

**Volume 3 Nomor 3
Tahun 2024**

ISSN (Online)

2599-0756

Jurnal Simki
Postgraduate



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



Postgraduate *Jurnal Simki*

ISSN (Online): 2599-0756

Volume 3. Nomor 3. Halaman 186-288. 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

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

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

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

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

Sekretariat:

Novita Dewi Rosalia, S.Pd

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



Volume 3. Nomor 3. Halaman 186-288. Tahun 2024

Daftar Isi

Pengaruh Minat Baca terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 7 Kampungdalem Tulungagung Sulistyoningsih Puspitosari, Frita Devi Asriyanti (Universitas Bhinneka PGRI)	186-194
Pengembangan Media Interaktif berbasis <i>Mobile</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKS Veteran 1 Tulungagung Mokhammad Nur Kafi, Nurna Listya Purnamasari (Universitas Bhinneka PGRI)	195-205
Pengembangan LKPD berbasis Pendekatan Saintifik berbantuan <i>Liveworksheet</i> pada Materi Gaya Kelas IV SD Gandes Sekar Arum, Rohmatus Syafi'ah (Universitas Bhinneka PGRI)	206-217
Pengaruh Karakter Disiplin terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung Ragil Tania Anisah, Aldila Wanda Nugraha (Universitas Bhinneka PGRI)	218-229
Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem Della Hana Tista, Ria Fajrin Rizqy Ana (Universitas Bhinneka PGRI)	230-238
Implementasi Ekstrakurikuler Bahasa Inggris <i>No What-What English Party</i> di SDN 3 Tanggunggunung Elyziah Tri Nurcahyanti, Yasip (Universitas Bhinneka PGRI)	239-246
The Role of Vlog Assignments in Developing Pragmatic Skills Among Students at University Level Tria Rahayu Ramadhani, Rifqoh Nu'ma Anisah, Abdu Dzulhaq Laqod Fathr (Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)	247-255
Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2024/2025 Bima Kukuh Dwi Pamungkas, Mohammad Nur Kholis, Riyan Asrul Unus, Vaza Deefath Az Azka, Dwi Fany Prayoga, Aditya Sukma Ramadhan, Dewi Yuliana (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	256-267
Implementasi Media Konkret Papan Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN Sukorejo Bintan Taskurina Hardiningtyas, Bella Mei Gita Lucyana, Muchammad Faiz Agam, Serli Nofita Sari, Shara Habibah (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	268-278

Pembelajaran Fiqih di Pondok Pesantren <i>Daarul Amiin Islamic Boarding School</i> Dinda Husnainah Sobirin, Erik Wilgian Ramadhan, A. Yasin Nahrowi (Universitas Garut)	279-288
--	---------



Pengaruh Minat Baca terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 7 Kampungdalem Tulungagung

Sulistyoningsih Puspitosari^{1*}, Frita Devi Asriyanti²
ningsihsulistyoyo487@gmail.com^{1*}, reyhe.butterfly@gmail.com²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : Reading interest is a person's desire for works presented in writing. The purpose of the study was to determine the effect of reading interest on the learning outcomes of students at SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. This study was quantitative with an *ex post facto* type. The sampling technique used purposive sampling based on the class level of students with 40 respondents. The data collection technique used a reading interest questionnaire and a Pancasila education learning outcome test. The data analysis technique used a simple linear regression test to determine the magnitude of the effect of reading interest on the learning outcomes of Pancasila education. The results of the study showed that the average reading interest of students was 69.76 with a high category and learning outcomes of 65.37 with a fairly good category. Based on the hypothesis test conducted, there was a unidirectional and positive influence between students' reading interest and Pancasila education learning outcomes, with a sig. value of 0.000 and a tcount value of 6.711 greater than 2.024 ttable. The magnitude of the relationship between reading interest and learning outcomes is 0.542. Students' reading interest has a 54.2% influence on the learning outcomes of Pancasila education and 45.8% is caused by other factors that were not studied. It is hoped that through this study, it can provide information and references for further research, especially those that examine students' reading interest.

Keywords : Learning Outcomes, Pancasila Education, Reading Interest.

Abstrak : Minat baca merupakan hasrat seseorang terhadap karya yang disajikan dalam tulisan. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh minat baca terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* berdasarkan jenjang kelas peserta didik sebanyak 40 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat baca dan tes hasil belajar pendidikan pancasila. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh minat baca terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. Hasil penelitian diketahui rata-rata minat baca peserta didik sebesar 69,76 dengan kategori tinggi dan hasil belajar sebesar 65,37 dengan kategori cukup baik. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan terdapat pengaruh yang searah dan positif antara minat baca peserta didik dengan hasil belajar pendidikan pancasila, dengan nilai sig. Sebesar 0,000 dan nilai t_{hitung} 6,711 lebih besar dari 2,024 t_{tabel} . Besarnya hubungan minat baca dengan hasil belajar yaitu 0,542. Minat baca peserta didik berpengaruh sebesar 54,2% terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan 45,8% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Harapannya melalui penelitian ini, dapat memberikan

informasi dan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya yang mengkaji minat baca peserta didik.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Minat Baca, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan keberdayaan seseorang dalam mengembangkan kemampuan baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur (Tarwani & Herdiana, 2021). Pendidikan adalah kegiatan berkelanjutan yang ditempuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan menjadi faktor krusial keberhasilan suatu bangsa, hal ini tertuang dalam dasar negara republik Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Haryono & Sunarso, 2019) Pendidikan dapat membentuk karakter, pola pikir, pengetahuan dan keterampilan seseorang sejak usia dini. Keberhasilan pendidikan didorong oleh banyak faktor salah satunya yaitu adanya peserta didik yang terlibat (Nur & Sulistyawati, 2024). Peserta didik sebagai target utama dalam pendidikan dituntut untuk memiliki berbagai kecakapan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Marina, 2024) Peserta didik pada tingkat sekolah dasar berada pada masa emas yaitu periode paling baik dalam menempuh pendidikan Periode ini adalah momen paling tepat untuk membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai luhur dan budi pekerti. Karakter peserta didik dapat diwujudkan melalui pendidikan pancasila.

Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila dapat diwujudkan melalui keterampilan peserta didik secara individual. Salah satu keterampilan yang mendukung keberhasilan tujuan pendidikan yaitu keterampilan literasi peserta didik yang dapat diwujudkan melalui aktivitas membaca (Nur & Sulistyawati, 2024). Besarnya minat baca peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan. Membaca dapat memperluas wawasannya peserta didik, mempertajam gagasan, dan meningkatkan sebuah kreativitas (Simbolon *et al.*, 2022) Tanpa adanya kegiatan membaca, tidak memungkinkan seluruh ilmu yang diperoleh dapat diserap, sehingga budaya membaca harus dikembangkan sejak usia dini. Membaca memiliki kapabilitas yang cukup krusial dalam proses belajar, khususnya di tingkat sekolah dasar. Peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan melalui kebiasaan membaca. Ketuntasan pembelajaran meliputi berbagai kemampuan dan keterampilan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebut hasil belajar (Mahmur *et al.*, 2020). Kegiatan membaca dapat mengasah pengetahuan dan daya ingat peserta didik sehingga dapat menunjang hasil belajar peserta didik (Nur & Sulistyawati, 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 7 Kampungdalem Tulungagung ini peserta didik kelas V kurang mempunyai keinginan untuk aktivitas belajar terutama dalam

membaca. Fakta yang terjadi, aktivitas belajar menjadi hal yang kurang diminati karena zaman sekarang peserta didik itu lebih tertarik dengan *handphone* untuk bermain *game* (Noval Airlangga & Suyono, 2024). Penggunaan *handphone* yang berlebihan, membuat beberapa siswa melalaikan kewajibannya untuk belajar. Sementara waktu aktivitas belajar, minat adalah satu hal yang memegang peranan penting, karena minat memiliki dampak yang besar akan keberhasilan belajar. Sejalan dengan temuan Ulandari *et al.* (2023) minat baca peserta didik di Indonesia masih terbilang rendah, sesuai dengan hasil survei PISA Indonesia masih di peringkat ke 74 dari 79 negara. Terungkap bahwa rendahnya minat baca peserta didik masih diambang kritis sehingga perlu ditingkatkan.

Pendidikan pancasila menjadi pondasi penanaman budi luhur peserta didik. Namun dibalik pentingnya pendidikan pancasila, fakta mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati oleh peserta didik. Putri *et al.* (2023) mengemukakan bahwa kebanyakan peserta didik memandang pelajaran Pendidikan Pancasila cukup sulit, karena peserta didik harus mempunyai pemahaman yang sangat luas. Hal ini sejalan dengan (Mislawati, 2023) yang mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat kurang diminati peserta didik dan membosankan serta banyak menghafal. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, muncul dugaan minat baca peserta didik berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini mendasari penelitian pengaruh minat baca terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik. Dengan demikian, pengaruh minat baca peserta didik terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila perlu dilakukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan termasuk penelitian *ex post facto* dengan melihat gejala atau kejadian yang sudah ada secara apa adanya. Penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y). Data dianalisis dengan teknik regresi linear sederhana yang memerlukan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas menggunakan program SPSS 22. Penelitian ini dilakukan di SDN 7 Kampungdalem Kabupaten Tulungagung. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas VA dan VB sejumlah 40 peserta didik yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel ditentukan berdasarkan jenjang kelas peserta didik yang telah menempuh pembelajaran pendidikan pancasila. Instrumen yang digunakan berupa angket minat baca yang terdiri dari 24 item pernyataan.

Angket telah terstandarisasi dan terdiri atas beberapa indikator meliputi perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca dan emosi dalam membaca. Hasil validitas angket minat baca dinyatakan valid berdasarkan matriks Gregory dengan skor 1,00 dan reliabilitas berdasarkan matriks Borich dengan skor 89,29% sebagai bukti konstruk. Angket ini menggunakan skala likert 4 poin persetujuan yang kemudian diolah menjadi data interval. Adapun hasil belajar pendidikan pancasila diperoleh dari nilai tes hasil belajar pancasila yang telah terstandarisasi dengan skor validitas sebesar 1,00 dan skor reliabilitas sebesar 95,24%. Hasil minat baca dan hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Skor yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

Minat baca dan hasil belajar peserta didik dianalisis dengan memberikan penilaian dan kategori. Pedoman penilaian pada angket minat baca dapat ditinjau pada tabel 1, kategorisasi minat baca dapat dilihat pada tabel 2 dan kategorisasi tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1. Pedoman penskoran angket minat baca

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

Tabel 2. Kriteria kategorisasi minat baca dan hasil belajar

Skor	Kriteria
$0 \leq P < 20$	Sangat Rendah
$20 \leq P < 40$	Rendah
$40 \leq P < 60$	Cukup
$60 \leq P < 80$	Tinggi
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi

Data minat baca dan hasil belajar peserta didik di analisis menggunakan SPSS 22. Uji hipotesis yang digunakan berupa uji regresi linear sederhana. Rumusan hipotesis statistik terdiri dari H_0 (tidak terdapat pengaruh antara minat baca dengan hasil belajar pendidikan pancasila) dan H_a (terdapat pengaruh antara minat baca dengan hasil belajar pendidikan pancasila). pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi, jika $sig. < 0,05$ mengandung arti ada

pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dan apabila sig, > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis angket minat baca peserta didik diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik kelas VA dan VB SDN 7 Kampungdalem secara langsung. Jumlah skor yang didapatkan diolah menggunakan persamaan pada rumus 1 dan dikategorikan berdasarkan kriteria pada tabel 4. Perolehan hasil minat baca dan hasil dan hasil belajar secara keseluruhan diinterpretasikan berdasarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata persentase minat baca dan hasil belajar peserta didik

Variabel	Skor	Kategori
Minat Baca	69,37	Tinggi
Hasil Belajar	65,23	Tinggi

Mengacu pada tabel 3 diketahui nilai rata-rata minat baca peserta didik kelas VA dan VB SDN 7 Kampungdalem senilai 69,37 pada kategori tinggi. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VA dan VB SDN 7 Kampungdalem berada pada kriteria tinggi dengan nilai sebesar 65,23. Berdasarkan hasil analisis angket minat baca, persentase jumlah siswa kelas VA dan VB berdasarkan tingkat minat baca terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase minat baca dan hasil belajar peserta didik

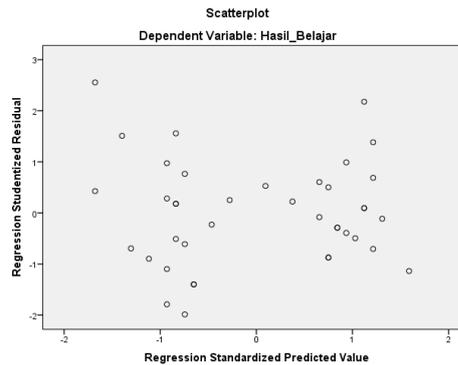
No	Skor	Kriteria	Minat Baca		Hasil Belajar	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	$0 \leq P < 20$	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
2.	$20 \leq P < 40$	Rendah	0	0%	10	25%
3.	$40 \leq P < 60$	Cukup	9	23%	10	25%
4.	$60 \leq P < 80$	Tinggi	20	50%	16	40%
5.	$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi	11	28%	4	10%

Tabel 4 memuat informasi minat baca peserta didik kelas VA dan VB sebesar 23% terhimpun ditingkat cukup, 50% ditingkat tinggi dan 28% ditingkat sangat tinggi. Perolehan hasil belajar peserta didik diketahui sebesar 25% ditingkat rendah, 25% berada ditingkat cukup, 40% ditingkat tinggi dan 10% berada ditingkat sangat tinggi. Skor minat baca dan hasil belajar peserta didik digunakan untuk uji regresi sederhana menggunakan program SPSS 22. Sebelum uji regresi linear sederhana dilakukan, perlu adanya uji prasyarat berupa uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas. Hasil uji normalitas, uji linearitas dan heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel 5 dan gambar 1.

Tabel 5. *Output* uji normalitas dan linearitas minat baca dan hasil belajar peserta didik

	Normalitas (sig)	Linearitas (sig)
Minat Baca	0,910	0,552
Hasil Belajar		

Uji normalitas minat baca (X) dengan hasil belajar (Y) berdasarkan nilai sig = 0,910 > 0,05 sehingga dapat diartikan bahwa data terdistribusi normal. Pada uji linearitas diperoleh hasil sig = 0,552 > 0,05 sehingga dapat diasumsikan hubungan minat baca dengan hasil belajar peserta didik adalah linear.



Gambar 1. Grafik *scatterplot*

Grafik *scatterplot* pada gambar 1 mengindikasikan sebaran data yang diilustrasikan melalui titik-titik terdapat skema yang jelas dan menyebar di atas dan di bawah titik nol pada sumbu vertikal, sehingga dapat dikkonklusikan bahwa tidak ada heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

Tabel 6. *Output* uji regresi linear sederhana minat baca terhadap hasil belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	15.529	7.520		2.065	.046
Minat_Baca	.714	.106	.736	6.711	.000

Berdasarkan hasil hipotesis pada tabel 6 diperoleh nilai *constant* (a) sebesar 15.529 dengan nilai minat baca (b/koefisien regresi) sebesar 0,714 sehingga dapat dirumuskan persamaan regresi linear variabel X dan variabel Y sebagai berikut. $Y = a + bX$, $Y = 15.529 + 0,714X$. Persamaan mengandung makna bahwa konstanta (α) sebesar 1 artinya, apabila skor minat baca (X) sebesar nol maka nilai konsisten hasil belajar peserta didik (Y) sebesar 15.529. Nilai koefisien regresi variabel X sebesar 0,714 menjelaskan bahwa, apabila minat baca meningkat sebesar 1 poin mengakibatkan penambahan skor hasil belajar sebesar 0,714 satuan. Nilai koefisien regresi bernilai positif maka dapat diartikan bahwa minat baca peserta didik berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya, sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y} =$

15.529 + 0,714X.

Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh pada tabel diatas sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian maka terdapat pengaruh yang signifikan antara minat baca peserta didik dengan hasil belajar pendidikan pancasila kelas VA dan VB SDN 7 Kampungdalem. Hipotesis penelitian dapat pula ditinjau melalui uji t dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan perbedaan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh minat baca terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,711 lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,024 ($6,711 > 2,024$) dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh minat baca terhadap hasil belajar. Besarnya pengaruh minat baca peserta didik terhadap hasil belajar dapat diketahui melalui nilai *R square* yang diperoleh dari perhitungan statistik menggunakan koefisien determinasi. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. *Output* uji koefisien determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 ^a	.542	.530	7.41812

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diketahui bahwa besarnya nilai hubungan R_{square} antara minat baca dengan hasil belajar yaitu sebesar 0,542 mengandung makna pengaruh minat baca peserta didik terhadap hasil belajar pendidikan pancasila adalah 54,2% dan 45,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diuji pada penelitian ini. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana antara minat baca dengan hasil belajar diperoleh nilai $sig = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh antara minat baca terhadap hasil belajar. Nilai $R_{square} = 0,542$ sehingga koefisien regresi dikatakan signifikan. Pengaruh yang terjadi antara minat baca terhadap hasil belajar berpengaruh positif dan searah, artinya semakin tinggi minat baca peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajarnya sedangkan, semakin rendah minat baca peserta didik maka semakin rendah pula hasil belajarnya. Pengaruh minat baca sebagai variabel (X) terhadap hasil belajar sebagai variabel (Y) dapat dilihat berdasarkan hasil koefisien determinasinya.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor baik secara internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu minat baca. Minat baca merupakan keinginan seseorang atau gairah terhadap memaknai rangkaian kata melalui media tulis (Mahmur *et al.*, 2020). Minat baca merupakan kemampuan yang diperlukan dalam aktivitas belajar, peserta didik yang memiliki hasrat membaca tinggi cenderung mencari tahu hal-hal baru melalui kegiatan membaca. Minat baca dapat mendorong

kemauan peserta didik untuk mengulik lebih lanjut suatu topik bacaan dengan lebih mendalam. Peserta didik yang terbiasa membaca secara spontan akan lebih mudah menerima informasi dan lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar sehingga melalui kegiatan membaca dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh hasil belajar dengan lebih optimal.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat baca dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. Hasil regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh yang kuat dan positif. Besarnya pengaruh minat baca terhadap hasil belajar diperoleh dari nilai *R square* sebesar 0,524 sehingga diperoleh nilai pengaruh minat baca terhadap hasil belajar sebesar 52,4% dan 45,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Haryono, R. Dw., & Sunarso, A. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Baca dengan hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(4), 193–200. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Mahmur, Hasbullah, & Masrin. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 169–184. <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Marina. (2024). Pengaruh Minat Baca di Perpustakaan terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 4482–4489. <https://doi.org/10.37385/msej.v5i2.4717>
- Mislawati. (2023). Peningkatan Partisipasi Aktif dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di SMP Negeri I Soppeng Riaja. *Jurnal Edukasi Sainifik*, 3(1), 68–83. <https://jurnal.stkipmb.ac.id/index.php/jes/article/view/180>
- Noval Airlangga, B., & Suyono. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember. *TRILOGI: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta*, 3(2), 175–181. <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i2.57>

- Nur, D. M., & Sulistyawati, I. (2024). Pengaruh Kegiatan Literasi terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV pada Materi Kebhinekaan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4550–4555. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27206>
- Putri, M. F. J. L., Sasmita, S. K., & Ilham, M. (2023). Sikap Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1(1), 49–57. <http://dx.doi.org/10.47256/jhnb.v1i1.344>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Tarwani, A., & Herdiana, D. (2021). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 122–141. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.33258>
- Ulandari, S. N., Alam, S., Haliza, S. N., & Fatimah, W. (2023). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Sd Inpres Antang I Kota Makassar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1231–1239. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6178>



Pengembangan Media Interaktif berbasis *Mobile* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKS Veteran 1 Tulungagung

Mokhammad Nur Kafi^{1*}, Nurna Listya Purnamasari²

kafinur08@gmail.com^{1*}, nurna@stkipgrita.ac.id²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This study aims to evaluate the feasibility of developing mobile-based interactive media in Pancasila Education subjects. The procedure used is research and development with the ADDIE method. The product produced in this study is a mobile-based learning media that includes Bhinneka Tunggal Ika material with local wisdom. The feasibility test obtained a score of 94% from media experts and 95% from material experts, while the evaluation stage involved small group trials with a score of 86% and large group trials with a score of 93%. Based on these results, it can be concluded that the developed mobile-based interactive learning media is very feasible to use in the learning process, showing great potential in increasing the effectiveness of education and the relevance of the application of mobile technology in the educational environment.

Keywords : Interactive Media, Mobile, Pancasila Education.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan media interaktif berbasis mobile pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Prosedur yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan metode ADDIE. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis mobile yang mencakup materi Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Uji kelayakan memperoleh skor sebesar 94% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, sedangkan tahap evaluasi melibatkan uji coba kelompok kecil dengan skor 86% dan uji coba kelompok besar dengan skor 93%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis mobile yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pendidikan dan relevansi penerapan teknologi *mobile* dalam lingkungan pendidikan.

Kata Kunci : Media Interaktif, *Mobile*, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa-siswi mengembangkan potensinya secara aktif. Dengan demikian, mereka dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Makkawaru, 2019). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan

kapasitas individu, tetapi juga dalam membentuk karakter yang kuat dan tangguh. Pendidikan Pancasila, dalam hal ini, menjadi fondasi utama bagi perkembangan etika dan moral dalam masyarakat, dengan tujuan membentuk individu yang bertanggung jawab dan memperhatikan kepentingan bersama. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran integral dalam sistem pendidikan yang wajib dipelajari dan dipahami oleh setiap siswa dan mahasiswa untuk menciptakan generasi yang terdidik dan cinta tanah air (Novita & Widodo, 2023).

Sebelum adanya Pendidikan Pancasila di Indonesia, kurikulum pendidikan sering mengalami perubahan. Menurut Raharjo (2020), terdapat ungkapan yang sering muncul bersamaan dengan pergantian pemimpin di negeri ini, yaitu "ganti menteri, ganti kurikulum". Sejak kemerdekaan Indonesia tahun 1945, kurikulum pendidikan nasional telah mengalami perubahan beberapa kali, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, serta yang terbaru adalah kurikulum 2013. Saat ini, muncul perspektif baru mengenai kurikulum Merdeka Belajar. Dalam kurikulum Merdeka, guru tetap diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif selama kegiatan belajar mengajar di kelas (Manik et al., 2022).

Hasil observasi di SMKS Veteran 1 Tulungagung pada kelas XI TKJ dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang masih terfokus pada ceramah mengurangi interaktivitas di kelas dan membatasi partisipasi siswa dalam proses belajar. Meskipun siswa diperbolehkan membawa gawai atau *smartphone*, penggunaannya tidak teroptimalkan sehingga teknologi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Kurangnya daya tarik dalam penyampaian materi oleh guru, yang sebagian besar masih menggunakan media sederhana seperti papan tulis dan buku, menjadi kendala. Secara umum, diperlukan peningkatan metode pembelajaran dengan pendekatan yang lebih variatif dan inovatif serta integrasi teknologi secara lebih efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan meningkatkan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, terdapat tantangan ketika guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, dimana para siswa sering merasa bosan karena penggunaan media yang bersifat tradisional dan kurang interaktif.

