dimainkan memakai jejaring internet. Dimana penyebaran *game* ini sudah menampilkan cakupan semua penyebaran jejaring komputer melalui akses lokal kecil ke internet serta perkembangan jangkauan internet tersebut (Kautsar, 2019). *Game online* terdapat yang sederhana dengan basis grafis teks yang mengkolaborasikan kompleks serta dunia maya dihuni dominan pemain dengan sesama. Dominan *game* ini yang berhubungan pada himpunan *online*, hal ini membentuk sebuah aktivitas sosial diluar permainan tunggal (Krista, 2017). Fenomena *Game online* PUBG sekarang ini dominan diperhatikan warga setempat khususnya Indonesia, sebab bisa berdampak terhadap perubahan sikap remaja khususnya murid sekolah, dimana bisa berpotensi menjadi individualistis serta malas belajar. PUBG bisa berdampak buruk terhadap kondisi mental serta medis.

Game online PUBG ialah permainan yang memakai jejaring internet serta bisa dimainkan seluruh individu dengan bersama (Hanafi, Kurniawan, & Budiharto, 2023). Menjabarkan permainan PUBG ialah *game* dengan basis internet yang mana pemain dengan *online* serta bisa dijangkau tiap individu yang terkait didalamnya memakai perangkat laptop, komputer, tablet serta *handphone* (Purnamasari & Wakhyudin, 2020). *Game* PUBG dijabarkan menjadi permainan yang bisa dijangkau dominan individu sebab mudah dimainkan hanya dengan menyambungkan akses internet. *Game online* PUBG yang terkenal sekarang ini ialah *PlayerUnknown's BattleGrounds* (PUBG). Permainan ini berpotensi membentuk pemainnya merasakan adanya rintangan serta kecanduan yang dikarnakan keasyikannya. PUBG ialah singkatan *PlayerUnknown's BattleGrounds* yang mencakup pertempuran 100

individu dengan bersama di arena yang besar secara memakai pembekalan senjata. *Game* ini dibentuk di Steam sejak Maret 2017. Di dalam permainan ini, tiap regu perlu menanggukkan dirinya memakai perlengkapan senjata yang disediakan serta menyingkirkan lawannya memakai perlengkapan tersebut. lalu ada fitur kendaraan darat/air yang berguna menjadi ekstra mobilitas (Fauzi, 2019).

Game PUBG bisa di unduh di *playstore* yang ada di *handphone* yang memakai jaringan internet. Game PUBG ialah permainan yang menggembirakan serta mengakibatkan kecanduan yang bisa berefek bila dimainkan secara lama. Dimana bisa berefek terhadap masalah yang muncul di akademik murid mencakup tidak mengerjakan tugas sekolah serta malas belajar. Salah satu hasil analisis peneliti di SMA Negeri 1 Busungbiu menunjukkan bahwa beberapa siswa terutama di kelas XII MIPA I ada yang mengalami kendala dalam belajar karena tidak kedisiplinannya mengatur waktu belajar kepentingan sekolah dengan bermain *game online* PUBG yang tidak dipadukan dengan baik siswa lebih yang dibutuhkan itu *game online* PUBG karena sukanya bermain *game online* PUBG dari pada membaca buku dan menuntaskan tugas sekolah terlebih dahulu.

METODE PENELITIAN

Pengkajian ini berdesain kualitatif deskriptif, serta bermetode studi kasus guna mengamati seberapa *game online* PUBG pada problem malas pembelajaran murid kelas XII di SMA Negeri 1 Busungbiu, Penelitian ini menggunakan data sekunder mengumpulkan informasi yang telah ada sebelumnya dan digunakan sebagai pelengkap kebutuhan data penelitian, cara penetapan informan yang dipakai ialah teknik *purposive sampling*, ialah cara diambilnya sampel yang diselaraskan melalui syarat yang sudah ditentukan melalui target pengkajian, analisa data yang dipakai berupa Penyajian Data (*data display*), Reduksi Data (*data reduction*) & Penarikan Kesimpulan (*conclusion drawing/verfying*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberadaan *handphone* ini memudahkan siswa untuk mengakses *game online* PUBG instan dan dapat dimainkan. Penggunaan *handphone* di izinkan oleh lembaga sekolah untuk harapan siswa menggunakannya sebagai menunjang pembelajaran *online*. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang memakai *handphone* ini guna bermain *game online* PUBG.

Defenisi *Game Online* melalui KBBI “*game*” dimaknai “permainan”. Permainan berupa aktivitas yang sifatnya hiburan. *Game online* disajikan menjadi layanan tambahan perusahaan penyajinya yang dijabarkan menjadi media elektronik yang mencakup fitur, warna, suara, gambar serta gerak secara mempunyai kebijakan sendiri serta mempunyai tingkatan (Adiningtyas, 2017). *Game online* memakai akses jejaring komputer yang mempunyai suport internet (Andriyani, 2018). *Game online* diketahui sejak 1969, target awal dibentuknya guna sektor pendidikan. Tetapi seiring berjalanya waktu, terciptalah sistem yang mempunyai keahlian *time-sharing* yang dibentuk bertarget guna memudahkan belajar *online*. Sejak 1995, *game online* meningkat pesat (Krista, 2017). *Game online* yang awalnya ada ialah bergenre pesawat perang yang dipakai guna keperluan militer, lalu permainan ini menginspirasi seluruh inovasi yang hendak dibuat (Ulfa & Risdayati, 2017).

Terdapat beragam jenis permainan *online* yang mencakup: 1) *First Person Shooter* ialah jenis pemain ditempatkan seolah ada di game tersebut serta dominan permainannya memilih pengaturan untuk peperangan. 2) *Real-Time Strategy* menitik beratkan pada kehebatan strategi yang dipakai pemainnya. 3) *Cross-Platform Online* dimainkan dengan *online* secara *hardware* yang tidak selaras. 4) *Browser games* permainan yang memakai *browser* berupa *opera & firefox*. 5) *Massive Multiplayer Online Games* ialah permainan yang berskala besar (Masya & Candra, 2016). Terdapat 2 tipe *game online* yang mencakup *teks based game & webbased game*. *Web based game* berupa fitur yang ada di *server internet* maka pemainnya hanya perlu memakai browser serta internet guna memainkan gamenya, secara pertumbuhan era terdapat sebagian fitur yang harus di unduh guna memainkan *game* tersebut. melainkan *teks based game* ialah perkembangan dari *webbased game* dimana sudah terdapat sejak komputer mempunyai spesifikasi yang minim (Kustiawan, 2019).

Terdapat beragam inovasi *game online* yang dimainkan Siswa SMA. Contoh *game* yang dominan sering dimainkan kalangan remaja ialah *mobile legends*, *PUBG*, & *Free Fire*. Melalui asumsi (Fauzi, 2019). *PUBG* ialah suatu permainan peperangan yang bergenre *Battle-Royale* yang dilandaskan atas film terkenal sejak era 2000. *Mobile legends* ialah permainan yang mempunyai 3 jalur yang ditangguhkan pada tower yang bertarget membuat hancur tower utama yang dipunyai musuh serta dimainkannya memakai hero 5 vs 5 juga membutuhkan strategi yang bagus guna menjadi pemenangnya (Putri, Budiyono, & Kokotiasa, 2021). *Free fire* ialah permainan yang bisa dimainkan secara personal maupun berkelompok secara maksimal 4 anggota di satu regu lalu saling berperang melawan musuh memakai senjata yang disediakan didalam permainan (Hakiki, 2021).

PUBG adalah wujud permainan yang didasarkan pada visual & elektronik. PUBG dimainkan menggunakan media visual elektronik yang mencakup dominan anggota di dalamnya, yang mana *game* ini memerlukan akses internet (Suryaningsih, Mumu, & Purwanto, 2022). Dibentuknya permainan PUBG yang makin meningkat secara jenisnya yang beragam, permainan PUBG dimainkan memakai jejaring internet. Bila intensitas bermain nya sangat sering bisa menyebabkan kesehatan terganggu (Janttaka, 2020). SMA Negeri I Busungbiu memberikan siswa untuk membawa *handphone* untuk menunjang pembelajaran *online*. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menggunakan *handphone* ini untuk bermain *game online* PUBG maupun bermain media sosial. Dari sudut pandang orang tua yang anaknya bermain *game online* PUBG, kebanyakan para orang tua masih minim pengetahuan mengenai *game online* PUBG. Orang tua khawatir *game online* PUBG dapat menyebabkan kecanduan bermain sehingga dapat mempengaruhi waktu belajar siswa.

Frekuensi dalam bermain PUBG selalu menjadi tolak ukur untuk menilai siswa kecanduan atau tidak, dari data wawancara peneliti menemukan bahwa setiap anak memiliki frekuensi bermain yang berbeda, sebagian besar anak memainkan *game online* PUBG dalam satu hari bisa lebih dari 2 jam, hal ini sama dengan pendapat bahwa banyaknya waktu untuk memainkan permainan *game online* PUBG dikatakan jarang jika waktu bermain kurang dari 1 jam. Kadang bermainnya sambil nongkrong di warung bersama-sama main bareng (mabar) *game online* PUBG, frekuensi yang di dapat waktu bermain 2-3 jam, sering jika bermain dalam waktu 4-6 jam, kecanduan jika anak bermain lebih dari jam 6 jam dan tinggi. Dalam bermain *game online* PUBG siswa cenderung memiliki waktu dan intensitas bermain yang berbeda, ditemukan 5 siswa bermain *game online* PUBG sampai malam yang lebih dari jam 8 malam karena mereka pemain *proplayer* yang sudah kecanduan berat. 10 siswa lainnya bermain hanya bersenang-senang saja namun salah tempat untuk bermainnya yaitu bermain di sekolah pada jam istirahat. Hal ini tentu akan mempengaruhi waktu belajar siswa yang tersita guna memainkan PUBG dan juga menimbulkan rasa malas untuk belajar, disini peran orang tua sangat berpengaruh terhadap sikap anak memainkan game PUBG (Herawan & Rachman, 2021).

Sebagian orang tua lain lebih membebaskan anak dalam bermain *game* atau *handphone*. dalam catatan siswa sudah mengerjakan PR atau belajar dan tidak dilakukan lebih dari 3 jam perhari. Hal ini sejalan dengan teori dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Menjabarkan bila terdapat 4 unsur kecanduan pada game PUBG ini yang mencakup *Withdrawal* (penarikan diri), *Compulsion* (kompulsif dukungan guna

melaksanakan berkala), *Interpersonal health-related problems* (konflik kaitan medis & interpersonal) & *Tolerance* (toleransi) (Chang, 2008).

Kecanduan ialah sebuah kondisi kaitan antar fisik serta psikis yang dibandingkan pada respon lain yang berkaitan pada sebuah keharusan guna mengambil obat dengan berkala guna mengidap dampak psikis, serta terkadang guna mencegah ketidak nyamanan ketiadaan dari obat (Mustamiin, 2019). Frekuensi bermain *game online* PUBG sangat jelas terkuak dalam obeservasi langsung terhadap murid kelas XII MIPA I di SMA Negeri 1 Busungbiu yang sangat lamanya meluangkan waktunya dengan memainkan PUBG pada kisaran waktu 2-3 jam perhari dan sampai bisa lebih jika siswa itu pemain *proplayer* bisa sampai 8 jam dengan sembari melakukan *live streaming* dan pada akhirnya siswa menjadi lupa dan malas dengan tugas pokoknya sebagai siswa yaitu belajar dan mengerjakan PR yang diberikan oleh guru.

