

**Volume 3 Nomor 2  
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](mailto:ojs.unpkediri@gmail.com)**



# Postgraduate *Jurnal Simki*

ISSN (Online): 2599-0756

---

**Volume 3. Nomor 2. Halaman 94-185. 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

---

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

---



Volume 3. Nomor 2. Halaman 94-185. Tahun 2024

Daftar Isi

<b>Analisis Faktor Keberhasilan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Kelas 3 SDN 1 Wajak Lor</b> Ella Diah Wardhani, Hikmah Eva Trisnantari (Universitas Bhinneka PGRI)	94-101
<b>Analisis Nilai Karakter Disiplin Siswa melalui Ekstrakurikuler Cerita Bergambar (Cergam) di SD Negeri 4 Kampungdalem</b> Adinda Karista, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	102-110
<b>Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Membaca pada Peserta Didik Kelas 1 di SD Negeri 1 Wajak Lor Tulungagung</b> Maghfira Raudya Tuzahra, Yasip (Universitas Bhinneka PGRI)	111-119
<b>Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizwhizzer pada Topik Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD Negeri 1 Sambijajar</b> Winda Fatmasari, Leny Suryaning Astutik (Universitas Bhinneka PGRI)	120-129
<b>Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen</b> Scarviexsa Prasasti Susanto, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	130-137
<b>Pengaruh Gaya Mengajar Guru dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung</b> Arum Kusumawati, Nailariza Umami (Universitas Bhinneka PGRI)	138-146
<b>Analisis Kesulitan Menulis Permulaan pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SD Negeri Samir Tulungagung</b> Khoirun Alfizein Khasanah, Rahyu Setiani (Universitas Bhinneka PGRI)	147-157
<b>Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan LKPD pada Materi IPA Sistem Ekskresi Manusia terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas VIII</b> Galuh Pramesthi, Vindhya Dian Indah Pratika (Universitas Bhinneka PGRI)	158-168
<b>Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 02 Pakisrejo</b> Silvia Lailatur Rohmah, Rahmad Setyo Jadmiko (Universitas Bhinneka PGRI)	169-176
<b>Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia</b> Nadia Eka Putri, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	177-185



## Analisis Faktor Keberhasilan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Kelas 3 SDN 1 Wajak Lor

Ella Diah Wardhani<sup>1\*</sup>, Hikmah Eva Trisnantari<sup>2</sup>

diahella28@gmail.com<sup>1\*</sup>, hikmaheva@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** The aim of this research is to describe the analysis of students' success factors in solving math story problems on class 3 fractions at SDN 1 Wajak Lor. This type of research is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection in this research used tests, observation, and documentation. The researcher used data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation, and data verification. Based on the results of data obtained through tests carried out on 3rd-grade students at SDN 1 Wajak Lor with a total of 20 students, it can be seen that the factors for student success are the level of student honesty, motivation, and interest. high student learning in learning, apart from that the student success factor is supported by the student's readiness in the process of receiving education. Apart from that the student success factor is supported by the student's readiness in the process of receiving learning.

**Keywords :** Student Success Factors, Mathematics Story Problems, Fraction Material.

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan analisis faktor keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika materi pecahan kelas 3 SDN 1 Wajak Lor. Jenis penelitian ini kualitatif deskriptif dengan pendekatan study kasus. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, tes, observasi, dan dokumentasi. peneliti menggunakan teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui tes yang dilakukan kepada siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah 20 siswa dapat diketahui bahwa faktor keberhasilan siswa adalah tingkat kejujuran siswa, motivasi dan minat belajar siswa yang tinggi dalam pembelajaran, selain itu faktor keberhasilan siswa didukung oleh kesiapan siswa dalam proses menerima pembelajaran. selain itu faktor keberhasilan siswa didukung oleh kesiapan siswa dalam proses menerima pembelajaran.

**Kata Kunci :** Faktor Keberhasilan Siswa, Soal Cerita Matematika, Materi Pecahan.

### PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia bagi kemajuan bangsa (Sisca, 2020). Pendidikan mempunyai peranan penting yang berguna untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam mewujudkan cita-cita bangsa (Noviyanti et al., 2019). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang membantu setiap orang untuk

mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya. Pengembangan pengetahuan dan keterampilan manusia secara menyeluruh dalam pelaksanaannya dilakukan dengan cara memfasilitasi pengembangan potensi kapasitas manusia (Ulfah & Arifudin, 2021). Lembaga pendidikan mempunyai peranan penting yaitu menjadi salah satu kunci keberhasilan suatu bangsa. Salah satu lembaga pendidikan formal menjadi dasar keberhasilan bangsa yaitu sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan satu jenjang pendidikan formal yang dibutuhkan oleh setiap manusia dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Wati & Sary, 2019). Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya yang berguna untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya melalui proses pembelajaran (Wasih et al., 2020).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu (Aminah et al., 2023). Salah satu mata pelajaran penting yang wajib diajarkan di sekolah dasar adalah matematika (Sumatri & Een, 2019). Menurut (Pamungkas et al., 2022) matematika merupakan bidang ilmu pengetahuan yang melibatkan penerapan konsep-konsep matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari baik dalam bentuk verbal maupun tulisan yang membantu manusia dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu yang mendorong perkembangan berpikir siswa (Ndraha et al., 2022). Menurut (Rosidah et al., 2022) matematika adalah suatu ilmu pengetahuan esak didalamnya mempelajari struktur abstrak yang berguna dalam kegiatan sehari-hari. Pembelajaran matematika pada sekolah dasar memiliki peranan penting agar siswa dapat berpikir secara kritis, logis dan sistematis serta mampu meningkatkan kedisiplinan siswa (Ndraha et al., 2022).

Materi pembelajaran matematika tidak terlepas dari operasi aritmatika seperti, operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan pecahan (Utari, 2019). Pembelajaran matematika materi pecahan sebagai dasar dalam belajar operasi hitung di kelas 3 dengan mencakup materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan persoalan cerita matematika. Menurut Karso (2013) dalam (Sumatri & Een, 2019) menyatakan bahwa pecahan merupakan bilangan yang dilambangkan dengan  $\frac{a}{b}$  a disebut pembilang sedangkan b disebut penyebut. Soal cerita matematika adalah soal cerita pendek matematika dalam penyelesaiannya memerlukan pemahaman dan menggunakan berbagai cara (Sisca, 2020). Hal ini sesuai pada materi soal cerita pecahan yang terdapat pada pelajaran matematika kelas 3 SDN 1 Wajak Lor semester genap meliputi pecahan sederhana. Persoalan cerita pecahan terdapat pada buku cerdas tangkas tema 5 subtema 3 halaman 53 dengan soal “Kakak memiliki sebuah keju yang

dipotong bagian sama besar  $\frac{3}{10}$  bagian dimakan adik dan  $\frac{4}{10}$  bagian dimakan ibu. Berapa bagian yang dimakan adik dan ibu ?”.

Keberhasilan siswa terdapat 3 ranah menurut Bloom dalam (Ulfah & Arifudin, 2021) terdapat 3 ranah dalam keberhasilan siswa yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan intelektual siswa, ranah afektik berkaitan dengan sikap siswa sedangkan ranag psikomot berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan siswa. Menurut Sudjana (2006) dalam (Ulfah & Arifudin, 2021) keberhasilan merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil kognitif siswa dapat digunakan untuk menentukan seberapa besarkeberhasilannya dalam belajar matematika yang ditunjukkan dengan tinggi rendahnya nilai hasil belajarnya. Hasil belajar kognitif siswa menjadi tolak ukur dalam mengukur keberhasilan siswa melalui nilai evaluasi dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran di SDN 1 Wajak Lor dapat dilihat melalui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 yang sudah ditetapkan oleh SDN 1 Wajak Lor. Kriteria keberhasilan menurut GTK kemendikbud pada tahun 2008 yaitu adanya kriteria keberhasilan yang berkaitan dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi berfungsi sebagai dasar untuk menentukan tingkat pencapaian pembelajaran siswa. Berikut adalah kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu keberhasilan siswa dalam menyelesaikan serangkaian penilaian melalui tes formatif dan sumatif, setiap pencapain siswa dihubungkan dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh kurikulum, ketercapaian keterampilan bergantung pada tingkat kesulitan dalam menentukan seseorang memperoleh keterampilan praktis.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan study kasus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di SDN 1 Wajak Lor Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung dengan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah 20 siswa terdiri dari 6 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Instrumen pada penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan tes yang berupa soal esay cerita matematika materi pecahan kelas 3 SDN 1 Wajak Lor. Tes hasil belajar merupakan suatu teknik untuk menilai keefektifan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Menurut Nurjanah (2015) dalam (Warsono & Mushafanah, 2023) tes merupakan alat penilain atau evaluasi dengan

mengumpulkan hasil tes, kemudian dikoreksi oleh peneliti dengan kunci jawaban. Peneliti menggunakan 5 soal dalam penelitian ini dan menilai setiap soal dengan empat indikator menyelesaikan soal cerita, setiap indikator mendapatkan nilai empat jika benar. Jumlah skor maksimal pada soal tes yang diberikan adalah 20 skor. Menurut Kurniawan dalam (Wasiah et al., 2020) untuk menentukan penskoran yaitu dengan pedoman penskoran sebagai berikut.

$$NH = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NH = Nilai hasil tes

SP = Skor perolehan

SM = Skor maksimal

Setelah menghitung skor dengan benar peneliti mencatat setiap skor siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal esay cerita matematika. Siswa dikatakan berhasil apabila sesuai dengan klasifikasi keberhasilan menyelesaikan soal cerita sebagai berikut;

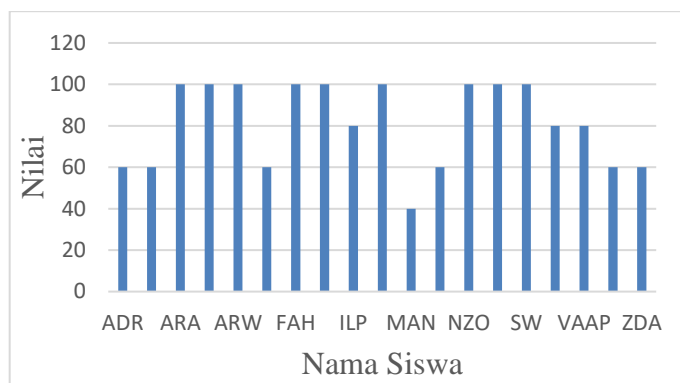
Tabel 1. Klasifikasi penilaian hasil tes

No	Kategori	Skor Penilaian
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	50-59
5	Sangat kurang	<50

## HASIL DAN PEMBAHASAN

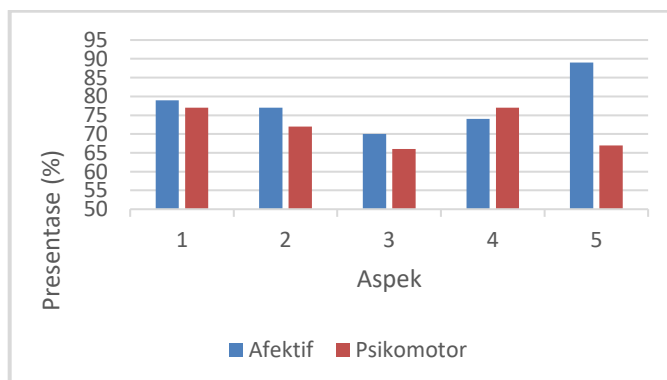
Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi di kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Hasil tes yang diperoleh melalui tes yang dilakukan kepada siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil tes, observasi, dokumentasi yang dilakukan kepada siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa, maka diperoleh deskripsi bentuk faktor keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Hasil rekapitulasi data nilai tes keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita melalui aspek kognif siswa tersebut dapat dideskripsikan bahwa skor rata-rata siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor adalah 81. Skor tertinggi diperoleh 9 siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan skor 100 dan skor terendah adalah 40. Pada aspek C1 siswa kelas 3 menuliskan jawaban yang tepat dengan presentase perolehan skor 100%. Aspek C2 dapat dilihat ada 16 siswa kelas 3 menuliskan

jawaban yang tepat dengan presentase 85%. Aspek C3 dapat dilihat ada 16 siswa kelas 3 menuliskan jawaban yang tepat dengan skor 80%. Aspek C4 dapat dilihat ada 15 siswa kelas 3 menuliskan jawaban yang tepat dengan presentase 75%. Aspek C5 dapat dilihat ada 14 siswa kelas 3 menuliskan jawaban yang tepat dengan presentase 70%. Dari rata-rata skor yang diperoleh siswa selanjutnya rata-rata skor tersebut akan dikategorikan berdasarkan kategori yang ada.



Gambar 1. Data Rekapitulasi nilai tes menyelesaikan soal cerita matematika

Selanjutnya untuk hasil rekapitulasi observasi afektif dan psikomotor yang dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dengan jumlah 20 siswa dapat dideskripsikan bahwa skor rata-rata motivasi siswa dengan presentase skor 79%. Minat siswa dengan rata-rata presentase skor 77%. Percaya diri siswa dengan rata-rata skor 70%. Kerjasama dengan rata-rata presentase skor 74% dan jujur dengan rata-rata presentase skor 89%. Pada aspek psikomotor dapat dideskripsikan bahwa kesiapan siswa memperoleh rata-rata dengan presentase skor 77% dan 72%. Proses siswa pada saat belajar dengan rata-rata presentase skor 66%. Sikap siswa dengan rata-rata presentase skor 77%. Kedisiplinan waktu dengan rata-rata presentase skor 67%.



Gambar 2. Hasil Rekapitulasi Observasi

Faktor keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika materi pecahan kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dipengaruhi oleh faktor internal didapat dari hasil tes melalui aspek kognitif dan observasi melalui aspek afektif dan psikomotor. Faktor yang melatar belakangi



keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika kelas 3 SDN 1 Wajak Lor sebagai berikut: aspek afektif meliputi motivasi dan minat siswa disertai dengan kejujuran siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penilaian dalam kurikulum 2013 dilaksanakan beberapa aspek seperti unjuk kerja, produk, dan sikap. Kurikulum 2013 terdapat penilaian sikap yang berguna untuk mengetahui sikap psiritual maupun sosial yang terjadi didalam dan diluar pembelajaran. Jujur merupakan bagian dari sikap sosial, pada aspek kejujuran dapat dilakukan penilaian ketika siswa pada proses pembelajaran (Suwarno & Aeni, 2021). Menurut (Saftari & Fajriah, 2019) sikap merupakan bagian dari ranah afektif. Penilaian pada ranah afektif meliputi penilaian watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

Motivasi siswa yang tinggi terhadap pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah. Menurut Djiwandono (2006, hal. 328) motivasi merupakan keseluruhan dorongan internal yang ada dalam diri siswa yang dapat memicu aktivitas belajar. Dengan adanya motivasi proses belajar akan menjadi lebih terarah dan terjaga, sehingga tujuan belajar yang diharapkan siswa dapat tercapai. Motivasi akan memberi dampak baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Saptono, 2016). Hal ini sejalan dengan pendapat (Budiyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa motivasi adalah salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dapat memberikan pengaruh positif kepada siswa pada saat proses belajar yaitu dengan timbulnya rasa semangat.

Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang tinggi. Menurut Lestari (2013) dalam (Widiati et al., 2022) menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika adalah minat belajar siswa. Menurut Syardiansah (2016) minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang lebih terhadap suatu hal yang muncul tanpa adanya dorongan eksternal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sirait (2016) yang menyatakan bahwa minat adalah dorongan terhadap suatu hal yang terdiri dari perasan senang, perhatian, kesungguhan, dan keinginan untuk mencapai tujuan.

Aspek psikomotor merupakan faktor pendorong keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika meliputi kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Kesiapan siswa merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan kesiapan diri siswa untuk menghadapinya (Zuschaiya et al., 2021). Menurut Slameto (2015) dalam (Hafidz et al., 2023) menyatakan bahwa kesiapan dalam belajar merupakan keadaan yang secara keseluruhan pada seseorang yang menjadikan siap dalam memberikan tanggapan secara tertetu terhadap suatu keadaan yang diperlukan dalam

mencapai tujuan belajar. Aspek afektif dan aspek psikomotor terhadap pembelajaran menyelesaikan soal cerita matematika materi pecahan merupakan faktor yang melatarbelakangi keberhasilan siswa. Aspek afektif berupa motivasi dan minat siswa sedangkan aspek psikomotor yaitu kesiapan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena keberhasilan siswa dapat ditinjau melalui aspek afektif dan aspek psikomotor ketika berjalan dengan seimbang (Magdalena, 2020)

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis faktor keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika materi pecahan kelas 3 SDN 1 Wajak Lor dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi faktor keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika materi pecahan meliputi aspek kognitif siswa yang tinggi didukung oleh aspek afektif dan aspek psikomotor. Aspek afektif yang berupa kejujuran siswa pada proses pembelajaran, motivasi belajar siswa, meliputi semangat siswa ketika kegiatan belajar berlangsung dan minat belajar siswa, meliputi tingkat rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Sedangkan aspek psikomotor, kesiapan, meliputi kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aminah, S., Kurnia Puryati, L., Taqiyyah, F., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 9). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Noviyanti, E., H, D. E., & P, S. A. (2019). Analisis faktor pendukung keberhasilan siswa berprestasi di sekolah dasar. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, *2*(2), 80–85. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v2i2.297>
- Pamungkas, D., Sundari, R. S., & Saputro, B. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian pada Siswa Kelas III. *Cerdas Mendidik*, *1*(1), 1–13. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm/article/view/12298>
- Rosidah, R., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Analisis Kesulitan Belajar

- Matematika Siswa Kelas III SDN 3 Terong Tawah Tahun Ajaran 2020/2021. *JURNAL ILMIAH PENDAS: PRIMARY EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 28–38. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.439>
- Sisca, D. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Kelas II Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Pememcahan Masalah Matematika Materi Perkalian. *GENTALA PENDIDIKAN DASAR*, 5(2), 183–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v5i2.9356>
- Sumatri, muhammad S., & Een, U. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.85>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Utari, D. R. dkk. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 534–540. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22311>
- Wasiah, R., Witri, G., & Antosa, Z. (2020). Analisis Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SDN 9 Bukit Batu Riau. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112328>
- Wati, R. W., & Sary, R. M. (2019). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Soal Cerita Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1(2), 378–386. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/394>



## Analisis Nilai Karakter Disiplin Siswa melalui Ekstrakurikuler Cerita Bergambar (Cergam) di SD Negeri 4 Kampungdalem

Adinda Karista<sup>1\*</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2</sup>

adindakaristaa@gmail.com<sup>1\*</sup>, riafajrin88@yahoo.co.id<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** Extracurricular activities are able to foster disciplined character in students, however, based on pre-observation, it was found that many students arrived late during extracurricular picture story activities (cergam). The aim of this research is to analyze the disciplinary character values possessed by students through learning at SD Negeri 4 Kampungdalem. This type of research is a qualitative phenomenological approach with 25 students as the subject. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Data analysis techniques use data collection, data reduction, data presentation, and conclusions and verification. Checking the validity of the data uses triangulation. The results of the research are an analysis of the discipline character of students through extracurricular cergam at SD Negeri 4 Kampungdalem which can be seen through 5 indicators, namely that students comply with the specified schedule, dress politely, have the awareness to return borrowed items, and are on time in completing assignments, while in cergam It can be seen through 3 indicators that students can sketch real shapes, draw with everyday life themes, give colors that match the real object, and draw living objects.

**Keywords :** Picture Stories, Character Values of Student Discipline.

**Abstrak :** Ekstrakurikuler mampu menumbuhkan karakter disiplin bagi siswa, namun berdasarkan pra observasi ditemukan banyak siswa datang terlambat saat kegiatan ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam). Tujuan penelitian ini menganalisis nilai karakter disiplin yang dimiliki siswa melalui cergam di SD Negeri 4 Kampungdalem. Penelitian jenis kualitatif pendekatan fenomenologi dengan subjek sejumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dan verifikasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian adalah analisis karakter disiplin siswa melalui ekstrakurikuler cergam di SD Negeri 4 Kampungdalem dapat dilihat melalui 5 indikator yaitu bahwa siswa patuh terhadap jadwal yang ditentukan, berpakaian sopan, memiliki kesadaran untuk mengembalikan barang yang dipinjam, dan tepat waktu dalam menyelesaikan tugas, sedangkan pada cergam dapat dilihat melalui 3 indikator bahwa siswa dapat membuat sketsa bentuk nyata, menggambar dengan tema kehidupan sehari-hari, pemberian warna yang sesuai dengan benda aslinya, dan menggambar-benda hidup.

**Kata Kunci :** Cerita Bergambar, Nilai Karakter Disiplin Siswa.

## **PENDAHULUAN**

Siswa di era globalisasi saat ini dipersiapkan untuk siap bersaing dengan mengekspresikan diri melalui karakternya masing-masing. Karakter tersebut tentu saja tidak terlepas dari peran orang tua maupun guru saat di sekolah, karena karakter ataupun kepribadian dapat dibentuk melalui sebuah program kebiasaan. Karakter berbangsa dan bernegara sangat penting, karena hilangnya suatu karakter siswa merupakan pertanda bahwa akan kehilangan generasi penerus bangsa (Permana, 2022). Fungsi lain dari sebuah karakter adalah sebagai penggerak dan kekuatan bangsa agar bangsa kuat tidak tergantikan oleh budaya asing yang datang. Karakter tidak datang dari dirinya sendiri, namun harus ditumbuhkan dan dibentuk untuk menjadikan bangsa bermartabat (Utami et al., 2020). Orang tua dan guru dapat menggunakan kegiatan non akademik seperti ekstrakurikuler untuk menanamkan nilai-nilai karakter disiplin kepada siswa, untuk memastikan bahwa siswa akan tumbuh dan berkembang dengan kepribadian dan moralitas yang baik (Suwartini, 2017).

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang membantu menanamkan nilai karakter disiplin disiplin siswa adalah ekstrakurikuler Cerita Bergambar (cergam) dimana ekstrakurikuler tersebut dapat membantu dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa karena memiliki banyak manfaat yang dapat diambil, salah satunya yang mencolok adalah menumbuhkan kreativitas karena dapat mengungkapkan bentuk emosi yang siswa rasakan dalam wujud gambaran yang siswa buat. (Bakri et al., 2021). Kegiatan ekstrakurikuler sekolah selain sebagai wadah mengasah bakat siswa juga sebagai sarana belajar bersosialisasi terhadap orang lain. Ekstrakurikuler yang biasa ditemukan di sekolah dasar ada ekstrakurikuler dilingkup seni, olahraga, dan akademik (Agustina et al., 2023). SD Negeri 4 Kampungdalem adalah salah satu sekolah di Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung yang terakreditasi A. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SD Negeri 4 Kampungdalem penulis akan melakukan penelitian yang berfokus pada ekstrakurikuler seni khususnya ekstrakurikuler Cerita Bergambar (cergam).