Keadaan ini mempengaruhi efektivitas siswa dalam memahami dan mengasimilasi materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perubahan yang signifikan dalam pendekatan pembelajaran, dengan mengadopsi media yang lebih inovatif dan interaktif. Langkah ini diambil untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar sambil tetap menjadikan proses

pembelajaran lebih menarik. Penulis berinisiatif menciptakan sebuah media interaktif berbasis mobile yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting karena memiliki sejumlah keunggulan yang dapat menyediakan interaksi yang lebih luas dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memungkinkan pengalaman belajar menjadi lebih personal dan dapat disesuaikan dengan berbagai strategi pembelajaran yang beragam. Selain itu, media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Rozie, 2018). Menurut Widiyanto (2021), media pembelajaran adalah alat atau perangkat, baik *hardware* maupun *software*, yang berfungsi sebagai penunjang untuk mempermudah dan meningkatkan keberhasilan proses belajar peserta didik. Sedangkan menurut Darmini dalam Purnamasari (2019), media pembelajaran adalah kumpulan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sebagai sumber belajar.

Salah satu media interaktif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan *PowerPoint* interaktif, yang akan menjadi fondasi utama dalam pengembangan media pembelajaran. Namun, diperlukan beberapa tahapan agar dapat diintegrasikan dan dioperasikan secara optimal melalui perangkat gawai atau *smartphone*. Proses tersebut melibatkan penggunaan sejumlah *software* tertentu, termasuk Microsoft *PowerPoint*, *iSpring Suite*, dan website APK Builder. Ketiga *software* ini berperan penting dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif, di mana masing-masing memiliki fungsi untuk menyempurnakan hasil akhir dari media pembelajaran tersebut. Integrasi antara *PowerPoint* dan kedua *software* tersebut menjadi krusial untuk mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan dalam media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan tidak hanya dalam konteks jam pembelajaran tetapi juga di luar waktu tersebut. Karena sifatnya yang berupa perangkat lunak, media ini dapat diakses dengan fleksibilitas kapan pun dan di mana pun. Keunggulan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami pemahaman terhadap materi pembelajaran secara mandiri dengan pendekatan interaktif yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Salah satu media yang menetapkan tahapan-tahapan mendasar dalam rancangan pengembangan media yang simpel dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan metode sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Robert Marie Brach dalam Sugiyono (2022) mengembangkan *Instructional*

Design dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan ekstensi dari *Analysis* (Analisis), *Desaign* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluational* (Evaluasi). *Analysis*, terkait dengan proses analisis terhadap kondisi kerja dan lingkungan untuk mengidentifikasi produk yang perlu dikembangkan. *Desaign*, melibatkan pembuatan desain produk sesuai dengan kebutuhan yang ada. *Development*, adalah proses pembuatan dan pengujian produk tersebut. *Implementation* adalah penerapan produk tersebut, sedangkan *Evaluational* adalah evaluasi terhadap kesesuaian setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dengan spesifikasinya (Sugiyono, 2022).

Metode pengumpulan data adalah strategi yang digunakan peneliti untuk menghimpun informasi yang mendukung proses pengembangan aplikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung dari lingkungan belajar, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam dari subjek penelitian, dan angket digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar. Penyusunan instrumen penilaian dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk ahli media, (2) instrumen untuk ahli materi, dan (3) instrumen evaluasi respon siswa. Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian diolah untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase. Untuk mengetahui kelayakan dalam produk, peneliti menggunakan referensi rumus sebagai berikut. $Hasil = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$. Menurut Ernawati dalam Nuryanah dkk., 2021 bahwa presentase kalayakan media sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Skor

No	Skor presentase	Kategori
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 90%	Layak
5.	91% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan di kelas XI TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMKS Veteran 1 Tulungagung menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis mobile untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini dirancang untuk belajar mandiri atau di kelas melalui *smartphone*. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Robert Marie Brach dalam Sugiyono (2022) mengembangkan *Instructional Design* dengan

pendekatan ADDIE, yang merupakan ekstensi dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluational* (Evaluasi).

Tahap Pertama Analisis Data (*Analysis*) dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis mobile adalah menganalisis data. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Dalam analisis peserta didik, wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila dan pengamatan di kelas XI TKJ mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik berinteraksi dengan teman sekelas atau menggunakan *smartphone* dibandingkan memperhatikan materi yang diajarkan. Analisis materi menunjukkan bahwa materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas XI TKJ adalah Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Guru-guru Pendidikan Pancasila lebih fokus pada pemahaman materi daripada praktik langsung. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa guru-guru tidak memiliki akses ke media pembelajaran selain buku paket dan LKS, yang dapat menghambat proses belajar mengajar. Media yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika dengan memperhatikan kearifan lokal dan dikembangkan berbasis mobile dengan persyaratan sistem operasi Android minimal versi 5 atau yang lebih baru.

Tahap Kedua Desain (*Design*) Untuk mendukung pengembangan produk yang lebih terarah dan efisien, dilakukan analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan materi dan kebutuhan *hardware* dan *software*. Kebutuhan materi mencakup pemahaman tentang Bhinneka Tunggal Ika dengan kearifan lokal. Materi diperoleh dari perpustakaan sekolah dan internet, kemudian disusun, dipilah, dimodifikasi, dan dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna media. Kebutuhan *hardware* mencakup komputer dan *smartphone*. Kebutuhan perangkat lunak mencakup *PowerPoint 2019*, *ISpring Suite 9*, dan *Website 2 APK Builder*. Semua perangkat keras dan perangkat lunak harus tersedia dan siap digunakan sesuai dengan *storyboard* dan *flowchart* yang telah dibuat.



Gambar 1. Media Interaktif berbasis *mobile*

Tahap ketiga pengembangan produk (*Development*) pada tahap ini, media pembelajaran dibuat menggunakan perangkat lunak *PowerPoint* serta *ISpring Suite* untuk mengonversi file *PowerPoint* menjadi web dasar. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pembuatan media dan pengumpulan materi. Media pembelajaran dibuat menggunakan *PowerPoint* dan *ISpring Suite*. File *PowerPoint* yang telah diubah menjadi file web diekstraksi dan diubah menjadi aplikasi menggunakan *Website 2 APK Builder*. Hasilnya adalah file .APK yang bisa diinstal dan dibuka menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android. Peneliti mengumpulkan semua bahan dari buku paket Pendidikan Pancasila dan beberapa jurnal. Fitur dan template pada *PowerPoint* digunakan untuk mengolahnya menjadi satu media pembelajaran yang interaktif.

Tahap keempat implementasi (*Implementation*) setelah media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada ahli media dan ahli materi. kemudian setelah dilakukan uji validitas maka produk diimplementasikan ke peserta didik. Tahap Kelima Evaluasi (*Evaluation*) Pada fase ini, dilakukan evaluasi kelayakan penggunaan media pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan penggunaan kuesioner yang diisi oleh siswa. Uji coba dilaksanakan dalam dua fase, pertama dengan uji coba pada kelompok kecil dan selanjutnya dengan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari siswa kelas XI TKJ semester dua di SMKS Veteran 1 Tulungagung. Uji coba pada kelompok kecil memerlukan partisipasi lima siswa, sedangkan uji coba pada kelompok besar memerlukan partisipasi dua belas siswa. Evaluasi ahli media serta ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan media serta memberikan saran perbaikan produk. Penilaian dari peserta didik dan pendidik menggunakan angket untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

Kevalidan produk dalam hasil uji coba produk oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk mendapatkan skor persentase 84%. Saran yang diberikan pada tahap ini adalah untuk memperbaiki indikator pernyataan yang digunakan dalam evaluasi oleh ahli media. Selain itu, ahli media menyarankan revisi aplikasi dengan ketentuan bahwa warna harus disesuaikan dengan jenjang sekolah, serta ukuran dan warna font harus disesuaikan untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, produk kembali dinilai oleh ahli media dan mendapatkan skor persentase 94%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Komunikasi	Program mudah digunakan	5	Sangat Setuju
	Urutan informasi dalam program mengikuti logika/alur pembelajaran jelas	4	Setuju

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Desain Teknis	Program ini berinteraksi dengan baik bagi pengguna	4	Setuju
	Sudah jelas petunjuk penggunaan media ini	5	Sangat Setuju
	Kualitas Bahasa dalam program sudah baik	5	Sangat Setuju
	Tata letak dan format teks dalam program sudah baik	5	Sangat Setuju
	Penggunaan warna dalam media ini sudah bagus	5	Sangat Setuju
	Kualitas gambar dalam media ini sudah bagus	4	Setuju
	Ilustrasi yang digunakan mendukung nilai edukatif	4	Setuju
	Penggunaan animasi membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks secara visual dan menarik perhatian dengan baik	5	Sangat Setuju
	Tombol Interaktif digunakan dengan baik	5	Sangat Setuju
	Urutan penyajian informasi atau langkah-langkah dalam program berjalan secara runtut	5	Sangat Setuju
Format Tampilan	Penggunaan background dalam media sudah bagus	5	Sangat Setuju
	Keseluruhan tampilan dalam media sudah bagus	5	Sangat Setuju
Jumlah Skor		66	

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Hasil uji materi oleh ahli materi menunjukkan persentase nilai sebesar 95%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Uji materi ini dilakukan satu kali dengan tambahan beberapa masukan. Salah satu saran utama adalah untuk menambahkan materi tentang Bhinneka Tunggal Ika yang dilengkapi dengan kearifan lokal, khususnya yang berkaitan dengan daerah Kabupaten Tulungagung. Masukan ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kontekstualisasi materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan lingkungan lokal siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Keterangan
Isi Materi	Relevansi dengan kemampuan peserta didik	5	Sangat Setuju
	Kejelasan Topik	5	Sangat Setuju
	Keruntutan materi	4	Setuju
	Cakupan materi	5	Sangat Setuju
	Kesesuaian dengan evaluasi	5	Sangat Setuju
	Relevansi gambar dan ilustrasi dengan materi	5	Sangat Setuju
Desain Teknis	Kemudahan Penggunaan	5	Sangat Setuju
	Kemudahan memahami materi	4	Setuju
Jumlah Skor		38	

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

Setelah dilakukan uji oleh ahli media dan ahli materi, produk tersebut diimplementasikan terlebih dahulu pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik yang dipilih secara acak tanpa mempertimbangkan tingkat kepintaran mereka guna mendapatkan sampel yang representatif. Pada implementasi kelompok kecil, peserta didik dibagikan instrumen untuk menilai persentase kelayakan dan memberikan masukan untuk media tersebut. Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase nilai 86% (layak).

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Hasil Analisis	Persentase (%)	Keterangan
1.	Apa pendapatmu tentang penggunaan media pembelajaran ini.	20	80%	Layak
2.	Bagaimana pengalaman anda dalam memilih menu program pada media ini.	20	80%	Layak
3.	Mudah untuk keluar dan masuk dari programi ni.	21	84%	Layak
4.	Bahasa yang digunakan dalam program ini jelas dan mudah dipahami.	20	80%	Layak
5.	Tidak ada kalimat yang menyimpang	21	84%	Layak
6.	Melalui media ini mudah memahami materi pembelajaran.	21	84%	Layak
7.	Urutan isi materi sesuai Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.	19	76%	Layak
8.	Contoh dalam program sudah jelas.	17	68%	Layak
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif.	23	92%	Sangat Layak
10.	Tata letak teks dan gambar sangat bagus.	19	76%	Layak
11.	Background yang dipilih sesuai dengan konten pembelajaran	21	84%	Layak
12.	Kesesuaian warna sesuai dengan konten pembelajaran	21	84%	Layak
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	22	88%	Layak
14.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan sudah sesuai	22	88%	Layak
15.	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan sudah bagus.	20	80%	Layak
Jumlah Skor		324		

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diobservasi}{Skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$= \frac{324}{375} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan masukan dari kelompok kecil, peneliti merevisi media pembelajaran tersebut sesuai dengan instrumen yang telah dibagikan. Setelah revisi, dilakukan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari satu kelas penuh. Hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan persentase nilai 93% (sangat layak).

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor Hasil Analisis	Persentase (%)	Keterangan
1.	Apa pendapatmu tentang penggunaan media pembelajaran ini.	57	95%	Sangat Layak
2.	Bagaimana pengalaman anda dalam memilih menu program pada media ini.	52	86%	Layak
3.	Mudah untuk keluar dan masuk dari program ini.	53	88%	Layak
4.	Bahasa yang digunakan dalam program ini jelas dan mudah dipahami.	55	92%	Sangat Layak
5.	Tidak ada kalimat yang menyimpang	54	90%	Layak
6.	Melalui media ini mudah memahami materi pembelajaran.	55	92%	Sangat Layak
7.	Urutan isi materi sesuai Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.	55	92%	Sangat Layak
8.	Contoh dalam program sudah jelas.	54	90%	Layak
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif.	56	93%	Sangat Layak
10.	Tata letak teks dan gambar sangat bagus.	59	98%	Sangat Layak
11.	Background yang dipilih sesuai dengan konten pembelajaran	59	98%	Sangat Layak
12.	Kesesuaian warna sesuai dengan konten pembelajaran	56	93%	Sangat Layak
13.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf sudah sesuai	58	97%	Sangat Layak
14.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan sudah sesuai	57	95%	Sangat Layak
15.	Kemenarikan gambar animasi yang digunakan sudah bagus.	59	98%	Sangat Layak
Jumlah Skor		839		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil Perhitungan :

$$\begin{aligned} &= \frac{839}{900} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan dari kedua tahap implementasi ini sangat berharga untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga relevan dan efektif dalam konteks pendidikan di SMKS Veteran 1 Tulungagung.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI TKJ SMKS Veteran 1 Tulungagung menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan efektif untuk digunakan. Pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, kebutuhan dan situasi subjek penelitian dipahami secara mendalam. Tahap Desain melibatkan penyusunan storyboard dan perancangan media. Tahap Pengembangan mewujudkan desain menjadi produk konkret. Tahap Implementasi melibatkan penggunaan media dalam kelas, dan tahap Evaluasi mencakup uji coba skala kecil dan besar serta perbaikan berdasarkan umpan balik dari ahli. Hasil validasi menunjukkan tingkat kecocokan materi sebesar 95% dan media sebesar 94%, dengan hasil uji coba peserta didik menunjukkan tingkat kelayakan 93%. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik, tetapi juga bermanfaat bagi guru dalam penyajian materi, khususnya yang berkaitan dengan Bhinneka Tunggal Ika dan kearifan lokal Tulungagung. Oleh karena itu, media ini dinyatakan sangat layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/87>
- Manik, H., C B Sihite, A., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. B. (2022). Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi

- Omicron Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 328–332.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048>
- Novita, R., & Widodo, S. (2023). Sistematika Implementasi Inovatif Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 87–94.
<http://dx.doi.org/10.31258/jp.14.1.87-94>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5 (1), 23–29. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Rozie. F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
<https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Penerbit Alfabeta.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>



Pengembangan LKPD berbasis Pendekatan Saintifik berbantuan *Liveworksheet* pada Materi Gaya Kelas IV SD

Gandes Sekar Arum^{1*}, Rohmatus Syafi'ah²

gandessekar0703@gmail.com^{1*}, syafiahzainul@gmail.com²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This research is motivated by the lack of application of varied teaching materials in the independent curriculum at SD Negeri 4 Ngentrong. The teaching materials used still use smart agile books. This is the basis for researchers in developing LKPD based on a scientific approach with the help of a liveworksheet application on the material of style for grade IV. The aim is to develop and describe the validity of LKPD based on a scientific approach assisted by liveworksheets on the material of style. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The data collection technique used was a questionnaire, the data collection instrument used a questionnaire sheet for media experts, material experts, language experts, teacher responses, and student responses. The validity of the development of LKPD is determined from the results of validation by media experts, material experts and language experts, the results of the media expert assessment got an average percentage score of 88.75%, the results of the assessment from material experts got an average percentage score of 93%, and the results of the assessment from language experts got an average percentage score of 93.75%. The product development test to (practitioner) class teachers got a percentage score of 95% and the test to users (students) of class IV totaling 19 got a percentage score of 93.42%. So it can be concluded that LKPD based on a scientific approach assisted by liveworksheets is "very valid" and can be used in the learning process.

Keywords : LKPD, Liveworksheet, Scientific Approach, Force Material.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penerapan bahan ajar bervariasi pada kurikulum merdeka di SD Negeri 4 Ngentrong. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cerdas tangkas. Hal ini menjadi dasar peneliti dalam pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik dengan bantuan aplikasi *liveworksheet* pada materi gaya kelas IV. Tujuannya untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kevalidasian LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan angket, instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket untuk ahli media, ahli materi ahli bahasa, respon guru, dan respon peserta didik. Kevalidan pengembangan LKPD ditentukan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, hasil dari penilaian ahli media mendapat skor presentase rata-rata 88,75%, hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor presentase rata-rata 93%, dan hasil penilaian dari ahli bahasa mendapatkan skor presentase rata-rata

93,75%. Uji pengembangan produk kepada (praktisi) guru kelas mendapatkan skor presentase 95% dan uji kepada pengguna (peserta didik) kelas IV sejumlah 19 mendapatkan skor presentase 93,42%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* “sangat valid” dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : LKPD, *Liveworksheet*, Pendekatan Saintifik, Materi Gaya.

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka diterapkan di Indonesia pada jenjang SD mulai tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum merdeka pada jenjang SD terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada mata pelajaran IPAS, dilakukan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu. Pada proses pembelajaran IPA guru memerlukan alat bantu berupa bahan ajar dalam menjelaskan materi atau membantu guru ketika pelaksanaan proses pembelajaran. LKPD adalah kumpulan lembaran kegiatan yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan materi dan persoalan yang dipelajari (Ariani et al., 2023). Penggunaan LKPD dalam pembelajaran IPA sangat penting untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi serta menemukan konsep melalui suatu kegiatan secara nyata. Dalam pembelajaran IPA terdapat proses-proses ilmiah dimana salah satunya terdapat pendekatan saintifik, pendekatan saintifik erat kaitannya dengan pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA menekankan pada memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan untuk memahami dunia sekitarnya (Suwastini et al., 2022).

Melalui LKPD berbasis santifik diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi dalam aktivitas, sikap, perilaku, dan komunikasi dengan baik. Pendekatan saintifik terdiri dari beberapa tahap, yaitu mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi. Pendekatan ini dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar sehingga memaksimalkan peran belajar ilmiah (Putra & Rezanía, 2023). Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas IV kurikulum yang diterapkan di SD Negeri 4 Ngentrong pada kelas IV menggunakan kurikulum merdeka. Kelas IV Sekolah Dasar (SD) dengan rentang usia 9-10 tahun sudah mulai mengembangkan kemampuan berpikirnya dan mempertimbangkan berbagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Peserta didik kelas IV SD fase B kurikulum merdeka ini membutuhkan LKPD untuk aktivitas yang melibatkan kemampuan berpikirnya dan pemecahan masalah.

Pemberian tugas-tugas pada materi gaya yang dikerjakan peserta didik masih dari buku ajar cerdas tangkas dengan bentuk penugasannya hanya mengerjakan soal-soal sehingga penerapan LKPD masih kurang menonjol dan materi yang digunakan kurang bervariasi.

Sehingga peserta didik beberapa ada yang aktif dan beberapa ada yang pasif. Hal tersebut masih belum sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada bab gaya yang seharusnya melibatkan aktivitas peserta didik. LKPD yang dibutuhkan yaitu LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya. Pada pembelajaran IPAS bidang kajian IPA semester 2 terdapat materi gaya dimana pada materi gaya ini guru kurang memanfaatkan penggunaan bahan ajar berupa LKPD dalam membantu proses pembelajaran. Hasil dari identifikasi masalah yang dilakukan dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran berupa LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet*.

LKPD yang interaktif berbasis *liveworksheet* ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dan menambah pemahaman yang lebih luas bagi peserta didik. LKPD berbasis aplikasi *liveworksheet* memiliki kelebihan karena dapat mempermudah pemberian soal karena dapat dilakukan di mana saja, menghemat waktu, menyediakan template yang menarik, atau dapat dikreasikan oleh guru sendiri (Ariani et al., 2023). LKPD yang dibutuhkan yaitu LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya dengan mengetahui tingkat kevalidan dari LKPD yang akan dikembangkan. Seluruh peserta didik sejumlah 19 semua dijadikan sebagai objek penelitian sebagai pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kevalidasian LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya kelas IV SD. Berdasarkan pemaparan tersebut hasil yang diharapkan peneliti adalah terciptanya LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* yang valid digunakan dalam pembelajaran IPA.

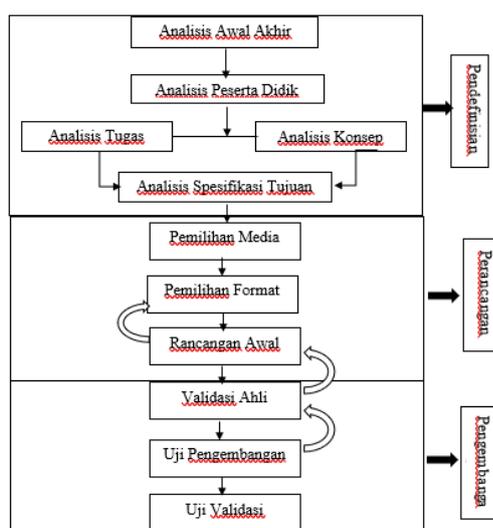
Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ariani et al., 2023) yang berjudul Pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* pada mata pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Terusan Menang menyatakan bahwa produk LKPD ini layak digunakan pada pembelajaran IPA, LKPD berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan sangat praktis dan efektif dalam proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) yang menyatakan bahwa Pengembangan LKPD berorientasi pendekatan saintifik dengan aplikasi *liveworksheet* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat efektif dengan hasil belajar peserta didik yang memperoleh ketuntasan belajar dan penelitian telah mencapai keberhasilan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and*

Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan desain pengembangan 4-D karena sistematis dan mudah dipahami serta sangat cocok untuk pengembangan bahan ajar salah satunya adalah LKPD. Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. (Amali et al., 2019) ada empat tahap yang harus dilaksanakan dalam pengembangan model 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

Desain model 4-D dipilih karena pada alur pengembangannya digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran (*intructional development*), yang pada dasarnya dimaksudkan untuk pelatihan guru (*training teacher*), dan penekanannya pada pengembangan bahan ajar (*material development*) (Putra & Rezania, 2023). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga peneliti untuk melakukan tahap penyebaran (*Diseminate*) secara menyeluruh.



Gambar 1. Alur Model 4-D

Tahap Pendefinisian (*Define*) terdiri dari lima tahap yang dilakukan yaitu analisis awal akhir (*front-end analysis*) pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan permasalahan awal yang dihadapi melalui wawancara terhadap guru kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan penerapan bahan ajar LKPD kelas IV karena ditemukan dalam pembelajaran masih belum ada LKPD maka berdasarkan permasalahan tersebut perlu pengembangan LKPD, analisis peserta didik (*leaner analysis*) pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis untuk menelaah tentang karakteristik peserta didik meliputi latar belakang kemampuan akademik dan keterampilan individual atau sosial melalui metode observasi dan wawancara, analisis tugas (*task analysis*)

tahap ini bertujuan mengidentifikasi tugas-tugas yang akan dikerjakan peserta didik dengan menganalisis materi yang akan digunakan, analisis konsep (*concept analysis*) tahap ini bertujuan untuk menentukan isi materi dalam LKPD yang dikembangkan, kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep materi yang diajarkan, spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) tahap ini bertujuan untuk menganalisis tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang didasarkan analisis materi dan analisis kurikulum.

Tahap Perancangan (*Design*) menjadi dasar utama dalam perancangan bahan ajar LKPD berdasarkan dengan capaian pembelajaran (CP) dan materi gaya kelas IV. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu Pemilihan media (*media selection*) dilakukan untuk mengidentifikasi media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan format (*format selection*) dilakukan dalam rangka melakukan penyesuaian LKPD yang dikembangkan dengan materi pembelajaran. Perancangan awal (*initial design*) adalah rancangan dari LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi saran dan masukan oleh pembimbing. Tahap Pengembangan (*Development*) adalah pengorganisasian desain sesuai dengan pembuatan LKPD. Pada tahap ini menghasilkan produk yang akan divalidasi ahli guna mendapatkan saran, masukan dan penilaian, validasi ahli terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Setelah itu dilakukan uji validasi kepada praktisi (guru) dan uji validasi pengguna (peserta didik).

Jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Ngentrong yang digunakan sebagai subjek penelitian ini sejumlah 19, dalam hal ini semua peserta didik melakukan uji pengembangan sebagai pengguna. Dalam penggunaan LKPD membutuhkan gawai dengan jaringan internet yang lancar, melalui link yang dibagikan oleh guru peserta didik langsung bisa mengaksesnya dan langsung tersambung pada *liveworksheet* yang sudah tersedia soal dan rangkuman materi. Setelah masuk peserta didik langsung bisa membaca petunjuk penggunaan dan pengerjaan pada *liveworksheet*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuisioner (angket). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket berisi poin tentang aspek yang berkaitan dengan LKPD yang disusun sesuai dengan indikator dan kisi-kisi. Angket yang sudah disusun sudah bisa divalidasi kepada para ahli. Setelah memperoleh data hasil tersebut data kuantitatif yang diperoleh dari skor berupa presentase hasil angket yang digunakan peneliti dalam menghitung tingkat kevalidan serta pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbantuan *liveworksheet*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Validasi 2 Ahli Media

No	Aspek Yang dinilai	Skor Ahli Media I	Skor Ahli Media II
1.	Desain LKPD menarik	4	4
	Kualitas tampilan sangat jelas dan mudah dilihat	4	4
	Sangat fleksibel karna bisa diakses kapanpun dan dimanapun	2	3
	LKPD ini dapat digunakan secara berulang-ulang, bisa digunakan pembelajaran didalam maupun diluar kelas	2	3
2.	Ukuran huruf yang jelas dapat dengan mudah dibaca oleh peserta didik	3	4
	Kalimat yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik dan tidak mengandung makna ganda	4	4
3.	Gambar pada LKPD sesuai dengan materi gaya	4	4
	Penggunaan gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	4
	Gambar yang disajikan memberikan keterangan terkait materi gaya	4	4
	Tampilan gambar pada LKPD memberikan kesan menarik bagi peserta didik	3	4
	Skor	33	38
	Total skor	40	40
	Presentase	82,5%	95%

Hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator dapat disimpulkan bahwa LKPD pada validator I memperoleh skor 33 dari 40 dengan perolehan presentase 82,5% selanjutnya validator II memperoleh skor 38 dari 40 dengan perolehan presentase 95%, kemudian rata-rata perolehan skor dari kedua validator jika dihitung dibagi 2 mendapatkan presentase sebesar 88,75%, sehingga hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka termasuk dalam kategori sangat valid (Arikunto, 2009).

Tabel 2. Hasil Validasi 2 Ahli Materi

No	Aspek Yang dinilai	Skor Ahli Materi I	Skor Ahli Materi II
1.	Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah Dasar yaitu kurikulum merdeka	4	4
	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	4	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Penyusunan materi secara sistematis berbasis pendekatan saintifik	4	3
	Keruntutan materi yang terdapat pada LKPD berbasis pendekatan saintifik	4	3
	Kesesuaian materi dan tugas dengan langkah-langkah pendekatan saintifik	4	3
	Kejelasan materi pada LKPD sesuai dengan materi gaya	4	3

No	Aspek Yang dinilai	Skor Ahli Materi I	Skor Ahli Materi II
	Kelengkapan materi pada LKPD	4	4
	Materi yang diuraikan dapat membantu pemahaman peserta didik mengenai materi gaya	3	4
	Skor	35	32
	Total skor	36	36
	Presentase	97,2%	88,8%

Hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator dapat disimpulkan bahwa LKPD pada validator I memperoleh skor 32 dari 36 dengan perolehan presentase 88,8% selanjutnya validator II memperoleh skor 35 dari 36 dengan perolehan presentase 97,2%, kemudian rata-rata perolehan skor dari kedua validator jika dihitung dibagi 2 mendapatkan presentase sebesar 93%, sehingga hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan maka termasuk dalam kategori sangat valid (Arikunto, 2009), maka materi yang terdapat pada LKPD bisa digunakan dalam pembelajaran materi gaya.

Tabel 3. Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa

No	Aspek Yang dinilai	Skor Ahli Bahasa I	Skor Ahli Bahasa II
1.	Ketepatan struktur kalimat pada LKPD	4	4
	Kalimat yang digunakan sangat efektif untuk memotivasi peserta didik belajar	3	4
	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa peserta didik kelas 4	4	4
	Kebakuan istilah	4	3
	Sesuai dengan EYD	3	3
2.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	4	4
3.	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami	4	4
	Bahasa yang komunikatif yang mampu mengajak interaksi peserta didik	3	4
4.	Menggunakan istilah, simbol, dan ikon yang sesuai	4	4
	Skor	37	38
	Total Skor	40	40
	Presentase	92,5%	95%

Hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator dapat disimpulkan bahwa LKPD pada validator I memperoleh skor 37 dari 40 dengan perolehan presentase 92,5% selanjutnya validator II memperoleh skor 38 dari 40 dengan perolehan presentase 95%, kemudian rata-rata perolehan skor dari kedua validator jika dihitung dibagi 2 mendapatkan presentase sebesar 93,75%, sehingga hasil tersebut jika dicocokkan dengan tabel kriteria

kevalidan maka termasuk dalam kategori sangat valid (Arikunto, 2009), maka bahasa yang terdapat pada LKPD bisa digunakan dalam pembelajaran materi gaya.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

No	Aspek Yang dinilai	Skor
1.	Desain LKPD yang menarik	4
	Menggunakan desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	4
	Mudah pengaplikasian bisa digunakan pada pembelajaran dikelas maupun diluar kelas	3
	Kegiatan dalam LKPD sesuai dengan pendekatan saintifik	4
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum, yang digunakan kurikulum merdeka	4
	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran	4
	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi gaya	4
3.	LKPD dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	3
	Penggunaan LKPD dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman peserta didik	4
	LKPD dapat digunakan oleh guru lain untuk menunjang proses pembelajaran	4
	Skor	38
	Total Skor	40
	Presentase	95%

Hasil dari angket respon guru yang diberikan kepada Ibu NR, S.Pd, berdasarkan perhitungan, maka pengamatan yang dilakukan oleh praktisi mencapai 95%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid, serta hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik

No	Nama Responden	Respon Siswa Skor (%)
1	AAH	82,5%
2	AKPF	95%
3	AMH	95%
4	APR	92,5%
5	AKV	97,5%
6	ANAP	97,5%
7	BUY	95%
8	CAZ	97,5%
9	CWD	97,5%
10	DS	90%
11	FRA	92,5%
12	FFA	97,5%
13	KFA	87,5%
14	KMA	90%
15	NAZ	97,5%

No	Nama Responden	Respon Siswa Skor (%)
16	QQA	92,5%
17	RA	90%
18	RAS	95%
19	YCR	92,5%
Skor rata-rata (%)		93,42%

Berdasarkan penghitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh praktisi mencapai 93,42%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) yang berjudul Pengembangan LKPD Berorientasi Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi *Liveworksheet* Untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyatakan bahwa produk LKPD valid digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Pada uji coba lapangan ini ditemukan data hasil dari 19 peserta didik terdapat peningkatan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi gaya, hal ini juga merupakan hal yang baru dalam pembelajaran, sebelumnya peserta didik masih belum pernah menggunakan LKPD berbantuan *liveworksheet*.

Faktor yang mempengaruhi peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengerjakannya, kemudahan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi gaya. LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan ini sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu yang pertama dilihat dari materi yang disajikan pada LKPD disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kedua LKPD berbasis pendekatan saintifik ini dapat membantu peserta didik dengan mudah untuk memahami materi gaya. Ketiga desain LKPD dapat terlihat dengan jelas, pemilihan warna, gambar dan huruf yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka tingkat kevalidan pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik ditentukan apabila LKPD dapat digunakan secara tepat, materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba hal baru (Ariani et al., 2023). Dari hasil validasi terdapat 3 validator dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dari kedua validator ahli media mendapatkan skor rata-rata yaitu 88,75% dengan kategori “sangat valid” yang artinya kualitas tampilan, teks dan gambar dapat menarik perhatian peserta didik. Dari kedua validator ahli materi mendapatkan skor rata-rata yaitu 93% dengan kategori “sangat valid” yang artinya kurikulum dan materi yang digunakan sudah sesuai dengan yang diterapkan

disekolah. Sedangkan dari kedua validator ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 93,75% dengan kategori “sangat valid” yang artinya Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Kuniarsih et al (Kurniasih et al., 2021) menyatakan bahwa hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek media sebesar 90%, aspek materi sebesar 82%, aspek Bahasa sebesar 93% dengan kriteria ketiganya Sangat Valid.

Respon guru dilakukan pada tahap uji coba lapangan oleh validator praktisi pembelajaran atau guru kelas IV SD Negeri 4 Ngentrong. Instrument yang digunakan adalah angket yang berisikan beberapa pernyataan terkait LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* yang dibuat peneliti. Hasil pengamatan yang dilakukan memperoleh skor 95%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan termasuk sangat valid yang artinya berdasarkan dari segi desain, materi dan kemudahan dalam penggunaan LKPD dapat menarik perhatian peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan Maulani et al (Maulani et al., 2022) menyatakan bahwa hasil respon guru sebesar 100% dikategorikan sangat layak. Respon peserta didik dilakukan pada tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Ngentrong yang berjumlah 19. Instrument yang digunakan adalah angket yang berisikan beberapa pernyataan terkait LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet*.

Hasil dari uji coba lapangan yang telah dilakukan peserta didik mencapai skor 93,42% yang termasuk dalam kriteria sangat valid yang artinya dalam penggunaan LKPD dan fungsi LKPD berjalan dengan baik dan mendapatkan respon yang baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Nihayah et al (Nihayah & Prihatni, 2019) menyatakan bahwa hasil respon peserta didik sebesar 88% dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti produk LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* sangat valid untuk digunakan pada pembelajaran muatan IPAS bidang kajian IPA materi gaya kelas IV. Hal tersebut didukung dengan penelitian sebelumnya produk LKPD berorientasi pendekatan saintifik dengan aplikasi *liveworksheet* valid digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berorientasi pendekatan saintifik dengan aplikasi *liveworksheet* untuk siswa kelas IV SD dikategorikan valid untuk digunakan pada pembelajaran dan peserta didik memperoleh ketuntasan belajar (Wulandari et al., 2023).

SIMPULAN

Bedasarkan hasil dari penelitian pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kevalidan pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya kelas IV SD Negeri 4 Ngentrong ditentukan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya masuk dalam kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penilaian dari respon guru kelas IV bahwa kevalidan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya masuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari respon peserta didik kelas IV berdasarkan tahap uji coba lapangan pada 19 peserta didik bahwa dari tahap uji coba lapangan kevalidan LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* pada materi gaya masuk dalam kategori “sangat valid”. 2) LKPD berbasis pendekatan saintifik berbantuan *liveworksheet* merupakan bahan ajar yang masih memiliki kekurangan, oleh karena itu dalam penggunaannya perlu didukung pemanfaatan teknologi yang menunjang. Pengembangan LKPD yang dilakukan diharapkan dapat menjadikan alternatif dalam mengatasi bahan ajar yang ada disekolah. Guru hendaknya mendampingi peserta didik saat mengerjakan LKPD.

DAFTAR RUJUKAN

- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70.
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Ariani, D., Muhammad Juliansyah Putra, & Endie Riyoko. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Mata Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Terusan Menang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 356–366.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1932>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. Rineka Cipta.
- Kurniasih, S. R., Zuliani, R., & Hartantri, S. D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Kelas Vi Sdn Gandasari. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 387–401.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1503>

- Maulani, J., Kelana, J. B., & Jayadinata, A. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan, 1*(2), 106–123. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11613>
- Nihayah, R., & Prihatni, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Ipa Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri Poncowarno Kabupaten Kebumen. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 5*(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6121>
- Putra, M. F. Y., & Rezanian, V. (2023). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM MUATAN MATERI IPAS KELAS IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(1), 4636–4652. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8146>
- Sugiyono, P. D. (2014). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. ALFABETA.*
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 6*(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Wulandari, N. R., Aka, K. A., & Mukmin, B. A. (2023). Pengembangan LKPD Berorientasi Pendekatan Saintifik dengan Aplikasi Liveworksheet Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(1), 20–27. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1295>



Pengaruh Karakter Disiplin terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung

Ragil Tania Anisah^{1*}, Aldila Wanda Nugraha²

tania.anisah@gmail.com^{*1}, aldilanugraha89@gmail.com²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : Having a disciplined character gives great satisfaction and appreciation to a person, because they know that their success is based on dedication and strong commitment to values. Motivation is defined as the driving force from within and outside an individual to carry out certain activities in order to achieve a goal. The location of the study was at SDN 1 Moyoketen School because it has implemented a disciplined character since early on. The purpose of this study was to determine the effect of disciplined character on the learning motivation of fourth grade students in Pancasila education learning at SDN 01 Moyoketen. This research method is quantitative research because the data obtained are in the form of numbers and analysis using statistics. The sample of this study was 41 respondents from all fourth grade populations using saturated sampling. In the calculation of the simple regression coefficient, the results showed that it was 0.008 and this value was smaller than 0.050 ($0.008 < 0.050$), it can be concluded that the results of the analysis showed that the t count value ($2,797 > t$ table (2.022) and the significance value was $0.008 < 0.050$. So it can be concluded that the character of discipline has a positive and significant effect on learning motivation. So this hypothesis is stated that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords : Discipline Character, Learning Motivation, Pancasila Education.

Abstrak : Memiliki karakter disiplin memberikan kepuasan dan penghargaan besar bagi seseorang, karena mereka tahu bahwa keberhasilan mereka didasarkan pada dedikasi dan komitmen yang kuat terhadap nilai-nilai. Motivasi didefinisikan sebagai daya penggerak dari dalam dan luar individu untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Lokasi penelitian di Sekolah SDN 1 Moyoketen karena sudah menerapkan karakter disiplin sejak dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh karakter disiplin terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 01 Moyoketen. Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Sampel penelitian ini sebanyak 41 responden dari semua populasi kelas IV dengan menggunakan *sampling* jenuh. Pada perhitungan koefien regresi sederhana hasil menunjukkan adalah sebesar 0,008 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,008 < 0,050$), dapat disimpulkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung ($2,797 > t$ tabel (2,022) dan nilai signifikansi $0,008 < 0,050$. Maka dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin berpengaruh positif dan

signifikan terhadap motivasi belajar. Maka hipotesis ini dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Karakter Disiplin, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan karakter ini menjadi masalah utama yang sering dibahas di tingkat pendidikan. Karakter merupakan pilar penting dalam kehidupan nasional, pemerintah dan lembaga terkait menjadikan masalah ini sebagai prioritas utama. Karakter adalah manifestasi penting dari proses pendidikan di setiap tingkat pendidikan (Manasikana & Anggraeni, 2018). Nilai karakter menunjukkan keinginan yang tinggi untuk belajar, tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang tidak tertarik untuk belajar, baik di kelas maupun di luar kelas. Berkaitan dengan masalah pendidikan di Indonesia, sering terjadi masalah siswa yang tidak disiplin, menunjukkan bahwa kedisiplinan belum menjadi budaya di Indonesia (Permana, 2022). Masih terdapat peserta didik yang tidak disiplin terhadap peraturan sekolah dan kelas, seperti tidak memakai topi atau dasi, dan sering berkata-kata tidak terpuji kepada teman dan guru (Fithriyaani et al., 2021). Objektif pembelajaran karakter adalah untuk meningkatkan kebiasaan dan sikap partisipasi siswa yang baik. Ini juga harus sesuai dengan prinsip-prinsip adat kerutinan dan global (Aqdam et al., 2023)

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Elvira, Neni Z, 2022). Motivasi dapat didefinisikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan atau berbuat sesuatu. Motivasi juga dapat didefinisikan sebagai daya penggerak dari dalam dan dari luar individu untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu (Ibrahim et al., 2020). Peneliti akan melakukan penelitian di SDN 1 Moyoketen karena sekolah tersebut telah menerapkan pendidikan karakter disiplin sejak dini seperti contoh peserta didik yang datang ke sekolah tepat waktu, memakai pakaian lengkap dan rapi, mengerjakan PR di rumah, dan langsung masuk ke kelas ketika bel masuk berbunyi menunjukkan bahwa mereka memiliki disiplin yang baik. Mulai dari kelas I hingga kelas VI. Peneliti memilih kelas IV sebagai sampel penelitian, karena di kelas IV ini peserta didik baru peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi peserta didik kelas IV lebih mudah untuk memperoleh data.

Memilih nilai karakter disiplin memberikan kepuasan dan penghargaan yang besar bagi seseorang, karena mereka tahu bahwa keberhasilan mereka didasarkan pada dedikasi dan

komitmen yang kuat terhadap nilai-nilai yang mereka pegang. Salah satu sifat baik dalam menghadapi realitas adalah disiplin. Menurut (Ammu et al. 2020), karakteristik disiplin sangat penting untuk menunjukkan nilai atribut lainnya (Mamkua & Sutrisno, 2023). Motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar, karena motivasi erat kaitannya dengan perilaku seseorang. Sebagaimana yang diungkapkan (Hamzah, 2017) Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku hakikatnya merupakan orientasi pada suatu tujuan. Dengan kata lain, perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses interaksi dari beberapa unsur. Dengan demikian, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.

Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai seperti keadilan, ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, dan kerakyatan termasuk dalam Pancasila. Pancasila memiliki nilai kausa material, yang berarti ada hubungan sebab akibat dalam penerapan prinsip-prinsipnya (Nurgiansah, 2021). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada membangun warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Manazila & Purwanti, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif non eksperimen yaitu tanpa adanya perlakuan yang berfokus pada menyajikan angket kemudian dibagikan kepada seluruh siswa. Penelitian jenis ini melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*). (Sugiyono, 2014) Menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Metode ini didasarkan pada filsafat *positivisme* dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dan kemudian melakukan analisis kuantitatif atau statistik atas data tersebut (Sugiyono, 2014). Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Moyoketen, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

Penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa kelas 4 SDN 01 Moyoketen pada tanggal 16-17 Mei 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen Tulungagung yang berjumlah 41 siswa. Teknik *sampling* menyatakan bahwa adalah teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel. Teknik *sampling* dalam penelitian

ini menggunakan *sampling* jenuh dalam pengambilan sampel. *Sampling* jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Arikunto, 2019). Karena populasinya relatif kecil, maka dari itu penulis memilih teknik *sampling* jenuh untuk sampel penelitian ini, yaitu sampel berjumlah 41 orang. Variabel pada penelitian ini ada dua jenis yaitu variabel bebas dan terikat.

Variabel bebas adalah karakter disiplin yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Permana, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/kuesioner, dokumentasi. Dalam penelitian ini teknik analisa data yang dipergunakan adalah teknik analisa data kuantitatif, untuk menguji hubungan antar variabel dengan menggunakan hubungan statistik. Untuk mempermudah dalam analisa data, penelitian ini menggunakan perangkat lunak (SPSS) *for Windows Version 26*. Analisis data kuantitatif adalah bentuk analisa yang menggunakan angka-angka dan perhitungan dengan metodostatistik, maka data tersebut harus diklasifikasikan dalam kategori uji prasyarat, uji instrumen, uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

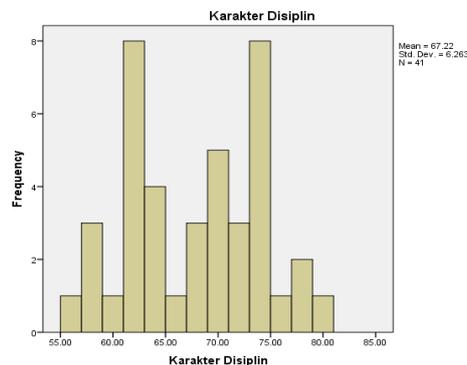
Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimen yang menggunakan sampel kelas IV SDN 01 Moyoketen Tulungagung yang berjumlah 41 siswa. Pengumpulan data untuk mengetahui karakter disiplin terhadap motivasi belajar yaitu dengan menggunakan kuesioner atau angket. Lembar angket kuesioner diberikan kepada seluruh siswa kelas IV. Berkaitan dengan metode kuesioner atau angket, pernyataan yang diberikan peserta didik berjumlah 20 pernyataan tentang karakter disiplin dan 20 motivasi belajar siswa. Lembar angket telah diuji validitas sebagaimana dijelaskan pada paparan analisis data. Kegiatan penelitian dimulai dari pemberian lembar kuesioner atau angket tentang karakter disiplin kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 41, kemudian setelah dilakukan pemberian angket atau kuesioner tentang karakter disiplin selanjutnya pemberian angket tentang motivasi belajar. Penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, setelah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan uji hipotesis.

Tabel 1. Deskripsi Data Karakter Disiplin dan Motivasi Belajar

		Statistics	
		Karakter Disiplin	Motivasi Belajar
N	Valid	41	41
	Missing	23	23
Mean		67.2195	64.9512
Std. Error of Mean		.97812	.89439

		Statistics	
		Karakter Disiplin	Motivasi Belajar
N	Valid	41	41
	Missing	23	23
Median		67.0000	64.0000
Mode		62.00	63.00
Std. Deviation		6.26304	5.72692
Variance		39.226	32.798
Skewness		-.013	.602
Std. Error of Skewness		.369	.369
Kurtosis		-1.083	.256
Std. Error of Kurtosis		.724	.724
Range		23.00	26.00
Minimum		56.00	53.00
Maximum		79.00	79.00
Sum		2756.00	2663.00

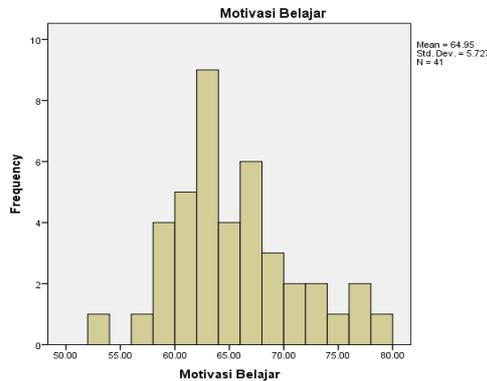
Berdasarkan hasil perhitungan deskripsi untuk variabel karakter disiplin diperoleh rata-rata sebesar 67,22% dan untuk variabel motivasi belajar diperoleh rata-rata sebesar 64,96%. Berdasarkan hasil analisa termasuk dalam kategori tinggi (Sugiyono, 2017). Ditinjau dari hasil angket masing-masing variabel data sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram hasil angket karakter disiplin

Berdasarkan perhitungan skor yang diolah dengan berbantuan SPSS ver 26 didapatkan distribusi frekuensi skor karakter disiplin siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen di Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung memiliki skor rata-rata 67,22% (karakter disiplin) yang memiliki kecenderungan kategori sangat baik. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa, yang mana skor Tingkat karakter disiplin dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 58,50% (24 siswa), dengan kata lain, dari 58,50% karakter disiplin siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen sudah memberikan sikap yang sangat baik, Karakter disiplin dalam kategori baik yaitu sebesar 41,50% (17 siswa), dengan kata lain siswa kadang sesuai sesuai dengan indikator kadang tidak sesuai dengan indikator. diantaranya; (1) datang kesekolah dan masuk kelas pada waktunya,

(2) melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya, (3) duduk pada tempat yang telah ditetapkan, (4) menaati peraturan sekolah dan kelas, (5) berpakaian rapi.