Game online dominan membawa dampak buruk pada hasil pembelajaran murid, tetapi game ini bisa memberikan efek baik pada hasil pembelajarannya. dimana efek baik bermain game ini ialah menaikkan keahlian motorik tiap murid, menaikkan keahlian berbahasa inggris serta membaca yang berguna untuk belajar (Kustiawan, 2019). Lalu efek baiknya bisa meningkatkan ketajaman mata, kinerja otak, serta intelegensi. Namun efek buruknya ialah membuat tiap orang malas, kecanduan serta tidak ingin bersosialisasi (Krista, 2017). Terdapat 3 alasan memakai internet yang berupa membagikan tantangan serta kegembiraan, mengisi waktu kosong serta menghilangkan stress. Dimana membagikan Tantangan serta kegembiraan berupa tiap pemainnya mempunyai keahlian mengendalikan kota, tentara serta individu lainnya. Meniadakan Stress ialah bisa membuat syaraf lentur sesudah melaksanakan kegiatan padat. Mengisi kekosongan waktu sesudah beraktivitas yang melelahkan.

Game online PUBG memiliki efek baik yang berupa pergaulan tiap murid bisa mudah dipantau orang tua, otak murid bisa aktif berpikir, cara berpikirnya akan cepat serta aktif. Efek buruknya ialah murid malas mengikuti pembelajaran serta memakai waktu kosongnya hanya untuk bermain *game* saja serta lainnya (Candra, 2016). *Game online* PUBG sangatlah berdampak mulai dari hal yang positif maupun negatif jika dikaitkan dengan dunia pendidikan pastinya akan banyak menimbulkan dampak seperti kemalasan yang paling mengena karena peneliti mengetahui frekuensi belajar dan bermain *game online* PUBG, yaitu lebih memprioritaskan oleh siswa bermain *game online* PUBG, data didapat melalui obeservasi langsung dengan wawancara dari salah satu siswa bahwa kisaran murid memainkan *game* PUBG dilakukan 2 jam minimal hingga maksimal sampai 8 jam dengan melakukan *live streaming* yang biasa disebut *proplayer* bukan itu saja dari kesehatan siswa akan berdampak

juga dari kesehatan mata. Melalui pengkajian yang dilaksanakan Dien & Rantepadang (2023) diperoleh 218 remaja ada 126 (57,7%) mengeluh matanya lelah sebab gadget. Melihat dampak negatif bagi siswa namun peneliti mendapatkan hasil dari dampak positifnya bermain *game online* PUBG yaitu Belajar bahasa asing, di dalam *game online* PUBG kebanyakan memakai bahasa asing terutama Bahasa Inggris yang menuntut siswa untuk terbiasa dengan bahasa asing tersebut, secara tidak langsung hal ini melatih siswa untuk paham dan mengerti tentang Bahasa Inggris serta Kreatif, *game online* PUBG bisa meningkatkan keahlian serta menangani konflik, menganalisa serta mengambil tindakan, dikarenakan hal tersebut sudah menjadi besik para siswa untuk memainkan game PUBG yang bisa sebagai sisi positif ketika digunakan untuk hidup sehari hari.

Pengaruh *Game Online* Terhadap Problem Hasil Belajar siswa. Hasil belajar ialah penentu kesuksesan sebuah tahap belajar yang mencakup keahlian murid diperoleh dari beragam tahapan belajar serta pengalamannya (Saputra, 2018). Hasil belajar bisa dijabarkan sebagai tahap pembelajaran tiap individu yang berhubungan pada perubahan sikap individu tersebut (Lestari, 2015). Hasil belajar ialah keahlian yang dipunyai murid sesudah ikut tahap belajar yang mencakup keahlian afektif, psikomotorik & kognitif (Nurrita, 2018). Hasil belajar simpulanya ialah perubahan pribadi tiap individu atas tahap belajar serta pengalaman yang mencakup keahlian afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) & psikomotorik (keterampilan). Saputra (2018) menyebutkan faktor eksternal bisa bersumber melalui sekolah, masyarakat serta keluarga. Faktor keluarga mencakup pola asuh anak, perhatian, kondisi ekonomi serta keadaan dirumah. Faktor masyarakat mencakup pergaulan. Melainkan faktor sekolah mencakup cara belajar, kaitan murid & guru serta kurikulum yang diterapkan.

Penilaian hasil belajar ialah sikap guna menentukan hasil pembelajaran murid yang dilaksanakan dari 2 aktivitas utama mencakup asesmen penghimpunan hasil pembelajaran serta ulasan yang berupa pengelolaan melalui perolehan pembelajarannya itu (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian guna murid SD dipakai guna mengukurkan peraihan hasil pembelajaran murid yang diselenggarakan dengan holistik-komprehensif memakai beragam cara penilaian selaras pada kompetensi (Hadiana, 2015). Penilaian hasil pembelajaran dilaksanakan supaya murid bisa mengamati jangkauan kesuksesannya (Arikunto, 2021). Penilaian hasil pembelajaran simpulanya menjadi sebuah aktivitas yang dilaksanakan pendidik, pemerintah serta satuan pendidik. Diamati bila murid yang nilainya tinggi, akan memainkan *game* pada periode yang cepat dibandingkan murid yang nilainya rendah. Murid yang nilainya rendah akan memainkan game pada periode 3 jam perhari. Untuk yang nilainya sedang

memainkan selama 1 jam, 1,5 jam, - 2,5 jam perhari. Murid yang nilainya sedang secara durasi memainkan gamenya 1 - 1,5 jam mempunyai nilai diatas murid yang memainkan game berdurasi 2,5 jam perhari. Prestasi dijabarkan menjadi hasrat guna menuntaskan sebuah hal yang susah secara cepat, sehingga bisa disebut bila motivasi berprestasi ialah pendorong murid guna menuntaskan tugas meski susah dirasakanya guna meraih prestasi tersebut. Pekerjaan yang susah membentuk tiap murid menaikan keahlianya supaya bisa menuntaskan tugas dengan optimal (Rahyuni, Yunus & Hamid, 2021).

Menurut Irmawati (2016) dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan bermain game online tentu sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, selama pembelajaran siswa kurang fokus dan asik dengan dunia siswa sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Ketidak fokusan siswa dalam pembelajaran berpengaruh dengan kemampuan anak dalam menyerap materi dari guru, rata rata siswa yang bermain game online ini membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan dengan siswa lain untuk memahami materi. Selain itu rata rata siswa tidak mengulangi materi dirumah yang sudah menjadi habit malas siswa yang lebih memilih bermain game online ataupun bermain bersama teman, peneliti menyimpulkan bahwa intensitas anak bermain game dapat mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar seperti yang ditunjukkan siswa dalam wawancara, siswa yang memiliki intensitas paling tinggi cenderung tidak memiliki semangat belajar dan menjadi pusat kegaduhan di kelas, berbeda dengan siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang sedikit dan kontrol orang tua mampu mempengaruhi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dari guru dengan baik. pak game online terhadap hasil belajar siswa Terganggunya proses belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar (Mashadi, 2019)

Peran orang tua dalam mengontrol peserta didik berproses belajar di rumah. Orang tua memberi andil yang cukup besar terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran selama belajar di rumah. Seperti diketahui bersama bahwa hampir seluruh permasalahan di dunia pendidikan selalu berputar- putar pada guru, peserta didik. dan lingkungan belajar di sekolah. Hal ini peran orang tua atau wali murid di rumah untuk mengambil porsi yang cukup untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar (Suprpti et al, 2020). Keluarga berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Beberapa hal yang dapat mepengaruhi antara lain:

suasana rumah, relasi anatar anggota keluarga, cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga. Pemberian perhatian yang cukup oleh orang tua kepada anak akan memiliki dampak baik terhadap perkembangan kepribadian (Dewashanty et al, 2020).

SIMPULAN

Realita penggunaan *game online* PUBG sebagian besar siswa bermain tanpa memadukan waktu dengan baik, seperti lebih meutamakan bermain *game online* PUBG dari pada belajar atau membuat PR terlebih dahulu dan akhirnya pada waktu mengumpulkannya dari siswa banyak yang belum membuat, berdampak terhadap proses belajar siswa dilihat dari frekuensi anak yang cenderung sudah kecanduan *game online* PUBG tentu sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa sedangkan pembelajaran siswa kurang fokus dan senang dengan dunia mereka sendiri ketimbang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru terganggunya pada belajar siswa tentu saja mempengaruhi penyerapan materi pembelajaran oleh siswa hal ini juga mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman siswa terhadap suatu materi maka dari banyak faktor juga yang mempengaruhi hasil belajar siswa namun dari dampak yang merugikan yang di timbulkan oleh siswa ada point positifnya juga yang ada pada saat bermain *game online* PUBG namun sayangnya membatasi waktunya saja yang belum dimaksimalkan. *Game online* berefek buruk pada hasil pembelajaran afektif, kognitif serta psikomotorik murid. Efek buruk pada kognitifnya ialah murid tidak bisa mengingat bahan ajar yang sudah dibagikan. Lalu melalui segi afektif murid cenderung sering melamun serta berkata kotor juga tidak focus pada pembelajaran. Melainkan segi psikomotoriknya ialah murid tidak mengerjakan serta mengumpulkan tugas sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Candra, H. M. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan. *KONSELI J. Bimbing. dan Konseling*, 3(2) 103-118. <http://dx.doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

- Chang, C. Y. C. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due. *Asian journal of health and information sciences*, 3(4) 38–51. <https://asiair.asia.edu.tw/bitstream/310904400/2071/1/03.pdf>
- Dewashanty, L. S., Winarni, R., & Daryanto, J. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i1.72347>
- Dien, S., & Rantepadang, A. (2023). Kebiasaan Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Remaja. *Nutrix Journal*, 7(1), 19-24. <https://doi.org/10.37771/nj.v7i1.916>
- Efendi, A. A. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61-66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 5(4), 1006-1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-25. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v21i1.173>
- Hakiki, A. N. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2), 60–72. <https://doi.org/10.35719/solidarity.v1i2.6>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. *Inobis: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i1.207>

- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71-82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia. *Inventa*, 4(2) 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri ArRaniry Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>
- Khoiriyati, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Palembang: Unsri Press.
- Krista, S. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, Universitas Quality. *Jurnal Currera*, 5(2), 16-29. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2). <https://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Mashadi, M. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Tubuh Sehat melalui Metode Pembelajaran Jigsaw (Penelitian Tindakan Kelas Peserta Didik Kelas I Semester 1 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2016/2017). *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i3.46468>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103-118. <http://dx.doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>
- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Saputra, A. (2018). Pengaruh Motivasi, Penempatan Kerja Dan Kemampuan Kerja Terhadap Prestasi Kerja Anggota Polda Riau. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 12-29. <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v14i1.4457>
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39-55. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>
- Suprpti, S., Asbari, M., Cahyono, Y., Mufid, A., & Khasanah, N. E. (2020). Leadership Style, Organizational Culture and Innovative Behavior on Public Health Center Performance During Pandemic Covid-19. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(2), 76-88. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i2.42>
- Suryaningsih, S., Mumu, R., & Purwanto, A. (2022). Integrasi Sosial Mahasiswa Suku Batak Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38783>
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Riau University). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>



Pengembangan Media Papan Pecahan *Realistic Mathematic* Materi Pecahan Sederhana Kelas II di SDN I Jepun Kabupaten Tulungagung

Nungki Oktaviani^{1*}, Hikmah Eva Trisnantari²

nungkioktaviani15@gmail.com^{1*}, hikmaheva@gmail.com²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : Learning mathematics in elementary school is very important because it presents crucial basics for further math lessons. This research is a development research aimed at producing learning media in the form of mathematical realistic fraction boards that are valid and feasible to use. This research was conducted using the ADDIE development model. The subjects of this research were grade II students of SDN 1 Jepun. There are two data collection techniques carried out in this study, namely validity obtained through media expert validation and material expert validation by validators, validity obtained through the results of student responses to learning media. The results showed that the average value of validity, namely from material experts I getting an average value of 3.6 and material experts II getting an average value of 3.7 while in media experts I get an average value of 38 and media experts II get an average value of 37%. The feasibility of media from student learning outcomes in small groups is 67% and large groups are 92%.