Kegiatan ekstrakurikuler cergam ini dilakukan 2 kali dalam 1 minggu yaitu pada hari Rabu dan Sabtu di waktu sepulang sekolah yang bertempat di kelas II-C SD Negeri 4 Kampungdalem, yang diikuti oleh 25 siswa mulai dari kelas I sampai dengan kelas V. Kegiatan Ekstrakurikuler cergam ini tentu saja berfokus tentang bagaimana teknik dalam menggambar, teknik dalam mewarnai serta belajar mengenai penentuan tema yang akan diterapkan saat menggambar (Lestari & Sylvia, 2023). Kegiatan ekstrakurikuler Cerita Bergambar (cergam) selain mengasah kemampuan menggambar siswa, ekstrakurikuler ini juga mampu

menyampaikan perasaan siswa melalui sebuah gambar atau lukisan yang siswa buat, karena selain untuk kepuasan diri sendiri gambaran yang siswa buat dapat dinikmati keindahannya oleh orang lain. Pembiasaan tersebut akan menumbuhkan sebuah nilai karakter di antaranya seperti disiplin, mandiri, komunikatif, kreatif, percaya diri dan toleransi. Penulis menemukan sebuah permasalahan pada saat melakukan pra observasi tersebut, dimana saat pendamping dan pelatih ekstrakurikuler Cerita Bergambar (cergam) sudah siap untuk menyampaikan sebuah materi di dalam kelas, masih banyak siswa yang terlambat untuk hadir di dalam kelas. Sehingga, pelatih perlu menyampaikan secara berulang materi yang telah disampaikan untuk sebagian siswa yang datang terlambat.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode kualitatif menurut (Moleong, 2014) merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll secara *holistic* dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus yang alamiah. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa-siswa yang mengikuti ekstrakurikuler cerita bergambar di SD Negeri 4 Kampungdalem sejumlah 25 siswa. Waktu penelitian adalah selama 5 bulan yaitu bulan Februari-Mei 2024. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 4 Kampungdalem. Instrumen penelitian menurut (Sugiyono, 2017) adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), wawancara (*interview*), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempatnya. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen observasi, wawancara (*interview*), dan dokumentasi kegiatan (Sugiyono, 2017).

Analisis data pada penelitian kualitatif dilaksanakan pada saat sebelum penulis memasuki lapangan, selama berada di lapangan serta saat selesai di lapangan. Penulis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang dikutip (Sugiyono, 2021), yaitu mengenai teknik analisis data yang dilakukan secara terus menerus hingga data tuntas. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dan verifikasi. Pengecekan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik (Hidayat & Susanto, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data hasil observasi nilai karakter disiplin siswa pada kegiatan ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam) menggunakan 5 indikator dengan jumlah masing-masing terdapat 3 sub indikator. Pada indikator pertama yaitu perilaku mematuhi aturan / tata tertib / norma yang berlaku dengan sub indikator pertama yaitu patuh terhadap jadwal yang telah dipenuhi oleh 19 siswa. Terdapat 10 siswa yang memakai sepatu dan berpakaian bebas rapi yang memenuhi sub indikator kedua. Terdapat 25 siswa yang mengembalikan barang yang dipinjam ke orang lain atau ke tempat asal setelah meminjam sehingga memenuhi sub indikator ketiga yaitu mengembalikan barang sesuai tempat asal. Indikator kedua yaitu mengerjakan setiap tugas yang diberikan pendamping ekstrakurikuler cergam terdapat 3 sub indikator. Sub Indikator pertama yaitu mengerjakan tugas dipenuhi oleh 25 siswa. Sub indikator kedua juga telah dipenuhi oleh 25 siswa karena menyesuaikan tema yang ditentukan pendamping dan pelatih ekstrakurikuler cergam. Karya asli juga telah terpenuhi oleh 25 siswa namun meskipun tidak sama persis, ke 25 siswa tersebut tetap mencari referensi dari internet kemudian objek yang sesuai dikembangkan untuk menjaga keaslian karya.

Indikator ketiga adalah membawa perlengkapan belajar dengan 3 sub indikator. Sub indikator pertama dipenuhi 25 siswa yang membawa buku gambar dari rumah. Sub indikator kedua yaitu membawa alat gambar dipenuhi oleh 24 siswa. Sub indikator ketiga adalah membawa alat tulis menulis atau menggambar telah dipenuhi 25 siswa karena telah membawa pensil, penghapus, penggaris, spidol, dan bolpoin khusus menggambar. Indikator keempat adalah tidak membuat gaduh di kelas dengan 3 sub indikator. Sub indikator yang pertama telah dipenuhi 24 siswa dengan tidak mengajak teman mengobrol. Sub indikator kedua dipenuhi oleh 25 siswa yang tidak makan di kelas ketika ekstrakurikuler cergam telah dimulai. Sub indikator ketiga dipenuhi 25 siswa dengan tidak mengganggu teman atau berjalan-jalan di kelas saat kegiatan ekstrakurikuler cergam berlangsung. Indikator yang kelima adalah tepat waktu dengan 3 sub indikator. Sub indikator pertama adalah datang tepat waktu yang telah dipenuhi oleh 11 siswa. Sub indikator kedua adalah pulang tepat waktu dipenuhi oleh 25 siswa dengan tidak meninggalkan ruang kelas saat kegiatan ekstrakurikuler cergam belum berakhir.

Data hasil observasi terkait ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam) menggunakan 3 indikator. Indikator pertama adalah autentik dengan 4 sub indikator yaitu yang pertama adalah sketsa bentuk nyata yang dipenuhi oleh 25 siswa karena telah menggambar obyek yang sering ditemui sehari-hari. Sub indikator yang kedua juga dipenuhi oleh 25 siswa karena menyukai tema kehidupan sehari-hari. Sub indikator yang ketiga adalah pewarnaan sesuai dengan benda

asli yang dipenuhi dengan 25 siswa. Sub indikator yang keempat adalah obyek makhluk hidup dipenuhi oleh 25 siswa. Indikator yang kedua adalah pola sederhana dengan 3 sub indikator. Sub indikator yang pertama terpenuhi oleh 25 siswa karena menggambar pola garis lurus, lingkaran maupun persegi. Sub indikator kedua adalah sketsa pola berulang yang dipenuhi 25 siswa. Sub indikator ketiga adalah perbandingan ukuran antar obyek yang sesuai dipenuhi oleh 25 siswa. Indikator yang ketiga adalah gambar yang mengandung gerak dengan 3 sub indikator. Sub indikator yang pertama adalah gambar makhluk hidup yang menunjukkan sebuah ekspresi terpenuhi oleh 25 siswa. Sub indikator kedua adalah gambar yang menunjukkan sebuah aktivitas / kehidupan yang dipenuhi oleh 25 siswa. Sub indikator ketiga adalah gerakan masing-masing obyek yang berbeda juga terpenuhi oleh 25 siswa.

Data hasil wawancara terkait ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam) menggunakan 3 indikator. Indikator pertama adalah autentik dengan 4 sub indikator yaitu yang pertama adalah sketsa bentuk nyata yang disampaikan oleh 25 siswa karena telah menggambar obyek yang sering ditemui sehari-hari. Sub indikator yang kedua juga disampaikan oleh 25 siswa karena menyukai tema kehidupan sehari-hari. Sub indikator yang ketiga adalah pewarnaan sesuai dengan benda asli yang disampaikan oleh 25 siswa. Sub indikator yang keempat adalah obyek makhluk hidup yang disampaikan oleh 25 siswa. Indikator yang kedua adalah pola sederhana dengan 3 sub indikator. Sub indikator pertama yang disampaikan oleh 25 siswa karena menggambar pola garis lurus, lingkaran maupun persegi. Sub indikator kedua adalah sketsa pola berulang yang disampaikan 25 siswa. Sub indikator ketiga adalah perbandingan ukuran antar obyek yang disampaikan oleh 25 siswa. Indikator yang ketiga adalah gambar yang mengandung gerak dengan 3 sub indikator. Sub indikator yang pertama adalah gambar makhluk hidup yang menunjukkan sebuah ekspresi yang disampaikan 25 siswa. Sub indikator kedua adalah gambar yang menunjukkan sebuah aktivitas / kehidupan yang dipenuhi yang disampaikan oleh 25 siswa. Sub indikator ketiga adalah gerakan masing-masing obyek yang berbeda juga yang disampaikan 25 siswa.

Pembahasan akan disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya sehingga diperoleh data mengenai nilai karakter disiplin siswa melalui ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam) pada siswa kelas 1-5 sejumlah 25 siswa di SD Negeri 4 Kampungdalem. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang pertama adalah siswa mampu berperilaku mematuhi aturan / tata tertib / norma yang berlaku sesuai dengan teori (Pratiwi, 2020) yang menegaskan bahwa disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku patuh dan tertib dalam berbagai ketentuan dan peraturan, yang tujuannya



agar tugas dapat diselesaikan. Situasi ini mengharuskan siswa untuk mengatur waktu mereka dengan bijaksana, membagi waktu antara kegiatan akademik dan ekstrakurikuler, serta menghindari penundaan. Pengalaman ini siswa belajar untuk menyusun prioritas dan mengembangkan keterampilan manajemen waktu yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Kemampuan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu mencerminkan kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap komitmen yang dibuat.

Perilaku tersebut mampu terbentuk karena adanya kebiasaan-kebiasaan yang perlu dilatih seperti halnya dengan mengikuti ekstrakurikuler maka siswa akan belajar bersosialisasi kepada siswa dengan berusaha menyesuaikan diri menerapkan norma-norma serta mentaati peraturan yang ada, seperti halnya dibuatnya jadwal, waktu kehadiran, penyelesaian tugas saat menggambar supaya disiplin waktu, peraturan dalam berpakaian, serta kesadaran bahwa saat siswa meminjam barang milik orang lain kita harus segera mengembalikannya. Tindakan-tindakan tersebut mampu menumbuhkan karakter disiplin pada siswa. Salah satu ekstrakurikuler yang memiliki berbagai manfaat ialah ekstrakurikuler Cerita Bergambar (cergam). Siswa mampu mengembangkan bakat dan potensi menggambar yang mereka miliki melalui sebuah gambar atau lukisan. Siswa mampu menumbuhkan berbagai karakter termasuk karakter disiplin, karena siswa akan belajar memanfaatkan waktu untuk menyelesaikan gambarannya (Bakri et al., 2021). Nilai karakter disiplin siswa dapat ditanamkan melalui pemberian tugas oleh pembina atau pendamping ekstrakurikuler cergam. Penugasan tersebut dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab serta disiplin karena adanya tenggat waktu, sehingga siswa akan belajar mengatur waktu secara efektif dan bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas tepat waktu.

Nilai karakter disiplin pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler cergam juga dapat dilihat ketika siswa membawa peralatan menulis/menggambar saat kegiatan berlangsung. Membawa alat menggambar sendiri ke setiap sesi ekstrakurikuler adalah contoh nyata dari kesiapan dan tanggung jawab siswa. Kebiasaan ini tidak hanya mendorong kemandirian, tetapi juga mengajarkan mereka untuk mempersiapkan segala sesuatu dengan baik sebelum memulai tugas. Siswa yang secara konsisten membawa alat mereka sendiri menunjukkan bahwa mereka memahami pentingnya persiapan dan siap untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan. Hal ini mencerminkan sikap disiplin yang akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk di tempat kerja nanti. Tujuan dari membawa alat tulis/menggambar saat ekstrakurikuler cergam adalah demi kenyamanan dan mengurangi gangguan kepada orang lain (Melati et al., 2021). Pada saat penelitian siswa membawa peralatan gambar sendiri dari rumah

saat mengikuti ekstrakurikuler cergam. Berdasarkan data yang diperoleh siswa cenderung membawa peralatan sendiri karena akan membuat perasaan lebih nyaman serta mempertimbangkan kebutuhan siswa. Hal tersebut juga akan memperkecil timbulnya siswa ramai di kelas karena mengurangi interaksi antar siswa di tengah kegiatan ekstrakurikuler yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis penyebab siswa ramai didalam kelas selain akibat siswa yang meminjam peralatan menggambar kepada siswa lain, juga terjadi ketika siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan sehingga asik berbicara dengan teman di sebelahnya. Hal ini dapat dicegah dengan saling mengingatkan atau menasehati melalui suara pelan ketika teman lain membuat siswa ramai di kelas. Jadi perlu adanya kesadaran diri dari masing-masing individu untuk saling menghargai dan saling mengingatkan. Contoh lainnya adalah dengan tidak makan di kelas saat ekstrakurikuler cergam sudah dimulai dan berusaha untuk tidak mengganggu teman. Karakter disiplin yang perlu ditankamkan selanjutnya adalah hal-hal yang dirasa sederhana namun memiliki peran penting dalam pembentukan karakter yaitu tepat waktu dalam segala hal. Tepat waktu ketika masuk ke kelas sebelum pembina dan pelatih ekstrakurikuler cergam datang, tepat waktu saat mengumpulkan tugas, dan tepat waktu saat pulang atau tidak akan meninggalkan ruang kelas sebelum kegiatan diakhiri. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler cergam tidak ada yang berani untuk meninggalkan ruang kelas sebelum diakhiri kecuali saat hendak ke kamar mandi atau alasan penting lainnya.

Kegiatan menggambar pada saat mengikuti ekstrakurikuler cergam dapat menyalurkan sebuah imajinasi. Menggambar adalah proses mengungkapkan konsep, angan-angan, perasaan, dan pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Menggambar biasanya dilakukan dengan menggores dan membentuk suatu pola pada kertas gambar dengan menggunakan alat seperti cat air, cat plakat, dan pewarna lainnya, serta kuas dan palet gambar. Menggambar berarti menulis, menggores, menoreh, dan mewarnai benda tajam ke benda lain serta memberi warna dari setiap pola yang telah di gambar (Nabila, 2020). Berdasarkan (Iskandar et al., 2018) indikator menggambar adalah autentik yaitu secara jujur menggambarkan situasi seperti jika orang melihat benda sebenarnya. Berdasarkan hasil penelitian penulis selama di SD Negeri 4 Kampungdalem yang berfokus pada 25 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler cergam, siswa sering membuat gambar obyek yang sering dilihat sehari-hari temanya juga kehidupan sehari-hari berupa sebuah aktivitas manusia ataupun hewan. Pewarnaanya juga menyerupai obyek aslinya namun terkadang warna lebih mencolok

dan bervariasi tergantung imajinasi masing-masing siswa yang menggambar. Tumbuhan selalu ada di sekeliling obyek utama sebagai pendukung sehingga gambaran akan terlihat lebih hidup dan ramai.

Siswa menggunakan berbagai pola sederhana pada saat menggambar seperti garis lurus, lingkaran maupun bentuk pola persegi. Biasanya untuk membuat sebuah bangunan, gedung, jendela, pintu, matahari, bulan, planet-planet, kendaraan, dan sebagainya. Pada waktu penelitian penulis mengamati bahwa pola yang digambar siswa selalu berulang sehingga menambah objek yang sama. Seperti jumlah manusia yang lebih dari satu, tanaman dan pohon yang lebih dari satu dan sebagainya. Siswa ketika menggambar masing-masing objek selalu memperhatikan perbandingan ukuran antar satu obyek dengan obyek lain, sehingga akan terlihat nyata dan indah. Siswa menyukai tema kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh penulis siswa menggambar berbagai makhluk hidup yang sedang beraktivitas. Contohnya adalah saat berkendara, saat menari, saat berjalan, saat melompat, dan saat bekerja bakti. Cerita bergambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, cerita bergambar yang baik tidaklah menunjukkan obyek dalam keadaan diam, tetapi memperlihatkan aktifitas tertentu berdasarkan (Iskandar et al., 2018).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa analisis nilai karakter disiplin siswa melalui ekstrakurikuler cerita bergambar (cergam) di SD Negeri 4 Kampungdalem, dapat dilihat melalui 5 indikator nilai karakter disiplin yaitu bahwa siswa patuh terhadap jadwal yang ditentukan dengan hadir pada setiap pertemuan, berpakaian sopan yaitu siswa memakai pakaian bebas rapi menggunakan sepatu, memiliki kesadaran untuk mengembalikan barang yang dipinjam apabila siswa tidak membawa alat tulis/menggambar kepada pemiliknya, dan tepat waktu dalam menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Pembahasan terkait ekstrakurikuler cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa siswa di SD Negeri 4 Kampungdalem yang mengikuti ekstrakurikuler cergam, dapat dilihat melalui 3 indikator di antaranya siswa dapat membuat sketsa bentuk nyata menyerupai aslinya, menggambar dengan tema kehidupan sehari-hari, pemberian warna obyek yang sesuai dengan benda aslinya, dan menggambar obyek benda hidup.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Agustina, I. O., Juliantika, Saputri, S. A., & Rizkia Putri, S. (2023). Peran Kegiatan

- Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4). <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001>
- Bakri, A. R. (2021). Nilai Karakter Siswa pada Kegiatan Ekstrakurikuler. *IVCEJ*, 4(1).
- Hidayat, M. I., & Susanto, B. H. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Hiperaktif Kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2, Gamping, Sleman. *Jurnal PGMI 2022*, 14(1). <https://doi.org/10.20414/elmidad.v14i1.5169>
- Iskandar, D., Hartati, T., & Hendriani, A. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 03(01), 1–4.  
<https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3542>
- Lestari, K., & Sylvia, I. (2023). Optimalisasi Aspek Perkembangan Peserta Didik Anak Usia Dini (Studi Kasus TK Arafah Mina Kota Padang). *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(3). <https://doi.org/10.24036/nara.v2i3.142>
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062–3071.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1229>
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: Remaja. Rosda Karya.
- Nabila, A. (2020). *Pembelajaran Ekstrakurikuler Menggambar Di Sd Al-Irsyad Kota Tegal*.  
<https://lib.unnes.ac.id/40816/>
- Permana, E. P. (2022). Korelasi Media Sosial Tiktok dalam Pembentukan Karakter pada Mahasiswa PGSD. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1).  
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.625>
- Pratiwi, S. I. (2020). Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 62–70.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.90>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4(1).  
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2119>
- Utami, I., Khansa, A. M., & Devianti, E. (2020). Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15. *Fondatia*, 4(1), 158–179.  
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.466>



## Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Membaca pada Peserta Didik Kelas 1 di SD Negeri 1 Wajak Lor Tulungagung

Maghfira Raudya Tuzahra<sup>1\*</sup>, Yasip<sup>2</sup>

ravafira44@gmail.com<sup>1\*</sup>, yasip409@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** Basic education is the main foundation in forming children's character and academic abilities. One of the fundamental skills that students in the early grades must master is the ability to read. This ability is not only the basis for understanding other subject matter, but is also important in everyday life. Therefore, it is important for teachers at the elementary school level to ensure that every student has good reading skills from an early age. This research aims to explore and analyze the efforts made by teachers to overcome reading difficulties in students. The research method used is a qualitative research method and a type of field research. The results of the research show that the teacher uses letter cards in the learning method, so it is more effective in helping students develop their reading skills. By using this method learning becomes more fun and interactive and helps students remember the shapes and sounds of letters. Then provide private tutoring for students who have difficulty reading, this is done during break times.

**Keywords :** Reading Difficulties, Students, Teacher Efforts.

**Abstrak :** Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan akademis anak. Salah satu keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik di kelas awal adalah kemampuan membaca. Kemampuan ini tidak hanya menjadi dasar bagi pemahaman materi pelajaran lainnya, tetapi juga penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru di tingkat sekolah dasar untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan membaca yang baik sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis upaya-upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian lapangan (field research), Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan kartu huruf dalam metode pembelajaran, sehingga lebih efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan membaca mereka, dengan menggunakan metode ini pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif serta membantu peserta didik dalam mengingat bentuk dan bunyi huruf. Kemudian pengadaan les privat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan membaca, hal ini dilakukan pada saat waktu istirahat.

**Kata Kunci :** Kesulitan membaca, Peserta didik, Upaya guru.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar nampaknya belum efektif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Setiap sekolah biasanya menemukan siswa yang mengalami

kesulitan belajar, seperti halnya di SD Negeri 1 Wajak Lor, dimana siswa kelas 1 mengalami kesulitan membaca. Kesulitan belajar merupakan masalah umum yang sering terjadi di kalangan siswa dan tidak boleh dianggap sepele. Mengajarkan membaca sejak usia dini sangatlah penting karena membaca merupakan komponen vital dalam sistem komunikasi. Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh semua siswa, karena melalui membaca, mereka memperoleh banyak informasi. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika siswa tidak menguasai membaca pada usia dini, mereka akan menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran lain di kelas-kelas selanjutnya. Masalah membaca juga menyebabkan kesulitan menulis. Keterbatasan ini sering kali digeneralisasi sebagai kelemahan intelektual, padahal sebenarnya siswa tersebut mungkin mengalami disleksia, yaitu gangguan neurologis yang menyebabkan kesulitan membaca. Gangguan ini tidak disebabkan oleh kecacatan fisik seperti masalah penglihatan, melainkan cara otak memproses informasi yang dibaca.

Guru perlu memahami karakteristik unik setiap siswa. Di sekolah, guru akan menemukan masalah membaca pada siswa yang berbeda-beda. Siswa yang tidak memiliki masalah membaca akan melanjutkan kehidupannya secara normal, sedangkan siswa yang mengalami kesulitan membaca membutuhkan perhatian lebih dari guru, orang tua, atau orang dewasa yang dekat dengannya. Bantuan dan pendampingan harus diberikan agar siswa yang mengalami kesulitan membaca dapat memperoleh penanganan yang tepat. Analisis kesulitan membaca akan membantu mengidentifikasi aspek-aspek spesifik di mana siswa mengalami masalah. Keterlambatan dalam membaca atau menulis sering dianggap biasa pada awalnya, namun jika tidak ditangani, masalah ini dapat menyebabkan siswa dianggap kurang cerdas. Guru harus mengenali dan memahami siswa lebih dekat di awal tahun ajaran untuk mendeteksi siswa yang mengalami kesulitan membaca. Masalah terbesar yang dihadapi siswa dalam dunia pendidikan adalah ketidakmampuan belajar. Menurut Suryani (2010:34) dalam Amiruddin (2022), kesulitan belajar mencakup berbagai gangguan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung, dengan kesulitan membaca menjadi yang paling umum. Menurut Tarigan (2008) dalam Nurani dkk. (2021), membaca adalah proses memperoleh pesan dari penulis melalui media tulis. Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh informasi atau pesan yang disampaikan oleh orang lain melalui tulisan.

Membaca merupakan proses kognitif yang melibatkan pencarian informasi secara tertulis dan memahami isi teks, seperti yang dijelaskan oleh Dalman (2014:5) dalam Yuliyanti & Wulandari (2022). Guru memegang peranan penting dalam pembangunan pendidikan,

terutama dalam konteks formal di sekolah. Guru menentukan keberhasilan siswa, terutama dalam proses pembelajaran (Burhan & Saugadi 2017) dalam Saugadi dkk. (2021). Guru di sekolah telah berusaha semaksimal mungkin untuk membimbing dan memberikan perhatian khusus pada siswa yang mengalami kesulitan belajar, terutama dalam membaca. Kemampuan membaca setiap anak berbeda-beda tergantung dari stimulus yang diberikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak antara lain faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, sosial ekonomi, dan psikologis (Rahim, 2005:16) dalam Nurani dkk. (2021). Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, neurologis, dan jenis kelamin siswa. Kecerdasan intelektual (IQ) berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan membaca. Namun, tidak semua anak dengan IQ tinggi menjadi pembaca yang baik. Faktor lingkungan termasuk latar belakang dan pengalaman siswa, yang mempengaruhi pengalaman membaca mereka. Status sosial ekonomi keluarga juga mempengaruhi kemampuan verbal siswa. Faktor psikologis meliputi motivasi, minat, kematangan sosial-emosional, dan kemampuan penyesuaian diri siswa.

Observasi awal di SD Negeri 1 Wajak Lor menunjukkan bahwa terdapat enam siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan membaca, dengan penyebab yang berbeda-beda. Dua siswa mengalami kesulitan membaca karena faktor keturunan, sedangkan empat siswa lainnya karena faktor internal. Bentuk kesulitan membaca yang dialami siswa juga beragam. Siswa DG mengalami kesulitan mengeja dan sering bingung dengan kalimat yang dibacanya. DG kurang memperhatikan pelajaran dan sering bermain sendiri ketika guru mengajar. Siswa AD dapat mengeja, namun sering terbata-bata dalam pengucapan kata dan salah membedakan huruf yang mirip. Siswa DN memiliki masalah yang sama dengan AD, tetapi masih bisa membedakan huruf yang mirip. Siswa RH sering bingung dalam mengucapkan kata dan kurang fokus saat belajar. Siswa DNI dapat merangkai kata namun sering tersendat-sendat dalam pengucapannya dan salah dalam membedakan huruf yang mirip. Siswa AK memiliki kesulitan yang sama dengan AD, namun masih bisa membedakan huruf yang mirip.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Peneliti melakukan penelitian dengan cara menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Pendekatan dalam penelitian ini adalah studi kasus, studi kasus adalah dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu orang atau lebih. Suatu kasus yang terkait oleh waktu dan aktivitas, peneliti melakukan pengumpulan data secara detail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu yang berkesinambungan.

Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi reduksi data, *Display Data* dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Penyajian Data).

Pada reduksi data memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema polanya, serta membuang yang tidak perlu. Data yang direduksi akan memberikan gambar yang lebih jelas dan memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, display data ialah penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan, antara kategori dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, data dapat terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan mudah dipahami. Data yang telah diperoleh akan dinarasikan menurut tema – tema yang secara fakta terjadi di lapangan. Pada penelitian kualitatif data akan disajikan dengan teks yang bersifat naratif. kemudian pada verifikasi adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Temuan data berupa deskripsi atau gambaran dari suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Guru menjelaskan secara rinci mengenai berbagai pendekatan yang diterapkan dalam menghadapi tantangan belajar yang dihadapi oleh peserta didik kelas 1. Strategi-strategi tersebut dipilih dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan individu peserta didik untuk memastikan mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Berikut adalah beberapa poin penting yang disampaikan oleh guru dalam wawancara tersebut.

Kesulitan belajar yang sering ditemui pada peserta didik. Upaya yang dilakukan oleh guru kelas 1 SD Negeri 1 Wajak Lor Tulungagung masih berada pada tahap awal belajar membaca, sehingga beberapa dari mereka mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengaitkan bunyi dari huruf, atau memahami pola suku kata. Dalam jangka panjang, kesulitan-kesulitan ini dapat menyebabkan perilaku yang tidak diinginkan, seperti ketidakpatuhan, agresi, atau penarikan diri. Aryani dan Fauziah (2021) dalam (Fatmasari & Bahrodin, 2022) menjelaskan disleksia/kesulitan membaca itu sendiri dapat maknai sebagai kesulitan seseorang dalam mengeja kata atau huruf, membaca ataupun menulis. Kesulitan membaca memiliki berdampak pada tingkat keberhasilan peserta didik dalam prestasinya, oleh karena itu guru perlu memperhatikan peserta didiknya yang mengalami kesulitan membaca sesuai dengan karakteristik mereka masing-masing. Munirah (2018) dalam (Mai Sri Lena et al., 2023) menjelaskan Kesulitan belajar membaca adalah gangguan belajar yang dihadapi oleh peserta



didik dalam membaca, pada gangguan ini peserta didik susah dalam membedakan huruf dan sering lupa akan huruf seperti huruf d sering dibilang huruf b, dan bahkan sulit dalam mengeja. Menurut Abdurrahman (2012) dalam (Saliza, 2021), peserta didik yang membaca dengan tesendat-sendat merupakan bentuk keraguannya dalam membaca, hal tersebut dapat disebabkan karena peserta didik belum mengenal huruf dan kurang memahami suatu kata atau kalimat yang dibacanya. Selain tidak lancar membaca, bentuk kesulitan membaca lainnya yang banyak dilakukan oleh peserta didik yaitu sulit membaca huruf.

Mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Upaya yang dilakukan oleh guru, guru memiliki peran penting dalam mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan belajar peserta didik melalui observasi perilaku dan partisipasi mereka di kelas. Guru secara teratur memantau peserta didik untuk melihat apakah ada yang tertinggal dalam menyelesaikan tugas atau mengikuti pelajaran, serta memberikan tugas membaca dan menulis untuk menilai kemampuan mereka. Jika kesulitan peserta didik bersifat konsisten, guru akan berdiskusi dengan orang tua untuk memahami situasi rumah yang mungkin mempengaruhi belajar anak. Abdurrahman (2012) dalam (Rizkiana, 2020) menjelaskan mempunyai ciri- ciri yakni sebagai berikut sering memperhatikan adanya gerakan-gerakan penuh ketegangan, seperti mengeernyitkan kening, gelisah, irama suara meninggi, atau menggigit bibir. Kedua, Sering memperlihatkan perasaan yang tidak nyaman yang ditandai dengan perilaku menolak untuk membaca, menangis, atau melawan guru. Ketiga, pada saat membaca sering kehilangan jejak sehingga sering terjadi pengulangan atau ada baris tulisan yang terlewatkan untuk dibaca. Keempat, sering memperlihatkan gerakan kepala kearah lateral, ke kiri atau ke kanan, dan kadang-kadang meletakkan kepalanya pada buku dan sering memegang teks yang dibaca dengan jara terlalu dekat dengan mata (kurang dari 15 inci).

Vernon (Mulyono Abdurrahman, 1996) dalam (fao, 2010) menjelaskna anak yang mengalami kesulitan belajar membaca memiliki ciri- ciri sebagai berikut memiliki kekurangan dalam kurangnya penglihatan, kurang mampu menganalisis kata menjadi huruf- huruf, memiliki kekurangan memori visual, memiliki kekurangan dalam melakukan auditoris, tidak mampu memahami sumber bunyi, kurang mampu mengintegrasikan penglihatan dan pendengaran, kesulitan dalam mempelajari asosiasi simbol-simbol iregular, kesulitan dalam mengurutkan kata- kata dan huruf- huruf, membaca kata demi kata-kata, kurange memiliki kemampuan dalam berpikir konseptual.

Memilih dan menetapkan strategi yang akan digunakan dalam mengatasi kesulitan belajar. upaya guru untuk mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik, guru menggunakan

strategi pembelajaran berbasis permainan dengan kartu huruf. Melalui metode ini, peserta didik ditantang untuk membentuk huruf-huruf yang sesuai dengan kata-kata yang diberikan, sehingga mereka dapat menghafal bentuk-bentuk huruf dengan lebih efektif. Penggunaan kartu huruf dipilih karena guru percaya bahwa dengan menghafal bentuk-bentuk huruf, peserta didik akan lebih mudah mengenali jenis-jenis huruf dan melakukan kombinasi huruf menjadi kata. Pondasi yang kuat dalam pembelajaran membaca ini diharapkan dapat membuat peserta didik selalu ingat bentuk dan jenis huruf, sehingga memudahkan mereka dalam proses belajar membaca secara keseluruhan.



Gambar 1. Kartu Huruf

Uswatun (2017), menjelaskan strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai rencana, tindakan atau serangkaian kegiatan yang mencakup penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran, yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran, baik guru maupun peserta didik memiliki peran penting, sehingga guru perlu terlebih dahulu mempersiapkan berbagai sumber yang dibutuhkan, seperti buku, media pembelajaran yang menarik, serta metode dan pendekatan pembelajaran. Dengan persiapan yang matang ini, peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan guru akan lebih mudah menyampaikan materi karena telah memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Nurhasanah et al. (2019) menjelaskan mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai rencana yang mencakup rangkaian kegiatan terstruktur, penggunaan metode, serta pemanfaatan berbagai sumber daya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam merancang strategi pembelajaran, guru memiliki tujuan yang jelas dan melakukan persiapan yang mencakup penggunaan fasilitas dan sumber belajar yang lain yang mendukung proses pembelajaran. Dengan memperhatikan berbagai aspek dalam pemilihan strategi pembelajaran, diharapkan guru dapat menerapkannya dengan baik dan efektif kepada peserta didik.

Metode yang digunakan paling efektif. upaya guru data yang peneliti peroleh ialah kesulitan belajar dapat diatasi dengan strategi pengajaran yang tepat, seperti penggunaan kartu huruf, yang dinilai mudah untuk diterapkan dan dipelajari melalui permainan membentuk kata. Namun, penting untuk mempertimbangkan faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor internal seperti kecerdasan, minat, dan motivasi peserta didik sangat berperan dalam kemampuan mereka menyerap materi. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar di rumah dan di sekolah juga berdampak signifikan. Kompleksitas interaksi antara faktor-faktor ini, termasuk kondisi emosional dan psikologis peserta didik, menuntut guru untuk memahami dan mengatasi kesulitan belajar dengan pendekatan yang disesuaikan serta dukungan. Helmiati (2012) dalam (Fatmasari & Bahrodin, 2022) menjelaskan strategi atau teknik pembelajaran ialah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

Strategi pembelajaran juga merupakan suatu hak yang perlu guru perhatikan dalam sebuah pembelajaran yang berlangsung, yang mana didalam proses pembelajaran peserta didik sangat membutuhkan guru yang aktif dan kreatif, untuk bisa membawakan pembelajaran dengan baik dan menarik agar peserta didik dapat memahami pembelajaran yang dibawakan oleh guru tersebut. Winkel (2004) dalam (Sardiman, 2007) menjelaskan belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman dalam proses belajar mengajar di sekolah, seorang guru senantiasa mengharapkan agar peserta didiknya memiliki kemampuan membaca dengan baik. Selain itu guru harus memberikan pengajaran perbaikan (remedial) memberikan kegiatan pengulangan bahan materi (pengayaan), memberikan motivasi belajar, mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar dengan baik.

Kesulitan belajar dipicu dari strategi, atau cara dalam mengajar. upaya guru menggunakan metode memberikan tugas langsung atau pendekatan individu untuk mengidentifikasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajar. Metode ini kerap digunakan oleh para guru untuk mendeteksi bidang atau materi pelajaran tertentu yang menjadi hambatan bagi peserta didik. Alexander dan Davis (2012) dalam (Fatmasari & Bahrodin, 2022), menjelaskan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan, maka ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai, keadaan peserta didik, sumber dan fasilitas yang tersedia, dan karakteristik teknik atau metode penyajian. Helmiati (2012) dalam (Lena et al., 2023), menjelaskan yang mendefinisikan metode pembelajaran sebagai suatu cara atau langkah-langkah yang digunakan guru dalam

menyajikan pembelajaran dengan tujuan tertentu. Metode pembelajaran merupakan pelaksanaan dari suatu pendekatan yang diadopsi oleh guru. Salah satu metode pembelajaran yang umum digunakan oleh guru pada peserta didik kelas rendah adalah metode ceramah, yang melibatkan penyampaian materi secara langsung dengan fokus pada pengajaran fonik, seperti mengenal huruf abjad.

Memilih metode dan teknik belajar yang efektif. Upaya guru kelas 1 SD Negeri 1 Wajak Lor Tulungagung, memilih metode dan teknik belajar yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Langkah awal yang dapat diambil adalah dengan mengidentifikasi jenis kesulitan belajar yang dialami peserta didik, mulai dari kesulitan dalam memahami konsep hingga masalah perhatian. Pendidik dapat mencari pendekatan yang memperhitungkan gaya belajar peserta didik, seperti penggunaan materi visual, auditif, atau kinestetik. Selain itu, penggunaan alat bantu belajar seperti permainan pendidikan, multimedia, atau strategi pembelajaran berbasis proyek juga dapat menjadi solusi yang efektif. Kolaborasi dengan rekan guru dan kehadiran program bantuan tambahan seperti kelas remedial atau dukungan khusus juga dapat memberikan dukungan yang diperlukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Pengalaman dan pengetahuan pendidik memainkan peran penting dalam memilih metode yang efektif, dengan faktor-faktor seperti pengalaman sebelumnya dengan anak-anak yang memiliki kesulitan belajar, pengetahuan tentang kebutuhan khusus anak, dan dukungan dari sekolah dan profesional pendidikan juga memengaruhi keputusan dalam memilih metode yang tepat. Dengan pendekatan yang sesuai dan dukungan yang tepat, peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dapat diberikan peluang yang sama untuk meraih kesuksesan dalam proses pembelajaran. Helmiati (2012) dalam (Lena et al., 2023), menjelaskan yang mendefinisikan metode pembelajaran sebagai "suatu cara atau langkah-langkah yang digunakan guru dalam menyajikan pembelajaran dengan tujuan tertentu. Metode pembelajaran merupakan pelaksanaan dari suatu pendekatan yang diadopsi oleh guru" Salah satu metode pembelajaran yang umum digunakan oleh guru pada peserta didik kelas rendah adalah metode ceramah, yang melibatkan penyampaian materi secara langsung dengan fokus pada pengajaran fonik, seperti mengenal huruf abjad.

## **SIMPULAN**

Beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengaitkan bunyi huruf dan memahami pola suku kata. Dalam mengatasi masalah ini, guru menggunakan kartu huruf

dalam metode pembelajaran, sehingga lebih efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan membaca mereka, dengan menggunakan metode ini pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif serta membantu peserta didik dalam mengingat bentuk dan bunyi huruf. Kemudian guru melakukan bimbingan individu yaitu melakukan pengadaan les privat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan membaca, hal ini dilakukan pada saat waktu istirahat. Strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan individu siswa, dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses belajar mereka.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Fatmasari, L., & Bahrodin, A. (2022). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta didik. *PSIKOWIPA (Psikologi Wijaya Putra)*, 3(2), 7–20. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v3i2.85>
- Mai Sri Lena, M. S. L., Sartono, S., Wulan Mulyani, W. M., & Salsabila, A. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas Rendah. *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, 1(2), 60–73. <https://doi.org/10.57185/mutiara.v1i2.10>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. <https://doi.org/10.32509/wacana.v13i2.143>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Saugadi, S., Malik, A. R., & Burhan, B. (2021). Analisis Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Peserta didik. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(2), 118–126. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i2>.



## Pengembangan Media Pembelajaran *Digital* Berbantuan *Quizwhizzer* pada Topik Peredaran Darah Manusia di Kelas V SD Negeri 1 Sambijajar

Winda Fatmasari<sup>1\*</sup>, Leny Suryaning Astutik<sup>2</sup>

windafatma49@gmail.com<sup>1\*</sup>, lennyshadenley@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** This research aims to develop, test the validity, and test the practicality of assisted digital media quizwhizzer on the topic of human blood circulation. This research uses the ADDIE development model which consists of analysis (Anaylsis), planning (Design), development (Development), Implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The data collection technique was carried out by testing the validity of the media, materials, learning and distributing questionnaires. The instruments used in this research used media expert validation sheets, material expert validation, learning expert validation, teacher and student questionnaire sheets. The results of the average media validity are 86.5% in the "very valid" category. The average validity of material experts is 85.5%, included in the "very valid" category. The percentage of validity of media use for learning experts is 91% in the "very valid" category. Based on the results of the questionnaire, class V students at SD Negeri 1 Sambijajar obtained a percentage of 91% so they were declared "very practical". The results of the teacher questionnaire obtained 92.5% in the "very practical" category. So it can be concluded that digital learning media is assisted quizwhizzer on the topic of human blood circulation is declared valid and practical for use as a learning medium.

**Keywords :** Digital Media, Human Blood Circulation, Quizwhizzer.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan menguji kepraktisan media digital berbantuan *quizwhizzer* pada topik peredaran darah manusia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*Anaylsis*), perancangan (*Desain*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengambilan data dilakukan dengan melakukan uji kevalidan media, materi, pembelajaran, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, lembar angket guru dan siswa. Hasil dari rata-rata kevalidan media sebesar 86,5% dengan kategori "sangat valid". Rata-rata kevalidan para ahli materi adalah 85,5%, termasuk dalam kategori "sangat valid". Presentase kevalidan penggunaan media bagi ahli pembelajaran adalah sebesar 91% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil angket siswa kelas V SD Negeri 1 Sambijajar memperoleh persentase 91% sehingga dinyatakan "sangat praktis". Hasil angket guru memperoleh 92,5% dengan kategori "sangat praktis". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan *quizwhizzer* pada topik peredaran darah manusia dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Digital, Peredaran Darah Manusia, *Quizwhizzer*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yaitu mata pelajaran baru gabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Sonia et al., 2023). Tujuan dari gabungan mata pelajaran IPA dan IPS yaitu mendorong siswa memahami media seperti dari social dan alam (Nanda & Made, 2023). Seperti (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022) kombinasi ini dilaksanakan untuk pengetahuan siswa yang masih di tahap berpikir sederhana atau konkrit. Fokus pelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu kejadian yang mempunyai sifat umum, contohnya penjelasan benda mati dan makhluk hidup di alam dan hubungannya di kehidupan manusia untuk pribadi menjadi makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan (Lestari et al., 2023). Sujana dalam (Dewi et al., 2019) dinyatakan IPA mempelajari seperti gejala alam dan isinya pada pengalaman manusia dalam mencari penjelasan mengenai penyebab, dampak dan kejadian yang diakibatkan menggunakan metode ilmiah.

IPA memiliki materi yaitu peredaran darah manusia. Peredaran darah manusia yaitu proses menyalurkan oksigen di seluruh tubuh dan mengangkut karbon dioksida dari seluruh tubuh sampai paru-paru. Sistem peredaran darah manusia terbagi peredaran darah kecil dan besar, meliputi darah dan organ peredaran darah. Organ peredaran darah manusia terdiri dari jantung serta pembuluh darah. (Retno, 2023). Sistem peredaran darah manusia yaitu materi yang sulit dipahami siswa. Organ peredaran darah meliputi beberapa komponen dan proses peredaran darah yang terdiri dari beberapa jenis, sulit dipahami apabila mendengarkan guru serta hanya membaca buku. Media pembelajaran yaitu tidak bisa dipisahkan di kegiatan belajar dan digunakan dalam menyampaikan pesan dan merangsang perhatian, pikiran, perasaan siswa, minat untuk kegiatan pembelajaran supaya menciptakan tujuan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti teknologi informasi dan komunikasi sudah membuat media pembelajaran dan sumber berbagai bentuk (Enstein et al., 2022). Media *quizwhizzer* merupakan salah satu bentuk pengembangan teknologi yang bisa menjadi pilihan baru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. *Quizwhizzer* yaitu *platform* atau aplikasi yang bisa digunakan media untuk menyampaikan materi dan wadah evaluasi pembelajaran (Juhaeni et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti tanggal 1 Maret 2024, diperoleh data bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru masih sering menerapkan media lama, contohnya media gambar, media papan tulis, media buku, dan juga menggunakan metode ceramah. Penggunaan media buku kurang menarik bagi siswa, akibatnya siswa menjadi bosan dan kurang fokus dalam

pembelajaran. Sistem peredaran darah yaitu topik materi IPAS yang berisi tentang organ dalam manusia. Penjelasan materi lebih mudah dipahami oleh apabila menggunakan media yang bervariasi, apalagi materi peredaran darah memuat tentang organ jantung, pembuluh darah, serta proses peredaran darah yang tidak bisa dilihat secara langsung (Astutik et al., n.d.). Media pembelajaran digital tentang peredaran darah ini menampilkan materi dan *quiz* yang praktis, mudah dipahami dan menarik oleh siswa. Media digital ini menampilkan video pembelajaran yang interaktif, menjelaskan proses peredaran darah dengan animasi, serta terdapat materi yang lengkap sesuai dengan buku IPAS kelas V kurikulum merdeka dan dilengkapi gambar organ peredaran darah. Sekolah juga memiliki proyektor serta koneksi *wifi* yang memadai. Prasarana dan sarana yang ada dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 2 Maret 2024 diperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran di kelas V. Wawancara dengan Ibu SN sebagai guru kelas V mengatakan pembelajaran di kelas V masih menggunakan media buku ataupun gambar, dikarenakan keterbatasan guru dalam memanfaatkan ilmu teknologi dan waktu untuk membuat media yang bervariasi. Sedangkan wawancara dengan salah satu siswa kelas V mengatakan bahwa siswa tersebut kesulitan mempelajari materi peredaran darah karena hanya menggunakan buku. Siswa tersebut menyatakan akan lebih senang apabila materi dikemas dalam media pembelajaran yang lebih menarik daripada buku. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi penelitian terdahulu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan *quizwhizzer* pada topik peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 1 Sambijajar. Sehingga diharapkan siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran dan memahami materinya.

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian yang digunakan untuk pengembangan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sesuai pendapat Anggraini, dkk. (2021) dan Soesilo (2020) model ADDIE mempunyai tahapan yang bisa digunakan seperti menggambarkan dan mendesain multimedia pembelajaran yang efektif dan interaktif (Septianingsih et al., 2023). Jenis data menggunakan data kualitatif dari hasil observasi penelitian serta wawancara kepada guru wali kelas V dengan media yang digunakan dan dari masukan dan komentar validator ahli materi, media, dan pembelajaran, dan guru. Sedangkan data kuantitatif dari penilaian validator ahli materi, media, pembelajaran, guru, dan siswa



mengenai tingkat kevalidan serta kepraktisan (Permana, 2021) yang sudah dibuat sebagai pengguna media pembelajaran digital berbantuan *quizwhizzer*.

Teknik pengumpulan, langkah melakukan penelitian karena tujuannya untuk mengetahui data (Sugiyono, 2015). Digunakan untuk penelitian seperti observasi, wawancara, angket serta dokumentasi. Mengolah hasil kevalidan serta kepraktisan angket sebagai berikut.

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan).

$\sum x$  = Jumlah jawaban diberikan validator yang dipilih.

N = Jumlah maksimal

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti mengembangkan media digital dengan merujuk model ADDIE sebagai langkah analisis. Penelitian ini dilakukan tanggal 20 Mei – 8 Juni 2024 kelas V SD Negeri 1 Sambijajar. Tahap analisis adalah tahapan awal melakukan penelitian pengembangan model ADDIE, bertujuan menjelaskan yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Tahap analisis terbagi, analisis masalah (*problem analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*) (Putri, 2023). Tahap desain media digital melalui dua tahapan, yaitu pertama menentukan *software*, disusun menggunakan aplikasi *quizwhizzer*, aplikasi *genially*, dan aplikasi *canva*. Kedua pemilihan desain media digital yang telah dikembangkan, meliputi pemilihan huruf yang baik dan jelas agar mudah dibaca. Pemilihan *layout* dan *background*, menggunakan ukuran 720 x 405 (16:9) karena disamakan dengan ukuran layar *smartphone* dan laptop. Pemilihan materi IPAS kelas V materi peredaran darah manusia. Pemilihan kuis disesuaikan dengan acuan tujuan pembelajaran.

Tahap pengembangan yaitu proses pengembangan menggunakan aplikasi *quizwhizzer*. Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dibuat. Sebelum melakukan pengembangan media digital, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan bahan dan materi ajar dari buku paket siswa kelas V SD Negeri 1 Sambijajar. Pengembangan dirancang memiliki beberapa bagian, yaitu 1) halaman utama, 2) petunjuk penggunaan, 3) tampilan menu media digital, 4) tampilan CP, TP, dan ATP, 5) materi pembelajaran, 6) video pembelajaran, dan 7) kuis. Media digital yang dikembangkan akan diimplementasikan ke siswa kelas V SD Negeri 1 Boyolangu pada tanggal 24 Mei 2024 sebagai kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil pada media digital, untuk mengetahui respon siswa media digital pada 8 siswa. Uji lapangan dilakukan kelas V SD Negeri 1 Sambijajar 24 siswa. Tahap evaluasi dilihat bagaimana

tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Jika media sudah dinyatakan valid oleh para ahli maka akan dilakukan uji kepraktisan kepada responden. Pada tahap uji kepraktisan, dilihat bagaimana respon guru dan siswa saat menggunakan media. Pada media pembelajaran digital peredaran darah manusia kelas V SD Negeri 1 Sambijajar dinyatakan valid dan praktis digunakan.