Gambar 2. Histogram hasil angket motivasi belajar

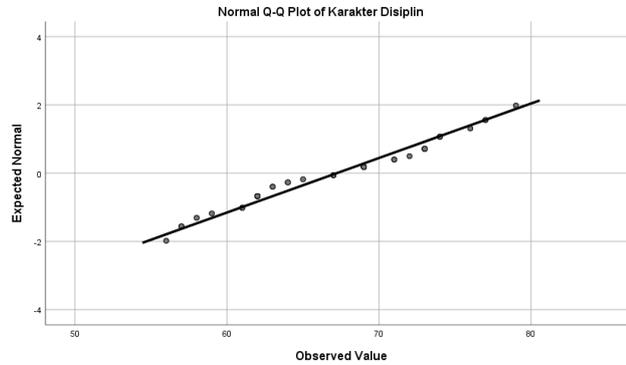
Berdasarkan perhitungan skor yang diolah dengan berbantuan SPSS ver 26 didapatkan distribusi frekuensi skor karakter disiplin siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen di Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung memiliki skor rata-rata 64,95% (karakter disiplin) yang memiliki kecenderungan kategori baik. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa, yang mana skor Tingkat motivasi belajar dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 43,90% (18 siswa), dengan kata lain, dari 43,90% motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen mempunyai hasrat dan keinginan berhasil sangat tinggi, dorongan dalam kebutuhan belajar sangat tinggi, harapan dan cita-cita masa depan sangat tinggi, penghargaan dalam belajar sangat tinggi, kegiatan yang menarik dalam belajar sangat tinggi, lingkungan belajar yang kondusif sangat tinggi.

Motivasi belajar siswa dalam kategori baik yaitu sebesar 41,50% (23 siswa), dengan kata lain dengan kata lain, dari 43,90% motivasi belajar siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen mempunyai Hasrat dan keinginan berhasil tinggi, dorongan dalam kebutuhan belajar tinggi, harapan dan cita-cita masa depan tinggi, penghargaan dalam belajar tinggi, kegiatan yang menarik dalam belajar tinggi, lingkungan belajar yang kondusif tinggi. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dimiliki masing-masing variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data variabel menggunakan SPSS ver 26.

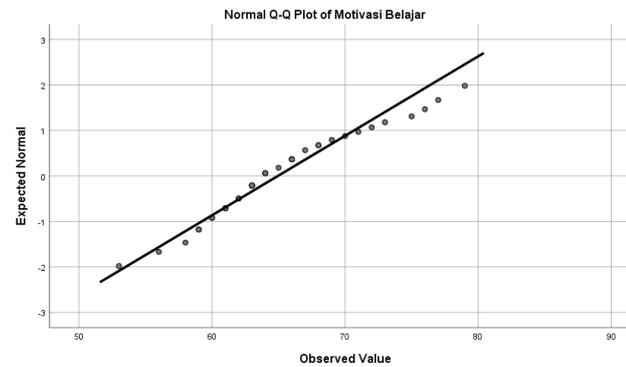
Tabel 2. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Karakter Disiplin	.116	41	.187	.957	41	.121
Motivasi Belajar	.135		.059	.961	41	.167

Dapat diketahui hasil analisis tabel diatas harga signifikasi karakter disiplin = 0,187 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan harga signifikasi motivasi belajar = 0,059 > 0,05 maka data motivasi belajar juga berdistribusi normal.



Gambar 3. Normal Q-Q Plot of Karakter Disiplin



Gambar 4. Normal Q-Q Plot of Motivasi Belajar

Gambar di atas juga disimpulkan bahwa data telah terdistribusi normal, karena P-Plots Normalitas terpenuhi apabila titik-titik data menyebar disekitar garis lurus dan mengikuti garis diagonal. Instrumen angket karakter disiplin tersebut juga menggunakan SPSS versi 26, dapat diketahui validitas item pada instrumen Karakter Disiplin sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Validitas Angket Karakter Disiplin

Item Pernyataan	r hit	r tab	Sig.	Keterangan
P1	0.620	0,308	0.000	Valid
P2	0.539	0,308	0.000	Valid
P3	0.732	0,308	0.000	Valid
P4	0.455	0,308	0.003	Valid
P5	0.534	0,308	0.000	Valid
P6	0.453	0,308	0.003	Valid
P7	0.449	0,308	0.003	Valid
P8	0.436	0,308	0.004	Valid
P9	0.387	0,308	0.012	Valid
P10	0.458	0,308	0.003	Valid
P11	0.718	0,308	0.000	Valid
P12	0.349	0,308	0.025	Valid

P13	0.364	0,308	0.019	Valid
P14	0.543	0,308	0.000	Valid
P15	0.385	0,308	0.013	Valid
P16	0.373	0,308	0.016	Valid
P17	0.530	0,308	0.000	Valid
P18	0.609	0,308	0.000	Valid
P19	0.375	0,308	0.016	Valid
P20	0.480	0,308	0.001	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan kepada responden memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,050 ($< 0,050$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah valid. Berdasarkan hasil validitas butir pernyataan nomor 1 hingga 20 dikatakan valid apabila $r_{hit} > r_{tab}$, Dimana r_{tab} untuk taraf signifikansi 5% senilai 0,308. Menurut tabel 4.5 di atas memiliki nilai >0.308 , sehingga dapat dinyatakan valid dan dapat diujikan. Instrumen angket motivasi belajar tersebut juga menggunakan SPSS versi 26, dapat diketahui validitas item pada instrumen Motivasi Belajar sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Item Pernyataan	r hit	r tab	Sig.	Keterangan
P1	0.490	0,308	0.001	Valid
P2	0.637	0,308	0.000	Valid
P3	0.364	0,308	0.019	Valid
P4	0.425	0,308	0.006	Valid
P5	0.471	0,308	0.002	Valid
P6	0.440	0,308	0.004	Valid
P7	0.448	0,308	0.003	Valid
P8	0.649	0,308	0.000	Valid
P9	0.488	0,308	0.001	Valid
P10	0.534	0,308	0.000	Valid
P11	0.338	0,308	0.031	Valid
P12	0.406	0,308	0.008	Valid
P13	0.441	0,308	0.004	Valid
P14	0.630	0,308	0.000	Valid
P15	0.490	0,308	0.001	Valid
P16	0.426	0,308	0.005	Valid
P17	0.399	0,308	0.010	Valid
P18	0.352	0,308	0.024	Valid
P19	0.409	0,308	0.008	Valid
P20	0.355	0,308	0.023	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan kepada responden memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,050 ($< 0,050$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah valid. Berdasarkan hasil validitas butir

pernyataan nomor 1 hingga 20 dikatakan valid apabila $r_{hit} > r_{tab}$, Dimana r_{tab} untuk taraf signifikansi 5% senilai 0,308. Menurut tabel di atas memiliki nilai >0.308 , sehingga dapat dinyatakan valid dan dapat diujikan.

Uji Reliabilitas Instrumen. Setelah 20 butir soal dinyatakan valid, soal tersebut diuji reliabilitasnya. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Penulis menggunakan pengujian reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan SPSS ver 26.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	40

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan nomor angket karakter disiplin 1 hingga 20 dan nomor angket motivasi belajar 1 hingga 20 memiliki realibilitas sangat tinggi, dikarenakan nilai cronbach's alpha adalah 0,858.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai	Based on Mean	1.723	1	80	.193
	Based on Median	1.958	1	80	.166
	Based on Median and with adjusted df	1.958	1	76.539	.166
	Based on trimmed mean	1.773	1	80	.187

Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Statistic* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *based on mean* adalah sebesar 0,193 dan nilai ini lebih besar dari 0,050 ($0,193 > 0,050$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan didalam penelitian ini adalah homogen.

Tabel 7. Koefisien Determinasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.409 ^a	.167	.146	5.293	

Nilai R berkisar antara 0 sampai 1 jika mendekati 1 maka hubungan semakin erat tetapi jika mendekati 0 maka hubungan semakin lemah. Angka R yang didapatkan 0,167 artinya korelasi antar variabel karakter disiplin terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung sebesar 0,167. Hal ini berarti menjadi hubungan yang terlalu erat karena nilai tidak mendekati 1 nilai R^2 sebesar 0,167 artinya presentase sumbangan pengaruh karakter disiplin terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung sebesar 16,7% sedangkan sisanya 83,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 8. Hasil Uji t

Model	Coefficients ^a		T	Sig.	
	Unstandardized				Standardized
	Coefficients	Std. Error			Coefficients
B		Beta			
1 (Constant)	39.827	9.021	4.415	.000	
Karakter Disiplin	.374	.134	.409	.008	

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{hit} (2.797) > t_{tab} (2,022)$ dan nilai signifikansi $0,008 < 0,050$. maka dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Maka hipotesis penelitian ini dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian ini merupakan penelitian jenis korelasi yang bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel karakter disiplin terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 01 Moyoketen Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Sugiyono, 2017) yang menyatakan bahwa tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan ada atau tidaknya korelasi antar variabel atau membuat prediksi berdasarkan korelasi antar variabel. Dari seluruh populasi yaitu siswa kelas IV SDN 01 Moyoketen Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 41 siswa kemudian diambil 100% dari jumlah populasi yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian.

Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan untuk pengambilan data yaitu *Sampling* jenuh yang mana jumlah sampel yang diambil dari keseluruhan populasi tersebut. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara perhatian orang tua terhadap motivasi belajar siswa. Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji korelasi yaitu distribusi data harus normal (uji normalitas) dan hubungan antara variabel bebas dan terikat bersifat homogen (uji homogenitas) dan data dianalisis dengan menggunakan program SPSS ver 26. Pada perhitungan koefien regresi sederhana didapat Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan (Sig.) adalah sebesar 0,008 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,008 < 0,050$), Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{hit} (2.797) > t_{tab} (2,022)$ dan nilai signifikansi $0,008 < 0,050$. maka

dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Maka hipotesis penelitian ini dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan (Sig.) adalah sebesar 0,008 dan nilai ini lebih kecil dari 0,050 ($0,008 < 0,050$). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hit} (2.797) $>$ t_{tab} (2,022) dan nilai signifikansi $0,008 < 0,050$. Maka dapat disimpulkan bahwa karakter disiplin berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Maka hipotesis ini dinyatakan H_o ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqdam, A. A. Al, Martati, B., & Putra, D. A. (2023). Analisis Karakter Disiplin dan Motivasi Siswa Belajar di Rumah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1873–1879. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5744>
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Azka Manazila, E. P. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Dan Disiplin Siswa Dengan Hasil Belajar Pkn Kelas V. *Joyful Learning Jurnal*, 6(1), 61–70. <http://dx.doi.org/10.15294/jlj.v6i4.16362>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Fithriyaani, F., Yudhyarta, D. Y., & Syarifudin, S. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 138–150. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v2i2.332>
- Hamzah B, U. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Ibrahim, A. M., Nurpratiwiningsih, L., & Sunarsih, D. (2020). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Dalam Muatan Pkn. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7931>
- Manasikana, A., & Anggraeni, C. W. (2018). Pendidikan karakter dan mutu pendidikan indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2018, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 102–110. <http://hdl.handle.net/11617/10206>

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.

<https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>

Permana, E. P. (2021). Korelasi Media Boneka Kaus Kaki dengan Media Wayang Kertas Terhadap Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Economic*, 4(2).

<https://doi.org/10.29407/jse.v4i2.78>

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>

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.



Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem

Della Hana Tista^{1*}, Ria Fajrin Rizqy Ana²

adellahana2001@gmail.com^{1*}, riafajrin88@yahoo.co.id²

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

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This research aims to examine the impact of using the Quizizz application on learning outcomes to make the learning process more interactive and innovative. The research uses a qualitative approach with a descriptive type of approach. The subjects of this research are 1 teacher and 18 fourth-grade students at SDN 7 Kampungdalem. Research instruments use observation guidelines, test questions, and documentation. The data analysis used includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the Quizizz application as a learning media for IPAS lessons on needs and wants for 4th grade at SDN 7 Kampungdalem falls into the very good category. This is evidenced by the implementation of the Quizizz application, which ran according to the instrument validation with a score of 90% on the Likert scale, while the students' learning outcomes received a score of 96%. This application provides satisfaction to its users, including teachers and students.

Keywords : Quizizz Application, Learning Media, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar agar lebih interaktif dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu 1 orang guru dan 18 peserta didik kelas IV di SDN 7 Kampungdalem. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi, soal tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan dan keinginan kelas IV SDN 7 Kampungdalem termasuk pada kategori sangat bagus hal ini terbukti pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* berjalan sesuai dengan validasi instrumen dengan mendapat skor 90% pada skala linkert sedangkan hasil belajar peserta didik mendapat skor 96%. Aplikasi ini memberikan kepuasan kepada penggunanya, termasuk guru dan peserta didik.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai potensi dan menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat yang diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan kebiasaan (D. P. Putri, 2018). Memiliki lingkungan belajar yang ideal penuh dengan berbagai sumber belajar,

dan fasilitas yang memadai, dapat membuat peserta didik merasa nyaman dan fokus saat belajar lingkungan belajar ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Marsela Yulianti et al., 2022). Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan membantu peserta didik untuk menggunakan sumber belajar yang lebih variatif (Sari et al., 2020).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi peserta didik dan membantu mereka memahami dan menyampaikan informasi dengan efektif. Jenis media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan pelajaran (Susanto et al., 2023). Penggunaan media interaktif peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dalam memahami dan mengingat materi (Faqih, et al, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik karena pendidikan adalah pilar utama pembangunan suatu negara sebagai contoh penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki kemampuan untuk memengaruhi partisipasi siswa dalam kelas dan meningkatkan aksesibilitas materi (Kurniawan & Huda, 2020).

Menerapkan kurikulum merdeka akan lebih relevan dan interaktif dimana pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif. Memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan memanfaatkan IT mempersiapkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menantang setiap harinya (Rahayu, et al, 2022). Aplikasi *Quizizz* adalah contoh pemanfaatan IT pada Kurikulum Merdeka, platform pembelajaran online yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik membuat belajar menjadi menyenangkan dan interaktif (Wahyuni et al., 2021). Aplikasi *Quizizz* sangat membantu dalam proses pembelajaran meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sistem ranking dalam *quizizz* memotivasi siswa untuk menjawab dengan benar dan teliti (Suhartatik, 2020).

Aplikasi *Quizizz* membantu guru untuk melihat hasil belajar selain itu aplikasi ini memiliki fitur pemantauan kemajuan peserta didik yang membantu guru untuk melihat perkembangan peserta didik dalam mempelajari materi. Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif (Handoko et al, 2021). Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari (Nursoviani et al., 2020). Kemajuan akademik dan pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran sangat berpusat pada hasil belajar (Hayati, 2023).

Hasil belajar sangat penting bagi peserta didik karena menjadi tolak ukur untuk menentukan seberapa baik peserta didik dapat menghadapi tantangan akademik dan dapat mendorong diri peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan prestasi akademik mereka (Wiriani, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan (Nurliana & Nugroho, 2021) dengan judul Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran IPA mengatakan bahwa fokus penelitian dan tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Candu I. Hasil dan pembahasan mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* memberikan siswa pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam pemberian soal dalam menggunakan *Quizizz* memiliki banyak fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dalam proses belajar. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang mempengaruhi jaringan sering berubah-ubah dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan diatas dan hasil pra observasi peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang menggunakan metode aplikasi berbasis *Quizizz*. Pra observasi aplikasi *Quizizz* telah dikenalkan kepada peserta didik. Aplikasi *quizizz* memudahkan para guru dalam proses evaluasi, salah satu dari tujuan dalam proses pembelajaran tersebut ialah mempengaruhi hasil belajar peserta didik (S. Putri et al., 2023). Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan 7 penggunaan media Aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Kurikulum Merdeka di SD Negeri 7 Kampungdalem. Maka penulis berinisiatif mengambil judul Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan dan Keinginan Kelas 4 SDN 7 Kampungdalem.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif biasanya menonjolkan perspektif subjek, proses, dan makna penelitian dengan menggunakan teori sebagai pendukung bahwa itu sesuai dengan data lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data yang diuji valid dan memenuhi kriteria kredibel menurut (Arikunto, 2009) di dalam (Moleong, 2018). Penelitian ini peneliti

menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif oleh Sugiyono mengatakan dalam (Zamidar, 2022).

Data dalam penelitian ini membutuhkan subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 18 peserta didik kelas IV di SDN 7 Kampungdalem Tulungagung. Untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa soal tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan dari pengumpulan data yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tes dan observasi. Penelitian ini berdasarkan fokus pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar peserta didik IPAS materi kebutuhan dan keinginan. Hasil dari tes soal melalui aplikasi *quizizz* mendapatkan data dimana peneliti akan mengolah data yang sudah terkumpul untuk melihat hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan pelaksanaan tes dilakukan dengan guru kelas yaitu Ibu Maghda Rohimawaty, S.Pd. Setiap data yang diperoleh dalam penelitian ini saling mendukung satu sama lain, dari beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan data observasi dan tes merupakan data pokok karena menjadi bagian utama dari analisis data untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian didapatkan bahwa analisis dampak penggunaan aplikasi pada materi kebutuhan dan keinginan sudah memenuhi syarat persyaratan indikator implementasi aplikasi *Quizizz* yaitu kemudahan, penguasaan materi, kepuasan, motivasi, dan keaktifan. Dalam menganalisis indikator implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* oleh guru dan peserta didik digunakan skala Likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi sangat setuju diberi skor 4, setuju diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2, dan sangat tidak setuju diberi skor 1 untuk keperluan analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor (S. Mawaddah & Anisah, 2015). Hasil penelitian observasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada materi kebutuhan dan keinginan mencapai kategori sangat setuju karena telah mencapai skor 90%. Hal ini diketahui dari hasil observasi pada guru dan peserta didik

telah menguasai indikator yang diterapkan dalam implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Berikut penjabaran hasil observasi : 1) Aspek Kemudahan. Aplikasi *quizizz* dapat diakses guru dan peserta didik melalui *website* atau mendownload aplikasi tersebut. Guru dengan mudah membuat kuis melalui aplikasi *quizizz* dengan cara memasukkan akun email yang sudah tercantumkan pada *handphone*, kemudahan akses *quizizz* tidak hanya dirasakan oleh guru melainkan peserta didik. Peserta didik dapat mengikuti kuis tanpa memasukkan akun, dua cara untuk peserta didik dapat mengikuti kuis yaitu login melalui link ataupun kode (angka) yang telah dibagikan oleh guru. Aplikasi *quizizz* ini memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal dan memilih jawaban (pilihan ganda) dengan meng-klik jawaban yang benar, kuis dapat dikerjakan dengan cepat karena peserta didik tidak perlu menulis jawaban pada kertas secara manual. 2) Aspek Penguasaan Materi. Media pembelajaran *quizizz* ini adalah salah satu upaya guru untuk mencapai kesuksesan proses pembelajaran dapat membantu peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru pada saat kegiatan berlangsung karena dengan adanya fitur penjelasan ulang jawaban dari soal tersebut. 3) Aspek Kepuasan. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan membantu peserta didik untuk lebih fokus terhadap proses pembelajaran. Penggunaan *quizizz* pada materi kebutuhan dan keinginan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran untuk pengerjaan soal sangat menyenangkan dan tidak membosankan dikarenakan fitur batas waktu pengerjaan soal. Peserta didik menunjukkan rasa *excited* mengerjakan soal. 4) Aspek Motivasi. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat memotivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi tersebut menambah ketertarikan motivasi belajar, dan rasa keingintahuan terhadap materi-materi yang dipelajari dalam materi kebutuhan dan keinginan. Hal ini mengindikasikan peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan skor dan peringkat tertinggi dibandingkan dengan peserta lainnya dalam kuis yang diberikan menggunakan aplikasi *Quizizz*. 5) Aspek Keaktifan. Efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam keaktifan peserta didik yang mengindikasikan bahwa aplikasi *Quizizz* membuat peserta didik lebih aktif belajar. Pemberian *Quizizz* sebelum pembelajaran membuat peserta didik bersedia untuk lebih berfokus pada saat proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, motivasi belajar, dan juga membuat peserta didik lebih aktif belajar dari sebelumnya.

Berdasarkan observasi implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* kelas 4 pada materi kebutuhan dan keinginan, seperti yang terdapat pada tabel 2 diketahui bahwa implementasi *quizizz* dikategorikan sangat baik. Hal ini diketahui dari hasil tes kebutuhan dan keinginan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *quizizz* yang diberikan guru kepada peserta didik, ada beberapa indikator yang sudah dikuasai peserta didik tetapi ada juga beberapa peserta didik yang kurang sesuai dengan indikator yang harus dipenuhi. Apabila seorang peserta didik termotivasi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru media pembelajaran yang menarik, materi akan lebih mudah di pahami jika di modifikasi dengan media pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan lebih berfokus terhadap proses belajar mengajar. Penelitian ini mengkategorikan 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan perlu bimbingan.

Dari hasil observasi dan pelaksanaan tes diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi (pengamatan) dan pelaksanaan tes yang dilakukan peneliti menyatakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang memberikan dampak positif. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan tes implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* pada hasil belajar materi kebutuhan dan keinginan mencapai skor 96%, sedangkan skor observasi 90% keduanya masuk pada kategori sangat bagus.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *quizizz* aplikasi ini memberikan kepuasan bagi penggunanya seperti guru dan peserta didik dapat melihat secara real-time nilai yang diperoleh dari menjawab soal kuis. Fitur yang ditampilkan sangat memotivasi peserta didik seperti menampilkan skor tertinggi dapat memotivasi peserta didik dalam memperbaiki kefokusannya saat mengerjakan kuis. Keunggulan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dalam pembelajaran membantu peserta didik menjadi lebih efektif serta efisien sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, hemat waktu, motivasi belajar siswa juga dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja serta kapan saja sehingga dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Untuk mencapai hasil penilaian pembelajaran yang baik, guru harus memiliki instrument penilaian yang kompeten dan praktis untuk mencapai tujuan

pembelajaran di samping lingkungan belajar (S. Putri, et al.,2023). Aplikasi *quizizz* membantu peserta didik merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa. guru menggunakan aplikasi *quizizz*, peserta didik menganggap hal ini sebagai sebuah permainan yang berisikan tentang materi pelajaran. Peserta didik tidak merasa bosan dan lebih aktif lagi setiap menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru (Mujahidin et al., 2012). Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (A. W. Al Mawaddah et al., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas yang telah dilakukan oleh peneliti Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Hasil Belajar Materi Kebutuhan Dan Keinginan Kelas IV SDN 7 Kampungdalem, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *quizizz* sangat membantu guru dalam proses pembelajarannya. Aplikasi *quizizz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi *quizizz* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran dan memperkuat pemahaman konsep, hal ini terbukti pada implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* berjalan sesuai dengan validasi instrumen dengan mendapat skor 90% pada skala likert sedangkan hasil belajar peserta didik mendapat skor 96% yang dimana terdapat pada kategori sangat bagus.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*.

Rineka Cipta.

- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.876>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hayati, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah dalam Melaksanakan Penilaian Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 01 Tigo Alua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2003), 666–675.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1004>
- Kurniawan, N. (2021). PENGARUH DALAM MENGGUNAKAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN BELAJAR SISWA KELAS VI SDN SUKATANI 1 DEPOK. PANRITA: Journal of Science, Technology, and Arts, 1(1). Retrieved from <https://journal.dedikasi.org/pjsta/article/view/14>
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Dalam Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran IPA. 15–17.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/139>
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan*

- Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Pendidikan Kasar*, 2, 38–48. <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/439>
- Putri, S., Nirmalasari, I., Melani, M., & Susanti, I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Suhartatik, T. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book.
- Susanto, H., Jamaludin, J., & Prawitasari, M. (2023). Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 130–143. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7054>
- Wahyuni, S., Rubingah, N., Hakiky, N., Wicaksono, A., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Mengukur Aspek Kognitif Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 153–166. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1819>
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>
- Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25712/>



Implementasi Ekstrakurikuler Bahasa Inggris *No What-What English Party* di SDN 3 Tanggunggunung

Elyziah Tri Nurcahyanti^{1*}, Yasip²

elyziahtri12@gmail.com^{1*}, yasipyasip86@gmail.com²

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

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : The purpose of this study was to describe the No What-What English Party extracurricular program at SDN 3 Tanggunggunung. Using qualitative research methods of the case study type. The subjects of this research were extracurricular supervisors, principals, and grade V students. Using data collection techniques of observation, interview, and documentation. The data analysis technique used the Miles and Huberman model. Based on the results of the study, 1) program planning is based on the Pancasila Student Profile, namely Global Diversity, 2) program implementation is carried out outside the classroom every Saturday, consisting of introductory, core, and closing activities, 3) evaluation is carried out once a month and assessment in the form of descriptions.

Keywords : English Extracurricular, No What-What English Party, Elementary school.

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan ekstrakurikuler bahasa Inggris No What-What English Party di SDN 3 Tanggunggunung. Menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi kasus. Subjek penelitian ini adalah pembimbing ekstrakurikuler, kepala sekolah, dan peserta didik kelas V. Menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian, 1) perencanaan program didasarkan Profil Pelajar Pancasila yaitu Berkhebinekaan Global, 2) pelaksanaan program dilaksanakan di luar kelas setiap hari Sabtu, terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, 3) evaluasi dilaksanakan satu kali dalam satu bulan dan penilaian dalam bentuk deskripsi.

Kata Kunci : Ekstrakurikuler bahasa Inggris, *No What-What English Party*, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Mulai dari tahun 1994, bahasa Inggris dapat diajarkan pada sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal. Diharapkan peserta didik dapat memahami elemen penting bahasa Inggris dengan mempelajari bahasa Inggris di suatu sekolah. Memahami elemen bahasa seperti pengucapan, kosakata, dan tata bahasa adalah tugas yang tidak mudah. Peserta didik yang tidak memahami banyak kosakata akan menghadapi kesulitan untuk menentukan apa yang ingin mereka katakan saat berbicara. Peserta didik tidak akan tahu cara menulis dengan benar dan baik jika tidak dibimbing. Inilah yang menyebabkan peserta didik menjadi tidak yakin untuk

bertutur kata menggunakan bahasa Inggris. Mempelajari bahasa Inggris dilakukan dengan memahami kosakata yang menjadi hal paling mendasar. Memahami kosakata adalah hal mutlak bagi orang yang akan mempelajari bahasa asing. Seseorang akan dikatakan mahir dalam berbicara, mendengarkan, membaca amupun menulis apabila memiliki banyak kosakata. (Pertiwi et al, 2021). Seseorang yang mempunyai pembendaharaan kosakata banyak akan lebih mendukung dalam hal mencapai empat kompetensi bahasa Inggris yakni *listening, speaking, reading, and writing*. Sebaliknya apabila tidak memiliki pembendaharaan kosakata yang baik, peserta didik akan sulit untuk mencapai empat kompetensi bahasa Inggris.

Pendidikan harus dapat mengajarkan peserta didik berkemampuan dan berketerampilan yang sesuai, yang mana di masa mendatang peserta didik siap bersaing pada era global. Peserta didik perlu mengetahui lingkup internasioal. Sekarang ini memasuki era global yang mana peserta didik perlu dididik sesuai dengan eranya. Pendidikan yang dapat diajarkan misalnya mengajarkan berbahasa Inggris yang mana bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi pada era global dengan lingkup internasional. Bahasa Inggris berkedudukan sebagai bahasa internasional. Menyadari hal itu, sebaiknya bahasa Inggris sedini mungkin ditetapkan pada sekolah-sekolah sebagai upaya dalam peningkatan kompetensi individu. Kedepannya persaingan yang akan dihadapi oleh bangsa lain semakin nyata. Karena itu, penting untuk memiliki kompetensi bahasa Inggris yang mumpuni sebagai pengantar komunikasi. Sangat baik apabila mengenalkan bahasa Inggris mulai sekarang guna membekali peserta didik dalam berpengetahuan bahasa Inggris. Meninjau akan pentingnya bahasa Inggris membuat sekolah-sekolah menambah jam pelajaran untuk bahasa Inggris agar peserta didik mampu berbahasa Inggris secara lebih baik bahkan dimulai sejak dari tingkat Sekolah Dasar (Samad dan Wahyuni, 2019).

Mengajarkan bahasa Inggris untuk peserta didik Sekolah Dasar berbeda dengan yang dipelajari orang dewasa. Pendidik harus memahami pengajaran yang tepat. Ketika mengajari peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris, guru harus dapat memberikan fasilitas agar peserta didik terbantu dalam memahami makna kosakata. Peneliti melaksanakan pra observasi di SDN 3 Tanggunggunung dan mendapati bahwa SDN 3 Tanggunggunung memiliki ekstrakurikuler yang mengajari peserta didiknya menguasai kosakata bahasa Inggris. SDN 3 Tanggunggunung memiliki ekstrakurikuler bernama “*No What-What English Party*” untuk menambah pembendaharaan kosakata peserta didiknya. Program ini telah berjalan hampir 2 tahun lebih tepatnya telah dilaksanakan sejak 22 Oktober 2022. Program *No What-What*

English Party dibentuk sebagai upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yaitu Berkhebinekaan Global.

Program ini sebagai perwujudan dari aksi nyata Modul 3.3 Pengelolaan Program yang Berdampak pada Murid. Program yang berdampak pada murid yaitu program yang dirancang oleh pendidik untuk peserta didik dengan pertimbangan bakat minat peserta didik sebagai pengalaman nyata yang dapat dijadikan sebagai bekal di kemudian hari. Diharapkan program ini mampu menunjang potensi peserta didik sehingga dapat memunculkan ide gagasan yang sesuai dengan bakat minatnya. SDN 3 Tanggunggunung memberikan fasilitas yang terbaik bagi peserta didiknya, mengingat bahasa Inggris yang saat ini telah berkedudukan sebagai mata pelajaran muatan lokal. Mengetahui fakta bahwa Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran muatan lokal, akan tetapi kesadaran pentingnya bahasa Inggris menjadi alasan utama SDN 3 Tanggunggunung mengajarkan bahasa Inggris untuk peserta didik. Ekstrakurikuler bahasa Inggris yang ada di Sekolah Dasar diharapkan mampu membekali peserta didik lulusan SD atau bahkan yang tidak melanjutkan ke jenjang berikutnya memiliki keterampilan dalam menguasai bahasa asing sehingga dapat digunakan untuk mencari nafkah. (Faridatunnisa, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus yang memiliki tujuan untuk mengimplementasikan ekstrakurikuler di SDN 3 Tanggunggunung yang bernama *No What-What English Party*. Penelitian studi kasus adalah suatu pendekatan kualitatif dengan terjun pada penyelidikan langsung pada kegiatannya yang dibatasi langsung dengan masa kini atau berbagai kasus yang mana pengumpulan datanya secara rinci yang terlibat dengan berbagai sumber pemerolehan data atau berbagai sumber data (misalnya, observasi, wawancara, rekaman, gambar, dan dokumen serta berbagai laporan), dan pelaporan kasus dan tema kasus melauli deskripsi. Subjek penelitian merupakan seseorang yang dapat memberikan informasi mengenai informasi terkait penelitian. Penelitian ini memiliki subjek penelitian yaitu pembimbing ekstrakurikuler bahasa Inggris, kepala sekolah dan peserta didik kelas V SDN 3 Tanggunggunung. Menurut teori Jean Piaget peserta didik kelas V memasuki pada tahap operasi formal yang mana ditandai dengan cara pikir lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik. Sehingga kelas V ini cocok untuk dijadikan subjek penelitian karena peserta didik kelas V sudah dapat berfikir logis dan abstrak untuk memudahkan dalam pengambilan data yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik observasi (pengamatan), teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Observasi diperlukan guna mendeskripsikan gambaran nyata tentang tingkah laku atau peristiwa, menjawab pertanyaan, membantu memahami tingkah laku suatu objek, dan untuk melakukan pengukuran terhadap aspek-aspek tertentu dalam menganalisis program *No What-What English Party*. Teknik wawancara akan dilaksanakan dengan subjek yang berhubungan dengan penelitian ini. Beberapa pertanyaan akan ditanyakan kepada subjek penelitian dengan menggali informasi agar terkumpul informasi seputar program *No What-What English Party* yang dilaksanakan di SDN 3 Tanggunggunung. Teknik dokumentasi diperlukan guna pengumpulan data pada penelitian. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti memakai konsep Miles dan Huberman yang menjelaskan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dengan terus menerus dan saling aktif pada tiap tahapannya sampai selesai. Adapun tahapannya terdiri atas: (a) reduksi data (b) penyajian data, dan (c) kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *No What-What English Party* adalah program sekolah yang diikuti dari kelas I sampai VI pada hari Sabtu di halaman sekolah. Program ini dibuat oleh pembimbing ekstrakurikuler bahasa Inggris SDN 3 Tanggunggunung untuk membuat peserta didik percaya diri untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Adapun menurut beliau bahasa Inggris ada yang mengalami perubahan kosakata pada tiap tahunnya. Untuk itu peserta didik dapat mengetahui perubahan yang ada melalui program ini.

Perencanaan Program Bahasa Inggris *No What-What English Party*. Tujuan perencanaan program bahasa Inggris di SDN 3 Tanggunggunung merupakan cerminan profil pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. Bahasa Inggris dijadikan sebagai komunikasi dengan warga negara asing mengingat teknologi sekarang semakin berkembang. Hal ini sesuai dengan Peraturan Kemdikbudristek, 2022 yaitu Berkhebinekaan Global yang memiliki indikator mengenal dan menghargai budaya, kemampuan dan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, refleksi dan tanggung jawab kebhinekaan. Sementara itu, tujuan khusus program bahasa Inggris untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Setiap program atau kegiatan yang ada di sekolah pastinya memiliki perencanaan. Adapun perencanaan program bahasa Inggris di SDN 3 Tanggunggunung didasarkan atas Profil Pelajar Pancasila yaitu berkhebinekaan global. Secara umum kesiapan program ini meliputi perancangan materi yang disusun jauh-jauh hari. Perencanaan program *No What-What English*

Party, dilakukan dengan persiapan materi yang akan diajarkan dan persiapan media pembelajaran yang akan digunakan. Pelaksanaan *No What-What English Party* yaitu setiap hari Sabtu di halaman SDN 3 Tanggunggunung dan diikuti oleh peserta didik kelas IVI. Tujuan program ini adalah untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik.

Pelaksanaan Program Bahasa Inggris *No What-What English Party*. Pelaksanaan program bahasa Inggris di SDN 3 Tanggunggunung dilakukan sesuai rencana yaitu dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan diikuti peserta didik kelas I sampai VI tiap hari Sabtu. Program bahasa Inggris merupakan program yang dilaksanakan di halaman sekolah setiap hari Sabtu selama satu semester. Adapun program ini memiliki tahapan program yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri atas apersepsi serta disampaikan tujuannya. Kegiatan inti terbagi atas disampaikannya materi dengan memakai beberapa variasi metode pembelajaran, media pembelajaran dan rancangan materi dan beragam kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik. Kegiatan penutup berisi salam dan jeda waktu sebentar untuk berlanjut ke program selanjutnya yaitu Bahasa Jawa dan Pramuka.

Media yang digunakan dalam program *No What-What English Party* berupa *flashcard*, papan, *mic* dan *sound*. Program *No What-What English Party* memakai beragam metode pembelajaran berupa tanya jawab, diskusi, ceramah atau bahkan demonstrasi seperti gagasan dari (Adawiyah, 2021). Sumber belajarnya mengambil dari internet. Komponen pembelajaran yang terdapat pada program *No What-What English Party* berupa *vocabulary*, *pronunciation*, dan *grammar*. Adapun komponen pengajarannya yaitu untuk kelas rendah diajari *vocabulary*, dan untuk kelas lebih tinggi diajari aspek tiga bahasa. (Suyanto, 2010) dalam mengajari *grammar* guru dapat menggunakan teknik berupa: (1) penyajian bentuk kaidah bahasa dapat berupa tenses, (2) peserta didik berkesempatan praktik bersama teman dengan berdialog menggunakan komponen belajar bahasa Inggris yang sudah didapatkannya, dan (3) praktik yang digunakan apabila perlu dapat dibantu dengan menggunakan gambar. Pembelajaran yang digunakan pada kelas bawah pada umumnya memakai teknik *Listen and Repeat*, sedangkan untuk kelas atas disajikan beragam variasinya kosakata yang lebih banyak. Pada *pronunciation* memakai metode pembelajaran berupa 1) mengartikulasikan bunyi yang benar, tepat dan jelas, 2) membedakan cara membaca huruf demi huruf atau kata dengan benar, dan 3) menunjukkan cara membaca dengan benar.

Program bahasa Inggris menggunakan keterampilan bahasa Inggris dengan ketentuan sebagai berikut: untuk kelas rendah sebaiknya lebih ditekankan pada *listening* dan *speaking*,

apabila sudah memasuki jenjang lebih tinggi dapat diajari *reading* dan *writing*. (Dolong, 2016), komponen empat keterampilan bahasa saling berkaitan bahkan saling mendukung. Masing-masing keterampilan itu menyatu dan berkaitan erat dengan landasan bahasa. Lebih jelasnya keterampilan memiliki kaitan erat bersamaan dengan tiga keterampilan lainnya. Memeroleh kemampuan berbahasa didapatkan misalnya dengan melakukan komunikasi dengan antar individu atau bisa juga didapatkan dengan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sebab itulah kemampuan membaca diajarkan di kelas yang lebih rendah, kemudian kemampuan membaca dan menulis akan diajarkan di kelas yang lebih tinggi. Program bahasa Inggris *No What-What English Party* pada umumnya mempunyai tahapan pembelajaran yang mirip dengan pembelajaran yang ada di kelas mulai dari metode pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang digunakan. Hanya saja dibedakan pemerolehan sumber belajar yang didapatkan dari internet. Evaluasi dilaksanakan sebulan sekali dengan diadakannya “The Harvest Party” dengan menampilkan dialog bahasa Inggris antar peserta didik dan Penilaian Program Bahasa Inggris *No What-What English Party* dengan menggunakan deskripsi.

Penilaian dan Evaluasi Program Bahasa Inggris *No What-What English Party*. Program bahasa Inggris di SDN 3 Tanggunggunung mempunyai penilaian dan evaluasi. Penilaian merupakan upaya atau tindakan yang terstruktur dan tiada henti sebagai hasil mengumpulkan data-data bentuk pembelajaran siswa dan hasilnya disusun untuk menghasilkan pilihanpilihan berkaitan dengan kriteria yang sudah ditentukan. (Qodir, 2017). Sedangkan, istilah evaluasi adalah proses dikumpulkannya informasi sebagai bentuk tercapai tidaknya dan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah terpenuhi. (Ansyorih, 2024). Program *No What-What English Party* memiliki evaluasi berupa *The Harvest Party* yang menampilkan dialog bahasa Inggris antar peserta didik dan penilaian yaitu berupa penilaian deskripsi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat kesimpulan sebagai berikut. 1) Perencanaan program *No What-What English Party* di SDN 3 Tanggunggunung, terdiri atas perencanaan program bahasa Inggris berdasarkan Profil Pelajar Pancasila yaitu Berkhebinekaan Global, pelaksanaan program bahasa Inggris bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik sebagai respon kodrat zaman, mengenal dan menghargai budaya serta komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama dan tanggungjawab terhadap pengalaman kebhinekaan, program bahasa Inggris memiliki perencanaan rancangan materi. 2) Pelaksanaan program *No What-What English Party* di SDN 3 Tanggunggunung, meliputi program bahasa

Inggris merupakan program yang dilaksanakan di halaman sekolah setiap hari Sabtu, program *No What-What English Party* terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 3) Penilaian dan evaluasi pada program *No What-What English Party* di SDN 3 Tanggunggunung yaitu dengan evaluasi berupa *The Harvest Party* yang menampilkan dialog bahasa Inggris antar peserta didik dan penilaian berupa pemberian deskripsi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Artiyana, R. N. (2018). Implementasi Program Bahasa Inggris Di SDIT Lukman Al Hakim Internasional. *Basic Education*, 7(8), 773-785. <https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/10799>
- Creswell, J. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih di antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dolong, J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran, *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), pp. 293- 300. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3484>
- Kusumaningrum, T., & Lapasau, M. (2021). The Effects of Reading Interest and Vocabulary Mastery on Students' reading Comprehension. *Inference: Journal of English Language Teaching*, 4(2), 171-177. <http://dx.doi.org/10.30998/inference.v4i2.6028>
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeloeng, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakara.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88-101. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Mustadi, A. (2013). *Communicative Competence Based Language Teaching: An English Course Design For Primary Teacher Education*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nuriyah, L. (2021). Evaluasi Program Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 397-405. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5773190>
- Samad, A. G., & Wahyuni, S. (2019). Peningkatan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Pelatihan Pidato Bahasa Inggris Berbasis Games, dan Meaningful Practices dengan Pendekatan Student Centered Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada*

Masyarakat (JurDikMas) Sosiosaintifik, 1(1), 9-14.

<https://www.ojs.univprima.ac.id/index.php/JurDikMas/article/view/33>

Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat

Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid, 1(3), 346-351.*

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7818>

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, K. K. E. (2010). *English for Young Learner-Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.



The Role of Vlog Assignments In Developing Pragmatic Skills Among Students at University Level

Tria Rahayu Ramadhani^{1*}, Rifqoh Nu'ma Anisah², Abdu Dzulhaq Laqod Fathr³
triarahayu23@gmail.com^{1*}, rifqoh.anisah@gmail.com², abduzulhaq02@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Tadris Bahasa Inggris

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Abstract : Effective speaking involves not only linguistic competence but also pragmatic skills, which are often overlooked in traditional language instruction. While previous studies on vlogs in language learning have primarily examined linguistic aspects, the role of pragmatic competence remains underexplored. This study addresses this gap by investigating the impact of vlog-making assignments on pragmatic skill development among English as a Foreign Language (EFL) students, utilizing Speech Act Theory as the theoretical framework. Employing a qualitative descriptive approach, the research analyzed vlogs from five students. The findings revealed that students predominantly used Representatives and Expressives, demonstrating their capacity to convey contextually appropriate observations, opinions, and emotions. These results highlight the potential of vlog-making assignments in enhancing both linguistic and pragmatic communication skills. The study's limitations, notably the small sample size and qualitative design, underscore the need for expanded research with more diverse samples to comprehensively understand how vlog assignments influence pragmatic skill development. Despite these constraints, the research advocates for integrating digital tools in language education and emphasizes the importance of assessment methods that holistically evaluate linguistic and pragmatic competencies.

Keywords: Communicative Competence, Pragmatic Skills, Speech Act, Vlogs.

INTRODUCTION

Speaking is a fundamental skill in language learning, encompassing more than just vocabulary, grammar, and pronunciation. Effective speaking also requires communicative competence, which integrates linguistic, sociolinguistic, and pragmatic skills to enable meaningful communication in real-life contexts (Bailey, 2005; Hymes, 1972). Communicative Language Teaching (CLT) emphasizes the practical application of language, highlighting that proficiency in speaking involves the ability to convey meaning appropriately to different audiences and contexts (Canale & Swain, 1980; Savignon, 2008). This broader perspective on speaking proficiency reflects the necessity of pragmatic competence—skills related to adaptability, contextual awareness, and appropriate language use (Richards, 2006; Thornbury, 2005). In the context of English language teaching (ELT), integrating pragmatic skills into speaking instruction aligns with the goal of fostering holistic communicative

competence. While linguistic skills form the foundation, pragmatic competence allows learners to navigate the complexities of real-world communication, bridging the gap between form and function in language use (Bachman & Palmer, 2010).

Despite its importance, the development of pragmatic skills in speaking often receives limited attention in instructional practices and assessments, which tend to prioritize linguistic accuracy (Bardovi-Harlig, 2001). This gap calls for innovative approaches that address both linguistic and pragmatic components in speaking instruction. One emerging instructional strategy is the use of vlog-making assignments. Research suggests that vlogs serve as effective tools for enhancing linguistic skills such as vocabulary, grammar, and pronunciation, as they encourage learners to practice, revise, and produce spoken content (Ersan et al., 2022; Jin, 2024; Sun, 2009). Moreover, vlog-making fosters learner autonomy and confidence, as students take ownership of their learning and refine their speaking through repeated practice (Mandasari & Aminatun, 2020; Rahmawati et al., 2018). Peer feedback incorporated in vlog projects also promotes collaborative learning, allowing students to learn from one another (Authar & Muflihah, 2020).

However, current studies on vlog assignments primarily focus on linguistic aspects, often neglecting the development of pragmatic skills essential for achieving communicative competence (Rose & Kasper, 2001). Pragmatic skills, which include the ability to use language appropriately according to context and audience, are critical for effective communication but are frequently overlooked in traditional speaking assessments (Cohen, 2019). Addressing this gap, the present study explores the role of vlog-making in fostering pragmatic skills among EFL learners. This study employs Speech Act Theory (Austin, 1962) as a framework to analyze students' vlog productions, focusing on how intent and context influence communication. By investigating the impact of vlog-making on pragmatic skill development, this research aims to provide insights into how this instructional approach can support a comprehensive understanding of speaking proficiency. The research question guiding this study is: How do vlog-making assignments contribute to the improvement of pragmatic skills in speaking? Through this investigation, the study seeks to inform educational practices in ELT, emphasizing the need to integrate both linguistic and pragmatic components in speaking tasks to enhance learners' overall communicative competence.

RESEARCH METHOD

This study adopts a qualitative descriptive methodology to explore how vlog assignments contribute to the development of pragmatic skills, guided by Speech Act Theory. This methodology is well-suited to education research, as it provides a detailed understanding of authentic language use and its alignment with communicative functions in educational contexts (Creswell, 2014). The qualitative descriptive approach emphasizes the naturalistic examination of data, allowing researchers to capture the nuances of students' performance without manipulation or experimental constraints. By analyzing vlogs as a form of authentic assessment, this study seeks to provide insights into how EFL learners develop and apply pragmatic skills in real-world communication tasks.

The data for this research consist of 5 vlogs submitted as a final exam project for the Intercultural Communication course by English Department students from Class 3A at University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. The project required students to create either vlogs or podcasts, with 21 students opting for vlogs. However, most vlogs employed voice-over narration rather than direct speech. To ensure the analysis focuses on observable speaking performance, the researchers selected 5 vlogs where students predominantly addressed the camera directly. This selection allowed for a more accurate examination of real-time language use, including audience engagement and message delivery. The selection was also guided by data availability and ethical considerations, as informed consent was obtained from all participants for academic purposes. Using these criteria ensures that the analysis remains focused on the most relevant examples of students' speaking performance, aligning with ethical research practices (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

This study applies Speech Act Theory, introduced by Austin (1962) and further developed by Searle (1969), as its analytical framework. The theory provides a lens to examine how language functions as a tool for action, focusing on the intent and communicative purpose behind spoken utterances. Specifically, the study analyzes illocutionary acts, which represent the intended meaning or function of a speaker's words, such as requesting, informing, or apologizing. To systematically analyze students' vlogs, the following categories of illocutionary acts are used: 1) Representatives: Speech acts where the speaker commits to the truth of a proposition, such as informing, describing, or asserting (e.g., "*The weather is sunny today*"). 2) Expressives: Acts expressing the speaker's psychological state, such as thanking, apologizing, or congratulating (e.g., "*Thank you for joining me today*"). 3) Directives: Speech acts aimed at getting the listener to perform an action, such as

requesting, commanding, or suggesting (e.g., *"Please join me for a jog"*). 4) Commissives: Acts committing the speaker to a future action, such as promising, offering, or planning (e.g., *"I will submit the assignment by tomorrow"*). 5) Declarations: Acts that bring about an immediate institutional or social change, such as declaring or appointing (e.g., *"You are promoted"*).