Keywords : Fraction Board Media, Realistic Mathematics, Simple Fractions.

Abstrak : Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting karena menyajikan dasar-dasar yang krusial untuk pelajaran matematika selanjutnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa papan pecahan realistik matematik yang valid dan layak untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Jepun. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini ada dua yaitu kevalidan diperoleh melalui validasi ahli media dan validasi ahli materi oleh validator, kevalidan diperoleh melalui hasil respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu dari ahli materi I mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dan ahli materi II mendapatkan nilai rata-rata 3,7 sedangkan pada ahli media I mendapatkan nilai rata-rata 38 dan ahli media II mendapatkan nilai rata-rata 37%. Kelayakan media dari hasil belajar siswa pada kelompok kecil sebesar 67% dan kelompok besar 92%.

Kata Kunci : Media Papan Pecahan, *Realistic Mathematic*, Pecahan Sederhana.

PENDAHULUAN

Mathematike berarti mathematike berarti "mempelajari" dan merupakan akar dari istilah bahasa Inggris. Istilah *mathematike*, yang memiliki hubungan kata yang tidak jauh berbeda, berasal dari kata *mathema*, yang menunjukkan ilmu pengetahuan atau pemahaman (sains,

pengetahuan). *Mathein*, atau *mathenein*, mengandung arti belajar atau berpikir. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, ilmu matematika diperoleh melalui pemikiran atau penalaran (Ruqoyyah et al., 2020). Matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, sehingga matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang harus dipelajari oleh semua orang, terutama anak-anak (Badjeber & Purwaningrum, 2018). Di sekolah dasar pada umumnya, usia siswa bervariasi dari enam atau tujuh hingga dua belas atau tiga belas tahun. Tahap operasional konkret adalah tahap di mana siswa sekolah dasar berada, menurut Piaget, seperti yang disebutkan dalam Unaenah dkk (2019). Media memiliki peran penting dalam pendidikan matematika sekolah dasar, terutama dalam perumusan konsep matematika yang membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang mata pelajaran tersebut. Media dianggap dapat membantu siswa dalam memahami apa yang disampaikan oleh pengajar, sehingga hal ini menjadi sangat penting (Nurfadhillah et al., 2021).

Data observasi menunjukkan bahwa siswa kelas dua di SDN 1 Jepun masih kesulitan dalam memahami dan menghitung pecahan. Salah satu indikatornya adalah persentase siswa yang mendapat nilai di bawah standar ketika diberikan soal pecahan di kelas. Seperti tantangan untuk mencari tahu berapa nilai pecahan dalam sebuah gambar. Banyak siswa yang masih kesulitan untuk mengetahui berapa nilai pecahan. Kurangnya pengetahuan dan motivasi siswa dalam memahami informasi dasar pecahan merupakan faktor lain yang berkontribusi terhadap kesulitan mereka dalam mempelajari topik ini. SDN 1 Jepun masih menggunakan media yang belum sempurna, seperti papan tulis, ketika mengajarkan topik pecahan dasar, sehingga siswa hanya membayangkan pembagian yang terjadi pada pecahan. Sebagai sumber belajar, buku Cerdas Tangkas digunakan sebagai panduan guru. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Papan Pecahan *Realistic Mathematic* Materi Pecahan Sederhana Siswa Kelas II di SDN 1 Jepun Kabupaten Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk baru dan mengevaluasi kegunaannya. Proses pengembangan produk dalam penelitian ini mengikuti metode ADDIE, yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2022). Metode pengumpulan data merupakan strategi yang diaplikasikan oleh peneliti untuk mengakumulasi informasi yang mendukung proses pengembangan suatu media. Teknik pengumpulan data yang digunakan

mencakup observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari lingkungan belajar, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari subjek penelitian, dan angket diterapkan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar. Penyusunan instrumen penilaian dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk ahli media, (2) instrumen untuk ahli materi, (3) instrumen untuk guru, dan (4) instrumen untuk evaluasi respons siswa. Setelah data dikumpulkan, data tersebut diolah untuk menilai validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, berdasarkan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media papan pecahan adalah media pembelajaran yang berbasis pada permainan yang disesuaikan dengan materi pecahan. Flanagan, mengatakan bahwa masyarakat kelas bawah pada zaman dahulu pertama kali membuat *board game* menggunakan bahan seperti tanah, kayu, dan batu. Jumlah penguasa yang lebih besar juga mulai mendapatkan dan bermain dengan *board game*, akibatnya pembuatan *board game* juga mulai berkembang. Media papan pecahan menurut Ristianti (2021) merupakan media yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa karena menawarkan berbagai keuntungan, termasuk kemampuan untuk memahami dan memperjelas nilai pecahan agar siswa dapat memahami materi yang diberikan. Dengan penggunaan papan pecahan ini, guru dapat mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar sendiri dan dengan perhatian yang lebih.

Proses pengembangan media papan pecahan *realistic mathematic*. Langkah awal dalam pembuatan media papan pecahan realistik matematik dimulai dengan perencanaan yang meliputi pemilihan papan triplek berdasarkan ukuran dan ketebalan yang sesuai untuk memastikan stabilitas media, serta pemilihan warna kain flanel yang menarik untuk digunakan sebagai alas dan bentuk pecahan. Desain papan pecahan dibuat menggunakan *Canva* untuk memberikan visualisasi materi pecahan yang jelas dan menarik, sementara kain flanel dipilih untuk memberikan kesan estetis pada papan dan digunakan untuk membuat bentuk pizza sebagai representasi pecahan. Papan triplek dilapisi kain flanel berwarna biru untuk menciptakan tampilan yang harmonis, dan bentuk pizza dibuat dari kain flanel yang diisi dakron agar tampak lebih nyata. Setelah semua tahapan pembuatan selesai, media diperiksa untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan pembelajaran,

sehingga menghasilkan produk yang valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Desain Papan Pecahan

Kevalidan media papan pecahan *realistic mathematic*. Hasil validasi ahli materi pecahan sederhana menunjukkan bahwa dua validator ahli materi memberikan penilaian positif terhadap media papan pecahan, dengan persentase validasi masing-masing sebesar 90% dan 93%. Validasi ini bertujuan untuk menambah informasi, kritik, dan saran guna mengembangkan media agar sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga media tersebut menjadi berkualitas. Selain itu, validasi dari ahli media juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan penilaian sebesar 95% dan 93% dari dua ahli media yang menilai media papan pecahan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kedua ahli media memberikan respon positif tanpa adanya revisi yang diperlukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar estetika dan fungsionalitas yang diharapkan dalam proses pembelajaran pecahan sederhana. Dengan demikian, media papan pecahan ini disetujui dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Materi

No	Pertanyaan	Ahli 1	Presentase Ahli 1	Ahli 2	Presentase Ahli 2
1.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan CP ?	3	75%	4	100%
2.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan ATP ?	4	100%	4	100%
3.	Apakah materi yang disajikan jelas dan mencakup keseluruhan materi ?	3	75%	4	100%
4.	Apakah materi yang disajikan dapat diselesaikan melalui pemberian masalah kontekstual yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara ?	4	100%	3	75%
5.	Apakah materi yang disajikan sudah mencakup pada masalah kontekstual ?	4	100%	3	75%

6.	Apakah materi yang disajikan menambah pengetahuan siswa ?	3	75%	4	100%
7.	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami ?	4	100%	4	100%
8.	Apakah gambar-gambar yang digunakan dapat mendukung penyajian materi ?	4	100%	4	100%
9.	Apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan materi ?	4	100%	4	100%
10.	Apakah siswa mampu mengerjakan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri ?	3	75%	3	75%
	Total	36		37	
	Rata-rata	3,6		3,7	

a. Hasil Penilaian Ahli Materi I

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\text{skor observasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

b. Hasil Penilaian Ahli Materi II

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{37}{40} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran				✓
2.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
3.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> sesuai dengan CP				✓
4.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat mempermudah guru ketika menjelaskan materi.				✓
5.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran				✓
6.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran				✓
7.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pada materi pecahan sederhana				✓
8.	Penampilan objek pada media menarik perhatian siswa				✓
9.	Media papan pecahan <i>realistic mathematic</i> mudah digunakan pada saat pembelajaran				✓

10. Media papan pecahan <i>realistic mathematic</i> tidak mudah rusak dan kreatif				✓
Skor	0	0	6	32
Total Skor		38		
Presentase Skor		95%		

Tabel 3. Angket hasil Validasi Ahli Media II

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media pembelejaraan papan pecahan <i>realistic mathematic</i> yang digunakan sesuai dengan mata pelajaran				✓
2.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
3.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> sesuai dengan CP			✓	
4.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat mempermudah guru ketika menjelaskan materi.				✓
5.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran				✓
6.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran				✓
7.	Media pembelajaran papan pecahan <i>realistic mathematic</i> dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pada materi pecahan sederhana			✓	
8.	Penampilan objek pada media menarik perhatian siswa				✓
9.	Media papan pecahan <i>realistic mathematic</i> mudah digunakan pada saat pembelajaran				✓
10.	Media papan pecahan <i>realistic mathematic</i> tidak mudah rusak dan kreatif			✓	
Skor		0	0	9	28
Total Skor			37		
Presentase Skor			93%		

Kelayakan media papan pecahan *realistic mathematic*. Untuk memastikan kelayakan dan keaslian media papan pecahan, dilakukan uji lapangan dengan menggunakan angket tanggapan dari siswa dan guru untuk penilaian validitas dan kelayakan. Uji skala kecil melibatkan 10 siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Hasil uji skala kecil menunjukkan bahwa media papan pecahan memperoleh persentase kelayakan sebesar 67%. Selanjutnya, dilakukan uji skala besar dengan melibatkan 28 siswa, baik laki-laki maupun perempuan, dalam satu kelas. Pada uji lapangan ini, peneliti bertindak sebagai pengamat dan membantu guru kelas, dan hasilnya menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%, dengan kualifikasi sangat layak. Hasil tanggapan dari dua guru juga sangat positif, dengan guru pertama memberikan persentase kelayakan sebesar 93% dan guru kedua memberikan persentase

kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke kualitatif, media papan pecahan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi pecahan sederhana.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil

No	Nama	Skor	Skor. Max	Presentase	Kriteria
1	AZD	53	80	66%	Layak
2	AKM	53	80	66%	Layak
3	AFR	54	80	68%	Layak
4	DDS	53	80	66%	Layak
5	DHA	53	80	66%	Layak
6	DGPW	53	80	66%	Layak
7	GGs	54	80	68%	Layak
8	MHR	55	80	69%	Layak
9	NFR	53	80	66%	Layak
10	PAZ	53	80	66%	Layak
Total		534			
Skor Max.			800		
Presentase				67%	
Kriteria					Layak