Gambar 1. Media digital

Untuk mengetahui kevalidan media digital diuji kevalidan ahli media yang terdiri 2 validator yaitu Ibu RS dan Ibu AML. Skala penilaian menggunakan 5 *skala likert*. Setelah pengujian media digital, melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran. Hasil penilaian ahli media pada tabel 1. Jadi hasil rata-rata presentase pada 2 ahli media adalah 86,5% tabel skala penilaian termasuk “sangat valid” diuji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambijajar. Hasil penilaian ahli media pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian Ahli	
		Media 1	Media 2
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4
2.	Ketepatan pemilihan komposisi warna dalam pemaparan materi	4	4
3.	Tampilan video menarik untuk siswa SD	5	4
4.	Komposisi tampilan kuis menarik	4	4
5.	Nilai siswa otomatis muncul	4	4
6.	Jenis soal dalam kuis bervariasi	4	4
7.	Gambar yang ada pada media dapat dilihat dengan jelas	4	5
8.	Video pembelajaran mudah dipahami	4	4
9.	Kesesuaian isi materi dengan buku IPAS yang digunakan	4	4
10.	Kerapian dalam setiap komponen media	5	4
11.	Komposisi keseluruhan media menarik	5	5
12.	Media memotivasi siswa semangat belajar	5	4
13.	Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun	5	5
14.	Ikon-ikon media mudah diakses	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>62</b>	<b>59</b>

Untuk mengetahui kevalidan materi pada media digital, diujikan ahli materi yang terdiri 2 validator yaitu Ibu RS dan Ibu AML Skala penilaian menggunakan 5 *skala likert*. Setelah uji coba produk melakukan perbaikan sesuai komentar dan Hasil penilaian dari ahli materi seperti pada tabel 2. Jadi hasil rata-rata presentase pada 2 ahli materi 85,5%. Tabel skala penilaian termasuk “sangat valid” untuk diuji kepada kelas V SD Negeri 1 Sambijajar. Hasil penilaian dari ahli materi pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian isi video dengan materi peredaran darah manusia	5	4
3.	Isi soal dalam kuis sesuai dengan materi peredaran darah manusia	5	4
4.	Jenis soal dalam kuis bervariasi	4	5
5.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5	5
6.	Penyajian isi materi mudah dipahami	4	4
7.	Video pembelajaran tentang peredaran darah manusia mudah dipahami siswa	5	4
8.	Tampilan kuis menarik untuk siswa sekolah dasar	4	4
9.	Kualitas gambar dalam kuis baik	4	5
10.	Media memudahkan siswa belajar tentang peredaran darah	4	4
11.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa	4	4
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	4
13.	Bahasa yang digunakan menimbulkan rasa ingin tahu siswa	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		56	55

Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media dalam proses pembelajaran diujikan oleh pembelajaran kepada Ibu HR Skala penilaian menggunakan 5 *skala likert*. Setelah uji coba produk melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran. Hasil penilaian ahli pembelajaran pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skala Penilaian
1.	Penggunaan kalimat sesuai EYD	4
2.	Tampilan media menarik untuk siswa	5
3.	Kualitas tampilan video jelas	5
4.	Kemudahan siswa dalam mengakses media	5
5.	Media mudah diakses oleh guru	5
6.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran dan acuan tujuan pembelajaran	4

No.	Pernyataan	Skala Penilaian
7.	Isi video sesuai dengan capaian pembelajaran dan acuan tujuan pebelajaran	4
8.	Isi soal dalam kuis sesuai dengan capaian pembelajaran dan acuan tujuan pebelajaran	4
9.	Penggunaan media memudahkan guru menjelaskan materi peredaran darah manusia	5
<b>Jumlah Skor</b>		41

Analisis data responden kelompok kecil, menggunakan angket yang diberikan. Uji coba kelompok kecil dilakukan tanggal 20 Mei 2024. Responden kelompok kecil media digital, 8 siswa kelas V SD Negeri 1 Boyolangu. Berdasarkan hasil dari responden kelompok kecil rata-rata penilaiannya adalah 89%. Hasil penilaian responden pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Responden Kelompok Kecil

No.	Nama	Aspek								Jumlah	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	SENK	4	5	5	5	4	4	5	5	37	92,5%
2.	AW	4	5	4	5	4	4	5	5	36	90%
3.	AKPD	4	5	5	5	5	4	4	5	37	92,5%
4.	KMSS	5	4	5	5	5	4	4	4	36	90%
5.	RR	4	5	5	5	4	4	4	4	35	87,5%
6.	AD	4	5	4	5	4	5	4	4	35	87,5%
7.	DHP	4	5	5	4	4	4	4	5	35	87,5%
8.	JRA	4	5	5	4	4	4	4	5	35	87,5%

Analisis data responden uji coba lapangan menggunakan angket yang diberikan, setelah menggunakan media digital dan dilaksanakan tanggal 31 Mei 2024 oleh 24 siswa kelas V SD Negeri 1 Sambijajar memperoleh nilai 91%. Kehadiran media digital menjadikan ingin tahu siswa tinggi, tertarik tentang materi peredaran darah manusia. Terutama siswa paling suka saat mengerjakan kuis. Karena saat mengerjakan kuis, siswa merasa seperti bermain sebuah *game*. Hasil penilaian responden seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Responden Uji Coba Lapangan

No.	Nama	Aspek								Jumlah	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	MAEA	4	5	4	4	4	5	5	4	35	87,5%
2.	KS	4	5	5	4	4	5	4	5	36	90%
3.	DAP	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90%
4.	M	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90%
5.	MMNR	4	5	5	5	4	4	4	5	36	90%
6.	MDS	5	5	4	5	4	4	5	5	37	92,5%
7.	MRDA	4	4	5	4	4	5	5	5	36	90%
8.	NNA	4	5	4	5	4	5	5	5	37	92,5%
9.	SWEP	4	4	5	4	5	4	5	5	36	90%

No.	Nama	Aspek								Jumlah	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
10.	A	4	5	5	4	5	5	5	4	37	92,5%
11.	SDP	5	4	5	4	5	4	5	4	36	90%
12.	AAR	4	5	5	5	4	5	4	5	37	92,5%
13.	RYL	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90%
14.	JPJR	4	4	5	4	4	5	4	5	35	87,5%
15.	SSA	5	5	4	5	5	4	4	5	37	92,5%
16.	YOS	4	5	5	4	4	4	5	4	35	87,5%
17.	APW	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95%
18.	KQ	5	5	4	5	4	5	5	5	38	95%
19.	FZF	5	4	5	5	4	5	5	4	37	92,5%
20.	ZWA	5	5	4	4	5	5	4	5	37	92,5%
21.	CBDL	5	5	4	5	4	5	5	4	37	92,5%
22.	MRN	4	5	4	5	4	5	4	5	36	90%
23.	JBA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SAKIT
24.	AAE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SAKIT

Analisis data angket responden guru, diberikan guru kelas V SD Negeri 1 Sambijajar yaitu Ibu SN memperoleh nilai 92,5%. Guru kelas V SD Negeri 1 Sambijajar memberikan komentar bahwa media digital memberikan semangat belajar untuk siswa. Siswa aktif dan memahami materi tentang peredaran darah manusia. Hasil penilaian responden tabel 6.

Tabel 6. Hasil Responden Guru

No.	Pernyataan	Skala Penilaian
1.	Media sesuai dengan capaian pembelajaran dan acuan tujuan pembelajaran	4
2.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan EYD	4
3.	Media sesuai dengan materi peredaran darah manusia di kelas V	5
4.	Memudahkan guru untuk menarik minat belajar siswa	5
5.	Media mudah diakses menggunakan <i>smartphone</i> ataupun laptop	4
6.	Semua <i>ikon</i> dalam media mudah diakses	5
7.	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang diberikan	5
8.	Penggunaan media mudah diperagakan oleh guru	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>37</b>

## SIMPULAN

Proses pengembangan media digital berbantuan *quizwhizzer* pada topik peredaran darah manusia kelas V SD Negeri 1 Sambijajar menggunakan model ADDIE. Hasil penilaian ahli media 86,5% “sangat valid”. Kevalidan ahli materi 85,5% “sangat valid”. Kemudian presentase kevalidan penggunaan media bagi ahli pembelajaran adalah sebesar 91% “sangat valid”. Hasil presentase para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran media digital berbantuan *quizwhizzer* dinyatakan “sangat valid” karena membuat siswa tertarik dan semangat belajar tentang materi peredaran darah manusia. Tingkat kepraktisan pada media digital dapat ditinjau

dari hasil respon siswa dan respon guru. Hasil angket siswa kelas V SD Negeri 1 Sambijajar persentase 91% dinyatakan “sangat praktis”. Angket guru 92,5% “sangat praktis”. Jadi, media digital peredaran darah manusia dapat dikatakan valid dan praktis untuk pembelajaran SD Negeri 1 Sambijajar. Saran guna untuk meningkatkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media, yaitu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mendalami referensi dan sumber terkait pengembangan media digital, supaya hasil penelitiannya lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa menggunakan penelitian model lain untuk menciptakan produk yang baik dan baru.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Model Contextual Teaching And Learning. *Journal of Elementary Education, 02*. <https://doi.org/10.22460/collase.v2i6.3401>
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan, 02*. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Hastuti, R., Prama, W., & Atmawati, F. (2023). *PR Interaktif IPAS Untuk SD/MI Kelas 5B*. PT Penerbit Intan Pariwara. <https://intanpariwaraedukasi.com/pr-ipas-untuk-sd-mi-kelas-5b/>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches, 3(2)*, 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Lestari, R., Utama Rizal, S., & Inayah Syar, N. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/15218>
- Nanda, A. S., & Made, I. W. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *WIDYAGUNA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1)*. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2)*. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>

- Putri., Firduansyah. D., & Aswarliansyah (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1, 39–49. <https://jariah.or.id/index.php/IPAR/article/view/4>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi. *Pedagogia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(01), 34–38. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i1.8470>
- Sonia, G., Hidayati, A., & Supendra, D. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD*. 3, 310–320. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.129>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Suryaning Astutik, L., Diantoro, M., & Kusairi, S. (2021). *Media Sistem Peredaran Darah Hewan dan Manusia Dilengkapi Augmented Reality Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan (JPtpp)*. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14343>.



## Pengembangan Media Komik *Digital Flipbook* Berbantuan *Canva* pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen

Scarviexsa Prasasti Susanto<sup>1\*</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2</sup>

scarviexas@gmail.com<sup>1\*</sup>, riafajrin88@yahoo.co.id<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** This research is motivated by the lack of use of technology in the learning media used, teachers still use textbooks, worksheet books and several classic learning media. This research aims to develop digital flipbook comic media assisted by Canva on photosynthesis process material, determine the validity and applicability of digital flipbook comic media assisted by Canva on photosynthesis process material. This research uses the ADDIE development model including Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques were carried out using questionnaires and documentation. The test subjects in this research were 2 media experts, 1 material expert and 21 class IV students at SDN 1 Moyoketen. The results of the research show that the level of validity of Canva-assisted flipbook digital comic media on photosynthesis process material from media expert 1 got a score of 78% and media expert 2 got a score of 88%, while material expert validation got a score of 86%, the applicability assessment was taken from the student questionnaire with a score 99%. From this research, it can be concluded that the development of digital flipbook comic media with the help of Canva on photosynthesis material for class IV SDN 1 Moyoketen is valid and can be applied to learning so that learning is more enjoyable.

**Keywords :** Canva, Digital Comic Media, Flipbook, Photosynthesis Process.

**Abstrak :** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang digunakan, guru masih menggunakan buku paket, buku LKS dan beberapa media pembelajaran klasik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis*, mengetahui kevalidan dan keterterapan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 2 ahli media, 1 ahli materi dan 21 peserta didik kelas IV SDN 1 Moyoketen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* dari ahli media 1 mendapatkan skor 78% dan ahli media 2 mendapatkan skor 88% sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 86%, penilaian keterterapan diambil dari angket peserta didik dengan skor 99%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Komik *Digital Flipbook* Berbantuan *Canva* Pada Materi *Fotosintesis* Kelas IV SDN 1 Moyoketen valid dan dapat diterapkan untuk pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.



**Kata Kunci :** *Canva, Media Komik Digital, Flipbook, Proses Fotosintesis.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yaitu masyarakat bisa belajar menjadi pribadi yang lebih baik dengan menimba ilmu di sekolah. Komunikasi antara guru dan siswa secara formal dilakukan di sekolah dengan didukung oleh berbagai komponen seperti guru yang berkualitas, lingkungan belajar, materi sesuai dan juga media yang menarik. Pendidikan pada abad ke 21 ini cukup berbeda dengan pendidikan yang ada sebelumnya (Puspa et al., 2023). Di era abad ke 21 ini guru dituntut untuk berpikir kreatif mungkin dalam memanfaatkan teknologi (Ridwan & Nasrulloh, 2022). Ketelitian serta keterampilan guru untuk menerapkan alat pelajaran dengan mengetahui kemajuan pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran bisa mendukung guru untuk mengajar agar membuat inovatif serta menarik. Media pembelajaran sebagai alat dalam memberikan suatu pesan. Media tentu dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis serta bisa menarik siswa belajar (Permana, 2018). Era digital, guru juga bisa untuk menempatkan diri dalam membuat media pembelajaran yang modern.

Seiring perkembangan zaman tentunya media yang digunakan juga harus mengikuti teknologi yang berkembang. Terutama dalam mata pelajaran IPAS, kebanyakan peserta didik cenderung tidak terlalu menyukai pelajaran IPAS karena dianggap sulit. (Asnawati, & Sutiah, 2023). IPAS merupakan gabungan dari IPS dan IPA. IPA merupakan cabang ilmu yang mengkaji peristiwa alam, sehingga dalam pembelajaran, siswa dapat merasakan pengalaman langsung yang membantu mereka memahami, menyimpan, dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari mengenai lingkungan sekitar (Ramadanti & Bektiningsih, 2023). Salah satu ruang lingkup IPAS adalah materi proses tumbuhan hijau mengelola makanannya atau yang sering disebut proses *fotosintesis*. Pada materi ini peserta didik tentu kesulitan memahami pelajaran apabila hanya mendengarkan guru yang menjelaskan materi di buku, hal ini dikarenakan peserta didik tidak dapat membayangkan bagaimana gambaran yang terjadi pada tumbuhan hijau saat proses *fotosintesis*. Penyampaian materi tersebut akan sulit tanpa adanya suatu perantara media (Wulandari et al., 2020).

Berdasarkan observasi awal, dilaksanakan peneliti di SDN 1 Moyoketen lebih tepatnya di kelas IV, peneliti menemukan permasalahan pembelajaran terkait kurangnya keterkaitan di mata pelajaran IPAS, cenderung lebih menyukai pelajaran Matematika karena dianggap lebih menarik dan mudah dipelajari dengan adanya rumus sedangkan pada pelajaran IPAS peserta didik cenderung kurang tertarik dikarenakan banyak peserta didik yang beranggapan jika

pelajaran IPAS sangat sulit, rumit dan membosankan. Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran IPAS SDN 1 Moyoketen Cuma memakai buku paket serta buku LKS saja sebagai sumber belajar dan beberapa media klasik seperti diorama, buku teks, poster, peta dan globe yang mungkin kurang menarik jika digunakan di era serba digital seperti sekarang. Proses pembelajaran, guru masih menggunakan media yang kurang memanfaatkan teknologi. Keterbatasan media pembelajaran membuat peserta didik sulit untuk menerima pembelajaran khususnya pada materi *fotosintesis*. Sumber belajar melalui buku dan media yang tidak cukup menarik menjadikan peserta didik tidak tertarik serta cepat bosan.

Penelitian ini peneliti juga menemukan suatu hal, peserta didik di SDN 1 Moyoketen khususnya kelas IV cukup tertarik di pelajaran dengan media pembelajaran, berbasis teknologi seperti menggunakan *smartphone*, laptop dan juga pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor. SDN 1 Moyoketen memiliki proyektor dan laptop, digunakan guru dalam menciptakan lingkungan belajar menarik. Namun, fasilitas ini belum digunakan sepenuhnya untuk pembelajaran, karena belum dikembangkan teknologi untuk membuat lingkungan belajar lebih baik. Pembelajaran yang berbasis teknologi terutama digital tentu lebih mudah bagi guru maupun peserta didik, dikarenakan media digital mudah diakses dimana serta kapan saja (Pinatih & Putra, 2021). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian berupa pengembangan Pengembangan Media Komik *Digital FlipBook* Berbantuan *Canva* Pada Materi Proses *Fotosintesis* Kelas IV SDN 1 Moyoketen. Media ini dibuat untuk memberikan solusi kurangnya variasi media pembelajaran di era serba digital. Melalui penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan sebuah pengembangan komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* yang valid.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian serta pengembangan yakni jenis metode penelitian, *Research and Development (RnD)* yaitu metode penelitian dibuat dalam menciptakan khusus serta memiliki penelitian dengan sifat analisis kebutuhan. Penelitian pengembangan yakni metode penelitian yang dibuat dalam meneliti, jadi akan menciptakan media baru serta menguji keefektitas media itu (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian yang bisanya disebut serta dikenal *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan prosedural memiliki sifat deskriptif model ADDIE, dibuat Dick and Carry dalam membuat sistem pembelajaran (Nedianna et al., 2023). Pengembangan ADDIE yakni merancang pembelajaran serta memiliki proses sistematis untuk membangun bahan pelajaran. Model ADDIE sering untuk penelitian pengembangan karena

sistematis (Hidayat & Nizar, 2021). Jenis data dikumpulkan sesuai laporan yang diperlukan produk yang dibuat. Analisis kuantitatif, mengelola data seperti angka di angket yang dibagikan. Sementara data seperti saran serta kritik sebagai kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara angket dan observasi. Analisis data menggunakan rumuse sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor hasil maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan di kelas IV SDN 1 Moyoketen, membuat produk media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis*. Produk dikemas secara digital untuk belajar mandiri atau dikelas melalui laptop atau *smarphone*. Menggunakan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model *ADDIE, Analysis, Design, Develop, Implementation* serta *Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Pertama, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kebutuhan. Kedua, desain yakni merancang media pembelajaran, yang dibuat media komik digital flipbook berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis*. Komik digital ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* yang dapat diakses melalui laptop/*smarphone*, meliputi penyusunan kerangka komik digital flipbook berbantuan *canva* dan penentuan sistematika penyajian materi.



Gambar 1. Media digital berbantuan *canva*

Ketiga pengembangan produk media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* hal pertama yang dilakukan peneliti mengumpulkan semua bahan bahan dari buku paket IPAS dan beberapa jurnal. Pengembangan media ini dibuat dengan aplikasi *canva*. Peneliti menggunakan fitur dan beberapa *template* pada aplikasi *canva* kemudian mengolahnya menjadi satu. Kemudian setelah semua bagian halaman terselesaikan, peneliti mempublikasikan komik digital ini ke dalam *website* yang merupakan bawaan dari aplikasi *canva* yang bernama *Heyzine Flipbook*. Keempat media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* yang sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan kelas IV SDN 1

Moyoketen 30 Mei 2024 pada 21 peserta didik. Kelima setiap tahapan proses yang ada di dalam pengembangan media komik selalu dilakukan evaluasi. Dari analisis, desain, pengembangan hingga implementasi semua melalui tahapan evaluasi. Pada tahap pengembangan, evaluasi ahli media serta ahli materi berupa kelayakan media serta saran perbaikan produk. Sementara tahap implementasi evaluasi, peserta didik serta pendidik memberikan penilaian produk dengan angket.

Mengetahui kevalidan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi *fotosintesis* diuji kevalidan ahli media dari 2 validator yakni 2 dosen dari Universitas Bhinneka PGRI. Dari hasil sudah di berikan kedua validator yaitu dari ahli media 1 mendapat skor presentase 78% dan ahli media 2 mendapatkan skor presentase 88%. Hasil pertama cocok sama tabel kriteria kevalidan, jadi dikatakan valid. Hasil kedua, kategori valid meskipun dengan beberapa perbaikan dan belum semua komponen tercapai secara maksimal.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
Kemenarikan			
1.	Gambar yang terdapat pada komik sesuai dengan topik komik.	4	4
2.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.	4	5
3.	Gambar yang digunakan dalam komik mendukung materi dalam media.	4	4
Bahasa			
4.	Teks atau tulisan mudah dibaca.	4	4
5.	Menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dibaca dan dipahami siswa.	3	4
Kemenarikan			
6.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca.	4	5
7.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi.	4	4
Kualitas			
8.	Media mudah untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.	3	4
9.	Media mendukung siswa untuk belajar pelajaran IPAS secara mandiri.	5	5
10.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	4	5
Jumlah		39	44

Untuk mengetahui kevalidan dari komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi *fotosintesis* diuji kevalidan oleh ahli materi merupakan dosen dari Universitas Bhinneka PGRI.

Dari hasil ahli materi mendapat presentase 84%. Hasil tersebut cocok seperti tabel kriteria kevalidan maka termasuk dalam sangat valid. Penilaian ahli materi dengan sangat valid meskipun ada beberapa perbaikan dan belum semua komponen tercapai secara maksimal.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian Ahli Materi
Kesesuaian CP, TP, ATP		
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP).	4
2.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP).	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
4.	Kelengkapan informasi dalam penyajian materi.	4
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.	4
6.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4
7.	Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan	5
8.	Ketepatan materi dengan komik.	4
Penyajian		
9.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	5
10.	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran.	4
Jumlah		42

Uji coba produk secara langsung diterapkan 21 peserta didik kelas IV SDN 1 Moyoketen. Uji coba lapangan, ingin mengetahui keterterapan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi *fotosintesis* yang telah dibuat, maka peserta didik diberikan angket untuk menilai komik tersebut. Berdasarkan penghitungan di atas, maka hasil angket siswa memperoleh presentase 89%. Jika di cocokkan kriteria kevalidan, jadi skor pencapaian termasuk sangat valid. Bisa dikatakan media komik digital flipbook berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* dapat diterapkan pada siswa sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Nama Responden	Skor Respon Peserta Didik
1	ZNAA	45
2	MAP	43
3	MAI	46
4	MAAN	47
5	MFAA	43
6	MK	47
7	MKR	43
8	MSM	45
9	MZI	42
10	NAH	46
11	NHA	46
12	RNF	49
13	SAR	45
14	SPA	41

15	SMF	46
16	SRJ	48
17	VKJ	45
18	VHW	44
19	VEA	46
20	RNF	40
21	RAGP	42
Total Skor		939

## SIMPULAN

Proses pengembangan media komik digital *flipbook* berbantuan *canva* proses *fotosintesis* dilakukan model pengembangan ADDIE menggunakan 5 tahap. Tingkat kevalidan komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* Kelas IV SDN 1 Moyoketen ditentukan validasi ahli materi serta ahli media. Ahli media 1 78% dan Validasi ahli media 2 mendapatkan skor 88%, ahli materi 86%, Validasi ahli bahasa 86%, bisa disimpulkan kevalidan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* materi proses *fotosintesis* kedalam kategori “valid”. Tingkat keterterapan media kevalidan media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* kelas IV SDN 1 Moyoketen ditentukan dari angket peserta didik siswa. Hasil penilaian dari respon peserta didik dinilai sesuai tahap uji coba lapangan 21 peserta didik kelas IV dengan 89% sehingga masuk dalam kategori “sangat valid” yang artinya media komik *digital flipbook* berbantuan *canva* pada materi proses *fotosintesis* dapat diterapkan pada siswa untuk media.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah

- Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1).  
<https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>
- Ramadanti, A. R., & Bektiningsih, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3).  
<https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Ridwan, T., & Nasrulloh, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(2).  
<https://doi.org/10.29210/020221520>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>



## Pengaruh Gaya Mengajar Guru dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung

Arum Kusumawati<sup>1\*</sup>, Nailariza Umami<sup>2</sup>

arumkusuma750@gmail.com<sup>1\*</sup>, umaminailariza@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Ekonomi

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** The purpose of this study was to determine the effect of teacher teaching style and peer interaction on the effectiveness of learning of grade IX students at SMP Negeri 5 Tulungagung. This study used quantitative descriptive research. The number of samples in this study was 112 grade IX students at SMP Negeri 5 Tulungagung. The research instrument used a questionnaire and observation. The data analysis techniques used in this study were classical assumptions (normality test, linearity test, multicollinearity test, heteroscedasticity test), multiple linear regression analysis, hypothesis testing (t test and f test) and coefficient of determination with the help of SPSS 26 for windows program. The results of the study partially  $t_{count} > t_{table}$  which is  $13.616 > 1.659$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$ , thus it can be concluded that there is a significant influence between teacher teaching style (X1) on learning activity (Y) of grade IX students at SMP Negeri 5 Tulungagung. Furthermore, the peer interaction variable (X2) has a calculated t value  $> t_{table}$ , namely  $2.333 > 1.659$  and a significance value of  $0.021 < 0.05$ . Thus, it can be concluded that there is a significant influence between peer interaction (X2) on the learning activity (Y) of class IX students of SMP Negeri 5 Tulungagung.