The researchers organized the data by grouping utterances into these categories, performing a thematic analysis to identify patterns and variations in the use of illocutionary acts. This analysis highlights how students navigate context and audience to achieve communicative goals, revealing their strengths and areas for improvement in pragmatic competence (Miles et al., 2014). By examining the pragmatic functions of language in students' vlogs, this study contributes to understanding how vlog-making assignments serve as an effective pedagogical tool for developing both linguistic and pragmatic competencies. The findings aim to inform educators about the role of authentic assessments in enhancing communicative competence, particularly in the context of English as a Foreign Language (EFL) instruction. The focus on real-world applications of language aligns with educational principles that prioritize learner-centered and context-sensitive approaches to teaching (Richards & Rodgers, 2014). This study emphasizes the importance of integrating speaking tasks that develop both linguistic and pragmatic skills, offering practical insights into the use of vlogs as a method to foster comprehensive language learning outcomes.

RESULT AND DISCUSSION

The analysis of illocutionary acts in student vlogs reveals several critical aspects of their language use, contributing to the development of pragmatic skills among EFL learners. The results indicate that Representatives are the most frequently used illocutionary acts in student vlogs. Students consistently describe events, share observations, and present factual information to their audience. For example, one student vividly detailed their surroundings by stating, *"Today is quite a good day because it wasn't really rainy at all. It's really clear, the sky is really clear."* This highlights the students' tendency to create a shared understanding of events and settings, enhancing narrative coherence and making communication more engaging. Such descriptive language allows the audience to visualize the experiences, fostering a deeper connection. This preference aligns with the inherent descriptive nature of vlogging, where verbal commentary complements visual elements to produce immersive storytelling experiences (Brown & Yule, 1983). The predominance of Representatives

underscores the importance of context in shaping language use (Hymes, 1972; Savignon, 2008), suggesting that vlogs provide a naturalistic context for practicing contextually appropriate language, which is a cornerstone of pragmatic competence.

Expressives emerge as the second most frequently used illocutionary act, showcasing students' tendency to convey emotions such as excitement, frustration, or fatigue. For instance, one student humorously expressed frustration over a friend's lateness by saying, *"One of my friends just come here, he just late about 2 hours late. We say it's okay, yeah, just 2 hours late."* This use of humor reflects the student's ability to address frustration while maintaining a light-hearted demeanor, making the vlogs more relatable and authentic. Such emotional expressions contribute to audience engagement, aligning with Goffman's (1959) concept of self-presentation, where emotional authenticity plays a crucial role. The frequent use of Expressives highlights students' efforts to convey emotions and engage authentically with their audience, reflecting their sociolinguistic competence and supporting the principles of Communicative Language Teaching (CLT), which prioritize meaningful, context-sensitive communication (Savignon, 2008).

While Directives are less frequently employed, they play a crucial role in fostering audience engagement. Phrases like *"Let's go"* and *"So just stay tuned"* demonstrate how students actively invite viewers to participate in their narratives. This strategic use underscores an understanding of the interactive nature of digital media, where audience involvement is key. Although the overall frequency of Directives is limited, their presence highlights the students' conscious efforts to connect with their audience, making their content feel more dynamic. This finding supports Bachman and Palmer's (2010) framework of communicative competence, which incorporates the ability to manage interactional aspects of communication. Occasional use of Commissives primarily serves to express future plans or intentions, as seen in a student's statement, *"I think I will go home now."* This forward-looking perspective contributes to narrative continuity and coherence, demonstrating the students' ability to maintain a logical flow in their vlogs. This aligns with Halliday's (1978) concept of the interpersonal function of language, where expressing intentions fosters trust and rapport with the audience. The notable use of Commissives by some students reveals an additional layer of pragmatic skill: the ability to use language to express future intentions and create narrative coherence.

Interestingly, no instances of Declarations were found in the vlogs, consistent with the informal nature of the medium. The absence of formal announcements highlights the

adaptability of students' language to the social and contextual demands of vlogging, prioritizing relatability over formality. This finding reinforces the importance of audience and purpose in shaping pragmatic choices, as proposed by Austin (1962) and further emphasized by Thornbury (2005). The analysis also reveals the distribution of illocutionary acts among the students, as illustrated in Figure 1. Representatives dominate the illocutionary acts, with Expressives being common, allowing students to convey emotions and enhance authenticity. Notably, one student used Commissives more frequently, demonstrating a forward-looking narrative style. The limited use of Directives indicates an effort to invite audience participation, while the absence of Declarations aligns with the informal nature of vlogs. Overall, students predominantly use Representatives and Expressives, emphasizing their preference for informative and relatable communication in their vlogging.

These findings underscore the potential of vlog-making assignments in fostering pragmatic competence among EFL learners. By integrating various illocutionary acts, students demonstrate a holistic approach to communication that extends beyond grammatical accuracy. This aligns with the idea that pragmatic skills are essential for effective communication, enabling speakers to adapt language to various social and contextual demands (Rose & Kasper, 2001). This study contributes to the growing body of literature on pragmatic skills in language learning by demonstrating how digital platforms like vlogs can serve as practical tools for developing these skills. By applying Speech Act Theory (Austin, 1962), the analysis highlights how vlog-making allows learners to navigate diverse communicative contexts, fostering their ability to adjust language use appropriately.

Furthermore, the findings align with CLT principles, which emphasize the importance of meaningful communication that integrates both linguistic and pragmatic elements. The results suggest that vlog assignments can be further refined and integrated into EFL curricula to enhance not only linguistic but also pragmatic competence. Future research should explore the dynamics of digital communication in greater depth, employing methodologies such as action research to assess the effectiveness of vlog-making in classroom settings. Such studies could provide actionable insights into how educators can design tasks that optimize the development of both pragmatic and linguistic skills, contributing to a more comprehensive understanding of communicative competence in the digital age.

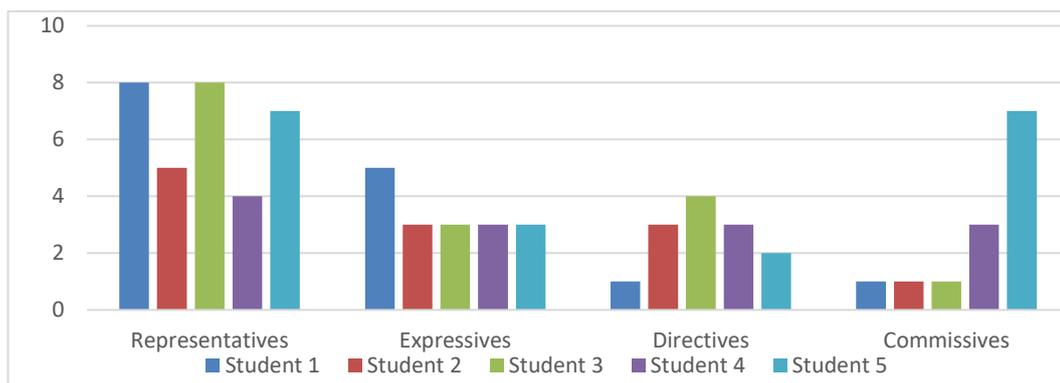


Figure 1. Students' Distribution of Illocutionary Acts

CONCLUSION

This study explored the influence of vlog-making assignments on the development of pragmatic skills among EFL students, finding that such tasks can enhance learners' ability to communicate effectively within specific contexts. The analysis showed that students predominantly utilized Representatives and Expressives in their vlogs, demonstrating their tendency to share factual details, express opinions, and convey emotions. These findings emphasize the value of vlog-making in fostering pragmatic competence and highlight the need to integrate modern digital tools into language teaching. Consequently, educators are encouraged to implement innovative assessment strategies that address both linguistic proficiency and the pragmatic aspects of communication, thereby supporting more holistic language development in EFL learners. Nonetheless, while the findings suggest a positive link between vlog assignments and pragmatic skill enhancement, further investigation—particularly through experimental or action research—is required to determine the depth and scope of this relationship. This study's limitations, including its qualitative descriptive methodology and small sample size, suggest that future research should involve larger, more diverse samples to better understand the factors influencing students' pragmatic development.

REFERENCES

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Clarendon Press.
- Author, N., & Muflihah, T. (2020, April). Students' vlog: speaking application. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1), 012040. IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012040>
- Bachman, L. F., & Palmer, A. S. (2010). *Language assessment in practice*. Oxford University Press.

- Bailey, K. M. (2005). *Practical English language teaching: Speaking*. McGraw Hill.
- Bygate, M. (2001). *Speaking*. In R. Carter & D. Nunan (Eds.), *The Cambridge guide to teaching English to speakers of other languages* (pp. 14-20). Cambridge University Press.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47. <http://dx.doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Cohen, A. D. (2019). *Teaching and learning second language pragmatics*. Routledge.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2003). *Task-Based Language Learning and Teaching*. Oxford University Press.
- Ersan, M., Kurnia, F. D., & Fadilah, E. (2022). Improving students' speaking ability using vlog media at SMK Negeri 1 Arjasa. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(1), 5646-5656. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4271>
- Faiza, D., Bestari, A. C. Y., & Mayekti, M. H. (2022). Students' perception of vlog as a self-learning media in speaking. *Surakarta English and Literature Journal*, 5(2), 90-104. <https://doi.org/10.52429/selju.v5i2.7>
- Huang, H. W. (2021). Effects of smartphone-based collaborative vlog projects on EFL learners' speaking performance and learning engagement. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(6), 18-40. <https://doi.org/10.14742/ajet.6623>
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In *Sociolinguistics* (pp. 269-293). Penguin. <http://dx.doi.org/10.1016/B0-08-044854-2/01275-X>
- Jin, S. (2024). Speaking proficiency and affective effects in EFL: Vlogging as a social media-integrated activity. *British Journal of Educational Technology*, 55(2), 586-604. <https://doi.org/10.1111/bjet.13381>
- Mandasari, B., & Aminatun, D. (2020). VLOG: A tool to improve students' English speaking ability at university level. *Proceedings of the University Pamulang*, 1(1), 245-254. <https://doi.org/10.29407/jetar.v5i2.14772>
- Rahayu, A. S., & Nurviyani, V. (2018). A study of students' speaking skill through vlog. *Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching*, 6(2), 1-9. <https://doi.org/10.35194/jj.v6i2.398>

- Rahmawati, A., Harmanto, B., & Indriastuti, N. R. (2018). The use of vlogging to improve the students' speaking skill. *Edepedia*, 2(1), 87-95. doi: <https://doi.org/10.24269/ed.v2i1.96>
- Richards, J. C. (2006). *Communicative language teaching today*. Cambridge University Press.
- Rose, K. R., & Kasper, G. (Eds.). (2001). *Pragmatics in language teaching*. Cambridge University Press.
- Savignon, S. J. (2002). *Interpreting communicative language teaching: Contexts and concerns in teacher education*. Yale University Press.
- Savignon, S. J. (Ed.). (2008). *Interpreting communicative language teaching: Contexts and concerns in teacher education*. Yale University Press.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge University Press.
- Shih, R. C. (2010). Blended learning using video-based blogs: Public speaking for English as a second language students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6), 883-897. <https://doi.org/10.14742/ajet.1048>
- Sun, Y. C. (2009). Voice blog: An exploratory study of language learning. *Language Learning & Technology*, 13(2), 88-103. <http://llt.msu.edu/vol13num2/sun.pdf>
- Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Pearson Longman.



Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2024/2025

Bima Kukuh Dwi Pamungkas^{1*}, Mohammad Nur Kholis², Riyan Asrul Unus³,
Vaza Deefath Az Azka⁴, Dwi Fany Prayoga⁵, Aditya Sukma Ramadhan⁶, Dewi Yuliana⁷
bimakukuhdwipamungkas@gmail.com^{1*}, nurcholis88@unpkediri.ac.id²,
riyanyunus.ry.ry@gmail.com³, vazadeefath666@gmail.com⁴, dwifanyp@gmail.com⁵,
adityasukma896@gmail.com⁶, anadewiyuliana@gmail.com⁷

^{1,2,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,4,5,6,7}Universitas Nusantara PGRI Kediri

³SD Negeri 2 Bajulan Loceret

Abstract : Physical education is basically an indispensable part of the overall education system. The purpose of physical education is not only to develop the physical realm, but also to develop aspects of health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning and ethical actions through physical activity and sports. Based on the description above, the author conducted a study entitled Efforts to Improve Physical Fitness through a Play Approach in Physical Education Learning for Grade V Students in PJOK Learning at Elementary School SD Negeri 2 Bajulan, Loceret District, Nganjuk Regency. The research conducted was Classroom Action Research. The test results for November 20, 2024 after learning using the game approach, the results in cycle I for male students increased to 2.15 "while for female students increased to 2.21", while the results on November 27, 2024 in Cycle II male students increased to 2.12 "and for female students increased to 2.17". Thus it can be concluded that students' abilities in mastering the material in this case physical fitness learning through the approach of playing moving keys and catching criminals can improve the physical fitness of class V students at Elementary School 2 Bajulan, Loceret District, Nganjuk Regency with a 600 m running test.

Keywords : Fitness, Physical, Sports.

Abstrak : Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian *indispensably* dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan ethical melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga. Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Kebugaran Jasmani melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar SD Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Hasil tes untuk tanggal 20 Bulan November 2024 setelah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan hasil pada siklus I untuk siswa putra meningkat menjadi 2,15" sedangkan untuk siswa putri meningkat menjadi 2,21", sedangkan hasil pada tanggal 27 bulan November 2024 pada Siklus II siswa putra meningkat menjadi 2,12" dan untuk siswa putri

meningkat menjadi 2,17". Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa kemampuan siswa dalam penguasaan materi dalam hal ini pembelajaran kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk dengan tes lari 600 m.

Kata Kunci : Kebugaran, Jasmani, Olahraga.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian *indispensably* dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan ethical melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pembelajaran pendidikan jasmani di mulai pada tahap usia dini untuk merangsang pertumbuhan organik, motorik, intelektual, dan perkembangan emosional (Paramitha & Anggara, 2018). Kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan efisien tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan, serta masih memiliki energi cadangan untuk menikmati waktu luang atau menghadapi beban tambahan. Menurut Mikdar (dalam Darmawan, 2017:143), kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugas sehari-hari tanpa merasakan lelah yang berlebihan.

Namun, kenyataannya, di beberapa sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 2 Bajulan, masih ditemukan tantangan dalam menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa kelas V kurang aktif dalam mengikuti kegiatan olahraga di sekolah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya variasi metode pembelajaran olahraga, minimnya fasilitas, serta rendahnya pemahaman siswa tentang pentingnya kebugaran jasmani. Padahal, menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2015), siswa yang memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik cenderung memiliki konsentrasi belajar yang lebih tinggi dan mampu berinteraksi sosial dengan lebih baik. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, guru memiliki peran strategis untuk menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan bervariasi agar siswa termotivasi untuk aktif bergerak. Salah

satu metode yang efektif dalam meningkatkan kebugaran jasmani adalah melalui permainan dan olahraga berbasis kelompok. Olahraga jasmani tidak hanya membantu meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan sosial anak. Dalam olahraga jasmani, anak-anak akan mempelajari dan mengetahui tentang kerjasama, komunikasi yang baik, dan resolusi konflik yang akan diajarkan melalui aktivitas seperti yang dikatakan (Metzler, 2017).

Strategi pengajaran yang melibatkan pengelompokan siswa yang bersifat tim, seperti bermain bola atau olahraga lainnya. Selain itu, olahraga jasmani juga dapat membantu meningkatkan kemampuan empati anak, dengan memahami perasaan dan kebutuhan teman-teman mereka dalam bermain bersama. Dengan demikian, upaya peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas V SD Negeri 2 Bajulan harus dilakukan secara terencana dan sistematis. Melalui pengembangan program kebugaran jasmani yang menarik dan menyenangkan, diharapkan siswa tidak hanya memiliki tubuh yang sehat dan bugar, tetapi juga mampu mengembangkan karakter positif serta meningkatkan prestasi belajar mereka. Implementasi kegiatan yang variatif dan berbasis permainan edukatif dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga di sekolah. Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Kebugaran Jasmani melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar SD Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui siklus tindakan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berulang. Penelitian ini bersifat partisipatif, kolaboratif, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar siswa. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2015), penelitian tindakan kelas dilakukan secara sistematis untuk memecahkan permasalahan praktis yang dihadapi guru dalam konteks pembelajaran. Perencanaan terdiri dari perencanaan umum dan perencanaan tindakan atau action Plan. Perencanaan umum meliputi penentuan tempat penelitian, kolaborator, metode dan strategi mengajar, instrument monitoring dan yang lain-lainnya. Rencana tindakan (*Action Plan*) adalah Prosedur, strategi yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka melakukan tindakan atau

perlakuan terhadap siswa. Pelaksanaan adalah implementasi tindakan ke dalam konteks proses belajar mengajar yang sebenarnya. Pelaksanaan tindakan bisa dilakukan oleh peneliti ataupun kolaborator. Setiap kali tindakan minimal ada 2 peneliti, yaitu yang melakukan pembelajaran dan kolaborator yang memantau terjadinya perubahan akibat suatu tindakan, kalau mungkin juga ada *Critical Friends* yang tidak berkepentingan dengan proyek penelitian yang dilaksanakan.

Observasi atau pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Pengamatan dilakukan secara cermat dan harus dirancang sebelumnya dengan baik. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri ataupun kolaborator. Dampak tindakan terhadap siswa menjadi fokus dalam penelitian. Refleksi adalah upaya evaluasi diri secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator dan orang-orang yang terlibat dalam penelitian. Refleksi dilakukan pada akhir siklus dan berdasarkan refleksi ini dilakukan revisi pada rencana tindakan dan dibuat kembali rencana tindakan yang baru untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya. Keempat tahapan dalam penelitian ini membentuk sebuah siklus. Setiap siklus dimulai dari perencanaan sampai dengan refleksi. Banyaknya siklus tergantung pada masih atau tidaknya diperlukan. Tindakan dianggap selesai bilamana permasalahan dalam sudah dipecahkan.

Tabel 1. Prosentase Target Pencapaian

Aspek yang diukur	Prosentase Target Pencapaian			Cara mengukur
	Kondisi awal	Siklus I	Siklus 2	
Hasil lari 600 Meter	40%	60%	80%	Lari dicatat dengan stopwatch

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menafsirkan informasi yang dikumpulkan dari responden. Alat ini dirancang dengan pola pengukuran yang seragam untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan data (Agustina, 2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan dalam beberapa siklus untuk melihat peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan pindah kun dan tangkap penjahat dalam penjasorkes dengan penerapan alat bantu belajar (kun, spidol hitam, dan kapur). Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah Perubahan dalam proses pembelajaran khususnya sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat dari hasil belajar siswa dengan tes lari 600 m sehingga meningkatkan kebugarannya. Jadi peneliti ini tidak hanya mengajar hasil yang tinggi tetapi hanya ke proses pembelajaran. Pembelajaran disajikan dengan permainan yang menyenangkan sehingga hasilnya pun meningkat.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari : tes dan observasi. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil pindah kun dan tangkap penjahat dengan lari 600 m. Observasi : dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat penerapan alat bantu pembelajaran (kun, spidol, kapur) Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah Instrumen tes yang digunakan adalah tes kesegaran jasmani dengan tes lari 600m yang sering disebut juga *Cooper test* untuk anak Usia 10 – 12 tahun. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi Jakarta kemendikbud 2014. Berikut Tabel Tingkat Kesegaran Jasmani.

Tabel 2. Tingkat Kesegaran Jasmani Putra

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun		
Putra : Lari 600 M		
No	Waktu	Kategori
1	< 2,19”	Nilai Istimewa
2	2,20 - 2,30”	Nilai Sangat Baik
3	2,31 - 2,45”	Nilai Baik
4	2,46 - 3,44”	Nilai Sedang
5	3,45 - 4,43”	Nilai Kurang
6	>4,44”	Nilai Sangat Kurang

Tabel 3. Tingkat Kesegaran Jasmani Putri

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun		
Putri : Lari 600 M		
No	Waktu	Kategori
1	< 2,31”	Nilai Istimewa
2	2,32 – 2,54”	Nilai Sangat Baik
3	2,55 – 3,28”	Nilai Baik
4	3,29 – 4,22”	Nilai Sedang
5	4,23 – 5,16”	Nilai Kurang
6	>5,17”	Nilai Sangat Kurang

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes lari 600m sebelum dan sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain untuk siswa Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut: 1) Kelompok Putra (Sebelum Pendekatan Bermain). Hasil tes dilaksanakan

tanggal 13 November 2024 (Jumlah siswa 12 anak Sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain:

Tabel 4. Tes Tingkat Kesegaran Jasmani Putra

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun Putra : Lari 600 M			
No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,19”	2	Istimewa
2	2,20 - 2,30”	5	Sangat Baik
3	2,31 - 2,45”	0	Baik
4	2,46 - 3,44”	5	Sedang
5	3,45 - 4,43”	0	Kurang
6	>4,44”	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m Sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut.



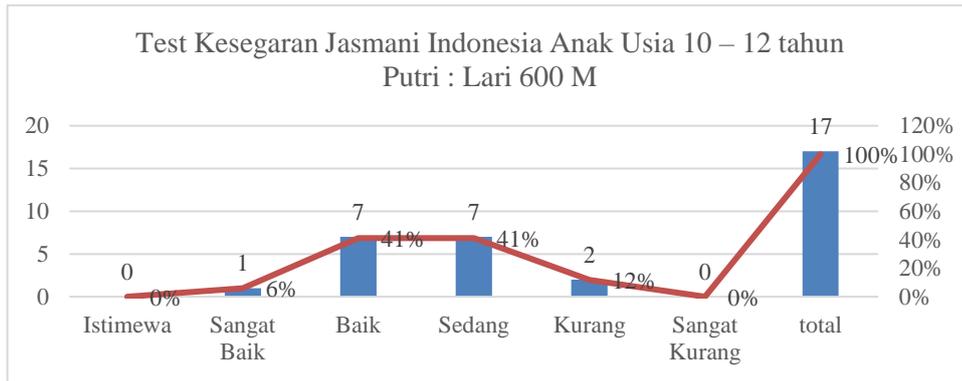
Grafik 1. Sebelum diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Kelompok Putri (Sebelum Pendekatan Bermain). Hasil tes dilaksanakan tanggal 13 November 2024 (Jumlah siswa 17 anak) Sebelum diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain.

Tabel 5. Tingkat Kesegaran Jasmani Putri

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun Putri : Lari 600 M			
No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,31”	0	Istimewa
2	2,32 – 2,54”	1	Sangat Baik
3	2,55 – 3,28”	7	Baik
4	3,29 – 4,22”	7	Sedang
5	4,23 – 5,16”	2	Kurang
6	>5,17”	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m Sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut :



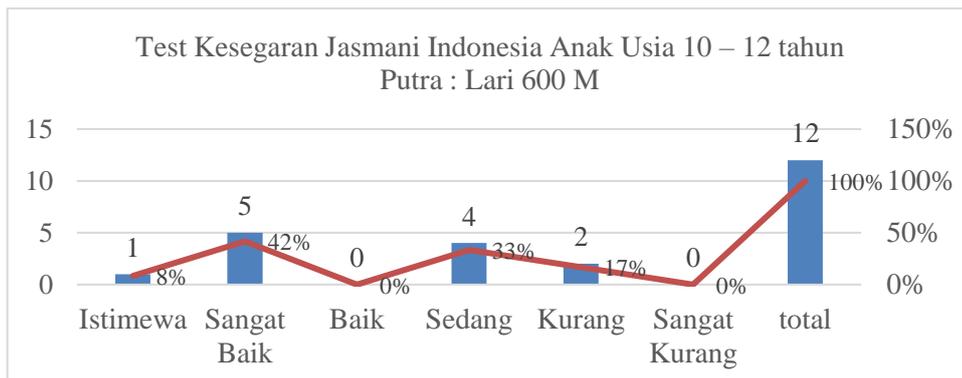
Grafik 2. Sebelum diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Kelompok Putra (Siklus I). Hasil tes Siklus 1 dilaksanakan tanggal 20 November 2024 (Jumlah siswa 12 anak) Sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain :

Tabel 6. Tingkat Kesegaran Jasmani Putra

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun Putra : Lari 600 M			
No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,19"	1	Istimewa
2	2,20 - 2,30"	5	Sangat Baik
3	2,31 - 2,45"	0	Baik
4	2,46 - 3,44"	4	Sedang
5	3,45 - 4,43"	2	Kurang
6	>4,44"	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut.