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar

No	Nama	Skor	Skor. Max	Presentase	Kriteria
1	ARZ	69	80	87%	Sangat Layak
2	AVN	75	80	94%	Sangat Layak
3	AEF	73	80	92%	Sangat Layak
4	APH	73	80	92%	Sangat Layak
5	AZPW	73	80	92%	Sangat Layak
6	ADS	72	80	90%	Sangat Layak
7	DSM	76	80	95%	Sangat Layak
8	FNLR	73	80	92%	Sangat Layak
9	FFR	71	80	89%	Sangat Layak
10	HRLB	75	80	94%	Sangat Layak
11	HRS	72	80	90%	Sangat Layak
12	HNA	74	80	93%	Sangat Layak
13	MANA	75	80	94%	Sangat Layak
14	MAP	73	80	92%	Sangat Layak
15	MALM	70	80	88%	Sangat Layak
16	MQJ	74	80	93%	Sangat Layak
17	MHAD	72	80	90%	Sangat Layak
18	MH	78	80	98%	Sangat Layak
19	MR	73	80	92%	Sangat Layak
20	MCS	74	80	93%	Sangat Layak
21	NKM	76	80	95%	Sangat Layak
22	NPA	73	80	92%	Sangat Layak
23	NGAS	73	80	92%	Sangat Layak
24	NKN	75	80	94%	Sangat Layak
25	PVS	74	80	93%	Sangat Layak

No	Nama	Skor	Skor. Max	Presentase	Kriteria
26	VROS	70	80	88%	Sangat Layak
27	VDA	72	80	90%	Sangat Layak
28	VAEF	75	80	94%	Sangat Layak
Total		2053			
Skor Max.			2240		
Presentase				92%	
Kriteria					Sangat Layak

SIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran papan pecahan menggunakan metodologi ADDIE, yaitu Analysis (Analisis) dengan mengkaji kebutuhan siswa, Create (Menciptakan) dengan membuat desain yang akan dihasilkan, Development (Pengembangan) meliputi konfirmasi ahli materi dan media, Implementation (Implementasi) melalui uji lapangan dengan menggunakan kuesioner respon siswa dan instruktur untuk evaluasi dan reaksi, serta Evaluation (Evaluasi) yang meliputi studi kelayakan dan validitas media papan pecahan untuk memastikan media tersebut memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan. Panel yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi mengevaluasi kelayakan media ini, dengan ahli media I mendapatkan nilai validitas 95% dan ahli media II 93%, menyatakan bahwa media papan pecahan sangat layak digunakan dalam pembelajaran pecahan di kelas II SDN 1 Jepun. Angket tanggapan dari guru dan siswa juga menunjukkan kelayakan media, dengan respon guru I mencapai 93% dan guru II mencapai 100%. Reaksi siswa pada uji skala kecil menunjukkan persentase kelayakan 67%, sementara uji skala besar menunjukkan tingkat keberhasilan 92%. Temuan ini menunjukkan validitas yang tinggi dari media papan pecahan dan bagaimana siswa dapat memanfaatkannya untuk memajukan pendidikan mereka.

DAFTAR RUJUKAN

- Badjeber, R., & Purwaningrum, J. P. (2018). Pengembangan Higher Order Thinking Skills Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v1i1.9>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1353>
- Ristianti. (2021). *Cara menggunakan medai papan pecahan*

- Ruqoyyah, Murni, & Linda. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resilensi Matematika dengan VBA Microsoft Excell*. CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. [https://www.google.co.id/books/edition/KEMAMPUAN_PEMAHAMAN_KONSEP_DAN_RESILIENS/R2IXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pemahaman siswa&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KEMAMPUAN_PEMAHAMAN_KONSEP_DAN_RESILIENS/R2IXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pemahaman%20siswa&pg=PP1&printsec=frontcover)
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Penerbit Alfabeta.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.85>



Pembelajaran PPKN Berbasis Proyek dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila di SMPN 5 Tulungagung

Aprilia Eka Ardinta^{1*}, Hikmah Eva Trisnantari²

ekaaprilialia821@gmail.com^{1*}, hikmaheva@gmail.com²

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This study aims to determine the implementation and evaluation of project-based Civics learning in shaping the profile of Pancasila students. This type of research is qualitative research with observation research methods, interviews, and documentation. Researchers used data analysis techniques using the approach developed by Miles and Huberman include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the implementation of project-based learning uses six steps according to its syntax including determining fundamental questions, designing project planning, preparing schedules, monitoring students and project progress, testing results, and evaluating experiences. To form the profile of Pancasila learners through project-based learning, teachers give project assignments in groups that begin with a question. Evaluation of project-based learning uses non-test evaluation tools carried out by direct observation.

Keywords : Civics Learning, Project Based, Pancasila Student Profile.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran PPKn berbasis proyek dalam membentuk profil pelajar Pancasila. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan metode penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh *Miles and Huberman* mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek menggunakan enam langkah sesuai sintaksnya meliputi penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, penyusunan jadwal, memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. Untuk membentuk profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan penugasan proyek secara kelompok yang dimulai dengan sebuah pertanyaan. Evaluasi pembelajaran berbasis proyek menggunakan alat evaluasi non tes yang dilakukan dengan cara observasi langsung.

Kata Kunci : Pembelajaran PPKn, Berbasis proyek, Profil Pelajar Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai bagian utama untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi dinamika perubahan dan berkembang teknologi yang terus berlanjut. Pesatnya perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang canggih, telah mengubah tampilan pendidikan menjadi lebih modern sesuai dengan globalisasi. Perkembangan teknologi yang

semakin canggih tidak hanya membawa keuntungan, namun juga dapat membawa tantangan baru yaitu menurunnya karakter generasi muda yang dianggap jauh dari nilai-nilai luhur Pancasila. Upaya meningkatkan karakter generasi muda di Indonesia, diimplementasikan melalui pendidikan karakter (Faiz dan Kurniawaty, 2022).

Pada program kurikulum terbaru yang disebut kurikulum merdeka, diprakarsai oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yaitu Nadiem Anwar Makarim menyampaikan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengungkapkan rencananya untuk meningkatkan pembentukan karakter peserta didik dengan menggunakan serangkaian strategi utama. Tujuan utamanya adalah menciptakan pelajar memiliki perilaku dan karakter yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Konsep ini dijelaskan dalam regulasi resmi dari Kementerian Pendidikan dan kebudayaan dengan Nomor 22 Tahun 2020 yang membahas Rencana Strategi Kemendikbud Tahun 2020-2024. Menurut informasi yang telah dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam siaran Pers Nomor 21/sipers/A6/I/2022, Kemendikbudristek mengumumkan bahwa akan ada tiga opsi kurikulum yang diimplementasikan oleh institusi pendidikan selama masa pembelajaran dari tahun 2022 hingga 2024, yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum prototipe.

Kurikulum prototipe biasa disebut dengan kurikulum merdeka belajar adalah sebuah kurikulum yang penerapannya berorientasi pada pembelajaran berbasis proyek (Kemendikbudristek, 2022). Profil pelajar Pancasila memuat enam dimensi karakter yang esensial bagi setiap peserta didik. Enam dimensi ini saling berhubungan dan saling mendukung, sehingga menghasilkan profil pelajar Pancasila yang komprehensif memerlukan perkembangan dari enam aspek ini. Bagian dari dimensi profil pelajar Pancasila mencakup (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; (6) kreatif. Pembentukan profil pelajar Pancasila dapat dilakukan melalui budaya yang ada di sekolah, project tentang profil pelajar Pancasila, pembelajaran ekstrakurikuler ataupun pembelajaran intrakurikuler (Sufyadi et al, 2021).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian integral dari kurikulum sebagai materi pembelajaran yang memegang peran yang signifikan dalam pembentukan karakter peserta didik. Faktor ini dikarenakan cakupan materi pembelajaran PPKn yang sangat luas, termasuk pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila (Dina, Rohmatulloh, dan Toni, 2023). Bagi guru, penting untuk menerapkan model pembelajaran lebih inovatif dan berpusat kepada peserta didik yang bertujuan untuk menunjang terbentuknya

karakter profil pelajar Pancasila, seperti penggunaan pembelajaran berbasis proyek sebagai upaya untuk mendukung pemulihan pembelajaran oleh Kemendikbudristek. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, diperlukan penelitian yang mendalam untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan membentuk profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran PPKn. Karena alasan tersebut, peneliti merasa ingin melaksanakan penelitian dengan judul Pembelajaran PPKn Berbasis Proyek dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila di SMPN 5 Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Pembelajaran PPKn Berbasis Proyek dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila di SMPN 5 Tulungagung menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* dan digunakan untuk menyelidiki kondisi alami dari objek yang diteliti. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, peneliti menggunakan pendekatan studi kasus. Objek penelitian ini meliputi pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis proyek di kelas VII. Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Tulungagung yang beralamat di Jalan Rejosari, Desa Kedungsoko, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung, kodepos 66215. Informan dari penelitian ini terdiri dari guru PPKn kelas VII dan peserta didik kelas VII. Penelitian ini menggunakan dua instrumen penting, menurut Sugiyono (2016), terdiri dari instrumen utama yaitu peneliti sendiri dan instrumen pendukung yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Ada tiga teknik yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh *Miles and Huberman* mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis proyek dalam membentuk profil pelajar Pancasila pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Tulungagung. Pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan belajar serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Ariani et al, 2022). Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran dan juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif. Keterampilan kreatif dan inovatif dapat mencerminkan karakter yang sesuai dalam profil

pelajar Pancasila. Contoh bentuk proyek dari pembelajaran berbasis proyek di SMPN 5 Tulungagung yaitu proyek kebhinnekaan, proyek kampanye kebersihan lingkungan sekolah, dan proyek pelestarian tradisi lokal. Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek, guru harus mengikuti sintaks yang ada agar proses pembelajaran menjadi lebih maksimal. Pembelajaran PPKn berbasis proyek melibatkan enam langkah yang harus dilaksanakan secara berurutan.

Penentuan pertanyaan mendasar. Pembelajaran berbasis proyek diawali dengan pertanyaan mendasar yang berfungsi sebagai pilar utama dalam proses pembelajaran. Pertanyaan mendasar adalah pertanyaan yang disusun dengan cermat oleh guru pada awal pembelajaran, yang bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pertanyaan mendasar berperan sebagai cara bagi guru untuk memberikan penugasan kepada peserta didik. Penugasan yang berasal dari pertanyaan dirancang untuk melatih peserta didik agar mampu bernalar kritis. Keterampilan bernalar kritis yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis proyek mencerminkan karakter profil pelajar Pancasila.

Mendesain perencanaan proyek. Mendesain perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif oleh guru dan peserta didik. Guru mengarahkan peserta didik dalam merancang tahapan pengerjaan proyek, serta menentukan alat dan bahan yang akan digunakan. Untuk mempercepat proses pengerjaan proyek, guru meminta peserta didik menyiapkan alat dan bahan dari rumah, sehingga saat pembelajaran di kelas waktunya tidak terbuang untuk mencari alat dan bahan. Guru mengarahkan peserta didik untuk membagi tugas dalam kelompok agar pekerjaan menjadi lebih ringan dan cepat selesai. Pembagian tugas ini juga melatih kemandirian dan tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan, hal ini mencerminkan karakter yang sesuai dalam profil pelajar Pancasila.

Menyusun jadwal. Penyusunan jadwal proyek sangat penting dalam proses pembelajaran proyek. Jadwal ini berfungsi sebagai pedoman bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas proyek secara terstruktur dan tepat waktu. Jadwal proyek disusun berdasarkan kesepakatan antara guru dan peserta didik, dengan memastikan bahwa semua pihak memahami dan menyetujui batas waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, penyusunan jadwal proyek membantu mengarahkan peserta didik menuju pencapaian hasil yang optimal dan meminimalkan risiko keterlambatan dalam penyelesaian proyek.

Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Guru memiliki tanggung jawab dalam memonitor aktivitas peserta didik dan kemajuan proyeknya. Guru melakukan monitoring kepada peserta didik selama pembelajaran dengan cara mendekati setiap kelompok untuk

mengecek kemajuan proyek mereka. Pendekatan ini menunjukkan komitmen guru dalam memberikan perhatian pribadi kepada setiap kelompok dan memastikan bahwa peserta didik mendapatkan bimbingan yang tepat sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru juga memberikan bantuan jika peserta didik mengalami kesulitan. Pada tahap ini peserta didik mengerjakan proyek dengan cara bekerja sama dan saling membantu jika ada yang kesulitan. Perilaku tersebut mencerminkan karakter yang sesuai dalam profil pelajar Pancasila.

Menguji hasil. Menguji hasil dilaksanakan setelah peserta didik selesai mengerjakan tugas proyeknya. Pengujian hasil proyek dilakukan oleh peserta didik dengan cara mempresentasikan hasil proyek kepada peserta didik yang lain. Kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang melibatkan kelompok lain, Sesi tanya jawab ini menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi dan partisipasi aktif, membantu peserta didik terlibat lebih mendalam dalam materi, memotivasi pemikiran kritis, dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Proses ini mencerminkan karakter yang sesuai dalam profil pelajar Pancasila.

Evaluasi pengalaman. Evaluasi pengalaman dilakukan oleh guru bersama peserta didik setelah proses presentasi hasil proyek selesai. Guru melakukan evaluasi pengalaman belajar peserta didik menggunakan metode diskusi. Melalui diskusi, setiap kelompok diberi kebebasan untuk mengungkapkan pengalaman mereka selama pembelajaran berbasis proyek. Ini sesuai dengan tujuan evaluasi pengalaman belajar, yaitu untuk memahami secara mendalam pengalaman yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek ini menjadi model pembelajaran yang disarankan Kemendikbudristek untuk digunakan guru dalam membentuk profil pelajar Pancasila pada peserta didik. Pembentukan profil pelajar Pancasila sangat penting ditanamkan dalam diri peserta didik agar mereka dapat beradaptasi dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dan juga dapat menjadi solusi terhadap masalah penurunan karakter (Ismail et al, 2020). Pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis proyek pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Tulungagung menggunakan pendekatan yang berfokus pada peserta didik, dimana guru hanya sebagai fasilitator. Untuk membentuk profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek, guru memberikan penugasan proyek secara kelompok yang dimulai dengan sebuah pertanyaan. Jadi peserta didik dapat terlibat aktif dan mampu berpikir kritis, hal ini sesuai dengan pendapat Rianda dan Sayekti (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Pada proses pembelajaran, peserta didik diajarkan untuk memiliki keterampilan-keterampilan yang mencerminkan profil pelajar Pancasila seperti dimensi berakhlak mulia dengan cara mau membantu teman yang membutuhkan, dimensi berkebhinekaan global dengan cara mampu berkomunikasi secara baik, dimensi gotong royong dengan cara mampu bekerja sama dengan teman, dimensi mandiri dengan cara mampu bertanggung jawab saat diberikan tugas, dimensi bernalar kritis dengan cara mampu menjawab pertanyaan maupun memberikan pertanyaan, dan dimensi kreatif dengan cara mampu memberikan ide yang kreatif dalam sebuah proyek. Dengan begitu, pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis proyek dapat digunakan guru untuk membentuk profil pelajar Pancasila pada diri peserta didik agar peserta didik mampu beradaptasi pada perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Evaluasi pembelajaran PPKn berbasis proyek dalam membentuk profil pelajar Pancasila pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Tulungagung. Evaluasi pembelajaran merupakan proses pengukuran dan penilaian yang dilakukan secara sistematis untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Proses ini tidak hanya sebatas penilaian hasil belajar, tetapi juga mencakup penilaian proses pembelajaran (Febriana, 2021). Di SMPN 5 Tulungagung, evaluasi hasil proyek pada mata pelajaran PPKn kelas VII dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil proyek kepada peserta didik yang lain di dalam kelas. Sedangkan untuk mengevaluasi proses pembelajaran berbasis proyek, guru dan peserta didik melaksanakan refleksi. Pada proses refleksi, peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran proyek yang telah dilaksanakan. Dengan cara refleksi ini, dapat digunakan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran agar sesuai dengan minat peserta didik.

Evaluasi pembelajaran juga digunakan guru untuk melakukan penilaian berupa aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Di SMPN 5 Tulungagung, guru PPKn kelas VII menggunakan alat bantu non tes untuk menilai aspek sikap dan keterampilan peserta didik. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Herianto (2020), yang menyatakan bahwa alat evaluasi non tes efektif untuk menilai sikap, keterampilan, dan minat peserta didik. Penelitian pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Tulungagung juga menunjukkan bahwa alat evaluasi non tes, seperti observasi langsung saat peserta didik mengerjakan proyek dapat digunakan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik. Sementara itu, penilaian pengetahuan lebih dititikberatkan pada hasil akhir proyek peserta didik. Dengan begitu, evaluasi pembelajaran PPKn berbasis proyek dalam membentuk profil pelajar Pancasila pada peserta didik kelas VII

di SMPN 5 Tulungagung melibatkan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan hasil proyek peserta didik.

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 5 Tulungagung sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan sintaks pembelajaran berbasis proyek meliputi penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, penyusunan jadwal, memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis proyek ini dapat digunakan guru dalam membentuk profil pelajar Pancasila, karena dalam proses pembelajaran berbasis proyek dapat melatih peserta didik untuk membentuk karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Evaluasi pembelajaran PPKn berbasis proyek dalam membentuk profil pelajar Pancasila pada kelas VII di SMPN 5 Tulungagung dilakukan guru dan peserta didik dengan cara refleksi. Dalam proses refleksi, peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran proyek. Evaluasi pembelajaran dapat digunakan guru untuk menilai hasil proyek dan proses pembelajaran dengan alat evaluasi yang berupa non tes.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S.T., Hasibuan, R., dan Simamora, S.S., T. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Widina Media Utama. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Dina, S., Rohmatulloh, I., dan Toni, H. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong dan Kreatif Pada Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 08. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10910>
- Faiz, A., dan Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herianto, E. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKN Edisi Pertama*. 1–90. Mataram: Yayasan Nusatenggara Centre.
- Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada*

Kurikulum Merdeka. BSKAP Kemendikbudristek.

- Rianda, K., dan Sayekti, S. P. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 214–223.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.526>
- Sufyadi, S., Harjatanaya, T. Y., Adiprima, P., Satria, M. R., Andiarti, A., dan Herutami, I. (2021). Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Peran Guru Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung

Intan Fitroh Kurnia^{1*}, Hikmah Eva Trisnantari²

intanfitrohkurnia@gmail.com^{1*}, hikmaheva@gmail.com²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : Teachers or educators are the spearhead in an educational process. Therefore, teachers have a central role in the successful implementation of educational programs. The role of the teacher is really needed to discipline students which must start with a disciplined teacher. The teacher's task is not only limited to conveying lesson material, but more than that, the teacher must be able to shape students' competence and personality. Teachers must always supervise their students so that there are no deviations in behavior or undisciplined actions by students. So, for this purpose, in order to discipline students, teachers must be able to be mentors, have a strong, stable, authoritative personality and can be an example or role model in the school and community. The researcher conducted this research in the Civics learning process implemented at SMKN 1 Pagerwojo, Tulungagung Regency, to find out the role of Civics subject teachers in improving student discipline in the research school using qualitative research methods, namely the observation, interview and documentation stages, then the data analysis, namely using data reduction, data presentation, drawing conclusions and checking the validity of the data. Teachers provide motivation and guidance to students in overcoming personal, academic, or social problems. They listen, provide advice, and assist students in making informed decisions.

Keywords : Role of Teachers, Civics, Discipline.

Abstrak : Guru atau pendidik merupakan ujung tombak dalam suatu proses pendidikan. Oleh sebab itu, bahwa guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan penyelenggaraan diprogram pendidikan. Peran guru sangat dibutuhkan untuk mendisiplinkan siswa dimana harus dimulai dengan pribadi guru yang disiplin. Tugas guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran saja, melainkan lebih dari itu guru harus dapat membentuk kompetensi dan pribadi siswa. Guru harus senantiasa mengawasi para siswanya agar tidak terjadi penyimpangan perilaku ataupun tindakan yang tidak disiplin oleh siswa. Maka Untuk kepentingan tersebut dalam rangka mendisiplinkan siswa, guru harus mampu menjadi pembimbing, memiliki kepribadian yang mantap, stabil, berwibawa dan dapat menjadi contoh ataupun teladan dikalangan sekolah maupun masyarakat. Peneliti melakukan penelitian ini dalam proses pembelajaran PPKn yang diterapkan di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung, untuk mengetahui bagaimana peran guru mata pelajaran PPKn dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik di sekolah peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan tahap observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya analisis datanya

yaitu menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan pengecekan keabsahan data. Guru memberikan motivasi dan panduan kepada siswa dalam mengatasi masalah pribadi, akademis, atau sosial. Mereka mendengarkan, memberikan saran, dan membantu siswa dalam membuat keputusan yang tepat.

Kata Kunci : Peran Guru, PPKn, Kedisiplinan.

PENDAHULUAN

Pendekatan epistemologis akademi ini menunjukkan bagaimana pendidikan dapat berfungsi sebagai *platform* bagi proses yang membawa pembaharuan dan perubahan dalam perkembangan kehidupan dan penguatan karakter/sikap, kepribadian, dan keterampilan (*Skill*) insan dalam rangka menyiapkan generasi emas untuk menghadapi era globalisasi yang semakin *modern* dalam era yang menawarkan suasana di mana perkembangan rohani dan jasmani tetap dipertahankan dalam nilai-nilai upaya modifikasi kepribadian terhadap dinamika lingkungan hidup masyarakat dan *follow up* dari pesatnya kemajuan zaman, sehingga dampak dari hal tersebut membangun karakter masing-masing peserta didik yang mampu memberikan kualitas serta tergerak semangat dalam mengimplementasikan nilai-nilai kehidupan sehari-hari secara optimal. Pendidikan yang bermutu unggul senantiasa menguatkan misi kedisiplinan secara *continue*.