**Keywords :** Teacher Teaching Style, Interaction, Peers.

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gaya mengajar guru dan interaksi teman sebaya terhadap keefektifan belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis deskriptif. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 112 siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung. Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, uji multikolonieritas, uji heteroskedastisitas), analisis regresi linier berganda, uji hipotesis (uji t dan uji f) dan koefisien determinasi dengan bantuan program *SPSS 26 for windows*. Hasil penelitian secara parsial  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $13,616 > 1,659$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara gaya mengajar guru (X1) terhadap keaktifan belajar (Y) siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tulungagung. Selanjutnya variabel interaksi teman sebaya (X2) memiliki nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $2,333 > 1,659$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,021 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara interaksi teman sebaya (X2) terhadap keaktifan belajar (Y) siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tulungagung.

**Kata Kunci :** Gaya Mengajar Guru, Interaksi, Teman Sebaya.



## **PENDAHULUAN**

Menurut Sari & Umami, (2023) pendidikan adalah elemen krusial dalam pengembangan sumberdaya manusia karena menjadi sarana untuk mengatasi kebodohan, kemiskinan, dan keterbelakangan relative terhadap negeri-negara maju. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk meningkatkan daya guna mereka. Pendidikan dapat diberikan dengan berbagai cara, termasuk pendidikan formal yang diberikan di lembaga pendidikan. Tingkat dasar, menengah, dan tingkat yang lebih tinggi semuanya dimasukkan dalam struktur program (Rafliyanto & Mukhlis, 2023). Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran di sekolah. Tiga puluh komponen utama membentuk proses: tujuan pendidikan, pengalaman dan hasil. Tujuan pelatihan menurut Nur Syamsu & Rahmawati, (2019) adalah mengubah perilaku yang diharapkan siswa.

Menurut Surani, (2019), gaya mengajar mengacu pada strategi pengajaran yang berupaya menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pemerintah telah menetapkan keterampilan yang harus dimiliki guru untuk memastikan bahwa anak-anak belajar secara efektif. Ini termasuk keterampilan sosial, profesional, pribadi dan mengajar. Keaktifan siswa dapat ditingkatkan melalui partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan belajar mengajar. Mengingat ini merupakan mata pelajaran pembelajaran, maka siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nurpaeda, (2023), keberhasilan dalam mencapai tujuan akademik bergantung pada banyak faktor. Internal dan eksternal adalah dua kelompok faktor. Faktor internal meliputi pengetahuan, mindfulness, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Sedangkan faktor-faktor eksternal mengacu pada lingkungan, seperti metode guru dan gaya komunikasi siswa.

Menurut Rosarian & Dirgantoro, (2020), “interaksi teman sebaya” berarti hubungan sosial yang tumbuh antara orang-orang dalam kelompok teman sebaya dan hubungan interpersonal yang tumbuh, yang ditandai dengan sifat-sifat seperti keterbukaan, kerja sama, dan persahabatan yang kuat. Ketika anak berinteraksi dengan teman sekelasnya, baik di dalam maupun di luar kelas, hal ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Untuk menghindari kelelahan atau keletihan pada saat proses pembelajaran, maka penting untuk menjaga lingkungan yang kondusif. Melalui interaksi positif dengan teman sebaya, siswa dapat merasakan suasana yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan keaktifan serta efektivitas belajar (Kurniawan & Sudrajat, 2018)

Di SMP Negeri 5 Tulungagung, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam belajar. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya interaksi antara guru dan siswa, kurangnya minat siswa terhadap bahan, kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kelas penuh berjanji ketika diberi tugas kelompok diskusi, siswa senang berbicara sendiri dan bercanda dengan teman sebangkunya, dan hanya diam saat diberi kesempatan untuk bertanya. Aktivitas belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung kemungkinan besar bergantung pada metode mengajar guru dan interaksi antar teman sekelas. Menurut Hanaris, (2023), gaya mengajar guru sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang menguntungkan siswa. Beliau juga menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran, yang dapat menciptakan situasi belajar yang menarik, relevan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Interaksi teman sebaya dapat mempengaruhi sejauh mana aktif siswa berpartisipasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka mengatakan bahwa gaya mengajar guru di SMP Negeri 5 Tulungagung masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah di setiap pertemuan, tanpa menggunakan variasi mengajar lainnya.

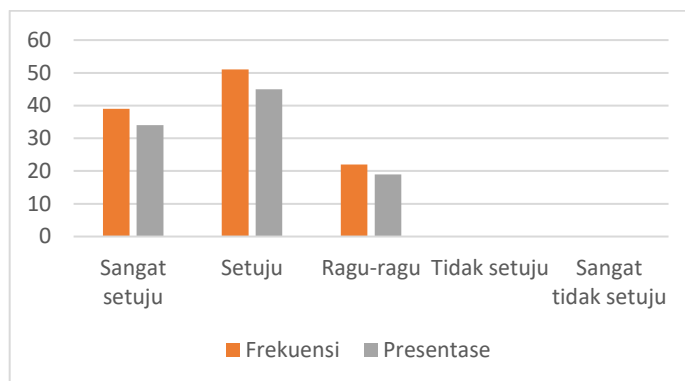
Senada dengan hal tersebut, penelitian Wulandari et al., (2023) berjudul “Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas Dan Gaya Mengajar Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas di kelas dan dampaknya sebesar 36,6% terhadap gaya mengajar guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan meningkat jika guru memiliki keterampilan pengelolaan kelas dan pendekatan pengajaran yang efektif. Fenomena ini menarik bagi peneliti untuk mengkajinya lebih lanjut melalui sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Gaya Mengajar Guru dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 5 Tulungagung Tahun Ajaran 2023/2024.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif jenis deskriptif. Rancangan penelitian ini terdiri dari memilih masalah, studi pendahuluan, merumuskan masalah, merumuskan anggapan dasar, hipotesis, memilih pendekatan, menentukan variabel, menentukan sumber, menentukan dan menyusun, mengumpulkan data, analisis data, menarik kesimpulan dan menyusun laporan. Sampel penelitian ini sebanyak 112 siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung. Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas), analisis regresi linier berganda, uji

hipotesis (uji t dan uji f) dan koefisien determinasi dengan bantuan program *SPSS 26 for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Diagram Batang Klasifikasi Nilai Keaktifan Belajar

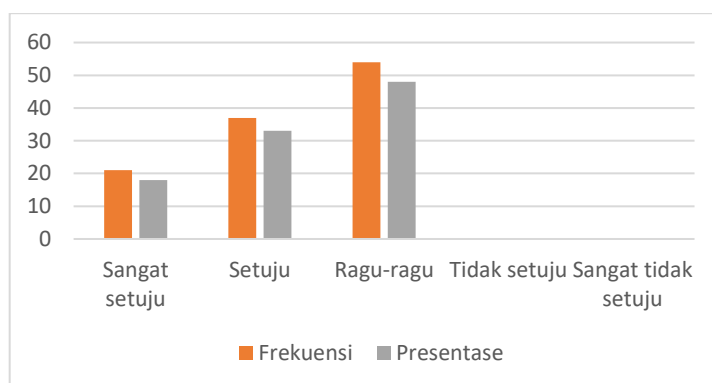
Berdasarkan gambar 1 dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung masuk ke dalam kategori sangat setuju, yang berjumlah 39 responden, dengan presentase 34%; kategori setuju, yang berjumlah 51 responden, dengan presentase 45%; dan kategori ragu-ragu, yang berjumlah 22 responden, dengan presentase 19%.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Angket Hasil Keaktifan Belajar (Y)

No item	5		4		3		2		1		Item	Mean Indikator
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Y1.1	32	28,6	57	50,9	20	17,9	3	2,7	0	0	4,0	4
Y1.2	32	28,6	59	52,7	17	15,2	2	1,8	2	1,8	4,0	
Y1.3	33	29,5	64	57,1	11	9,8	4	3,6	0	0	4,1	4,1
Y1.4	33	29,5	61	54,5	15	13,4	2	2,7	0	0	4,1	
Y1.5	36	32,1	60	53,6	12	10,7	4	3,6	0	0	4,1	4,1
Y1.6	40	35,7	61	54,5	11	9,8	0	0	0	0	4,2	
Y1.7	31	27,7	64	57,1	16	14,3	1	0,9	0	0	4,1	4,1
Y1.8	38	33,9	66	58,9	7	6,3	1	0,9	0	0	4,2	
Y1.9	24	21,4	66	58,9	18	16,1	2	1,8	2	1,8	3,9	4,0
Y1.10	36	32,1	65	58,0	9	8,0	2	1,8	0	0	4,2	
Y1.11	17	15,2	65	58,0	28	25,0	2	1,8	0	0	3,8	3,9
Y1.12	28	25,0	64	57,1	15	13,4	4	3,6	1	0,9	4,0	
Y1.13	43	38,4	61	54,5	8	7,1	0	0	0	0	4,3	4,2
Y1.14	42	37,5	59	52,7	9	8,0	2	1,8	0	0	4,2	
Y1.15	28	25,0	69	61,6	14	12,5	0	0	1	0,9	4,1	4,1
<b>Rata-Rata 4,0</b>												

Indeks keaktifan belajar rata-rata siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung adalah 4,0, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil (siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,

siswa mau bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi atau menemukan kesulitan, siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang telah dihadapinya, dan siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya) dengan rata-rata 4,1 merupakan indikator yang kuat, karena paling berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung.



Gambar 2. Diagram Batang Klasifikasi Nilai Gaya Mengajar Guru

Berdasarkan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan gaya mengajar guru di SMP Negeri 5 Tulungagung masuk dalam kategori sangat setuju (21 responden, 18%), kategori setuju (37 responden, 33%), dan kategori ragu-ragu (54 responden, 48%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Angket Gaya Mengajar Guru (X1)

No item	5		4		3		2		1		Item	Mean Indikator
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X1.1	24	21,4	50	44,6	17	15,2	21	18,8	0	0	3,6	3,3
X1.2	9	8,0	52	46,4	21	18,8	29	25,9	1	0,9	3,3	
X1.3	13	11,6	37	33,0	30	26,8	27	24,1	5	4,5	3,2	3,9
X1.4	19	17,0	41	36,6	25	22,3	25	22,3	2	1,8	3,4	
X1.5	19	17,0	67	59,8	22	19,6	4	3,6	0	0	3,9	3,9
X1.6	23	20,5	65	58,0	19	17,0	4	3,6	1	0,9	3,9	
X1.7	23	20,5	69	61,6	14	12,5	6	5,4	0	0	3,9	3,8
X1.8	20	17,9	69	61,6	20	17,9	3	2,7	0	0	3,9	
X1.9	23	20,5	56	50,0	22	19,6	8	7,1	3	2,7	3,7	3,9
X1.10	22	19,6	52	46,4	30	26,8	8	7,1	0	0	3,7	
X1.11	26	23,2	68	60,7	14	12,5	2	1,8	2	1,8	4,0	3,9
X1.12	23	20,5	65	58,0	21	18,8	3	2,7	0	0	3,9	
X1.13	31	27,7	70	62,5	9	8,0	2	1,8	0	0	4,1	3,9
X1.14	21	18,8	63	56,3	28	25,0	0	0	0	0	3,9	
X1.15	24	21,4	74	66,1	13	11,6	0	0	1	0,9	4,0	

**Rata-Rata 3,7**

Indeks rata-rata gaya mengajar guru kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung adalah 3,7 seperti terlihat pada tabel 2. Dengan demikian, karena hal ini paling banyak mempengaruhi

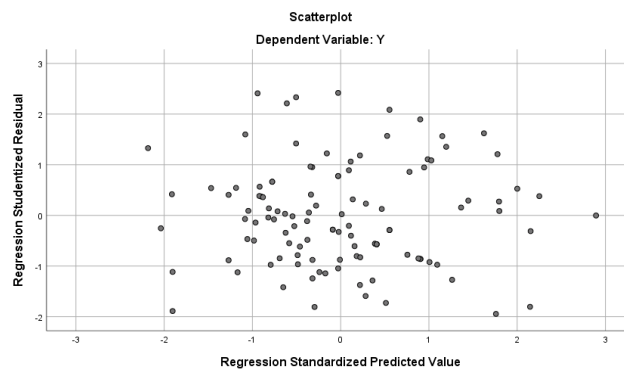
keaktifan belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung, indikator hasil gaya mengajar teknologi dan indikator gaya mengajar interaksional, masing-masing dengan rata-rata hasil 3,9.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients <sup>a</sup>			
Collinearity Statistics			
Model		Tolerance	VIF
1	X1	.941	1.063
	X2	.941	1.063

a. Dependent Variable: Y

Dengan nilai toleransi  $\geq 0,10$  yaitu 0,941, dan nilai VIF  $\leq 1,063$  maka dapat dipastikan tidak terjadi multikolonieritas, terlihat dari tabel koefisien.



Gambar 3. Hasil uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan *scatterplot* di atas, terlihat bahwa titik-titik data tersebar secara acak tanpa membentuk pola tertentu yang jelas, serta tersebar di sekitar angka 0 pada sumbu Y. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas pada model regresi ini.

Tabel 4. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.564	2.235		14.125	.000
	X1	.461	.034	.775	13.616	.000
	X2	.065	.028	.133	2.333	.021

a. Dependent Variable: Y

Lihat hasil uji regresi linier berganda pada tabel 4, yang menunjukkan bahwa persamaan rumus regresi linier berganda adalah  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$  (Riduwan, 2012), yaitu  $Y = 31.564 + 0.461X_1 + 0.065 X_2$ . Persamaan ini dijelaskan sebagai berikut: 1) Jika nilai variabel independen - gaya mengajar guru dan interaksi teman sebaya - adalah nol dan nilai variabel dependen - keaktifan belajar - adalah 31,564, maka konstanta (a) mempunyai nilai 31,564. 2)

Koefisien regresi variabel X1 sebesar 0,461 adalah (b1). Artinya setiap penambahan satu satuan pada variabel X1 maka akan menaikkan variabel Y sebesar 0,461. Hal ini dilakukan dengan syarat variabel X2 tetap konstan. 3) Koefisien regresi variabel X2 adalah sebesar 0,065. Artinya setiap penambahan satu satuan pada variabel X2 akan menaikkan variabel Y sebesar 0,065 dengan syarat variabel X1 tetap.

Tabel 5. Hasil Uji t (Parsial)

		Coefficients <sup>a</sup>			
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	
Model		B		Beta	t Sig.
1	(Constant)	31.564	2.235		14.125 .000
	X1	.461	.034	.775	13.616 .000
	X2	.065	.028	.133	2.333 .021

a. Dependent Variable: Y

Untuk variasi gaya mengajar guru (X1) terhadap aktivitas mengajar (Y) dilakukan uji t dengan  $\text{sig.}t < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $13,616 > 1,982$ . Nili hipotesis nol (H0) ditolak, hipotesis alternatif (Ha) diterima, apabila  $t < \alpha$  atau  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar guru (X1) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar (Y) siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tulungagung.

Tabel 6. Hasil Uji F

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1118.331	2	559.165	109.624	.000 <sup>b</sup>
	Residual	555.982	109	5.101		
	Total	1674.312	111			

a. Dependent Variable: Y  
b. Predictors: (Constant), X2, X1

Dari tabel 6 di atas menunjukkan bahwa  $F_{\text{hitung}} (109,624) > F_{\text{tabel}} (3,09)$  dan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H0 dalam penelitian ini ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel gaya mengajar guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya mengajar guru memiliki efek yang signifikan dan positif terhadap keaktifan belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 5 Tulungagung. Gaya mengajar guru memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan akademik siswa. Setiap kali guru menawarkan berbagai pendekatan pengajaran, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Namun jika guru mempunyai gaya mengajar yang monoton maka siswa tidak akan berpartisipasi aktif di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, cara guru mengajar dan interaksi antar teman sekelas berpengaruh terhadap aktivitas akademik siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tulungagung. Metode pengajaran individual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas akademik siswa. Keaktifan belajar siswa akan meningkat jika gaya mengajar yang digunakan semakin bervariasi. Siswa akan menjadi kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran jika gaya pembelajaran monoton. Interaksi teman sebaya dalam hal ini juga sangat mempengaruhi tingkat aktivitas belajar siswa. Semakin sering berinteraksi positif dengan siswa dapat meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi mereka untuk belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara gaya mengajar guru terhadap keaktifan belajar siswa. Penerimaan hipotesis ini menandakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara gaya mengajar guru dengan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin beraneka ragam cara mengajar guru maka semakin aktif pula siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, jika gaya mengajar guru monoton maka mengakibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa. Artinya semakin baik interaksi antara siswa dengan teman-temannya maka semakin tinggi pula keaktifan belajar mereka. Ketika siswa berinteraksi secara positif dengan teman sebayanya, hal ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. 3) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara gaya mengajar guru dan interaksi teman sebaya terhadap keaktifan belajar siswa. Kedua variabel tersebut merupakan faktor penting yang harus diperhatikan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1 Agustus), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Kurniawan, Y., & Sudrajat, A. (2018). Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa madrasah tsanawiyah. *Jurnal Socia*. <https://doi.org/10.21831/socia.v14i2.17641>

- Nur Syamsu, F., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344–350. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19450>
- Nurpaeda. N. (2023). *Manajemen Kelas Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Sd Negeri 46 Matarin Kecamatan Bastem Kabupaten Luwu*. Other thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7473/>
- Rafliyanto, M., & Mukhlis, F. (2023). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Lembaga Pendidikan Formal. *Jurnal Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 7(1), 121-142. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v7i1.1853>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sari, O. K., & Umami, N. (2023). Kesiapan Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sma Negeri 1 Pakel Kabupaten Tulungagung (Studi Pada Guru Kelas X). *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(8), 866–871. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i8.766>
- Suriani, D. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Metamorfosis Melalui Model Quantum Teaching Kelas Iv Min Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan T.A 2018/2019*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/6136/>
- Wulandari, W., Agnia, A. S. G. N., Jannatin, E., Azizah, S. N., & Rostika, D. (2023). Pengaruh Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas terhadap Tingkat Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.217>





## Analisis Kesulitan Menulis Permulaan pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SD Negeri Samir Tulungagung

**Khoirun Alfizein Khasanah<sup>1\*</sup>, Rahyu Setiani<sup>2</sup>**

khoirunalfizeinkhasanah@gmail.com<sup>1\*</sup>, rahyusetiani@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** This study aims to describe and analyze the difficulties in writing the beginning of the Indonesian language course for second-grade students at Samir State Elementary School. The research method used is descriptive qualitative. The instruments used are observation sheets, interview sheets for 3 students and second-grade teachers, and documentation. The results of the study on the difficulties in writing the beginning of the Indonesian language course for second-grade students at Samir State Elementary School, students (MRS, KAA, HPN) have not met the eleven indicators of difficulties in writing the beginning because they often play with their friends during learning, tease their friends, have difficulty remembering the letters to be written, their writing is mixed up, often reduce words and often add words, have difficulty writing uppercase and lowercase letters. The form of compact cooperation and giving serious attention between teachers and parents in guiding students can certainly produce good and more optimal results.

**Keywords :** Writing the Beginning, Indonesian, Elementary School.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kesulitan menulis permulaan pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri Samir. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara 3 siswa serta guru kelas II, dan dokumentasi. Hasil penelitian tentang kesulitan menulis permulaan pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri Samir siswa (MRS, KAA, HPN) belum memenuhi sebelas indikator kesulitan menulis permulaan karena sering bermain dengan temannya ketika pembelajaran, menjahili temannya, sulit mengingat huruf yang hendak ditulis, tulisannya tertukar, sering mengurangi kata dan sering menambahi kata, kesulitan menulis huruf besar dan kecil. Bentuk Kerjasama yang kompak dan memberi perhatian secara bersungguh-sungguh antara guru dengan orang tua dalam membimbing siswa tentunya dapat membuahkan hasil yang baik dan lebih maksimal.

**Kata Kunci :** Menulis Permulaan, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang penting dalam hidup manusia. Pendidikan dapat menjadi kebutuhan dasar dalam jangka waktu panjang kehidupan manusia. Pendidikan dapat menjadi kebutuhan dasar dalam jangka waktu panjang kehidupan manusia. Pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD) sangat berkaitan erat dengan mata pelajaran. Salah

satu mata pelajaran yang ada di jenjang sekolah dasar adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa mulai dari kelas I sampai kelas VI di sekolah dasar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara tulis (Depdiknas, 2016) seperti yang dikutip oleh (Nani & Hendriana (2019) Kemampuan menulis memiliki fungsi agar manusia menyampaikan informasi melalui bahasa (Mashlahati, 2023).

Menulis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai oleh setiap siswa di sekolah dasar (Yunita & Nazurty, 2023). Kesulitan yang dialami oleh masing-masing siswa berbeda antara yang satu dengan yang lainnya yaitu siswa kesulitan membedakan huruf yang bentuk dan bunyinya hampir sama, jarak spasi yang masih belum stabil, serta menulis yang masih terlalu lama (Arohmah, 2022). Menurut (Dewi & Herayuni, 2021) menyatakan kesulitan belajar menulis merupakan suatu gangguan atau kesulitan dalam mengikuti satu atau lebih dari bentuk pengajaran menulis dan keterampilan yang terikat dengan menulis, seperti mendengarkan, berbicara dan membaca. Kesulitan belajar khususnya menulis tidak boleh diabaikan karena menimbulkan sebuah masalah yang sangat berpengaruh di kemudian hari.

Berdasarkan KTSP 2006 mengartikan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang penting untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik lisan maupun tulisan, serta untuk menumbuhkan sikap apresiasi siswa terhadap suatu karya sastra Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2007). Menurut (Susanto, 2012) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah agar siswa menyenangi dan menggunakan karya sastra untuk mengembangkan kepribadiannya, memperluas wawasan hidupnya, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan berbahasanya. Hal ini selaras dengan pendapat (Mardiyah, 2016) menulis merupakan komponen dalam komunikasi yang mendeskripsikan perasaan, pikiran, dan ide ke dalam bentuk lambang bahasa grafis. Menurut (Yuliyati et al., 2024) menulis permulaan menekankan pada aktivitas atau kegiatan menulis dengan menjiplak, menebalkan, mencontoh, menyalin, melengkapi cerita dan menyalin puisi.