Grafik 3. sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Kelompok Putri (Siklus I). Hasil tes Siklus 1 dilaksanakan tanggal 20 November 2022 (Jumlah siswa 17 anak) Sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain :

Tabel 7. Tingkat Kesegaran Jasmani Putri

Test Kesegaran Jasmani Indonesia Anak Usia 10 – 12 tahun Putri : Lari 600 M			
No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,19"	1	Istimewa
2	2,20 - 2,30"	5	Sangat Baik
3	2,31 - 2,45"	0	Baik
4	2,46 - 3,44"	4	Sedang
5	3,45 - 4,43"	2	Kurang
6	>4,44"	0	Sangat Kurang

1	< 2,31"	0	Istimewa
2	2,32 – 2,54"	1	Sangat Baik
3	2,55 – 3,28"	4	Baik
4	3,29 – 4,22"	7	Sedang
5	4,23 – 5,16"	5	Kurang
6	>5,17"	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut :



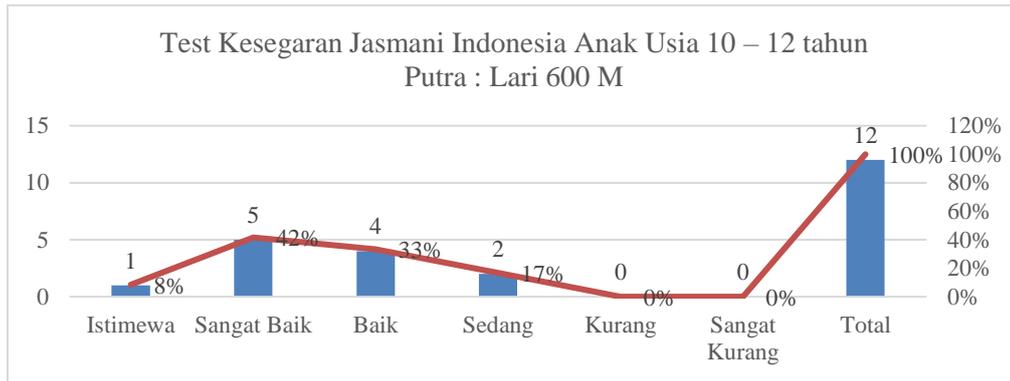
Grafik 4. sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Kelompok Putra (Siklus II). Hasil tes Siklus 2 dilaksanakan tanggal 27 November 2024 (Jumlah siswa 12 anak) Sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain :

Tabel 8. Tingkat Kesegaran Jasmani Putra

No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,19"	1	Istimewa
2	2,20 - 2,30"	5	Sangat Baik
3	2,31 - 2,45"	4	Baik
4	2,46 - 3,44"	2	Sedang
5	3,45 - 4,43"	0	Kurang
6	>4,44"	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut :



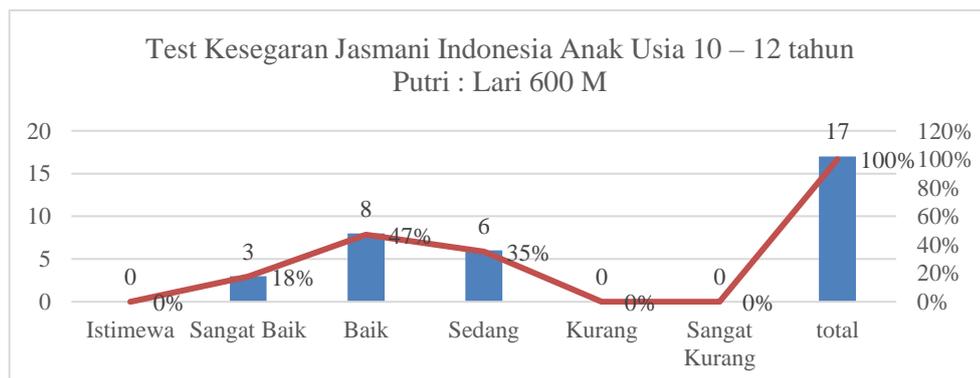
Grafik 5. sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Kelompok Putri (Siklus II). Hasil tes Siklus 2 dilaksanakan tanggal 27 November 2024 (Jumlah siswa 17 anak) Sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain :

Tabel 9. Tingkat Kesegaran Jasmani Putri

No	Waktu	Jumlah Siswa	Kategori
1	< 2,31”	0	Istimewa
2	2,32 – 2,54”	3	Sangat Baik
3	2,55 – 3,28”	8	Baik
4	3,29 – 4,22”	6	Sedang
5	4,23 – 5,16”	0	Kurang
6	>5,17”	0	Sangat Kurang

Adapun hasil penghitungan tes lari 600m sesudah diadakan tindakan dengan pendekatan bermain dalam grafik sebagai berikut :



Grafik 6. sesudah diadakan penelitian tindakan pendekatan bermain

Dari hasil tersebut di atas, nampak jelas sekali ada perbedaan. Dalam kegiatan pada sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain banyak siswa kelas Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk yang cenderung pasif, tetapi setelah dibuat dengan model pembelajaran dengan pendekatan bermain anak lebih termotivasi untuk

beraktivitas jasmani. Hal ini disebabkan karena mereka dapat melaksanakan aktivitas jasmani sambil bermain. Apabila pada siklus-siklus berikutnya pada setiap kegiatan dibuat model pembelajaran dengan pendekatan bermain pada aspek-aspek yang lain tentunya akan lebih baik dan menguntungkan baik untuk pengajar maupun siswa. Karena dengan demikian stamina siswa akan tetap terjaga sehingga tingkat kebugaran jasmaninya juga akan lebih meningkat.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, keaktifan siswa, kegembiraan siswa dan suasana kelas pun menjadi lebih baik, sehingga tujuan dari pembelajaran pun akan mudah tercapai dengan optimal. Dalam hal ini penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran (kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat). Pemberian permainan dalam pembelajaran kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat ini sebagai variasi dari pembelajaran kebugaran jasmani, namun tidak mengurangi nilai-nilai yang terkandung didalam pembelajaran seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, keseriusan dan yang lainnya. Permainan dalam hal ini sebagai pendekatan kearah peningkatan kebugaran jasmani melalui tes lari 600 m. Hasil tes lari 600 m sebelum, dan sesudah diadakan pembelajaran melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat pada bulan November tahun ajaran 2024/2025 sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil tes lari 600 m siswa- siswi kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan
Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk

Nilai	Siklus I (20 November 2024)		Siklus II (27 November 2024)	
	Putra	Putri	Putra	Putri
Tercepat	2,15"	2,27"	2,12"	2,17"
Paling lambat	3,80"	3,90"	3,71"	3,27"

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbandingannya antara pembelajaran kebugaran jasmani dengan pendekatan permainan dan tidak menggunakan pendekatan permainan, Tabel diatas menunjukkan hasil tes untuk tanggal 20 Bulan November 2024 setelah pembelajaran menggunakan pendekatan permainan hasil pada siklus I untuk siswa putra meningkat menjadi 2,15" sedangkan untuk siswa putri meningkat menjadi 2,21", sedangkan hasil pada tanggal 27 bulan November 2024 pada Siklus II siswa putra meningkat menjadi 2,12" dan untuk siswa putri meningkat menjadi 2,17". Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa kemampuan siswa dalam penguasaan materi dalam hal ini pembelajaran kebugaran jasmani melalui pendekatan bermain pindah kun dan tangkap penjahat dapat meningkat kebugaran

jasmani siswa kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bajulan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk dengan tes lari 600 m. Pembelajaran pendidikan jasmani secara umum tidak hanya mengacu pada nilai semata, tetapi yang paling penting proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran ini guru harus membuat siswa antusias, senang dan aktif, dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kebugaran dan kesehatan siswa dapat meningkat. Berdasarkan proses pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa dapat dikatakan bahwa pembelajaran kebugaran jasmani dengan pendekatan permainan berhasil.

SIMPULAN

Melalui pendekatan bermain punggut punggut dan baren dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa Banyak faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani seseorang, salah satunya yaitu melalui aktivitas jasmani. Dengan demikian pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai bentuk kegiatan siswa dalam upaya menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan adanya model –model, variasi , inovasi pembelajaran , untuk itu pengajar , pelatih olahraga sebaiknya dapat membuat model - model pembelajaran , dapat modifikasi pembelajaran, atau pelatihan, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran dengan pendekatan bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustina, T. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Agung, Iskandar . 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Darmawan I. 2017. *Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa melalui Penjas*. JIP. Vol.7 No. 2:143-154.
- Donald, H. (2017). *Upaya Mengoptimalkan Kemampuan Lari Cepat dengan Menggunakan Alat Bantu Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.566>
- Gustiawati, R (2019). *Pengembangan Pendekatan Evaluasi The Most Significant Change Technique Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Volume 18 No 2*

- Hidayat, A. S. (2015). *Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Akademik. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 154– 159.
- KTSP (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SD dan MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Depdiknas
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge
- Paramitha, S.T, Anggara, L.E. (2018). *Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga JPJO 3 (1) (2018) 41-51.*



Implementasi Media Konkret Papan Berhitung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN Sukorejo

Bella Mei Gita Lucyana¹, Bintan Taskurina Hardiningtyas², Muchammad Faiz Agam³,
Serli Nofita Sari⁴, Shara Habibah^{5*}

bellameigita@gmail.com¹, bintan.pgmi@gmail.com², faizagm6@gmail.com³,
serlytasari779@gmail.com⁴, shara301296@gmail.com^{5*}

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

^{1,2,3,4,5}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract : This study aims to determine the implementation of concrete media counting boards in improving mathematics learning outcomes at SDN Sukorejo. The study was conducted using the Classroom Action Research method consisting of two cycles. The subjects of the study were 12 grade 1 students. Data was collected through tests, interviews, documentation, and field notes. After the implementation of the counting board media, the results of the study showed a significant increase. The average value in cycle 1 was 51.66 with a completeness of 16.66% (2 students), then increased in cycle 2 to 87.50 with a completeness of 100%. This media has proven to be effective in helping to understand the concept of subtraction through direct experience with concrete objects. This study concludes that the implementation of concrete media counting boards can improve the mathematics learning outcomes of grade 1 students at SDN Sukorejo on the subject of subtraction.

Keywords : Concrete Media, Counting Boards, Learning Outcomes, Mathematics.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media konkret papan berhitung dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SDN Sukorejo. Penelitian dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 12 peserta didik kelas 1. Data dikumpulkan melalui tes, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Setelah implementasi media papan berhitung, hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai pada siklus 1 adalah 51,66 dengan ketuntasan 16,66% (2 peserta didik), kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 87,50 dengan ketuntasan 100%. Media ini terbukti efektif membantu pemahaman konsep pengurangan melalui pengalaman langsung dengan objek konkret. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media konkret papan berhitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 SDN Sukorejo pada materi pengurangan.

Kata Kunci : Media Konkret, Papan Berhitung, Hasil Belajar, Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Menurut (Djafar, 2013) Melalui pendidikan, dapat terjadi perubahan pada kondisi manusia menuju arah yang lebih baik. Menyadari akan pentingnya hal ini,

pemerintah telah berusaha mewujudkannya melalui berbagai upaya untuk pembangunan pendidikan yang lebih berkualitas. Pendidikan dapat dilakukan di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat, dengan harapan melalui pendidikan tersebut, seseorang dapat mengembangkan kemampuan untuk menghadapi tantangan zaman sekarang dan di masa depan. Menurut (Wahab, 2021) Sejak lahir hingga meninggal, manusia akan terus terlibat dalam proses pendidikan yang sering disebut dengan istilah *long life education* (pendidikan seumur hidup).

Setiap satuan pendidikan bertujuan untuk mencapai hasil yang berkualitas tinggi. Menurut (Zakki Fuad., 2017) untuk mencapainya, hasil tersebut harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, yaitu “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Munawaroh, 2019) Mengatakan pendidikan pada dasarnya merupakan segala kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran oleh pendidik terhadap peserta didik, yang meliputi semua aspek perkembangan kepribadian, baik fisik maupun mental, melalui jalur formal, informal, maupun non-formal. Kegiatan ini berlangsung secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan dan nilai yang luhur, baik dalam aspek kemanusiaan maupun keilahian.

Pendidikan di sekolah adalah suatu proses yang dirancang untuk memungkinkan peserta didik berkembang melalui kegiatan pembelajaran. (Wahab, 2021) Mengatakan proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Tujuan dari interaksi pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan peran yang maksimal dari guru, baik dalam menyampaikan materi, menggunakan metode, memanfaatkan media, mengelola kelas, dan berbagai aspek lainnya. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Kehadirannya dapat diamati di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. (Meliyanti, 2018) Para ahli memiliki berbagai pandangan tentang hakikat matematika. (Hudojo, 2012:107) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari bentuk, struktur abstrak, dan hubungan – hubungan antara keduanya. (Rangkuti, 2024) menjelaskan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki banyak penerapan baik secara skala besar maupun kecil.

Penerapannya tersebar dalam berbagai sektor, mulai dari perdagangan hingga teknik, dan praktisnya mencakup hampir seluruh dimensi kehidupan manusia. Karena peran sentralnya

dalam berbagai aspek kehidupan, matematika sering disebut sebagai "ratu ilmu pengetahuan". Kemampuan matematika untuk terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, terutama dalam era komputerisasi saat ini, menjadikan matematika sebagai ilmu yang sangat dinamis dan relevan. (Prasetyo., 2021) mengatakan Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif anak sejak usia dini. Konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan, merupakan dasar yang penting untuk memahami materi matematika yang lebih kompleks di tingkat pendidikan berikutnya. Namun, banyak peserta didik, terutama di kelas awal, yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, termasuk pengurangan.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas I di SDN Sukorejo yaitu Ibu Febikana Rahmawati, S.Pd, beliau menuturkan, bahwa: "Pembelajaran Matematika adalah hal yang sangat penting dan perlu dipelajari oleh peserta didik di SD, karena matematika adalah ilmu yang hierarkis maksudnya untuk mencapai materi yang lebih tinggi materi yang dasar harus dikuasai, ini berkaitan erat dengan kehidupan bermasyarakat. Anak –anak menganggap bahwa pelajaran Matematika sangatlah membosankan karena mereka hanya menghafalkan tanpa memahami dan mengerti bagaimana fungsi Matematika dalam kehidupan mereka, yang tentunya sangat penting. Sehingga, pada akhirnya peserta didik masing kurang mampu atau belum dapat menerapkan ilmu yang saya berikan. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika kelas I saya sering menerapkan metode langsung, dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sesuai materi. Dan untuk medianya menggunakan media seadanya saja yang ada di kelas, buku LKS dan buku paket peserta didik. Tak jarang pada saat saya menjelaskan anak-anak malah bermain sendiri, berbicara dengan temannya dan gaduh dikelas. Kondisi yang demikian ini mungkin membuat hasil belajar mereka pada mata pelajaran matematika masih dibawah KKM."

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika adalah metode pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran matematika yang bersifat konvensional, yang seringkali terlalu fokus pada simbol-simbol abstrak, dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran matematika, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih konkret. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar itu sendiri tidak lepas dari hasil belajar sebagai ukuran tujuan pembelajaran kelas. (Sugihartono, dkk 2007: 76-77) buku, membahas aspek-aspek hasil belajar sebagai berikut: 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar mencakup: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. 2)

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, berupa: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran sebagai instrumen. Kualitas proses dan hasil yang dicapai dapat dipengaruhi oleh ketepatan penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan dalam Munadi (2010:7), media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mengirimkan pesan dari berbagai sumber secara terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dan penerima yang dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik dan efisien. Sementara itu, Kustandi dan Sutjipto (2011: 9) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu orang belajar dengan cara mempermudah memahami apa yang disampaikan dan membantunya mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat penyampaian pesan (bahan ajar) yang dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

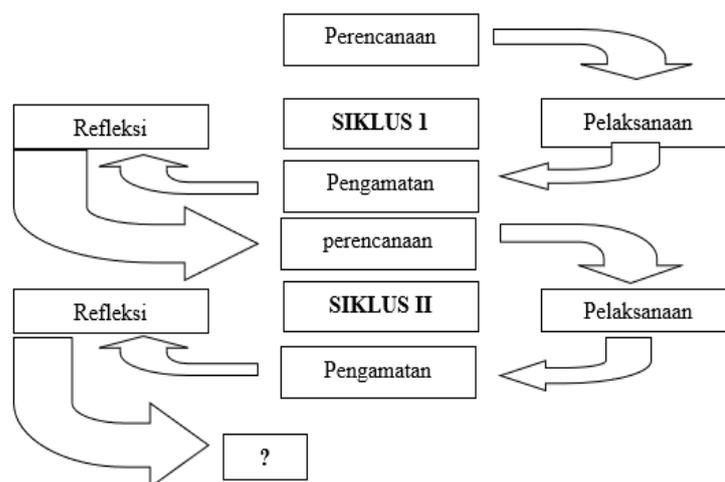
Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyalur, penghubung, penyampai, dan sebagainya. Terdapat berbagai macam fungsi media pembelajaran yaitu (Benni Agus Pribadi dalam Syukur, 2005): 1) Memungkinkan guru untuk belajar lebih efektif dan membuat peserta didik belajar lebih mudah. 2) Memberi siswa pengalaman lebih nyata. 3) Menarik lebih besar perhatian siswa sehingga tidak membosankan. 4) Seluruh indera siswa dapat menjadi aktif. 5) Dapat menumbuhkan dunia teori dan faktanya. 6) Jenis Media Pembelajaran. Menurut Ismiyana (2024), media konkret dalam konteks pendidikan merupakan instrumen pedagogis yang efektif untuk mentransfer pengetahuan. Media ini berbentuk benda nyata atau tiruan yang memiliki fungsi strategis dalam proses pembelajaran, yakni mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Secara konseptual, media konkret berperan sebagai sarana komunikasi edukatif yang dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik. Karakteristik utamanya adalah kemampuan untuk menghadirkan objek atau representasi fisik yang dapat langsung diamati, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kritis, dan responsif dalam menerima materi pelajaran.

Melalui penggunaan media konkret, proses transfer ilmu pengetahuan menjadi lebih interaktif dan bermakna. Media ini tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, merangsang daya pikir, dan meningkatkan perhatian serta kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran konkret, seperti papan berhitung, dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep

matematika dengan lebih baik. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan objek konkret, sehingga konsep abstrak seperti pengurangan dapat divisualisasikan dan dipahami dengan lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research atau yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau tenaga kependidikan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas (Suciani et al., 2023). Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa melalui media konkret papan berhitung. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, dalam satu siklus terdiri dari 1 pertemuan. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri Sukorejo Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Peserta didik berjumlah 12, dengan 7 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model PTK Kemmis & Mc, langkah-langkah yang digunakan adalah Perencanaan (*plan*), Melaksanakan tindakan (*act*), Melaksanakan pengamatan (*observe*), dan Mengadakan refleksi / analisis (*reflection*). Berikut adalah Gambar 1 skema model tahap siklus dalam penelitian:



Gambar 1. Skema Model Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti untuk mendapatkan informasi atau data penelitian, dan juga merupakan langkah yang begitu strategis dalam metodologi penelitian (Nafisatur, 2024). Secara umum, metode pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mendapatkan informasi. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Dalam penelitian ini, ada tiga alur analisis data yaitu, reduksi data (*Data reduction*), penyajian

data (*Data display*), dan menarik kesimpulan (*Conclusion Drawing*). Data yang diperoleh dilakukan dengan merefleksikan peningkatan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik melalui media konkret papan berhitung. Kemampuan peserta didik untuk berhitung menggunakan papan berhitung adalah indikator keberhasilan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran dengan durasi setiap jam pelajaran adalah 35 menit. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika materi pengurangan di kelas 1 SDN Sukorejo. Hasil belajar yang diperoleh pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas siklus 1 dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik. Guru lebih banyak menyajikan contoh soal dan langkah pengerjaan yang tidak terlalu dikuasai peserta didik secara mendasar. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran. Data mengenai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 1 Siklus 1

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	Aisyah Putri As Siddick	80	√	
2	Alula Shahin Lashira	90	√	
3	Aqil Irsya Mustafid	40		√
4	Ayu Anggraini Puspita Sari	40		√
5	Devano Ethes Hafizhan	40		√
6	Egitaku Niro Rofrofusahab	50		√
7	Ergi Trivalen Surya Permana	40		√
8	Husni Ahmad Muzakki	40		√
9	Mikhayla Dwi Kartika Putri	60		√
10	Muhammad Syafiq Alfariq	40		√
11	Nadia Viviana Putri	50		√
12	Tiqvi Aulia Sahara	50		√
	Jumlah	620	2	10
	Rata-rata		51,66	
	Presentase ketuntasan		16,66 %	

Berdasarkan tabel tersebut, pada siklus pertama, menunjukkan bahwa dari 12 peserta didik kelas 1 SD Sukorejo sebanyak 2 atau 16,66 % peserta didik tuntas dan 10 atau 83,33% peserta didik belum tuntas. Berdasarkan perolehan data pada siklus I menunjukkan bahwa nilai peserta didik yang mencapai KKM hanya 2 peserta didik sehingga diperoleh rerata kelas hanya 51,66. Dari hasil penelitian ini guru kembali melakukan tindakan kelas karena masih banyak

peserta didik yang belum mencapai KKM dan nilai rerata kelas belum mencapai 75%. Dalam hal ini peneliti dan guru berusaha memperbaiki proses tindakan yang belum berjalan secara maksimal, karena jika kendala atau permasalahan pada tindakan siklus 1 tidak diperbaiki, maka akan menghambat pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media konkret papan berhitung dilakukan tes untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar peserta didik pada siklus 2. Adapun hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 1 Siklus 2

No	Nama	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	Aisyah Putri As Siddick	100	√	
2	Alula Shahin Lashira	100	√	
3	Aqil Irsya Mustafid	80	√	
4	Ayu Anggraini Puspita Sari	80	√	
5	Devano Ethes Hafizhan	80	√	
6	Egitaku Niro Rofrofusahab	90	√	
7	Ergi Trivalen Surya Permana	90	√	
8	Husni Ahmad Muzakki	90	√	
9	Mikhayla Dwi Kartika Putri	90	√	
10	Muhammad Syafiq Alfariq	80	√	
11	Nadia Viviana Putri	90	√	
12	Tiqvi Aulia Sahara	80	√	
	Jumlah	1050	12	
	Rata-rata		87,50	
	Presentase ketuntasan		100 %	

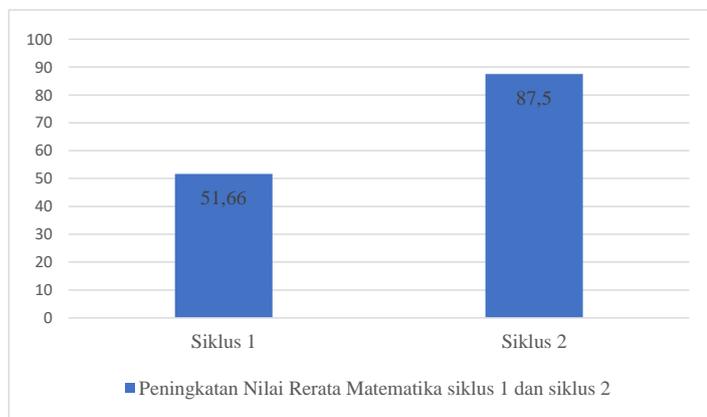
Berdasarkan data di atas, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media konkret papan berhitung pada siklus kedua, menunjukkan bahwa hasil belajar 12 peserta didik kelas 1 SDN Sukorejo telah tuntas 100%. Berdasarkan perolehan data pada siklus II dari pembelajaran menggunakan media konkret papan berhitung menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1. Sebelumnya pada siklus 1 nilai peserta didik yang mencapai KKM hanya 2 peserta didik meningkat menjadi 12 peserta didik dan nilai rerata kelas yang awalnya 51,66 menjadi 87,50. Dari hasil ini terlihat bahwa penggunaan media konkret papan berhitung dalam pembelajaran matematika materi pengurangan memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKM melebihi 75%.