Dibutuhkan peran seorang pendidik dalam memberikan motivasi disiplin peserta didik. Pendidik merupakan gambaran dari ujung tombak dalam suatu proses pembelajaran dalam pendidikan. Disebabkan hal tersebut, secara *value* guru sangat berperan memilik sentralisasi dalam keberhasilan dan kesuksesan dalam penyelenggaraan di program pendidikan. Utamanya pencapaian visi dan misi Lembaga sekolah. Program pendidikan, serta visi dan tujuan dalam melaksanakan tujuan untuk mencapai pendidikan nasional, lembaga pemerintah harus mempergunakan praktik pengajaran yang inovatif sambil menerapkan sistem tersebut. Sesuai dengan ketentuan UU 20 Tahun 2003 Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat, pendidikan nasional berupaya memaksimalkan potensi dan mewujudkan kebudayaan nasional yang luhur dan bermartabat. Generasi intelektual bangsa, berupaya memupuk potensi generasi dinamis pelajar sehingga tumbuh menjadi manusia yang cinta Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Undang-Undang Sistem Nasional (SISDIKNAS) memberi penjelasan dan kejelasan pada Pasal 3. Jelas pendidikan sains memiliki tujuan ganda, yakni menumbuhkan dan

memperkuat kapasitas dan pemahaman siswa serta pengembangan dan penguatan karakter dan sikap siswa. sepanjang generasi siswa. Agar pendidikan tidak hanya memperoleh wawasan berupa informasi, namun juga harus dikembangkan dan diimbangi dengan pengembangan sikap dan etika yang berlandaskan moral, yang hendaknya dapat diterapkan dan dilaksanakan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Disebabkan hal tersebut, tidak diragukan lagi perilaku tidak bermoral dalam kehidupan manusia dapat dihentikan. Moralitas ialah fenomena yang secara ilmiah terbukti ada dan tidak dapat diubah maupun dijelaskan oleh motivasi pribadi, pragmatis, dorongan hati, kekuatan, maupun kecenderungan spiritual. Disebabkan hal tersebut, standar moral harus ditanamkan. Pendidikan merupakan cara untuk meneguhkan prinsip-prinsip moral yang berakal sehat dan lurus.

Secara implementatif penanaman nilai-nilai moralitas terhadap peserta didik secara kualitatif dapat diperlukan pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode yang relevan disesuaikan oleh para pendidik di Lembaga Pendidikan. *Value* dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan memberikan makna serta mengajarkan tentang penanaman nilai-nilai moral. Selain itu, Pendidikan kewarganegaraan yang disiplin membantu dalam pembentukan karakter siswa. Siswa belajar tentang pentingnya integritas, kejujuran, dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada pengembangan pribadi yang lebih baik. (Fadilah, 2021). Implementasi serta penanaman nilai-nilai moral berta karakter peserta didik pada Pendidikan Kewarganegaraan memberikan makna untuk meningkatkan kedisiplinan siswa, hal ini menunjukkan disiplin merupakan faktor penguat serta pendorong untuk kemajuan berpendidikan, di Lembaga sekolah yang secara kompetitif tertib maka akan menciptakan suasana proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu tujuan undang-undang dan kebijakan yang mengatur lembaga pendidikan ialah memberikan contoh bagi siswa dengan memberikan teladan perilaku dan sikap yang pantas. Tugas ideal pendidik pada mata pelajaran kewarganegaraan yang berkaitan dengan kedisiplinan. Guru PPKn selalu berusaha maksimal untuk mmberikan metode pengajaran dalam hal keteladanan yang baik bagi peserta didiknya. Guru maupun pendidik lain yang dapat menjadi panutan yang cocok bagi siswanya sangat penting dalam pengembangan disiplin siswa. Hal ini tidak berarti hukuman maupun kekerasan ialah satu-satunya pendekatan. Guru ialah profesional di bidang pendidikan, dan tanggung jawab utamanya meliputi mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di pendidikan dasar maupun anak usia dini, pendidikan dasar, dan sekolah menengah melalui pendidikan

formal. Supardi (2014). Mengingat mengajar ialah sebuah panggilan hidup, maka pendidik harus jujur dalam pekerjaannya. Guru tidak boleh langsung memberikan instruksi maupun nasihat kepada siswa ketika menerapkan suatu teknik, mereka juga perlu mencontohkan perilaku mereka. Kemampuan menjadi teladan bagi siswa merupakan prasyarat bagi guru. Mengajarkan disiplin kepada siswa merupakan salah satu hal terpenting yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik. Sejauh yang kita ketahui, disiplin sangat menentukan keberhasilan, karena orang yang disiplin ialah orang yang berpikir. Namun Indonesia saat ini mulai menghadapi krisis akan pentingnya disiplin.

Penghargaan terhadap waktu dapat dipupuk melalui disiplin, yang memberikan contoh membuang-buang waktu tanpa tujuan dapat merugikan. Seseorang yang terbiasa mengendalikan diri juga akan mahir dalam manajemen waktu. Sikap taat disiplin dapat berkembang secara bertahap dan berkelanjutan, namun pembentukan kebiasaan memerlukan latihan yang konsisten. Setiap orang yang mempraktikkan disiplin juga akan mengalami kekayaan dan kesuksesan. Hal ini didukung dengan pernyataan Komensky yang menyatakan disiplin di sekolah merupakan fungsi pengajaran, pelatihan, seni mengajar, dan materi disiplin (Darmadi, 2018). Di sisi lain, kedisiplinan merupakan sesuatu yang harus dijaga dalam parameter kehidupan sekolah dalam konteks pengajaran kontemporer. Konsekuensinya, disiplin juga mengacu pada setiap dan semua teknik, standar, dan prosedur yang disesuaikan untuk memenuhi tujuan tertentu.

Pendidikan harus mengupayakan tatanan internal yakni, pengembangan diri manusia sebagai subjek moral yang bertindak dan bukan tatanan eksternal maupun masyarakat. Karena disiplin ialah suatu keadaan yang ditegakkan dan dibentuk melalui proses dan rangkaian sikap yang mencerminkan cita-cita ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban, maka pelaksanaannya harus menjadi landasan karakter negara. Karena nilai-nilai standar dan undang-undang yang relevan, maka setiap generasi di tanah air harus memiliki sikap disiplin (Afifudin, 2020). Potensi keberhasilan suatu bangsa akan sangat meningkat jika masyarakatnya memiliki pola pikir yang disiplin, karena masyarakat yang disiplin ialah orang yang terstruktur dan berpikir jernih. Merupakan tanggung jawab guru untuk mencontohkan serangkaian perilaku yang saling berhubungan yang ditunjukkan dalam konteks tertentu dan berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Guru mempunyai kewajiban untuk memberikan contoh positif kepada siswanya dengan memberikan contoh perilaku yang pantas. Jika tidak, maka siswanya akan mengikuti

jejaknya. Untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa, pengajar PPKn harus berperan aktif dalam proses dan memandang dirinya sebagai staf operasional. Menjadi teladan dan pendidik merupakan salah satu tanggung jawab seorang guru Pendidikan Kewarganegaraan. Guru mempunyai kewajiban untuk membimbing anak, bertindak secara moral, menunjukkan kesabaran, dan menunjukkan pengertian sebagai teladan. Guru harus efektif dalam mencapai tujuannya dan memiliki nilai-nilai yang kuat serta disiplin yang tinggi. Namun pada kenyataannya, tidak semua pengajar memiliki kesabaran dan pemahaman yang dibutuhkan untuk mengoreksi muridnya. Siswa yang tidak ditegur seringkali langsung diberi peringatan. Siswa mendapat hukuman sebagai teguran maupun teguran jika tetap melanggar peraturan. Pelanggaran yang dipertimbangkan antara lain keterlambatan, tidak menyelesaikan tugas, membolos, rambut acak-acakan, pakaian tidak rapi, dan perilaku lainnya.

Para pengajar PPKn senantiasa berupaya untuk menjadi teladan yang baik bagi para peserta didiknya, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di lembaga pendidikan. Salah satu peraturan perundang-undangan tersebut ialah untuk mencerminkan sikap dan perilaku yang menjadi teladan bagi siswanya. Tidaklah penting untuk bersikap keras maupun menghukum untuk menanamkan disiplin siswa; sebaliknya, penting untuk memiliki seorang guru yang dapat menjadi panutan maupun contoh bagi siswanya. Berdasarkan latar penelitian yang telah diperhatikan dan diamati oleh para peneliti di SMKN 1 Pagerwojo Tulungagung, masih banyak siswa yang menunjukkan sifat dan perilaku yang masih belum dapat diatur oleh peneliti. Misalnya saja keterlambatan, tidak menyelesaikan pekerjaan rumah, tidak masuk kelas, berpakaian tidak pantas ke sekolah, tidak mengatur waktu, dan tidak melaksanakan norma-norma tertentu. Hal inilah yang harus ditangani secara bertahap karena mencakup karakter kedisiplinan dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari yang perlu ditingkatkan oleh setiap siswa dalam segala hal. Disebabkan hal tersebut, para pendidik yang mengajar mata pelajaran lain maupun Pendidikan Kewarganegaraan harus mempertimbangkan hal ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Peran Guru Mata Pelajaran PPKn dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung menggunakan jenis penelitian kualitatif yang berupaya mengungkap subjek yang diteliti secara utuh dan menyeluruh dengan berbagai aspek seperti lokasi, topik, dokumen maupun kejadian spesifik

yang berkaitan dengan penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Objek penelitian ini meliputi peran guru PPKn dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik yang dilakukan di SMKN 1 Pagerwojo yang beralamat di Jl. Raya Pagerwojo Ds. Mulyosari Kec. Pagerwojo Kab. Tulungagung, Mulyosari, Kec. Pagerwojo, Kab. Tulungagung, Informan dari penelitian ini terdiri dari guru PPKn yang ada di SMKN 1 Pagerwojo. Instrumen penelitian ini menggunakan alat untuk melakukan kegiatan penelitian antara lain angket, soal tes dan lembar observasi yang khusus digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data (Sugiyono, 2017). Ada tiga teknik yang digunakan peneliti yaitu observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi (Arikunto, 2019). Peneliti menggunakan teknik analisis data menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam (Narut & Nardi, 2019) yang menarik kesimpulan dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Mata Pelajaran PPKn Sebagai Pendidik dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, peran guru mata pelajaran PPKn sebagai pendidik dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung signifikan mengarah pada pendekatan dan mempergunakan metode yang relevan. Mendisiplinkan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PPKn, memerlukan pengajaran yang penuh kasih sayang, yang bertujuan untuk membantu mereka menemukan jati diri, mengatasi hambatan, menghindari masalah kedisiplinan, dan berupaya menjadikan kegiatan belajar menyenangkan agar mereka mengikuti semua peraturan yang telah ditetapkan. Selain itu pendekatan yang relevan sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik utamanya dalam penguatan kedisiplinan. Peran Guru PPKN. Terkait dengan proses pembelajaran metode mata pelajaran PPKN, siswa seringkali saling berbincang maupun bertukar pikiran. Hal ini merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Di antara tanggung jawab mereka sebagai pendidik ialah sebagai berikut.

Guru Sebagai Motivator. Guru dapat mengkaji penyebab siswa kurang disiplin, malas belajar, dan rendahnya prestasi akademik dalam upaya meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam hal antusiasme siswa untuk belajar, guru sangatlah penting. Ini ialah seni guru untuk mendukung misi disiplin muridnya. Guru harus selalu menjadi motivator bagi siswa karena di

dalam kelas, kemungkinan besar beberapa siswa tidak pernah sempat belajar dan hal-hal lain yang sejenis. (Ariana, 2016). Pengajar menginspirasi dan membimbing siswa untuk mengatasi hambatan dalam kehidupan pribadi, intelektual, maupun sosial mereka. Mereka mendengarkan, memberikan bimbingan, dan membantu anak-anak mengambil kesimpulan yang bijaksana. Pengajar juga dipandang sebagai motivator pendidikan. Artinya, pengalaman guru sebelumnya akan berdampak besar pada siswa.