Kesulitan menulis permulaan adalah penulisan huruf yang tidak sesuai contohnya huruf “g” harusnya kakinya menggantung akan tetapi dibuat lurus sehingga menjadi huruf q”. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis permulaan menyebabkan kurangnya perhatian dan tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, berbicara dengan temannya, di sekolah hanya bermain, tidak belajar. Guru pembimbing dalam proses belajar mengajar mampu mengatasi kesulitan belajar,

mencapai tujuan yang diinginkan dan memungkinkan siswa memperoleh keterampilan menulis yang baik. Sesuai dengan hakikat menulis permulaan, maka kesulitan menulis permulaan yang muncul erat dengan kemampuan yang dipersyaratkan dalam menulis permulaan, serta aspek-aspek yang merupakan ciri menulis permulaan (Hulwah & Ahmad, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

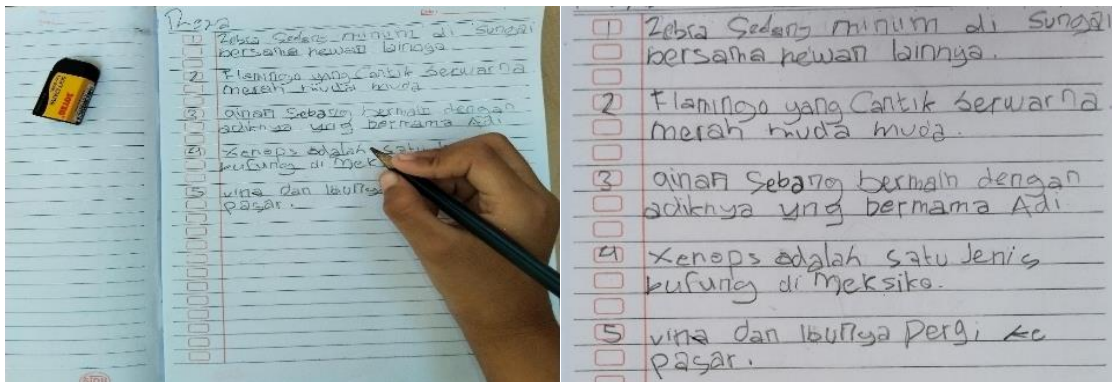
Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian untuk meneliti pada observasi dan pengamatan sebuah objek (Sugiyono, 2017). Sesuai dengan tujuannya, yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa kesulitan menulis permulaan di kelas II di SD Negeri Samir Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. penelitian ini berkaitan dengan kesulitan menulis permulaan yang dialami siswa di SD Negeri Samir. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai kunci dalam penelitian tersebut, hasil penelitian lebih menekankan makna (Sugiyono, 2015).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian ini memaparkan dengan jelas mengenai Analisis Kesulitan Menulis Permulaan Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SD Negeri Samir Kecamatan Ngunut. Penelitian memiliki tujuan untuk mendeskripsikan Analisis Kesulitan Menulis Permulaan Pada Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SD Negeri Samir Kecamatan Ngunut. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi kegiatan siswa serta wawancara yang dilakukan pada siswa dan juga guru. Peneliti melaksanakan observasi pada proses pembelajaran menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Peneliti mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran menulis dan apa saja kesulitan menulis yang dialami siswa. Peneliti melakukan penggalan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan siswa kelas II, guru kelas II. Lembar Observasi dan wawancara dilakukan bertujuan untuk menganalisis kesulitan menulis permulaan bagi siswa kelas II. Observasi dan wawancara yang dilakukan pada seluruh siswa kelas II SD Negeri Samir. Berikut lembar observasi dan wawancara siswa dan tabel hasil wawancara guru.

No.	Butir Pengamatan	Deskripsi hasil pengamatan
1.	Siswa terlalu lambat dalam menulis	Siswa tidak memperhatikan format dalam menulis karena sering bertanya
2.	Siswa kurang lentur atau kaku saat menulis	Siswa memiliki proses menulis dengan benar karena sering memperhatikan jadi jika saat saat menulis
3.	Siswa tidak mampu untuk mengingat huruf apa yang hendak di tulis	Siswa memiliki proses namun kurang dalam mengingat huruf karena jarang belajar
4.	Siswa kesulitan menulis huruf F dan f	Siswa bisa mengkaji proses dengan benar karena bisa membedakan bentuknya
5.	Siswa kesulitan menulis huruf V dan v	Siswa bisa mengkaji huruf v dan v namun kurang dalam membedakan bentuknya
6.	Siswa kesulitan menulis huruf Q dan q	Siswa memiliki proses kurang tepat menjadi terbalik
7.	Siswa kesulitan menulis huruf X dan x	Siswa memiliki proses dengan benar karena bisa membedakan X dan x
8.	Siswa kesulitan menulis huruf Z dan z	Siswa memiliki dengan benar karena bisa membedakan bentuknya
9.	Siswa yang tulisan grafemanya tertukar misalnya m menjadi n	Siswa memiliki bentuk terlihat benar jadi terbalik/terbalik
10.	Siswa menguragi huruf pada kata secara berurutan-urutan	Siswa memiliki belum terlihat benar karena belum terlihat hurufnya
11.	Siswa menambahkan huruf pada kata secara berurutan-urutan	Siswa memiliki kata ditambah kam berurutan-urutan

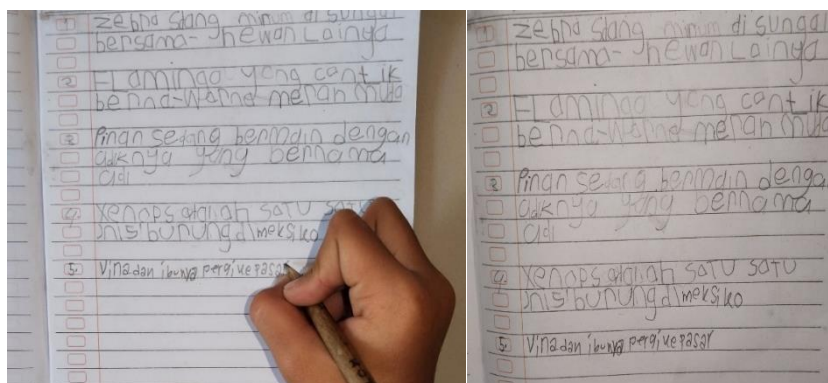
No.	Pertanyaan	Jawaban Hasil Wawancara
1.	Mengapa kamu terlalu lambat dalam menulis?	Saya sering bermain kate
2.	Mengapa kamu kurang lentur atau kaku saat menulis?	Saya sering menggunakan kate
3.	Mengapa kamu terlambat dalam mengingat huruf?	Saya jarang belajar
4.	Bagaimana kamu menulis huruf F dan f?	Karena saya bisa membedakan dari bentuknya
5.	Bagaimana kamu menulis huruf V dan v?	Saya bisa membedakan karena saya bisa membedakan dari bentuknya
6.	Bagaimana kamu menulis huruf Q dan q?	Karena saya biasanya menulisnya terbalik leat
7.	Bagaimana kamu menulis huruf X dan x?	Karena saya bisa membedakan X dan x dari ukurannya
8.	Bagaimana kamu menulis huruf Z dan z?	Saya bisa membedakan karena dari ukurannya
9.	Bagaimana kamu menuliskan kata-kata dalam kalimatmu?	Karena saya biasanya terbalik menulisnya
10.	Mengapa kata yang kamu buat hurufnya berurutan?	Karena saya kadang lupa bentuk hurufnya berurutan
11.	Mengapa kata yang kamu buat hurufnya bertambah?	Saya belum terlalu bisa



Gambar 1. Contoh Hasil Observasi dan Wawancara Siswa 1 (MRS)

No.	Pertanyaan	Jawaban Hasil Wawancara
1.	Mengapa kamu terlalu lambat dalam menulis?	ya kate, karena sering bermain kate
2.	Mengapa kamu kurang lentur atau kaku saat menulis?	karena saya sering menggunakan kate
3.	Mengapa kamu terlambat dalam mengingat huruf?	karena saya jarang belajar
4.	Bagaimana kamu menulis huruf F dan f?	karena saya bisa membedakan F dan f dari bentuknya
5.	Bagaimana kamu menulis huruf V dan v?	karena saya bisa membedakan V dan v dari ukurannya
6.	Bagaimana kamu menulis huruf Q dan q?	karena saya biasanya menulisnya terbalik leat
7.	Bagaimana kamu menulis huruf X dan x?	karena saya bisa membedakan X dan x dari ukurannya
8.	Bagaimana kamu menulis huruf Z dan z?	karena saya bisa membedakan Z dan z dari ukurannya
9.	Mengapa kata yang kamu buat hurufnya berurutan?	karena saya kadang lupa bentuk hurufnya berurutan
10.	Mengapa kata yang kamu buat hurufnya bertambah?	Saya belum terlalu bisa

No.	Butir Pengamatan	Deskripsi hasil pengamatan
1.	Siswa terlalu lambat dalam menulis	Siswa memiliki proses menulis yang lambat karena sering bertanya
2.	Siswa kurang lentur atau kaku saat menulis	Siswa memiliki proses menulis dengan benar karena sering memperhatikan jadi jika saat saat menulis
3.	Siswa tidak mampu untuk mengingat huruf apa yang hendak di tulis	Siswa memiliki proses namun kurang dalam mengingat huruf karena jarang belajar
4.	Siswa kesulitan menulis huruf F dan f	Siswa bisa mengkaji proses dengan benar karena bisa membedakan bentuknya
5.	Siswa kesulitan menulis huruf V dan v	Siswa bisa mengkaji huruf v dan v namun kurang dalam membedakan bentuknya
6.	Siswa kesulitan menulis huruf Q dan q	Siswa memiliki proses kurang tepat menjadi terbalik
7.	Siswa kesulitan menulis huruf X dan x	Siswa memiliki proses dengan benar karena bisa membedakan X dan x
8.	Siswa kesulitan menulis huruf Z dan z	Siswa memiliki dengan benar karena bisa membedakan bentuknya
9.	Siswa yang tulisan grafemanya tertukar misalnya m menjadi n	Siswa memiliki bentuk terlihat benar jadi terbalik/terbalik
10.	Siswa menguragi huruf pada kata secara berurutan-urutan	Siswa memiliki belum terlihat benar karena belum terlihat hurufnya
11.	Siswa menambahkan huruf pada kata secara berurutan-urutan	Siswa memiliki kata ditambah kam berurutan-urutan



Gambar 2. Contoh Observasi dan Wawancara Siswa 2 (KAA)





Pada Kata Berulang. 7) Siswa Menambahkan Huruf Pada Kata berulang.

Temuan pertama adalah menulis terlalu lama. Siswa kelas II terdapat 3 orang yang masih kesulitan menulis permulaan yang bernama MRS, KAA, HPN. Mengalami masalah dalam kecepatan menulis. Kecepatan menulis untuk anak usia sekolah dasar kelas II diperkirakan adalah 25 huruf per menit, dalam waktu satu menit anak setidaknya mampu menulis 25 huruf. Siswa 3 hanya mampu menulis sekitar 10 sampai 20 huruf dalam satu menit, sedangkan untuk anak usia sekolah dasar rata – rata menulis huruf adalah 25 huruf dalam waktu satu menit sehingga siswa belum mencapai target tersebut. Sehingga siswa kelas II mengalami kesulitan menulis terlalu lama. Pada pembelajaran menulis dalam menjawab soal dalam peserta didik masih menunggu perintah dari guru, jika seorang guru belum memberikan perintah huruf apa yang akan ditulis maka siswa akan diam, karena besar kemungkinan siswa tidak tahu harus menulis huruf apa sehingga ia menunggu guru untuk membantunya. Saat latihan menulis dengan cara didikte guru harus mengulang – ulang kata yang akan ditulis, waktu yang diberikan untuk menuli habis karena terlalu lama dalam berpikir dan mengingat huruf yang akan ditulis. Perilaku siswa tertinggal saat menulis akan berdampak pada pembelajaran karena ia menulis terlalu lama sehingga ketinggalan dengan teman – temannya.

Kedua, siswa kurang lentur atau kaku saat menulis. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan halus yang diperlukan untuk menulis dengan lancar dan alami. Ini bisa termasuk masalah dengan koordinasi tangan dan mata, serta kekakuan dalam mengendalikan pena atau alat tulis. Siswa yang kurang lentur sering kali kesulitan mengatur dan merangkai ide-ide mereka secara logis dalam tulisan. Ketiga, siswa tidak mampu mengingat huruf yang akan ditulis. Masalah ini dapat terjadi karena berbagai alasan, termasuk kurangnya konsentrasi atau perhatian saat belajar menulis huruf, kesulitan dalam memori jangka pendek, atau mungkin kurangnya latihan yang memadai dalam mengingat urutan huruf. Siswa mungkin terganggu atau kurang fokus saat belajar menulis huruf. Hal ini bisa disebabkan oleh lingkungan yang bising, stres, atau kurangnya minat pada kegiatan menulis. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan urutan huruf dalam memori jangka pendek.

Keempat, siswa kesulitan untuk menulis huruf besar dan kecil. Siswa mungkin kesulitan dalam membuat perbedaan yang jelas antara huruf besar dan kecil, sehingga huruf-huruf tersebut sering kali memiliki ukuran yang tidak sesuai. Ada kemungkinan siswa mengalami kesulitan dalam mengontrol gerakan tangan dan jari secara presisi saat menulis, yang dapat memengaruhi kejelasan dan ukuran huruf yang dihasilkan. Siswa mungkin tidak mampu membedakan dengan jelas antara huruf besar dan kecil pada tampilan visual, sehingga mereka

tidak bisa mengikuti contoh atau panduan yang diberikan. Ada kemungkinan siswa belum sepenuhnya memahami perbedaan antara huruf besar dan kecil dalam konteks bahasa dan tata bahasa, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam menulis dengan benar. Kurangnya pengalaman atau latihan dalam menulis huruf besar dan kecil juga dapat menjadi faktor penyebab kesulitan ini. Untuk membantu siswa mengatasi kesulitan ini, dapat dilakukan pendekatan yang melibatkan latihan motorik halus, penggunaan model visual yang jelas, serta pemberian umpan balik yang terstruktur dan positif untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka secara bertahap.

Kelima, bentuk huruf terbalik. Jumlah huruf alphabet ada 26 sehingga siswa memerlukan waktu untuk bisa mengingat bentuk huruf. Setiap anak memiliki kemampuan mengingat yang berbeda – beda ada siswa yang mudah sekali untuk mengingat dengan cepat begitupun sebaliknya ada siswa memerlukan waktu yang lama untuk dapat mengingathuruf, apalagi ada huruf yang bentuknya hampir sama akan menambah kesulitan siswa dalam mengingat. Seperti huruf p dan q, huruf b dan d, huruf w dan m. Keenam, siswa mengurangi huruf pada kata berulang. Siswa kurang fokus saat menulis sehingga mereka sering melewati kata-kata atau membuat kesalahan yang mengakibatkan kekurangan kata dalam kalimat atau paragraf mereka. Melakukan latihan yang fokus pada kesadaran kata, seperti latihan mengisi kata yang hilang atau mengidentifikasi kata-kata yang seharusnya ada dalam sebuah kalimat. Membagi proses menulis menjadi langkah-langkah yang lebih kecil, seperti merencanakan, menulis draf, dan mengedit secara terpisah. Ketujuh, siswa menambahkan huruf pada kata berulang. Terjadi ketika siswa kurang fokus atau terburu-buru saat menulis. Mereka cenderung menambahkan huruf yang sebenarnya tidak diperlukan dalam kalimat, yang dapat mengganggu kelancaran dan kejelasan tulisan mereka.

Terdapat beberapa faktor internal yang mempengaruhi kesulitan menulis permulaan, seperti (1) kelebihan motorik halus yang buruk (2) memori okuler yang buruk (3) rendahnya gairah serta motivasi belajar (4) kebiasaan buruk yang dilakukan siswa pada saat belajar di rumah ataupun sekolah, yang mempersulit siswa untuk menulis. Siswa mengakui bahwa banyak yang kesulitan ketika guru meminta mereka menulis karena mereka memerlukan waktu untuk menghafal kata-kata dan mengejanya kata demi kata. Hal ini mungkin berdampak pada cara kata serta huruf ditulis, dibaca, dan dieja sepanjang proses memori okuler ini sehingga siswa di masa depan dapat belajar lebih efisien, orang yang kesulitan dengan memori okuler perlu meluangkan waktu serta menerima stimulasi yang tepat. Seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap pengembangan keterampilan menulis terhadap kemampuan menulis siswa.

Tindakan membujuk seseorang agar ikut serta dalam suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu disebut dengan motivasi (Utari & Rambe, 2023). Menulis dianggap oleh siswa sebagai sesuatu yang sulit. Siswa yang kurang semangat berarti tidak antusias atau tidak tertarik untuk belajar. Menumbuhkan motivasi Kebiasaan belajar yang buruk juga akan terlihat dari hasil yang diterimanya. Para peneliti menemukan bahwa masih relatif sedikit waktu pengajaran yang dialokasikan untuk mendorong pembelajaran menulis di kelas dan di rumah. Anak-anak yang kesulitan belajar memerlukan perhatian serta perhatian khusus dari orang tuanya karena merekalah madrasah pertama bagi anaknya (Aryani & Fauziah, 2020).

Peneliti mengambil kesimpulan mengenai faktor eksternal yang mempengaruhi siswa berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan siswa: 1) kurangnya minat orang tua terhadap anaknya; 2) lingkungan rumah yang kurang mendukung; 3) lingkungan sekitar; dan 4) pengaruh media sosial atau gadget. Anak-anak dapat memperoleh manfaat dari perilaku sederhana orang tua yang menunjukkan perhatian dengan lebih menyayangi dan diperhatikan. Jika orang tua meninggalkan anaknya tanpa pengawasan, akibatnya anak tak mempunyai kewajiban sebagai siswa (Dachi, 2020). Oleh karena itu, untuk mendidik anak harus bertanggung jawab dan disiplin, orang tua harus menetapkan pedoman waktu belajar, waktu bermain, waktu beribadah, serta aktivitas lainnya. Dalam lingkungan belajar yang santai, siswa akan bekerja lebih keras serta kurang menunjukkan minat. Suasana yang rapi, tenteram, dan tidak ribet itulah yang dicita-citakan oleh mereka (Nurbiyati & Permana, 2024) mengartikan sebagai lingkungan rumah yang menunjang kenyamanan serta ketenangan siswa dalam belajar. Mengingat sangat pentingnya peran keluarga dalam kehidupan siswa, lingkungan rumah, termasuk rasa tenang, tenteram, serta harmonis, yang berdampak pada seberapa baik siswa belajar.

Kondisi kehidupan serta lingkungan sekitar anak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajarnya, serta faktor-faktor tersebut hendaknya menguntungkan. Jumlah waktu yang dihabiskan siswa di media sosial akan berlebihan. Siswa sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh benda-benda yang menarik perhatian orang. Salah satunya adalah bermain *game online*. Saat sedang tidak belajar, para pelajar yang memiliki *akun game mobile legends* serta *game* lainnya tentunya memanfaatkan akun tersebut untuk bermain *game* di ponselnya. Faktanya, banyak siswa yang lebih memilih bermain media sosial dari pada belajar, kecuali orang dewasa (Ayu et al., 2021). Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik atau guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memahami faktor-faktor apa saja yang membuat siswa kelas rendah mengalami kesulitan dalam menulis. Dengan pemahaman ini, guru



dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan menulis mereka. Bagi orang tua juga diharapkan lebih peduli dengan aktivitas anak di rumah, karena orang tua juga merupakan sumber daya penting dalam membantu anak-anak mereka mengatasi kesulitan menulis.

Hasil penelitian ini dapat dibagikan kepada orang tua untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara mereka dapat mendukung anak-anak mereka dalam perkembangan menulis. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dalam bidang pendidikan dan psikologi. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi cara-cara yang lebih mendalam untuk mengatasi kesulitan menulis, serta faktor-faktor psikologis dan sosial yang mungkin terlibat. Mengatasi kesulitan menulis pada tingkat awal pendidikan dapat berdampak positif pada kemampuan literasi umum siswa di masa depan. Siswa yang mampu menulis dengan baik memiliki kesempatan lebih besar untuk sukses dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kemampuan menulis siswa kelas rendah, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada perkembangan mereka di masa depan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa MRS mengalami kesulitan dalam mengingat huruf, menulis terlalu lama, kurang lentur atau kaku saat menulis dan KAA mengalami kesulitan untuk mengingat huruf, menulis dengan *grafemis* yang tertukar, mengurangi huruf pada kata berulang-ulang, sedangkan HPN mengalami kesulitan menghafal huruf dan sering lupa, kurang lentur atau kaku saat menulis, mengurangi huruf pada kata berulang-ulang, menambahkan huruf pada kata secara berulang-ulang. Faktor-faktor yang menghambat ke 3 siswa dalam menulis permulaan Kurangnya dukungan keluarga dalam belajar menulis, kemampuan motorik halus yang lemah, kemampuan visual memori lemah, minat dan motivasi belajar yang rendah.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arohmah, N. (2022). *Kesulitan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Tahunan Pacitan*.  
<https://etheses.iainponorogo.ac.id/19489/>
- Aryani, R., & Fauziah, P. Y. (2020). Analisis Pola Asuh Orangtua dalam Upaya Menangani Kesulitan Membaca pada Anak Disleksia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.645>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Dachi, M. R. (2020). Pentingnya Pengawasan Orangtua dalam Optimalisasi Kedisiplinan Remaja. *Ginosko: Jurnal Teologi Praktika*, 1(2). <https://ejournal.sttgalileaindonesia.ac.id/index.php/ginosko/article/view/10>
- Depdiknas. (2007). *Menteri Pendidikan Nasional Nomor 12 tahun 2007*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.22 Tahun 2016 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, K. Y. F., & Herayuni, L. T. D. (2021). Mengelola Siswa Dengan Kesulitan Belajar Menulis (Disgrafia). *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 8(4), 30–41. <https://doi.org/10.37637/dw.v8i5.909>
- Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Mardiyah. (2016). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf (Studi pada Mahasiswa Jurusan Matematika Semester Genap Angkatan Tahun 2015 Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1188>
- Mashlahati, P. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3168–3178. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational*. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.577>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif*,

*Kuantitatif, dan R&D.*

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama. In *Penerbit Kencana*.
- Utari, V., & Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas Rendah di SD/MI. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(3).  
<https://doi.org/10.58230/27454312.249>
- Yuliyati, D. R. L., Meitikasari, D., Rasidi, R., & Mardiana, T. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Dengan Model Quantum Learning Berbantuan Media Sikata Di Kelas II SD Bantul Timur. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.31000/lgrm.v13i1.10972>
- Yunita, H., & Nazurty, N. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menulis Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.22326>.



## Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan LKPD pada Materi IPA Sistem Ekskresi Manusia terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas VIII

Galuh Pramesthi<sup>1\*</sup>, Vindhy Dian Indah Pratika<sup>2</sup>

[galluhpramesthi99@gmail.com](mailto:galluhpramesthi99@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [vindhydian.science@ubhi.ac.id](mailto:vindhydian.science@ubhi.ac.id)<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** This study aims to examine the effect of the Project Based Learning (PjBL) learning model assisted by Student Worksheets (LKPD) on higher order thinking skills (HOTS) and improving learning outcomes of class VIII students at SMPN 1 Gondang Tulungagung on the science material of the human excretory system. This study used a quasi-experimental design with Non-Equivalent Control Group Design, involving an experimental group that received PjBL treatment assisted by LKPD and a control group with conventional methods. The study sample consisted of 38 class VIII students selected by purposive sampling. The results showed that there was a significant difference between the average value of student learning outcomes in the group that was not exposed to the intervention and the experimental group. The average class value in the group exposed to the intervention was 39.45, while the average posttest value increased to 77.92. In contrast, the average class value in the group that was not exposed to the intervention was 41.58, with an increase to 44.50 in the posttest. Further descriptive analysis revealed a significant increase in the mean, median, and mode scores in the intervention group after treatment. The t-test showed a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), which supports the hypothesis that the LKPD-assisted PjBL model has a significant effect on improving students' high-level thinking skills and learning outcomes.