Guru Sebagai Pendidik. Makna representatif berkaitan dengan hal tersebut yakni guru berperan sebagai pendidik dengan bertanggung jawab menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Mereka membantu siswa dalam memperoleh pemahaman menyeluruh tentang berbagai topik dan ide. Menurut Asri (2016), guru mempunyai standar kualitas pribadi, bertanggung jawab, berwibawa, mandiri, dan disiplin. Mereka juga menjadi panutan bagi murid-muridnya, *uswatun hasanah*, maupun idolanya. Selain itu, tugas seorang pendidik maupun instruktur ialah membantu siswa yang sedang tumbuh dalam mempelajari materi baru. Untuk membangun kepercayaan, pengajar dalam situasi ini harus lebih mahir dan kreatif dalam penggunaan definisi, ilustrasi, analisis, sintesis, menanya, menjawab, dan mendengarkan. Tawarkan berbagai perspektif, ubah strategi pengajaran, dan atur suasana emosional. Peran guru PPKn sebagai motivator dan pendidik sangat penting utamanya dalam meningkatkan kedisiplinan siswa di SMKN 1 Pagerwojo Tulungagung sangat krusial. Melalui berbagai strategi dan pendekatan yang disebutkan di atas, guru dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kedisiplinan dan perkembangan karakter siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan harmonis.

Peran Guru PPKn dalam Kedisiplinan Peserta Didik. Dalam hal kedisiplinan siswa, tugas guru PPKn ialah memberi petunjuk, berdiri, dan memberikan pelajaran di depan kelas bersamaan dengan tugas penelitian maupun sebagai pengabdian kepada dunia pendidikan. Tanggung jawab utama seorang guru PPKn ialah membimbing peserta didik dalam bidang studi PPKn setelah mendapat izin dan tugas (Hamidah & Adi, 2022). Inpres Pancasila dan Jati Diri Bangsa Fungsi guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Berikut beberapa ciri penting yang perlu dimiliki oleh instruktur PPKn: 1) Mengembangkan pemahaman tentang kewarganegaraan: Guru PPKn membantu siswa memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Mereka mengajarkan tentang konstitusi, hak asasi manusia, sistem pemerintahan, proses demokrasi, serta peran individu dalam masyarakat dan negara. 2)

Mendorong sikap demokratis: Guru PPKn berperan dalam membentuk sikap demokratis pada siswa. Mereka mengajarkan pentingnya menghargai perbedaan pendapat, berpartisipasi dalam proses demokrasi, dan menghormati hak-hak orang lain. Hal ini membantu membentuk generasi yang dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat yang demokratis. 3) Memberikan pemahaman tentang pluralisme dan toleransi: Guru PPKn juga berperan dalam mengajarkan tentang pluralisme dan toleransi. Mereka membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya, agama, dan suku bangsa yang ada di Indonesia. Hal ini penting untuk membangun masyarakat yang inklusif dan harmonis. 4) Menanamkan rasa cinta tanah air: Guru PPKn membantu siswa mengembangkan rasa cinta dan tanggung jawab terhadap tanah air mereka. Mereka mengajarkan tentang sejarah bangsa, kekayaan budaya, serta tantangan dan peluang yang dihadapi oleh Indonesia sebagai negara.

Peran guru mata pelajaran PPKn sebagai motivator dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik di SMKN 1 Pagerwojo Kabupaten Tulungagung. Guru PPKn di SMKN 1 Pagerwojo dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Kedisiplinan yang baik tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan, tetapi juga membentuk karakter siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berintegritas. Peran guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai motivator dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik sangat penting di SMKN 1 Pagerwojo, Kabupaten Tulungagung.

Berikut beberapa cara dan strategi yang bisa dilakukan oleh guru PPKn untuk memainkan peran tersebut. 1) Memberikan Teladan yang Baik. Guru PPKn harus menjadi teladan dalam hal kedisiplinan. Keteladanan ini mencakup ketepatan waktu, kerapian, serta konsistensi dalam mengikuti dan menegakkan aturan sekolah. Ketika guru menunjukkan sikap disiplin, siswa cenderung akan menirunya. 2) Menyisipkan Nilai-Nilai Disiplin dalam Materi Pembelajaran. Guru PPKn dapat mengintegrasikan konsep kedisiplinan dalam setiap topik yang diajarkan. Misalnya, ketika membahas tentang hukum dan peraturan, guru bisa menjelaskan pentingnya disiplin dalam mentaati peraturan untuk menciptakan masyarakat yang tertib dan harmonis. 3) Membangun Kesadaran dan Pemahaman. Guru perlu menanamkan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya disiplin, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Diskusi tentang akibat-akibat dari kurangnya disiplin dan manfaat-manfaat dari sikap disiplin dapat membantu siswa menyadari pentingnya disiplin. 4) Penggunaan Metode Pengajaran yang Variatif dan Interaktif. Metode pengajaran

yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mematuhi aturan. Misalnya, melalui *role-playing*, diskusi kelompok, maupun simulasi yang melibatkan situasi-situasi nyata dimana kedisiplinan sangat diperlukan. 5) Memberikan Penghargaan dan Sanksi yang Adil. Guru PPKn harus konsisten dalam memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan sikap disiplin dan memberikan sanksi yang mendidik bagi yang melanggar. Penghargaan bisa berupa pujian, sertifikat, maupun penghargaan lainnya yang bisa memotivasi siswa untuk tetap disiplin. 6) Melibatkan Siswa dalam Penetapan Aturan Kelas. Melibatkan siswa dalam merumuskan aturan kelas dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap aturan yang dibuat. Dengan merasa ikut andil dalam penetapan aturan, siswa akan lebih termotivasi untuk mematuhi aturan tersebut. 7) Menyediakan Bimbingan dan Konseling. Sebagai motivator, guru PPKn juga perlu menyediakan waktu untuk mendengarkan dan memberikan bimbingan kepada siswa yang memiliki masalah dalam hal kedisiplinan. Pendekatan yang personal dapat membantu siswa merasa dihargai dan didukung, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berubah.

Istilah dorongan dan motivasi sering digunakan secara bergantian. Dorongan maupun energi mengacu pada pengerahan tenaga mental dan fisik yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas. Termotivasi berarti memberikan dukungan emosional kepada seseorang sehingga mereka dapat dan akan menjalankan tanggung jawabnya dengan serius (Nasution, 2015). Guru sebagai pendorong semangat belajar peserta didik mampu memberikan *value* dalam penguatan nilai-nilai kedisiplinan peserta didik di SMKN 1 Pagerwojo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa: 1) Guru PPKn di SMKN 1 Pagerwojo dapat memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Guru PPKn harus menjadi teladan dalam hal kedisiplinan. Keteladanan ini mencakup ketepatan waktu, kerapian, serta konsistensi dalam mengikuti dan menegakkan aturan sekolah. Ketika guru menunjukkan sikap disiplin, siswa cenderung akan menirunya. Guru PPKn harus konsisten dalam memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan sikap disiplin dan memberikan sanksi yang mendidik bagi yang melanggar. Penghargaan bisa berupa pujian, sertifikat, atau penghargaan lainnya yang bisa memotivasi siswa untuk tetap disiplin. Guru sebagai pendorong semangat belajar peserta didik mampu memberikan *value* dalam penguatan nilai-nilai kedisiplinan peserta didik di SMKN 1 Pagerwojo. 2) Guru sebagai

motivator secara representatif berkaitan dengan tanggung jawab menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Mereka membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai subjek dan konsep. Pendidik sebagai motivator, artinya kepribadian dan jati diri seorang guru menjadi panutan, *uswatun hasanah*, idola bagi peserta didiknya, memiliki standar kualitas pribadi punya tanggung jawab, berwibawa, mandiri, dan disiplin. Selain itu, seorang pendidik atau guru bertugas membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya. Dalam kondisi ini guru dituntut lebih terampil dan inovatif dalam membuat ilustrasi, mendefinisikan, menganalisis, mensintesis, bertanya, merespon, mendengarkan menciptakan kepercayaan. Memberikan pandangan yang bervariasi, menyesuaikan metode pembelajaran, dan memberikan nada perasaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifudin, H. (2020). Penguatan Budaya Sekolah dalam Membangun Karakter Bangsa Peserta Didik, Tulugagung: UINSATU Press.
- Ariana, N. H. (2016). Psikologi Konseling. Surabaya: Airlangga.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Asri, Z. (2011). Micro Teaching. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmadi. (2018). *Guru Jembatan Revolusi*, Surakarta: CV Oase Group.
- Fadilah, Dkk. (2021). *Pendidikan Karakter*, Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Hamidah, W. T., & Adi, A. S. (2022). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pucuk Lamongan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(4).
<https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n4.p961-975>
- Narut, Y. F., & Nardi, M. (2019). Analisis Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kota Ruteng. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 259–266. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p259-266>
- Nasution, R. N. (2015). Menyongsong Masyarakat Ekonomi Asean (Mea): Sebuah Peluang Atau Ancaman? (*Tinjauan Kritis Terhadap Inovasi Pemerintah Daerah dalam Menghadapi Pasar Bebas*). Prosiding Universitas Brawijaya. pp. 277-291.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supardi. (2014). *Kinerja Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



Pengembangan Media Video Animasi berbasis *Canva* Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen

Eka Ratna Pramudita^{1*}, Ria Fajrin Rizqy Ana²
ekaratnaa1@gmail.com^{1*}, riafajrin88@yahoo.co.id²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This research aims to describe the process of developing, testing the validity and applicability of Canva-based animated video media for class V food chain material at SD Negeri I Moyoketen. This research uses the ADDIE development model including analysis, design, development, implementation and evaluation. This data collection technique was carried out using questionnaires and documentation. The instrument used was a questionnaire validation sheet for media experts, material experts, student responses and teacher responses. The results obtained, media expert I questionnaire validation obtained 95% with a very valid category, media expert II obtained 95% with a very valid category, material expert I obtained 90% with a very valid category, material expert II obtained 95% with a very valid category. The results of the applicability of student responses were 88.5% in the very valid category and the results of the applicability of teacher responses were 90% in the very valid category. The results of this research can be concluded that "Food Chain Material Animated Video Media for class V SD Negeri I Moyoketen" is very valid to use and can be applied to learning at SD Negeri I Moyoketen and makes learning more enjoyable by using learning media.