**Keywords :** Higher Order Thinking, Project Based Learning, Human Excretory System.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills, HOTS) dan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Gondang Tulungagung pada materi IPA sistem ekskresi manusia. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan *Non-Equivalent Control Group Design*, melibatkan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan PjBL berbantuan LKPD dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 38 siswa kelas VIII yang dipilih secara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok yang tidak terkena intervensi dan kelompok eksperimen. Nilai rata-rata kelas pada kelompok terkena intervensi adalah 39,45, sementara nilai rata-rata *posttest* naik menjadi 77,92. Sebaliknya, nilai rata-rata kelas pada kelompok yang tidak terkena intervensi adalah 41,58, dengan peningkatan menjadi 44,50 pada *posttest*. Analisis deskriptif lebih lanjut mengungkapkan peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata, median, dan modus pada

kelompok terkena intervensi setelah perlakuan. Uji *t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mendukung hipotesis bahwa model PjBL berbantuan LKPD memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Berpikir Tingkat Tinggi, *Project Based Learning*, Sistem Ekskresi Manusia.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi aspek fundamental yang dibutuhkan dalam kehidupan umat manusia. Aprilia (2021), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses seseorang dalam mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan cara bersikap melalui metode-metode tertentu. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif, termasuk dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan baik untuk individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003). Menurut Yasinta (2019), pengembangan Kurikulum 2013 (K13) menjadi upaya sistematis untuk memperbaharui kurikulum pendidikan di Indonesia dengan mengintegrasikan berbagai model pembelajaran yang artistik, termasuk Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL). Model pembelajaran ini menjadi relevan dalam konteks K13 karena PjBL memberikan pendekatan yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui tugas-tugas bermakna dan kompleks.

Pada K13, PjBL diimplementasikan sebagai metode belajar yang menggunakan masalah sebagai landasan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung peserta didik dalam aktivitas nyata. Adapun tantangan yang muncul dalam ranah pendidikan adalah kebutuhan akan kemampuan berpikir tinggi (HOTS) bagi peserta didik, yang merupakan salah satu keterampilan penting di abad ini. Menurut Umami (2021), higher Order Thinking Skills (HOTS) mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi. Analisis melibatkan kemampuan untuk mengkhususkan aspek-aspek tertentu, evaluasi melibatkan kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan relevansi dengan dunia nyata, sementara kreasi melibatkan kemampuan untuk membangun wawasan luas. Siswa dalam hal ini diarahkan untuk belajar secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan HOTS.

Menurut Himawan (2018) juga menekankan pentingnya *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) sebagai bagian dari taksonomi Bloom hasil revisi. HOTS terdiri dari serangkaian kata kerja operasional, termasuk mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis

(C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), yang penerapannya dapat digunakan dalam penyusunan soal dan aktivitas pembelajaran. Pendidik diharuskan tahu dan terampil dalam mengembangkan HOTS pada peserta didik, sehingga mereka memiliki kesiapan dalam menghadapi tuntutan zaman yang kian hari makin kompleks. Febriyani Suteja & Nurfadillah (2022), menegaskan bahwa pembelajaran IPA menitikberatkan pada aktivitas langsung dalam memahami sistem ekskresi manusia. Siswa dipandu untuk memahami mekanisme kerja organ-organ seperti ginjal, hati, dan kulit dalam mengeluarkan limbah dan menjaga keseimbangan ion-ion di dalam tubuh. Selain itu, mereka juga belajar tentang peran hormon-hormon seperti ADH dan aldosteron dalam mengatur keseimbangan air dan elektrolit.

Namun, peserta didik di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung juga menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep terkait struktur organ ekskresi dan tahapan proses pembentukan urin di dalam ginjal. Beberapa kesulitan tersebut di antaranya mengenai pemahaman dalam menjelaskan kompleksitas struktur dan fungsi organ ekskresi, seperti ginjal, serta proses-proses biologis yang terjadi di dalamnya. Siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ini karena membutuhkan tingkat abstraksi yang tinggi. Lebih lanjut, kesulitan yang dihadapi adalah pada kurangnya keterampilan melakukan visualisasi terhadap konsep-konsep seperti struktur mikroskopis ginjal atau proses filtrasi dan reabsorpsi dalam pembentukan urin. Siswa kurang terampil dalam memvisualisasikan proses-proses ini sehingga mengalami kesulitan dalam memahaminya. Penelitian yang dilakukan oleh Melinia (2022), menunjukkan bahwa kesulitan belajar pada siswa umumnya terletak pada kemampuan menjelaskan struktur ginjal dan proses pembentukan urin, mendeskripsikan struktur dan fungsi kulit sebagai alat ekskresi, serta mengidentifikasi gangguan pada organ ekskresi manusia. Hal tersebut dibuktikan dari rendahnya hasil belajar siswa yang dapat menjawab soal secara benar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis di SMPN 1 Gondang Tulungagung. Pada umumnya pembelajaran diajarkan dengan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran terfokus kepada guru (teacher centered) dan peserta didik hanya sekedar mengingat serta memahami saja serta kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga ketika peserta didik diberi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang merujuk pada analisa dari setiap soal pada mata pelajaran IPA, rata-rata peserta didik tidak mengerti. Akibatnya pada saat penilaian, pendidik jarang menggunakan penilaian bertaraf HOTS dalam setiap materi yang telah diselesaikan. Untuk mengimplementasikan penilaian berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak bisa diberikan secara langsung kepada peserta didik. Peserta didik harus dilatih terkait *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) melalui kegiatan

pembelajaran yang dapat mendukung pengembangannya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) peserta didik perlu adanya perubahan model pembelajaran yang tidak hanya memfokuskan peserta didik pada kemampuan mengingat dan memahami saja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan pola *nonequivalent control group design*. Eksperimen itu sendiri adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) di mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Sedangkan penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol (Nazir, 2014). Rancangan penelitian ini yaitu merencanakan penelitian, melaksanakan penelitian dan menganalisis hasil penelitian (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian meliputi seluruh siswa Kelas VIII pada SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung bertotal 380 siswa. Sampel penelitian terdiri dari kelas VIII A dan VIII B yang dipilih menggunakan metode *non-probability sampling*, yaitu *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan soal tes. Tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Nurbiyati & Permana, 2024). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes, LKPD berbasis *PjBL*, dan RPP (Arikunto, 2019). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskripsi data, uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji validitas mengacu pada sejauh mana penelitian ini mengukur apa yang dimaksud untuk diukur, sedangkan reliabilitas mengacu pada seberapa konsisten hasil penelitian saat diulang dengan cara yang sama. Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah data yang diamati memiliki distribusi normal atau tidak. Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan Anova (Hardani, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dimulai dengan tahap persiapan dan perencanaan, di mana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun secara komprehensif. RPP ini mengacu pada kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran yang spesifik, sedangkan LKPD dirancang untuk mendukung model pembelajaran *PjBL* yang

memungkinkan siswa terlibat dalam proyek-proyek relevan. Kelompok eksperimen kemudian mengikuti model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD selama 3 kali pertemuan, di mana mereka diberi proyek-proyek yang mendorong pemikiran kritis, penyelidikan, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan sistem ekskresi manusia. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional tanpa bantuan LKPD.

Setelah periode intervensi, kedua kelompok diberikan tes yang serupa sebagai sarana penghitungan kemampuan HOTS mereka setelah pembelajaran. Data posttest ini kemudian dibandingkan dengan data hasil ujian formatif untuk menilai efektivitas intervensi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat peningkatan skor rata-rata, median, dan mode dari kedua kelompok. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor kelas Eksperimen yang awalnya 4,92 naik menjadi 8,50 pada Posttest Eksperimen, sementara rata-rata skor kelas Kontrol meningkat dari 5,24 menjadi 6,18 pada Posttest Kontrol. Analisis standar deviasi dan varians memperlihatkan penyebaran skor pada kelompok terkena intervensi lebih konsisten dibandingkan kelompok kontrol, mengindikasikan efektivitas intervensi PjBL berbantuan LKPD dalam meratakan pencapaian siswa.

Untuk memastikan bahwa perbedaan yang diamati signifikan secara statistik, dilakukan uji t dan analisis varians (ANOVA). Hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara kelompok kontrol dan eksperimen signifikan, dengan nilai signifikansi jauh di bawah 0,05. Hal ini mendukung hipotesis bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Instrumen penelitian juga diuji validitas dan reliabilitasnya, di mana uji validitas menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan memiliki korelasi Pearson yang signifikan dengan total skor, dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai 0,674 yang cukup memadai. Analisis normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji homogenitas varians dengan uji Levene menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen, mendukung validitas analisis lebih lanjut.

Rata-rata skor kelas Kontrol sebesar 41,58 naik menjadi 44,50 pada Posttest Kontrol, menunjukkan adanya peningkatan meskipun tidak sekuat peningkatan pada kelompok terkena intervensi. Sebaliknya, rata-rata skor kelas Eksperimen sebesar 39,45 meningkat drastis menjadi 77,92 pada *Posttest* Eksperimen, menunjukkan bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan kemampuan siswa. Selain itu, median dan modus yang lebih tinggi pada kelompok terkena intervensi



dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah perlakuan juga mendukung temuan ini. Median skor meningkat dari 40,00 menjadi 80,00 pada kelompok terkena intervensi, sedangkan pada kelompok yang tidak terkena intervensi hanya meningkat dari 40,00 menjadi 47,00. Mode skor pada kelompok terkena intervensi meningkat dari 47 menjadi 82, sementara pada kelompok yang tidak terkena intervensi meningkat dari 27 menjadi 53. Perubahan ini mengindikasikan bahwa model PjBL berbantuan LKPD tidak hanya meningkatkan rata-rata skor siswa tetapi juga memperbesar frekuensi skor tinggi dalam kelompok eksperimen.

Adapun uji normalitas dari data dapat dijelaskan sebagai berikut. Nilai statistik Shapiro-Wilk untuk kelas Kontrol adalah 0,962 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,225. Nilai signifikansi ini lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga tidak menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data kelas Kontrol berdistribusi normal. Nilai statistik Shapiro-Wilk untuk *Posttest* Kontrol adalah 0,961 dengan nilai signifikansi sebesar 0,207. Karena nilai signifikansi ini juga lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data *Posttest* Kontrol berdistribusi normal. Nilai statistik Shapiro-Wilk untuk kelas Eksperimen adalah 0,953 dengan nilai signifikansi sebesar 0,109. Sama seperti pada kelompok yang tidak terkena intervensi, nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data kelas Eksperimen berdistribusi normal. Nilai statistik Shapiro-Wilk untuk *Posttest* Eksperimen adalah 0,958 dengan nilai signifikansi sebesar 0,162.

Tabel 1. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,000	1	74	,989
	Based on Median	,000	1	74	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	73,896	1,000
	Based on trimmed mean	,000	1	74	,988

Berdasarkan tabel di atas, nilai statistik Levene berdasarkan mean adalah 0,000 dengan derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan df2 sebesar 74, serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,989. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok berdasarkan mean adalah homogen. Berdasarkan median, nilai statistik Levene adalah 0,000 dengan df1 sebesar 1 dan df2 sebesar 74, dan nilai signifikansi sebesar 1,000. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varians antar kelompok berdasarkan median adalah homogen. Selanjutnya, berdasarkan median dengan derajat kebebasan yang disesuaikan, nilai statistik Levene adalah 0,000 dengan df1 sebesar 1 dan df2 sebesar 73,896, dan nilai signifikansi sebesar 1,000, menunjukkan hasil yang sama, yaitu

homogenitas varians. Terakhir, berdasarkan trimmed mean, nilai statistik Levene adalah 0,000 dengan df1 sebesar 1 dan df2 sebesar 74, dan nilai signifikansi sebesar 0,988. Dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, varians antar kelompok berdasarkan trimmed mean juga dinyatakan homogen.

Secara keseluruhan, hasil uji Levene dengan semua metode menunjukkan bahwa varians data antar kelompok adalah homogen, dengan nilai signifikansi yang semuanya lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga analisis statistik yang memerlukan asumsi ini, seperti ANOVA, dapat dilakukan dengan valid. Dengan demikian, variabilitas data dalam penelitian ini tidak berbeda secara signifikan antar kelompok, mendukung keandalan hasil analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 2. *Group Statistics*

<b>Group Statistics</b>					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	postkontrol	38	44,50	12,835	2,082
	posteksperimen	38	77,92	12,752	2,069

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji *Independent Samples Test* pada penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan. Dari tabel *Group Statistics*, diketahui bahwa jumlah sampel pada masing-masing kelompok adalah 38 siswa. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata adalah 44.50 dengan standar deviasi 12.835 dan *standard error mean* sebesar 2.082. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai rata-rata adalah 77.92 dengan standar deviasi 12.752 dan *standard error mean* sebesar 2.069. Uji *Independent Samples Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan uji Levene's untuk kesamaan varians, didapatkan nilai F sebesar 0.000 dengan nilai signifikansi sebesar 0.989. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa asumsi kesamaan varians terpenuhi (equal variances assumed).

Tabel 3. Uji Independent Sample t Test

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,000	,989	-11,387	74	,000	-33,421	2,935	-39,269	-27,573
	Equal variances not assumed			-11,387	73,997	,000	-33,421	2,935	-39,269	-27,573

Selanjutnya, hasil uji t untuk kesetaraan rata-rata menunjukkan bahwa dengan asumsi varians yang sama, nilai t yang diperoleh adalah -11.387 dengan derajat kebebasan (df) sebesar

74 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. *Mean difference* yang dihasilkan adalah -33.421 dengan *standard error difference* sebesar 2.935. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berkisar antara -39.269 hingga -27.573. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (77.92) secara signifikan lebih tinggi daripada nilai biasanya kelas kontrol (44.50).

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berpangkal pada uji hipotesis, nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran PjBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada materi IPA sistem ekskresi manusia. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (77.92) yang secara signifikan lebih tinggi daripada nilai biasanya kelas kontrol (44.50) mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran PjBL tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa, tetapi juga secara stabil meningkatkan hasil belajar mereka. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, yang mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif.

Berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0.05, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD dalam materi IPA sistem ekskresi manusia terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas VIII. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa PjBL adalah pendekatan yang stabil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Pada konteks SMPN 1 Gondang Tulungagung, implementasi PjBL berbantuan LKPD telah menunjukkan dampak positif yang signifikan. Siswa tidak hanya mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

PjBL memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kunci dalam materi IPA. Aktivitas proyek yang menantang juga mendorong mereka untuk berpikir lantang dan kreatif, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di SMPN 1 Gondang Tulungagung dan sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa. Implementasi PjBL berbantuan LKPD dapat menjadi model pembelajaran yang stabil untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Guru dapat menggunakan temuan ini untuk merancang dan melaksanakan proyek-proyek yang relevan dengan materi yang diajarkan, serta menggunakan LKPD untuk memberikan panduan dan dukungan yang diperlukan bagi siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga dengan jelas membuktikan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dalam implementasi PjBL. Sekolah perlu menyediakan sumber daya yang memadai, termasuk instrumen penunjang berupa alat dan bahan yang dibutuhkan dalam mencipta proyek, serta pelatihan bagi guru untuk mengimplementasikan PjBL dengan stabil. Dukungan dari pihak sekolah sangat penting untuk memastikan bahwa PjBL dapat diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran dengan terstruktur sehingga mendapatkan capaian yang baik. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan LKPD memiliki dampak positif-signifikan terhadap hasil belajar siswa. PjBL memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa PjBL adalah pendekatan yang stabil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Implementasi PjBL berbantuan LKPD di SMPN 1 Gondang Tulungagung telah menunjukkan dampak positif yang signifikan, dengan siswa yang menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam aktivitas belajar sekaligus memperoleh keputusan akhir pembelajaran yang bagus.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut. 1) Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Berbantuan LKPD Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan LKPD menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hasil analisis statistik menunjukkan

bahwa siswa yang belajar dengan model PjBL berbantuan LKPD memiliki skor yang lebih tinggi dalam tes HOTS dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL berbantuan LKPD stabil dalam mengembangkan keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi yang merupakan komponen utama dari HOTS. 2) Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Penerapan model PjBL berbantuan LKPD juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata, median, dan mode pada kelompok terkena intervensi setelah penerapan model ini. Rata-rata nilai posttest pada kelompok terkena intervensi meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa model ini tidak hanya stabil dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa tetapi juga dalam meratakan pencapaian akademik di antara siswa. 3) Efektivitas PjBL dalam Pembelajaran. Model PjBL memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Penggunaan LKPD sebagai instrumen pendukung membantu siswa dalam mengorganisasi informasi, merencanakan, dan melaksanakan proyek mereka dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir lantang

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003*. In *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Hardani, N. A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Husniyah, R. D. A. H. (2021). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Pondok Modern Paciran*. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*.  
<https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.140>
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian Cet. 9*. In *Penerbit Ghalia Indonesia. Bogor*.
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia*. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15–26. <https://jipied.org/index.php/JSPG>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Suteja, L. F., & Nurfadillah, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPA SD Kelas 4 pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Buaran Jati 2. In Desember (Vol. 4, Issue 2). <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v4i2.1721>
- Himawan, R. (2018). Strategi dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/7885>
- Melinia, S. ., Heri Hadi Saputra, & Itsna Oktaviyanti. (2022). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Keterampilan Membaca Pemahaman . *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 158–163. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2039>
- Umami, R. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student asesment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Yasinta, J. (2019). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Project Based Learning* Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Teluk Betung. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5688/>



## Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 02 Pakisrejo

Silvia Lailatur Rohmah<sup>1\*</sup>, Rahmad Setyo Jadmiko<sup>2</sup>  
rohmahsilvia01@gmail.com<sup>1\*</sup>, jmico1987@gmail.com<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** Learning difficulties are a condition where students cannot learn and receive the learning material properly as they should. The purpose of this study was to determine the learning difficulties of fifth grade students in learning mathematics on fractional arithmetic operations at SDN 02 Pakisrejo. The research method used is qualitative research with a case study approach. The instruments used in this study were test sheets and observations. The results of this study are the learning difficulties of mathematics on fractional arithmetic operations for fifth grade students of SDN 2 Pakisrejo Tulungagung are; 1) As many as 7 out of 13 students or 54% of students have difficulty learning in using concepts, 2) As many as 7 out of 13 students or 54% of students have difficulty using principles, and 3) As many as 6 out of 13 students or 46% of students have difficulty using verbal problems.

**Keywords :** Learning Difficulties, Fraction Arithmetic Operations, Mathematics.

**Abstrak :** Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dimana peserta didik tidak bisa belajar dan menerima materi pelajaran dengan baik sebagaimana mestinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesulitan belajar siswa kelas V dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan di SDN 02 Pakisrejo. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah kesulitan belajar matematika pada materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SD Negeri 2 Pakisrejo Tulungagung ialah; 1) Sebanyak 7 dari 13 siswa atau 54% siswa mengalami kesulitan belajar dalam menggunakan konsep, 2) Sebanyak 7 dari 13 siswa atau 54% siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan prinsip, dan 3) Sebanyak 6 dari 13 siswa atau 46% siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal.

**Kata Kunci :** Kesulitan Belajar, Operasi Hitung Pecahan, Matematika.

### PENDAHULUAN

Istilah “kesulitan belajar” digunakan untuk menggambarkan siswa yang mengalami kesulitan belajar sehingga mereka tidak dapat mengikuti pelajaran karena beberapa alasan, seperti ketidakberuntungan, kelainan sensoris, intelegensi yang buruk, atau kekurangan kemampuan berbahasa. Siswa yang mengalami kesulitan belajar adalah siswa yang mengalami

gejala dan kesulitan dalam proses belajar di kelas yang berkaitan dengan masalah psikologis. Gejala-gejala ini dapat mencakup kesulitan dalam bicara dan mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas membaca, dan aktivitas berhitung. Hal ini akan menjadi lebih buruk jika tidak ditangani dengan serius. Ini akan berdampak buruk pada hasil belajar dan prestasi. Siswa akan kesulitan mengikuti pelajaran berikutnya (Minsih, Yusa, Hera, & Mujahid, 2020). Sampai saat ini matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan bagi siswa, dengan begitu banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika bahkan dianggap sebagai hal yang menakutkan untuk dipelajari.

Kesulitan belajar siswa ini akan berdampak pada rendahnya prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini berdasarkan hasil data dari TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2011 yang dilakukan setiap empat tahun sekali untuk mengetahui peningkatan pembelajaran matematika dan IPA menunjukkan bahwa nilai rata-rata capaian matematika di Indonesia menempati urutan 38 dari 42 negara (Suarjana, Putu, & Safitri, 2018). Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa tingkat pemahaman dan penguasaan siswa di Indonesia terhadap mata pelajaran matematika masih berada pada taraf kemampuan berpikir tingkat rendah. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman konsep matematika siswa Indonesia masih sangat kurang. Materi operasi hitung pecahan adalah sebuah materi pembelajaran yang membahas tentang operasi hitung bilangan pecahan dalam matematika yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kesulitan belajar siswa pada aspek materi operasi hitung pecahan yang mendasar adalah kesulitan dalam mengubah bentuk pecahan.

Kesulitan mengubah bentuk pecahan tersebut sangat berpengaruh saat mengoperasikan dua bilangan pecahan yang diantaranya operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jika dalam mengubah bentuk pecahan salah maka hasil dari pengoperasian dua bilangan pecahan tersebut akan salah (Swaratifani & Budiharti, 2022). Untuk menganalisis kesulitan belajar materi operasi hitung pecahan yang dialami siswa tersebut, sebenarnya guru dapat melakukan beberapa alternatif penyelesaian, antara lain melalui diagnostik awal dan penggunaan pendekatan pembelajaran. Diagnosis kesulitan belajar adalah suatu upaya untuk memahami jenis dan karakteristik, serta latar belakang kesulitan-kesulitan belajar dengan menghimpun dan mempergunakan berbagai data atau informasi selengkap dan seobyektif mungkin, sehingga memungkinkan untuk mengambil kesimpulan serta mencari alternatif kemungkinan pemecahannya.



Berdasarkan praobservasi yang peneliti lakukan di SDN 2 Pakisrejo, tepatnya pada tanggal 20 Januari 2024. Menurut hasil wawancara dengan Guru Kelas V, diperoleh informasi bahwa nilai siswa pada mata pelajaran matematika memang tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian terbaru pada materi operasi hitung pecahan menunjukkan 6 dari 13 siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat 46,15% (6 dari 13 siswa) masih belum memahami materi operasi hitung pecahan dan dianggap mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika materi operasi pecahan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah dimana peneliti sendiri adalah instrumennya, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018). Sedangkan studi kasus (*case study*) adalah metode yang diterapkan untuk memahami individu lebih mendalam dengan dipraktekkan secara integratif dan komprehensif. Langkah tersebut dilakukan untuk memahami karakter individu yang diteliti secara mendalam (Moleong, 2015).

Subjek dalam penelitian ini adalah salah seorang guru mata pelajaran matematika kelas V, dan 13 orang siswa kelas V SDN 02 Pakisrejo. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria yaitu siswa yang memiliki kesulitan belajar khususnya pada materi operasi pecahan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2019). Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan kuisisioner. Sedangkan untuk instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar tes dan lembar angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan asesmen diagnostik dengan metode kuisisioner (angket) yang ditujukan kepada peserta didik. Asesmen ini bertujuan untuk melihat

kondisi tingkat kesulitan belajar matematika masing-masing peserta didik kelas V di SDN 02 Pakisrejo. Adapun hasil dari angket asesmen diagnostik dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Angket Diagnostik Kesulitan Belajar Peserta Didik

No.	Nama	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	STO	41	52	79%	S
2	RPR	32	52	62%	T
3	MFF	37	52	71%	S
4	NPC	42	52	81%	R
5	CCZP	47	52	90%	R
6	ARF	45	52	87%	R
7	DAP	35	52	67%	T
8	CKP	45	52	86%	R
9	RAP	34	52	65%	T
10	ZAP	41	52	79%	S
11	AF	34	52	65%	T
12	MAP	38	52	73%	S
13	SMS	40	52	77%	S

Keterangan kriteria:

- ST : Sangat Tinggi
- T : Tinggi
- S : Sedang
- R : Rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 13 peserta didik kelas V SDN 02 Pakisrejo, terdapat 4 peserta didik dengan kesulitan belajar matematika tinggi, 5 peserta didik dengan kesulitan belajar matematika sedang, dan 4 peserta didik dengan kesulitan belajar matematika rendah. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes yang dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Pakisrejo dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang, dapat dilihat kesulitan belajar siswa dalam materi operasi hitung pecahan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Tes Kesulitan Belajar Matematika pada Operasi Hitung Pecahan

No.	Nama	Aspek Penilaian Tes Kesulitan Belajar			Jumlah Skor	Persentase	Ket
		Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3			
1	STO	2	3	3	8	67%	R
2	RPR	1	1	2	4	33%	ST
3	MFF	2	2	2	6	50%	T
4	NPC	4	3	4	11	92%	SR
5	CCZP	3	4	4	11	92%	SR
6	ARF	4	4	3	11	92%	SR
7	DAP	1	2	2	5	45%	T
8	CKP	4	3	3	10	83%	R
9	RAP	2	2	1	5	45%	T

No.	Nama	Aspek Penilaian Tes Kesulitan Belajar			Jumlah Skor	Persentase	Ket
		Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3			
10	ZAP	3	2	2	7	64%	S
11	AF	2	1	1	4	33%	ST
12	MAP	3	2	3	8	67%	R
13	SMS	2	3	4	9	75%	R
	Jumlah indikator	33	32	34			
	Persentase Kategori	63%	62%	65%			
		S	S	R			
		Jumlah skor kesulitan belajar matematika			99		
		Persentase kesulitan belajar matematika			63%		S

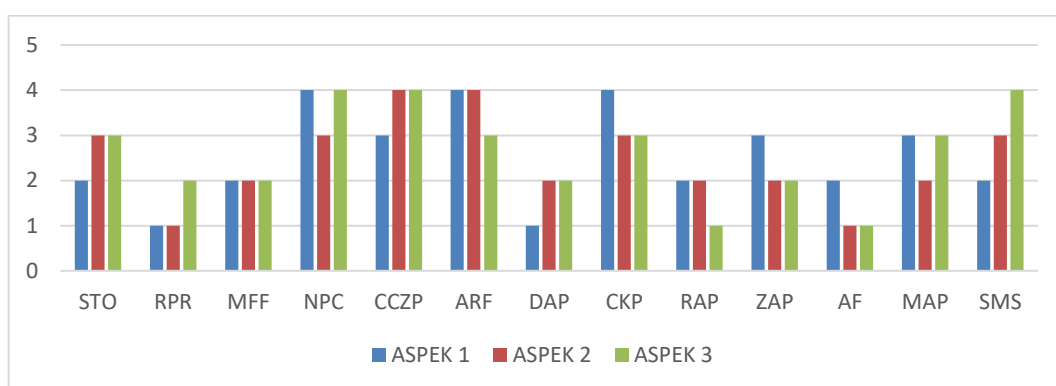
Keterangan:

Aspek 1 : Kesulitan dalam menggunakan konsep

Aspek 2 : Kesulitan dalam menggunakan prinsip

Aspek 3 : Kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah seluruh skor kesulitan belajar matematika sebanyak 99 dan persentase keseluruhan kemampuan membaca kritis sebanyak 63% dengan kategori sedang. Data ini diperoleh dari aspek 1 yaitu kesulitan dalam menggunakan konsep, mendapatkan total skor 33 dan presentase 63% dari 13 siswa yang masuk dalam kategori sedang. Aspek 2 yaitu kesulitan dalam menggunakan prinsip, mendapatkan total skor 32 dengan presentase 62% dari 13 siswa yang masuk dalam kategori sedang. Aspek 3 yaitu kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal, mendapatkan total skor 34 dengan presentase 65% dari 13 siswa yang masuk dalam kategori rendah.



Gambar 1. Diagram tingkat kesulitan belajar pada tiap aspek berdasarkan hasil tes

Kesulitan belajar merupakan hambatan yang dialami siswa dalam proses belajar mengenai mata pelajaran matematika materi operasi pecahan siswa kelas V SD Negeri 2 Pakisrejo. Berdasarkan hasil tes soal yang diberikan oleh peneliti, aspek 1 yaitu kesulitan dalam menggunakan konsep dialami oleh 7 dari 13 siswa atau sebesar 54%. Aspek 2 yaitu kesulitan

dalam menggunakan prinsip dialami oleh 7 dari 13 siswa atau sebesar 54%. Aspek 3 yaitu kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal dialami oleh 6 dari 13 siswa atau sebesar 46%.

Kesulitan dalam Menggunakan Konsep. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti; pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan. Artinya adalah sebuah ide atau gagasan yang dinyatakan dalam satu kata atau sebuah simbol. Konsep adalah ide yang diabstrakkan dari peristiwa konkret. Belajar konsep adalah belajar memahami sifat-sifat dari benda konkret atau peristiwa-peristiwa, untuk dikelompokkan satu jenis (Rahmillah, 2022). Salah satu contoh konsep misalnya; merah, putih, hijau, dan kuning, digeneralisasikan sebagai “warna”. Contoh lain seperti membaca buku, mengerjakan tugas kuliah, disebut dengan “belajar”. Sehingga warna, dan belajar adalah konsep. Fungsi dari konsep sangat beragam, akan tetapi pada umumnya konsep berfungsi untuk mempermudah seseorang dalam memahami suatu hal. Kesulitan dalam menggunakan konsep, serupa juga dialami oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Pakisrejo Tulungagung dalam menyelesaikan soal tes materi operasi pecahan. Karena terdapat siswa yang tidak tepat dalam menerjemahkan bentuk, isi/ilustrasi dari soal, dan adanya siswa yang tidak tepat dalam menggunakan rumus yang sesuai dengan kondisi prasyarat berlakunya rumus. Kategori kesulitan belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan konsep diperoleh persentase 63% dengan kriteria sedang.

Kesulitan dalam Menggunakan Prinsip. Prinsip (principlial) yang berarti permulaan, titik awal yang darinya lahir hal-hal tertentu. Prinsip dapat juga diartikan azas atau kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir dan bertindak (Rahmillah, 2022). Prinsip belajar adalah landasan berpikir, dan sumber motivasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didiknya. Prinsip ini dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran untuk dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Sehingga secara keseluruhan prinsip belajar dapat diartikan sebagai suatu transfer belajar antara pendidik dan peserta didik sehingga mengalami proses perkembangan dari proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan secara terus menerus dan diharapkan peserta didik akan mampu dalam menghadapi permasalahan dengan sendirinya melalui teori-teori atau pengalaman-pengalaman yang telah diterimanya. Dalam penelitian ini, aspek kesulitan dalam menggunakan prinsip, diperoleh persentase 62% dengan kriteria sedang. Karena 7 dari 13 siswa tidak tepat dalam menentukan sifat-sifat operasi hitung baik sifat menggabungkan, memisahkan, menyatukan atau memilah. Maksud dari sifat operasi hitung tersebut ialah penjumlahan, pengurangan,

perkalian, maupun pembagian. Kemudian siswa tidak dapat menyelesaikan perhitungan, sehingga siswa tidak mampu memecahkan masalah yang ditanyakan pada soal.

Kesulitan dalam Menggunakan Masalah-Masalah Verbal. Kemampuan verbal adalah kemampuan memahami ide-ide yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata (Rahmillah, 2022). Maksudnya ialah baik kemampuan siswa dalam mengartikan kata-kata atau kalimat dalam soal maupun kemampuan siswa dalam menarik suatu kesimpulan dari soal maupun jawaban dari suatu pemecahan masalah yang telah diselesaikan. Dalam penelitian ini, aspek kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal memperoleh persentase sebanyak 65% dengan kriteria rendah. Karena terdapat 6 dari 13 siswa yang tidak tepat dalam menerjemahkan soal cerita ke dalam model matematika.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa kesulitan belajar matematika pada materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SD Negeri 2 Pakisrejo Tulungagung ialah; 1) Sebanyak 7 dari 13 siswa atau 54% siswa mengalami kesulitan belajar dalam menggunakan konsep, 2) Sebanyak 7 dari 13 siswa atau 54% siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan prinsip, dan 3) Sebanyak 6 dari 13 siswa atau 46% siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan masalah-masalah verbal.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Annisah, S. (2015). *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Metro Timur: Stain Jurai Siwo Metro.
- Hapsah, H. (2015). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal-Soal Pemecahan Masalah Bentuk Pecahan pada Peserta Didik Kelas V MI Tajmilul Akhlaq Kota Makassar. *Skripsi*. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/10850/>
- I Made, S. (2018). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 144–155. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14417>
- Ibrahim, R. Y., Arsyad, A., & Katili, N. (2022). Analisis Kesulitan Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12-18. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/Laplace/article/view/916>
- Minsih, Yusa, P., Hera, T., & Mujahid, I. (2020). Pembelajaran Bagi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 133-141. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41130>

- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurhafifah, A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Karang Tengah 5. *SKRIPSI UIN Syarif Hidayatullah*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64086>
- Rahmaningtyas, I. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Ditinjau Dari Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN Grobogan 02. *Doctoral dissertation*. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/19181/>
- Rahmillah, M. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Pecahan Siswa Kelas V MIN 13 Aceh Besar. *Doctoral dissertation*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26088/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swaratifani, Y., & Budiharti, B. (2022). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD Mutiara Persada. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v1i1.120>



## Pengembangan Media Pembelajaran Infografis berbasis *Canva* pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Nadia Eka Putri<sup>1\*</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2</sup>

nadiaeka952@gmail.com<sup>1\*</sup>, riafajrin88@yahoo.co.id<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** The background of this research is that many teachers only use the lecture method without the help of learning media when learning. This causes students to feel bored and sleepy in learning, in addition to the lack of interest in learning students. Therefore, it is necessary to use learning media that can overcome these obstacles and make learning more interesting and easier to understand. Especially in learning the subject of Science on the Distribution of Flora and Fauna in Indonesia. The purpose of this study is to describe the process, validity, and implementation of the development of Canva-based infographic learning media on the distribution of flora and fauna in Indonesia for grade V students at SDN I Pelem, Campurdarat District. This study uses the ADDIE development model. The results of the study showed validity with an average value of 79.51% with the category "quite valid". Implementation has an average value of 96.78% with the category "media implementation is said to be good". So it can be concluded that the development of Canva-based infographic learning media on the material on the distribution of flora and fauna in Indonesia for grade V students at SDN I Pelem, Campurdarat District is "quite valid and good" in the learning process.

**Keywords :** Infographic Media, Canva, Flora Fauna.

**Abstrak :** Penelitian dilatarbelakangi oleh banyaknya guru yang ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan serta mengantuk dalam pembelajaran, selain itu kurangnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengatasi hambatan tersebut dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Khususnya pada pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses, kevalidan, dan implementasi pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *canva* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dengan nilai rata-rata 79,51% dengan kategori "cukup valid". Implementasi memiliki nilai rata-rata 96,78% dengan kategori "implementasi media dikatakan baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *canva* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat "cukup valid dan baik" dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Infografis, Canva, Flora Fauna.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak signifikan pada semua bidang kehidupan. Begitu juga pada sektor pendidikan. Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi perkembangan IPTEK, di mana individu diharapkan mampu menguasai informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kemampuan dalam memperoleh, memilih, dan mengelola informasi. Dunia pendidikan sangat membutuhkan kontribusi IPTEK dalam proses belajar-mengajar, terutama untuk menarik minat dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan (Khusna et al., 2022). Pada proses pembelajaran saat ini, diperlukan peran pendidik yang memiliki jiwa kreativitas, inovasi, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melupakan nilai-nilai budaya yang mendasar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus dapat memenuhi dan memfasilitasi kebutuhan pendidikan peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu langkah konkret dalam proses pembelajaran adalah memilih media pembelajaran yang tepat (Mansur & Rafiudin, 2020). Oleh karena itu, untuk menyampaikan materi dengan efektif kepada peserta didik, pendidik dapat mengembangkan metode yang kreatif dan mendukung dengan memanfaatkan berbagai media, khususnya dalam konteks pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan bagian penting dari kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar (SD) di Indonesia. IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar peserta didik (Rusilowati, 2022). Hal ini karena IPAS mencakup berbagai bidang pengetahuan yang luas dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Oktiviani et al., 2017). Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan mata pelajaran lain. Rencana pembelajaran perlu dibuat terlebih dahulu agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran.

Penetapan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS (Rusilowati, 2022). Implementasi media pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci dalam proses pendidikan. Sukiman menyatakan bahwa keberhasilan proses belajar dan pencapaian hasil pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran (Astutik & Hendriani, 2023). Media pembelajaran



berperan dalam meningkatkan pemahaman materi, memfasilitasi interpretasi data, memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih antusias, serta menyediakan informasi yang akurat dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan pada era digital seperti sekarang ialah media infografis.

Infografis merupakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang mampu mengkomunikasikan informasi dengan efektif kepada pembaca melalui visualisasi data dan informasi yang kompleks. Dengan menggunakan teks yang ringkas, gambar-gambar yang relevan, dan angka-angka yang disajikan secara visual, infografis memungkinkan pembaca untuk lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Materi yang biasanya memerlukan minat baca yang tinggi dapat disajikan dalam bentuk infografis dengan sentuhan kreatif, estetika yang menarik, dan ilustrasi yang tepat, sehingga membuat pembaca lebih tertarik untuk menyimak dan mengerti informasi yang disampaikan (Senjaya et al., 2019). Dengan demikian, infografis menjadi alat yang efektif untuk menyajikan informasi yang panjang dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami (Nasution & Diansyah, 2020).

Berdasarkan hasil pra observasi yang peneliti lakukan ketika mengikuti program Kampus Mengajar (KM) di SDN I Pelem, peneliti menemukan fakta bahwasanya masih banyak guru yang ketika proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Metode ceramah dan penggunaan bahan ajar yang kurang tepat sering kali menyebabkan kebosanan dan rasa mengantuk pada peserta didik selama proses pembelajaran. Masalah lain yang sering muncul adalah kurangnya minat belajar peserta didik, terutama di kalangan anak laki-laki, yang menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Tidak hanya itu, beberapa peserta didik juga cenderung mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengatasi hambatan tersebut dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Khususnya pada pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

Penelitian seputar pengembangan media pembelajaran infografis telah banyak dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian dari Nila Rahma Afriani, Arifin Maksum, dan Siti Rohmi Yulianti (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Keseluruhan hasil uji kelayakan dan uji pengguna media infografis berbasis android yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV masuk dalam kategori baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan media sangat baik dalam pembelajaran IPS di sekolah

dasar. Media ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran IPS, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Afriani et al., 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D). Menurut Sujadi, jenis penelitian *research and development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sartika, 2022). Pada penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk membuat pengembangan media pembelajaran infografis dengan menggunakan bantuan aplikasi canva. Model pengembangan ini terdiri dari analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluation) (Khofifah et al., 2023). Penelitian dilakukan di SDN 1 Pelem pada tanggal 2 Mei hingga tanggal 2 Juni 2024 di kelas V dengan mata pelajaran IPAS, khususnya materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Studi ini melibatkan siswa dari kelas V SDN 1 Pelem dan Guru kelas V SDN 1 Pelem.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu skor yang diperoleh dari lembar validasi infografis berbasis aplikasi canva pada materi persebaran flora dan fauna yang sudah diisi oleh validator ahli. Data hasil validasi digunakan dalam analisis kelayakan (validitas) infografis yang telah dikembangkan. Data selanjutnya adalah hasil skor validasi angket respon yang disebarakan kepada peserta didik di SDN I Pelem Tulungagung. Instrumen penelitian merupakan alat dalam mengumpulkan suatu data penelitian, yang mana data tersebut dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian penelitian ini meliputi: 1) angket validasi ahli media; 2) angket validasi ahli materi; dan 3) angket respon peserta didik. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan disajikan dengan bentuk tabel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan media infografis dari analisis CP dan ATP yang digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran infografis yang mengacu pada model ADDIE sebagai langkah awal analisis. Penelitian pengembangan ini dianalisis meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri Pelem Campurdarat Tulungagung. Berdasarkan pengembangan media pembelajaran infografis pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia pada siswa kelas

V SD Negeri 1 Pelem Campurdarat Tulungagung dengan pengembangan dan penelitian menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil penelitian penilaian angket validasi ahli media dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Nilai	Keterangan
<b>Tampilan (Layout)</b>			
1.	Tampilan infografis indah dan rapi	3	Cukup Setuju
2.	Tampilan infografis dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	3	Cukup Setuju
3.	Penataan yang baik pada media secara keseluruhan	3	Cukup Setuju
4.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4	Setuju
5.	Gambar dan tulisan pada media infografis yang ditampilkan jelas	4	Setuju
6.	Gambar -gambar pada infografis layak untuk digunakan	4	Setuju
7.	Perpaduan warna pada tampilan infografis sesuai	4	Setuju
<b>Tulisan</b>			
8.	Warna huruf ( <i>font</i> ) pada tampilan infografis	3	Cukup Setuju
9.	Huruf yang jelas dan mudah dibaca	3	Cukup Setuju
10.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	3	Cukup Setuju
11.	Spasi antar baris susunan teks normal	3	Cukup Setuju
12.	Spasi antar huruf normal	4	Setuju
13.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	Setuju
14.	Media menampilkan sumber pada setiap gambar	3	Cukup Setuju
<b>Kemudahan Teknis</b>			
15.	Media mudah digunakan	4	Setuju
16.	Program media sederhana dalam implementasinya	4	Setuju
<b>Aspek Fungsi Keseluruhan</b>			
17.	Dengan menampilkan gambar yang menarik, media dapat menarik perhatian peserta didik	3	Cukup Setuju
18.	Media yang dibuat sesuai jika digunakan peserta didik usia 10-12 tahun	4	Setuju
<b>Total skor yang diperoleh</b>			<b>53</b>
<b>Jumlah maksimal skor</b>			<b>72</b>
<b>Presentase</b>			<b>73,61%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Cukup Baik</b>

Hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh validator mendapatkan skor presentasi 73,61%. Hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka termasuk dalam kategori cukup baik/cukup valid/cukup layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Nilai	Keterangan
<b>Kompetensi</b>			
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	3	Cukup Setuju
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	3	Cukup Setuju
3.	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran (IPTP)	3	Cukup Setuju
<b>Kualitas Materi</b>			
4.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	4	Setuju
5.	Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh	3	Cukup Setuju
6.	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media pembelajaran	3	Cukup Setuju
7.	Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik	4	Setuju
8.	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan	3	Cukup Setuju
9.	Kelengkapan materi	4	Setuju
10.	Kedalaman dan keluasaan materi	3	Cukup Setuju
<b>Keterbacaan</b>			
11.	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	4	Setuju
12.	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	4	Setuju
<b>Total skor yang diperoleh</b>			<b>41</b>
<b>Jumlah maksimal skor</b>			<b>48</b>
<b>Presentase</b>			<b>85,41%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Baik</b>

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator materi media infografis mendapatkan skor 85,41 % hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka termasuk dalam kategori baik/valid/layak.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Respon Siswa (Skor %)
1.	NDA	41
2.	CH	42
3.	DASP	44
4.	UKN	44
5.	FH	39
6.	ES	44
7.	IEP	44
8.	LAS	44
9.	KNHI	40
10.	NT	44
11.	ZA	42
12.	MWT	42
<b>Total Skor</b>		<b>511</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>528</b>
<b>Presentase</b>		<b>96,78%</b>

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh praktisi mencapai 96,78%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor pencapaian termasuk dalam kategori baik/valid/layak. Data kepraktisan ini diperoleh dari hasil uji coba ke 12 siswa kelas V SDN 1 Pelem.

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE dengan menggunakan 5 tahap yaitu, tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini dianalisis meliputi sebagai berikut. Tahap pertama yaitu analisis melakukan observasi di sekolah dengan melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Pelem Campurdarat Tulungagung. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menemukan bahawa guru saat melakukan kegiatan pembelajaran masih menggunakan buku paket dan buku pendamping siswa dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap desain, tahapan ini dapat dilakukan setelah menegetahui masalah yang terdapat di sekolah tersebut sehingga peneliti membuat media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Tahap ketiga yaitu pengembangan, merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran infografis berbasis canva dan kemudian diujikan kevalidannya pada ahli media dan ahli materi. Tahap keempat adalah tahap implementasi, merupakan tahapan uji coba media pembelajaran infografis berbasis canva kepada siswa kelas V SDN 1 Pelem. Tahap implementasi dimulai dengan uji coba terlebih dahulu guna mengetahui tingkat kepraktisan media. Selain itu, tahap uji coba ini ditujukan untuk mencari kekurangan dari media infografis sebagai dasar untuk bahan evaluasi media. Yang terakhir adalah tahap evaluasi, merupakan tahapan memperbaiki media infografis infografis berbasis canva. Dasar dari evaluasi adalah masukkan-masukkan dari ahli media maupun ahli materi dan dari responden (siswa).

Tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna dinyatakan valid apabila media pembelajaran yang digunakan tepat, mendukung isi materi pembelajaran dan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar maka media media pembelajaran tersebut valid. Hasil data validasi terdapat 2 validator yaitu, validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media mendapatkan hasil presentase kevalidan 73,61% dan validator ahli materi mendapatkan preesntase kevalidan 85,41%. Berdasarkan data tersebut, maka rata-rata presentase kevalidan media pembelajaran adalah 79,51%. Dari presentase tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran infografis

berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna cukup valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingkat ketererapan pengembangan media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia ditentukan dengan penilaian angket respon dari siswa. Respon siswa dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pelem Campurdarat Tulungagung dengan jumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berisikan beberapa aspek yaitu terkait media, materi dan bahasa yang memperoleh skor 96,78% dengan kategori baik/valid/layak yang artinya media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia layak/dapat digunakan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat dilakukan dengan metode ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Kevalidan pengembangan media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat mendapatkan kategori cukup layak atau cukup valid dengan rata-rata persentase dari ahli media dan ahli materi sebesar 79,51%. Implementasi media pembelajaran infografis berbasis canva pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia peserta didik kelas V di SDN I Pelem Kecamatan Campurdarat memperoleh nilai kepraktisan dari peserta didik sebesar 95,83%, sehingga implementasi media dikatakan baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>
- Astutik, L. Y., & Hendriani, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Dalam Pembelajaran IPS Subtema Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di Kelas VIII MTsN 1 Ngawi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 19–27. <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/110>

- Sudiar, K. A., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan LKPD *Berbasis Project Based Learning* Pada Materi Perubahan Bentuk Energi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(6), 4641–4654 .  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9198>
- Khusna, N. I., Auliyak, A., & B., K. (2022). Pemanfaatan Video Youtube Sebagai Media Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP. *Jurnal Education Social Science*, 2, 106 .<https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/epi/article/view/6098>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Nasution, A. H., & Diansyah, A. (2020). Pengembangan Media Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah di Tingkat SMA. *Jurnal Sekolah PGSD*, 4(3), 263  
<https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18925>
- Oktiviani, L., Riyadi, A., & Sari, M. W. (2017). Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Berbasis Multimedia. In: SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika. <http://repository.upy.ac.id/1466/>
- Rusilowati, A. (2022). Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Sartika, D. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Pada Tema 3 Subtema 3 Kelas Lv Di Min 12 Aceh Tengah. Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan .<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24437/>
- Senjaya, W. F., Karnalim, O., Handoyo, E. D., Santoso, S., Tan, R., Wijanto, M. C., & Edi, D. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–62.  
<https://doi.org/10.24071/aa.v2i1.2136>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.