Keywords : Canva, animated video media, food chain

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses mengembangkan, menguji kevalidan dan keterterapan media video animasi berbasis canva materi rantai makanan kelas V SD Negeri I Moyoketen. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan menggunakan lembar validasi angket ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru. Hasil yang diperoleh, validasi angket ahli media I diperoleh 95% dengan kategori sangat valid, ahli media II diperoleh 95% dengan kategori sangat valid, ahli materi I diperoleh 90% dengan kategori sangat valid, ahli materi II diperoleh 95% dengan kategori sangat valid. Hasil keterterapan respon siswa diperoleh 88,5% dengan kategori sangat valid dan hasil keterterapan respon guru diperoleh 90% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Media Video Animasi Materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri I Moyoketen" sangat valid digunakan dan dapat diterapkan untuk pembelajaran di SD Negeri I Moyoketen dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci : Canva, Media Video Animasi, Rantai Makanan

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan kemajuan bangsa Indonesia. Kemajuan bangsa tidak akan diragukan lagi dengan peranan manusia yang berkualitas, karena pencapaian tersebut tidak bisa terhindar dari sumber daya manusianya sendiri. Pendidikan bisa dilihat dari kualitas pendidikan, karena penting untuk kemajuan bangsa (Anggrayni et al., 2023). Sesuai Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang diuraikan “Pendidikan adalah usaha dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas agar siswa bisa mengembangkan potensinya untuk memiliki keagamaan, kemandirian, keahlian yang digunakan masyarakat, dirinya, negara dan bangsa” (Agung Prasetyo et al., 2022). Berkembangnya teknologi digital pada saat ini, memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan (Yuanta F, 2019). Guru harus bisa kreatif dan memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajarannya seperti menggunakan media pembelajaran yang bisa dilakukan di sekolah (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

Media pembelajaran disebut perangkat yang diperlukan untuk menyampaikan pesan dan bisa memberikan dorongan kepada siswa sehingga dapat membuat hubungan mengajar tertentu. Media pembelajaran di sekolah juga bisa untuk membantu proses kegiatan pembelajaran (Yuanta F, 2019). Proses kegiatan pembelajaran yang kurang berhasil, karena kualitas pendidikan yang masih rendah. Cara yang bisa dilakukan untuk memperbaikinya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa menjadikan siswa aktif untuk menyelesaikan masalah yang menggunakan konsep pengetahuannya (Fajrin & Ana, 2020). Menarik minat belajar siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran sejalan dengan pendapat (Agung Prasetyo et al., 2022) media adalah alat menyampaikan materi yang dapat membantu guru untuk siswa dan tujuan pelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 1 Moyoketen diketahui bahwa guru masih mengajarkan materi pembelajaran secara konsepnya saja dan masih menggunakan media yang sangat terbatas seperti menggunakan gambar. Pembelajaran di kelas III dan VI masih menerapkan Kurikulum 2013 sedangkan kelas I, II, IV, dan V sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kegiatan pembelajaran ini bagi kelas V sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun guru masih kurang memiliki kemampuan untuk merancang atau membuat media pembelajaran, guru masih menyuruh siswa untuk mendalami materi yang dibagikan seperti buku yang disediakan di sekolah tanpa menerapkan sumber lain, ini menjadikan proses pembelajaran kurang efektif. Siswa akan cenderung sering berbicara dengan

temannya, bermain sendiri dengan temannya, menjadikan pembelajaran di kelas kurang kondusif dan siswa mudah lupa materi yang sudah disampaikan oleh guru.

SD Negeri 1 Moyoketen juga memiliki fasilitas seperti LCD dan Proyektor, namun fasilitas ini masih belum digunakan untuk materi pembelajaran di kelas. Fasilitas ini hanya digunakan untuk keperluan acara tertentu di sekolah saja seperti rapat untuk wali murid. Materi rantai makanan dengan mata pelajaran IPAS, ini dianggap sulit untuk siswa, karena materi ini akan sulit jika siswa hanya membayangkan materinya yang dijelaskan guru tanpa menggunakan media pembelajaran (Dandung et al., 2023). Banyak siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang menerapkan video animasi dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021). Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media video animasi bisa menjadikan siswa semangat untuk belajar serta menambah pengetahuan siswa dalam memahami materi rantai makanan, yang dibagikan saat kegiatan pembelajaran dan diinginkan media video animasi ini bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dari kendala yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik mengembangkan yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dapat diperlukan untuk membuat suatu produk khusus dan mengetahui tingkat kevalidan dari produk. Menurut (Sutarti & Irawan, 2017) penelitian pengembangan adalah membuat suatu media baru yang valid untuk dijadikan pada pembelajaran di sekolah dan tidak untuk mengukur teori pembelajaran. Model pengembangan ADDIE adalah model yang dianggap lebih lengkap dan rasional, dikarenakan model ini bisa digunakan untuk mengembangkan dan membuat produk seperti metode, strategi dan media pembelajaran (Puspasari, 2019). Penelitian ini menggunakan jenis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk proses pengembangan produk video animasi. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dan data kuantitatif diperoleh dari hasil data angket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut: $V = \frac{ST}{SS} \times 100\%$

Keterangan:

V = Hasil validasi

ST = Skor total

SS = Skor semua

Sumber : (Kurnia et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis *canva* menggunakan model ADDIE. Tahap pertama model ADDIE adalah tahap analisis (*analyze*). Analisis ini yakni analisis materi dan analisis kebutuhan. Tahap kedua model ADDIE adalah tahap perancangan (*design*). Peneliti akan membuat rancangan, peneliti memilih mengembangkan produk media video animasi pada materi rantai makanan, membuat video animasi ini membutuhkan materi dari buku paket kelas V, gambar yang diambil dari google dan gambar di dalam canva. Tahap ketiga model ADDIE adalah tahap pengembangan (*development*). Peneliti mengumpulkan materi rantai makanan dari berbagai sumber, lalu membuka aplikasi canva dan menentukan ukuran video animasi 16:9. Peneliti memilih gambar yang diinginkan setelah itu membuat animasi dengan cara klik gambar yang dipilih, kemudian klik *icon* animasi dilanjutkan menambahkan suara atau audio penjelasan materi rantai makanan menggunakan sound of teks dan menambahkan backsound lagu yang sesuai. Tahap keempat model ADDIE adalah tahap implementasi (*implementation*). Media yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan kepada siswa dan guru kelas V. Tahap kelima model ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini juga dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dari data angket serta saran dan masukan.



Gambar 1. Media video animasi

Uji kevalidan ini digunakan untuk mengetahui kevalidan media video animasi. Validasi ahli media dilakukan 2 validator dari dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung khususnya yang menguasai dan berpengalaman dalam membuat media pembelajaran. Hasil uji kevalidan ahli media I mendapatkan hasil presentase 95% dan ahli media II mendapatkan hasil presentase 95%. Hasil tersebut termasuk sangat valid dan media video animasi bisa digunakan.

Tabel 1. Angket Validasi Ahli Media I dan Ahli Media II

No.	Kriteria	Ahli media I	Ahli media II
1.	Media video animasi sangat mudah digunakan	4	4
2.	Kesesuaian pemilihan background video animasi	4	4
3.	Kesesuaian pemilihan warna video animasi	4	3
4.	Suara dalam video animasi jelas terdengar oleh siswa	3	4
5.	Ukuran huruf yang terdapat dalam video animasi dapat dibaca	4	4
6.	Gambar video animasi yang disajikan menarik	4	3
7.	Durasi video sesuai dengan video pembelajaran	3	4
8.	Tampilan media video animasi dapat menarik perhatian siswa	4	4
9.	Media video animasi dapat membantu belajar siswa	4	4
10.	Media video animasi bisa digunakan kapan saja	4	4
	Skor Total	38	38
	Skor Semua	40	40
	Presentase	95%	95%

Hasil validasi ahli materi dilakukan 2 validator dari dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung khususnya yang menguasai dan memahami materi IPAS. Hasil uji kevalidan ahli materi I mendapatkan hasil presentase 90% dan ahli materi II mendapatkan hasil presentase 95%. Hasil tersebut termasuk sangat valid dan media video animasi bisa digunakan.

Tabel 2. Angket Validasi Ahli Materi I dan Ahli Materi II

No.	Kriteria	Ahli materi I	Ahli materi II
1.	Kesesuaian materi rantai makanan dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi rantai makanan yang disajikan di dalam video animasi sudah lengkap	3	4
3.	Kejelasan uraian materi rantai makanan	4	3
4.	Contoh gambar diberikan penjelasan materi	4	4
5.	Kejelasan referensi sumber materi rantai makanan	3	4
6.	Materi rantai makanan mudah dipahami oleh siswa	3	4
7.	Materi rantai makanan disajikan secara urut	4	4
8.	Video animasi menggunakan bahasa yang komunikatif	4	3
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa SD	4	4
10.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	3	4
	Skor Total	36	38
	Skor Semua	40	40
	Presentase	90%	95%

Hasil keterterapan uji coba media video animasi ini dilakukan menggunakan angket respon siswa, angket respon guru. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri 1 Moyoketen dan membutuhkan laptop, lcd, proyektor dan sound. Hasil keterterapan respon siswa mendapatkan

hasil presentase 88,5% sedangkan hasil keterterapan respon guru mendapatkan hasil presentase 90%.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama	Nilai										Skor Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	A.G.T	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	90%
2.	A.F.M	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5%
3.	A.R.Z	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85%
4.	A.F	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	92,5%
5.	A.W.U	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5%
6.	A.T.V	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5%
7.	A.R.A.D	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	34	85%
8.	A.R.J.P	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
9.	A.N.P	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	34	85%
10.	B.Z.A.M	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	33	82,5%
11.	C.V.P	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36	90%
12.	D.N.P	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5%
13.	D.A.P.A	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
14.	E.Z.I	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	92,5%
15.	E.M	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90%
16.	E.V.Y.G	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	35	87,5%
17.	F.A.H	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90%
18.	F.I.P	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	35	87,5%
19.	F.P.I	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5%
20.	F.E.A	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5%
21.	J.H.J.T	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	34	85%
22.	M.A.A	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	36	90%
23.	M.R.L.N	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	33	82,5%
24.	M.N.A	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	33	82,5%
25.	M.S.A	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	35	87,5%
26.	M.Z.A	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
27.	N.A.B	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36	95%
28.	N.K.A	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
29.	R.R.P.M	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	33	90%
30.	R.A.R.P	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92,5%
31.	R.L.S	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37	92,5%
32.	R.P.E	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	32	80%
33.	S.Y.S.P	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	35	87,5%
34.	S.A.M	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	35	87,5%
35.	Z.A.H	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5%
36.	Z.A	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36	87,5%
Skor Total												1275	
Skor Semua												1440	
Presentase												88,5%	

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No.	Kriteria	Nilai
1.	Tampilan pada media video animasi menarik	4
2.	Penggunaan huruf media video animasi bisa dibaca dengan jelas	3
3.	Gambar media video animasi menarik	4
4.	Ketepatan tata letak media video animasi	3
5.	Media video animasi aman dan nyaman digunakan	4
6.	Kesesuaian materi rantai makanan dengan tujuan pembelajaran	4
7.	Kejelasan materi rantai makanan	3
8.	Kemudahan dalam memahami materi rantai makanan	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dimengerti	4
10.	Kejelasan informasi dalam media video animasi	3
	Skor Total	36
	Skor Semua	40
	Presentase	90%

SIMPULAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis canva siswa kelas V SD Negeri 1 Moyoketen ini menggunakan model ADDIE, mendapatkan tingkat kevalidan media video animasi berbasis canva yang sudah dikembangkan memperoleh skor presentase 95% dari validator ahli media I dinyatakan sangat valid, 95% dari validator ahli media II dinyatakan sangat valid. Ahli materi I presentase 90% dinyatakan sangat valid dan ahli materi II hasil presentase 95% dinyatakan sangat valid. Tingkat keterterapan media video animasi berbasis canva yang sudah di uji cobakan untuk siswa memperoleh hasil presentase 88,5% dari angket respon siswa dinyatakan sangat valid dan media video animasi ini dapat diterapkan dengan baik. Hasil angket respon guru memperoleh hasil presentase 90% dinyatakan sangat valid yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian yang dilakukan, dihasilkan saran untuk peneliti yang lain yaitu materi yang digunakan dalam video animasi ini masih terbatas pada materi rantai makanan, sehingga bisa dikembangkan dengan menambahkan beberapa materi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ana, R. F. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD Untuk Mahasiswa PGSD Universitas Bhinneka PGRI. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Vol. 04, Issue 2). <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2729>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib:*

Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 169–179.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>

- Asdi, N. K., & Asriyanti, F. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video “Iklan” Berbasis Animasi Powtoon Tema 9 Subtema 1 Kelas 5 SDN 1 Blendis Kecamatan Gondang Tulungagung . *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 823–828. Retrieved from <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/497>
- Dandung, V. B., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Media Pop Up Book Digital pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1544. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2613>
- Prasetyo, Y., Aka, K. A., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Journal on Education*, 5(2), 2671-2676. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/911>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Sutarti & Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Penerbit Deepublish.
- Yuanta F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Desember* (Vol. 1, Issue 2). <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>