Penerapan media konkret papan berhitung dilakukan dengan guru mendemonstrasikan cara penggunaannya terlebih dahulu. Papan berhitung di letakkan di atas meja dan disediakan *stick ice cream* sebagai benda konkret untuk berhitung. Guru memberikan contoh soal pengurangan 8 dikurangi 6. Caranya guru mengambil *stick ice cream* berjumlah 8 kemudian

dimasukkan ke dalam gelas plastik pertama yang menempel di *sterofoam*. Kemudian diambil 6 *stick ice cream* diletakkan di gelas plastik yang kedua sehingga tersisa 2 *stick ice cream* di gelas plastik yang pertama adalah jawabannya. Setelah guru mendemonstrasikan, peserta didik diminta untuk membentuk kelompok menjadi 2 dan maju kedepan. Peserta didik diberikan soal yang ditempel di *sticky note* dan berebut untuk menjawab. Kelompok yang angkat tangan terlebih dahulu diberikan kesempatan untuk menemukan jawaban dengan menggunakan papan berhitung yang disediakan.

Media konkret papan berhitung memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Dengan media konkret papan berhitung peserta didik dapat melihat langsung proses pengurangan yang dilakukan. Peserta didik dapat memvisualisasikan objek yang dikurangi. Hal ini dapat membantu peserta didik memahami konsep bahwa pengurangan berarti mengurangi jumlah atau objek yang ada. Penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar matematika. Dengan menerapkan papan berhitung, peserta didik dapat memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam mengoperasikan pengurangan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus ini berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pengurangan dengan menggunakan media konkret papan berhitung. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran dengan durasi setiap jam pelajaran adalah 35 menit. Pada siklus I peneliti menemukan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal pengurangan. Cara guru menjelaskan materi masih menggunakan cara yang konvensional dan menggunakan media seadanya yang ada di kelas seperti papan tulis dan buku. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Rerata Nilai Matematika Siklus 1 Dan 2

Hasil yang diperoleh pada siklus I belum cukup karena belum mencapai kriteria yang ditentukan. Pada siklus II pembelajaran menjadi lebih menarik dari siklus I. peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dan instruksi guru. Saat diskusi kelompok terlihat peserta didik sudah kompak dalam mengerjakan dan pembagian tugas saat melakukan praktek dengan media papan berhitung. Peningkatan hasil belajar terlihat tinggi di siklus II. Semua peserta didik mendapat nilai diatas KKM dengan rerata 87,50. Secara umum penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematika materi pengurangan peserta didik menggunakan media konkret papan berhitung.

Berdasarkan kajian teori sebelumnya disebutkan bahwa penggunaan media bertujuan agar peserta didik secara langsung mengoperasikan bilangan menggunakan benda konkret sehingga peserta didik mudah untuk memahami sebuah konsep. Dengan media konkret papan berhitung, peserta didik secara langsung mempraktekkan operasi pengurangan sehingga peserta didik memahami langkah pengerjaan yang sistematis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ismiyana (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media konkret, seperti papan bilangan yang menarik dan berwarna-warni, dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pengurangan, memiliki sejumlah manfaat signifikan. Penggunaan media papan berhitung dapat membuat peserta didik membangun dan menemukan Teknik penyelesaian suatu permasalahan sebagai penanaman konsep, pemahaman konsep, pembinaan keterampilan serta sebagai motivasi belajar peserta didik.

Terdapat pengaruh positif yaitu peningkatan hasil belajar matematika materi pengurangan pada peserta didik kelas 1 SDN Sukorejo dengan menggunakan media papan berhitung. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumarjilah (2015), berjudul "Penggunaan Media Konkrit Papan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN Rejoagung 01 Kabupaten Jember". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara signifikan meningkatkan prestasi siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Pada siklus pertama, 62,5% siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus kedua persentase ketuntasan meningkat menjadi 90,63%. Setelah melakukan Tindakan Kelas dengan menggunakan media konkret papan berhitung terbukti hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pengurangan terjadi peningkatan. melihat dari hasil penelitian serta penelitian lain yang relevan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan berhitung dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengurangan pada peserta didik kelas 1 SDN Sukorejo.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan media papan berhitung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Sukorejo pada mata pelajaran matematika materi pengurangan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rerata nilai dari 51,66 pada siklus 1 menjadi 87,50 pada siklus 2. Peningkatan rerata nilai peserta didik juga didukung dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar mereka yang sebelumnya 16,66% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus 2. Pada siklus 1 pembelajaran dilaksanakan dengan penyajian contoh soal dan langkah pengerjaannya serta tidak menggunakan media papan berhitung. Sedangkan pada siklus 2, pembelajaran matematika menggunakan media papan berhitung. Guru memulai dengan demonstrasi penggunaan papan berhitung di depan kelas, lalu peserta didik secara berkelompok bergantian maju untuk mempraktekkannya. Saran tentang pelaksanaan penelitian yaitu media papan berhitung sebaiknya dibuat lebih kokoh sehingga dapat digunakan lagi pada kegiatan lain tanpa mudah rusak.

DAFTAR RUJUKAN

- Djafar. (2013). *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jurnal Paradigma Ilmu Administrasi Negara*, 001, 1–10
- Hudojo, H. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: PT Universitas Negeri Malang.
- Ismiyana, N., Pramasdyahsari, A. S., Hartati, H., & Saputra, H. J. (2024). Efektivitas Media Konkret Jellyfish Matematika Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas 1 Materi Pengurangan SD Negeri Tawangmas 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 242–249. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.2.242-249>
- Kustandi C dan Sutjipto B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Meliyanti, Dede Salim Nahdi dan Devi Afriyani Yonanda. 2018. *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Jurnal Elementaria Edukasia* Volume 1 No 2 Tahun 2018. <http://dx.doi.org/10.31949/jee.v1i2.1511>
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munawaroh, I. (2019). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. PPG Daljab, Jakarta.

- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Prasetyo., H. A. (2021). *PTK untuk Guru Inspiratif*. Penerbit Adab
- Rangkuti, H. F., Wandini, R. R., & Zachri Wahyudi, Z. (2024). Penerapan Strategi Kontekstual Media Papan Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 662–669. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.734>
- Suciani, R., Azizah, N., Gusmaningsih, I., & Fajrin, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123. Retrieved from <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1445>
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press
- Sumarjilah, Y. (2015). Penggunaan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I Sdn Rejoagung 01 Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 69-78. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/2179>
- Syukur, Fatah. (2005). Teknologi Pendidikan. Semarang: RaSAIL
- Wahab., A. dkk. (2021). Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Zakki Fuad., J. A. (2017). Transformasi Tujuan Pendidikan. *Jurnal HUMANIS*, 9(2), 1–10



Pembelajaran Fiqih di Pondok Pesantren *Daarul Amiin Islamic Boarding School*

Dinda Husnainah Sobirin^{1*}, Erik Wilgian Ramadhan², A. Yasin Nahrowi³
dindahsna10@gmail.com^{1*}, erikwilgian4@gmail.com², yasinnahrowi@gmail.com³

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

^{1,2,3}Universitas Garut

Abstract : This study aims to describe the implementation of Fiqh learning at the Daarul Amiin Islamic Boarding School. This study uses a descriptive qualitative method with interview, observation, and documentation data collection techniques. The results of the study indicate that Daarul Amiin Islamic Boarding School uses a modern and applicable Fiqh curriculum and learning methods. The Fiqh curriculum at Daarul Amiin Islamic Boarding School integrates the national curriculum with the pesantren curriculum. The Fiqh learning methods used at Daarul Amiin Islamic Boarding School include the book reading method, the lecture method, and the demonstration method. Evaluation of Fiqh learning at Daarul Amiin Islamic Boarding School is carried out practically. The conclusion of this study is that Daarul Amiin Islamic Boarding School has succeeded in implementing modern and applicable Fiqh learning. This is indicated by the use of a Fiqh curriculum and learning methods that are in accordance with the needs of the students, as well as the results of the Fiqh learning evaluation which show that the students have good abilities in understanding and practicing Fiqh material.

Keywords : Fiqh Learning, Boarding School, Modern.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran Fiqih di Pondok Pesantren *Daarul Amiin Islamic Boarding School*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menggunakan kurikulum dan metode pembelajaran Fiqih yang modern dan aplikatif. Kurikulum Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* mengintegrasikan kurikulum nasional dengan kurikulum pesantren. Metode pembelajaran Fiqih yang digunakan di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* meliputi metode bandongan kitab, metode ceramah, dan metode demonstrasi. Evaluasi pembelajaran Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* dilakukan secara praktek. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Daarul Amiin Islamic Boarding School* berhasil dalam melaksanakan pembelajaran Fiqih yang modern dan aplikatif. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kurikulum dan metode pembelajaran Fiqih yang sesuai dengan kebutuhan santri, serta hasil evaluasi pembelajaran Fiqih yang menunjukkan bahwa santri memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan mengamalkan materi Fiqih.

Kata Kunci : Pembelajaran Fiqih, *Boarding School*, Modern.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang selalu bersinggungan dengan hidupan manusia sebagai makhluk yang berpikir. Segala aktifitas manusia tak pernah lepas dari pendidikan, mulai dari pagi hingga pagi lagi (Aziz, 2018). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Di dalam memaknai sebuah pendidikan, para ahli tentu saja memiliki pandangan yang berbeda antara satu dan yang lainnya. Namun dapat kita ambil sebuah benang merah tentang makna pendidikan, yakni segala pengalaman belajar yang berlangsung di dalam segala lingkungan manusia serta berlangsung sepanjang hidup.

Pada pendidikan terdapat salah satu aktivitas yang dinamakan dengan pembelajaran. Pembelajaran ini merupakan salah satu proses peserta didik di dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (A. N. Rohmah, 2017). Maka dapat di mengerti bahwa pembelajaran itu adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan santri dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi satu sama lain (Tri Prastawati & Mulyono, 2023). Dengan tujuan terciptanya suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu pada perubahan dengan hasil yang positif.

Di dalam dunia Pendidikan terdapat tiga macam lembaga salah satunya yaitu lembaga Pendidikan formal adalah sekolah, baik dari kelompok bermain hingga perguruan tinggi. Di Indonesia sendiri lembaga pendidikan formal menyediakan pendidikan yang berbasis pendidikan agama, salah satunya pendidikan asrama atau yang di kenal dengan *boarding school*. *Boarding school* merupakan istilah yang merujuk pada dua kata di dalam bahasa Inggris, yaitu *boarding* yang diterjemahkan sebagai 'menumpang' dan *school* yang berarti 'sekolah'. Istilah *boarding school* di dalam bahasa Indonesia kemudian diserap dan dimaknai sebagai 'sekolah berasrama' atau 'sistem sekolah berasrama'. Maka *boarding school* dapat didefinisikan sebagai sistem sekolah berasrama, yang ditandai dengan kehidupan peserta didik, pengurus, guru dan pengelola nya dengan tinggal di asrama yang berada di dalam lingkungan tersebut untuk kurun waktu tertentu (Viratama, 2020).

Daarul Amiin Islamic Boarding School merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyediakan tempat belajar yang berbasis asrama/ *Boarding School*. Yang memiliki Visi dan

Misi. “Lembaga Pendidikan yang unggul dalam mencetak generasi Ulil Albab yang berwawasan dan berkarakter islami serta mampu berkarya”. dan misinya adalah: 1) Mengembangkan Kurikulum Pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran secara *holistic* antara ta’lim dan bina melalui pendekatan Al-Qur’an dan As-sunah. 2) Meningkatkan profesionalisme Tenaga Pendidik dan Kependidikan. 3) Menciptakan budaya menghafal, memahami dan mengamalkan Al-Qur’an serta budaya berbahasa inggris dan arab di lingkungan pesantren. 4) Menciptakan prestasi akademik dan non akademik sehingga mampu berdaya saing dengan Lembaga Pendidikan lain pada umumnya. 5) Membimbing dan membina santri untuk mengamalkan akhlaq-akhlaq Islam dalam kehidupan sehari-hari. 6) Membentuk kader santri yang muttakin yang mempunyai kepedulian pada lingkungan yang ada disekitar sehingga mampu menjadi agen perubahan yang baik. 7) Membina kemandirian santri melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.

Visi dan Misi yang di rancang oleh Daarul Amiin Islamic Boarding School merujuk kepada ayat Al-Quran Surat Al-Imran:190-191. *إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا قَرِينًا لِّقَوْمٍ كَذِبًا أُولَٰئِكَ يُحِبُّونَ الْعِزَّةَ عَلَى الْعِبَادَةِ سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ*. Artinya: ”*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka"*. Aktivitas pembelajaran di boarding school pada umumnya dilakukan dengan mengintegrasikan sistem pendidikan asrama/pesantren dan madrasah/sekolah. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran Agama dan Budi Pekerti di Boarding School tidak terlepas dari kurikulum nasional dengan kurikulum pendidikan pesantren/asrama ataupun dengan kurikulum ilmu-ilmu ke Islaman lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dan hasil penulisannya berpakata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya. Jenis data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua; primer dan sekunder.

Data primer diperoleh dalam bentuk verbal atau kata-kata atau ucapan lisan dan perilaku dari subjek (informan) berkaitan dengan rancangan dan pengelolaan program unggulan. Sedangkan data sekunder berupa dokumen-dokumen, foto-foto, dan benda-benda yang dapat digunakan sebagai pelengkap data primer.

Sumber data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua; yaitu manusia/orang dan bukan manusia. Sumber data manusia berfungsi sebagai subjek atau informan. Sedangkan sumber data bukan manusia berupa dokumen yang relevan dengan fokus penelitian, seperti gambar, foto, catatan rapat, atau tulisan-tulisan yang ada kaitannya dengan fokus penelitian. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu Wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Masing-masing jenis alat pengumpul data yang digunakan antara lain: Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Institusi pendidikan Islam, khususnya madrasah dan pesantren, menghadapi berbagai tantangan dalam menghadapi arus globalisasi dan modernisasi. Hal ini mendorong madrasah dan pesantren untuk beradaptasi dengan tuntutan perkembangan, yang berakibat pada penyesuaian kurikulum. Klasifikasi Pendidikan Pesantren: 1) Pesantren Formal: Menyelenggarakan pendidikan formal dengan kurikulum nasional, termasuk sekolah keagamaan (MI, MTs, MA, PTAI) dan sekolah umum (SD, SMP, SMA, PTU). Contoh: Pesantren Tebu Ireng Jombang, Pesantren Syafi'iyah Jakarta. 2) Pesantren Semi-Formal: Menyelenggarakan pendidikan keagamaan (madrasah) dan ilmu umum, namun tidak menggunakan kurikulum nasional. Contoh: Pesantren Gontor Ponorogo, Dar al-Rahman Jakarta. 3) Pesantren Tradisional: Hanya fokus pada pengajaran ilmu agama di madrasah diniyah (MD). Contoh: Pesantren Lirboyo Kediri, Pesantren Tegalrejo Magelang. 4) Pesantren Informal: Hanya berfungsi sebagai tempat pengajian.

Meskipun terbagi dalam beberapa tipe, pesantren umumnya memiliki kesamaan dalam penyajian materi kurikulum. Komponen materi yang umum diajarkan meliputi: Bahasa, al-Qur'an, al-Hadits, Tauhid, Fiqh, dan Tasawuf. Beberapa pesantren bahkan telah merekonstruksi kurikulum dengan menambahkan komponen keterampilan, wawasan, dan metodologi. Maka pesantren perlu beradaptasi dengan era modern melalui penyesuaian kurikulum, namun tetap menjaga nilai-nilai tradisionalnya. Klasifikasi dan kesamaan kurikulum pesantren menunjukkan upaya untuk menyeimbangkan pendidikan agama dan ilmu umum dalam

menghadapi tantangan zaman. Untuk itulah madrasah mulai menerapkan kurikulum Kementerian Agama (Kemendiknas) dengan kurikulum pesantren.

Banyak sekolah yang menerapkan dua kurikulum tersebut di dalam proses belajar mengajarnya, baik di sekolah maupun di asrama (pondok), (Nawali, 2018). Seperti pernyataan dari ustadz aceng bahwa: “Di boarding juga memakai kurikulum memang dari kemenag juga ada yang memang kurikulum dari kemenag, tetapi karena memang tidak menutup kemungkinan kurikulum pesantren berkembang di dalam nya seperti halnya disini, kurikulum disini termasuk kedi dalam kurikulum pesantren, baik pembelajaran akademik ataupun kepesantrenannya”. Di dalam penerapan kurikulumnya contohnya, di pagi hari ketika sekolah, siswa diajarkan mata pelajaran Fiqh, maka di pesantren santri diajarkan mata pelajaran Ushul Fiqh, siswa diajarkan mata pelajaran Qur’an Hadits maka di pesantren diajarkan mata pelajaran Hadits seperti Arbain Nawawi, Taudhihul Ahkam syarah dari Bulughul Maram. Siswa diajarkan mata pelajaran Aqidah Akhlak maka di pesantren diajarkan Jawahir Kalamiyah.

Pendidikan keagamaan yang dilaksanakan pada pesantren *Daarul Amiin Islamic Boarding School* dibagi kedi dalam beberapa mata pelajaran diantaranya adalah Al-Qur’an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, Bahasa Arab, dan sejarah kebudayaan Islam. Pada prinsipnya, pelajaran agama salah satunya Fiqih, bertujuan untuk membekali santri agar memiliki pengetahuan tentang hukum Islam dan mampu mengaplikasikannya di dalam bentuk amal praktis. Dengan demikian, santri dapat melakukan ritual ibadah dengan benar sesuai dengan yang dipraktekkan dan diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Dari paparan tersebut terlihat bahwa sasaran yang diharapkan dari pembelajaran Fiqih tidak hanya pada sisi kognitif, tetapi juga pada perkembangan ranah afektik dan psikomotorik, dimana santri harus mampu bertanggung jawab di dalam mengamalkan ajaran Islam yang diterimanya tersebut.

Dari hasil wawancara kami bersama ustadz aceng selaku guru di Pondok Pesantren *Daarul Amiin Islamic Boarding School* terkait pelaksanaan pembelajaran fiqih yaitu sebagai berikut: “Pelaksanaan secara umum boarding school ini berbasis akademik 50%, kepesantrenan 50% yang menjadi pembeda bisa disebut boarding berbasis modern mengerucut pembelajaran di boarding lebih kepada material umum ataupun temuan temuan yang ada di lapangan ataupun di masyarakat”. Pondok pesantren ini, di dalam pelaksanaan pembelajaran fiqih itu sama halnya dengan pembelajaran fiqih di sekolah umum, yaitu di lakukan di di dalam kelas dengan mengacu kepada permasalahan-permasalahan umum yang terjadi di lingkungan masyarakat. Di dalam proses pembelajarannya tentu berbeda dengan pondok pesantren salafiyah, dan pernyataan ini di pertegas oleh ustadz aceng tersebut: “berbeda dengan fiqih pembelajaran yang

ada di pesantren-pesantren salafiyah yang mana pesantren salafiyah lebih condong kepada talaran ataupun hafalan akan tetapi pembelajaran fiqih di boarding itu kembali kepada prinsip boarding itu sendiri, jadi pembelajaran fiqih di boarding itu sama halnya dengan pembelajaran pembelajaran akademik dikelas masing-masing tidak seperti di pesantren salafiyah yang memang basic halaqoh”.

Di dalam proses wawancara, ustadz aceng juga menyatakan bahwa di Daarul Amiin Islamic Boarding School ini tidak mengambil ataupun menganut ormas-ormas tertentu. Jadi 4 madzhab tersebut digunakan di boarding ini dan tergantung kepada para santri yang bermasyarakat dikampung nya masing-masing, apabila siswa berasal dari ruang lingkup NU maka di boarding ini dia tetap melakukan kegiatan kegiatan yang biasa dilakukan orang orang NU begitupun muhammadiyah, persis, dll jadi kembali ke basic anak itu sendiri.

Secara etimologi kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu meta yang berarti yang dilalui dan hodos yang berarti jalan, jadi metode bermakna jalan yang harus dilalui. Kemudian secara harfiah, metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu. Sedangkan di dalam bahasa Inggris, disebut dengan method dan menjadi term metode di dalam bahasa Indonesia. Di dalam bahasa Arab, metode disebut dengan tharîqah yang berarti jalan atau cara. Metode sebagai sebuah keputusan yang diambil oleh pendidik di dalam mengatur cara- cara pelaksanaan daripada proses pembelajaran atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik (Halik, 2012). Oleh karena itu, metode mengajar merupakan sebuah rencana menyeluruh untuk sebuah penyajian materi agama Islam yang tersusun rapi, baik dari susunan dan urutan materi sesuai dengan ruang lingkup setiap ketentuan yang merupakan asumsi dasar agama Islam.

Secara umum, metode yang di gunakan di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menggunakan metode bandongan kitab, metode ceramah, dan metode demonstrasi: 1) Metode bandongan kitab, di dalam proses metode ini biasanya sekelompok santri mendengarkan seorang guru membaca, menerjemahkan, dan menerangkan kitab kuning yang tercetak di dalam bahasa Arab (A. Rohmah & Muklas, 2018). Sementara santri menulis makna/arti dari setiap kata berbahasa Arab yang di terjemahkan oleh guru ke di dalam bahasa Sunda, dengan cara menuliskan makna tersebut tepat di bawah kata arabnya, biasanya di dalam posisi miring guna mengefisienkan tempat, beserta kode bahasanya. Di dalam metode bandongan ini, setiap pembahasan di berikan satu permasalahan dengan tujuan agar proses pembelajaran tidak monoton, dan apabila sudah waktunya terjun ke masyarakat para santri sudah mengerti dan faham di dalam menyelesaikan keadaan tersebut, seperti yang di sampaikan oleh ustadz aceng

contoh kasus yang di berikan yaitu: “contoh kasus bab mayit, ada orang meninggal karena tabrakan ada juga orang meninggal karena berperang nah ini kan orang yang meninggal karena tabrakan harus disholatkan seperti halnya orang meninggal pada umumnya berbeda ketika orang meninggal dala peperangan tidak usah dimandikan, disholatkan, langsung dikuburkan saja”.

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan (Ramayulis, 2010). Metode ceramah ini di gunakan di awal pembahasan materi, untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan jalan mengekslarasi atau menuturkan materi secara lisan agar teori-teori pembelajaran dapat di fahami terlebih dahulu oleh para santri. Metode demonstrasi adalah penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu baik sebenarnya atau sekedar tiruan yang disertai dengan penjelasan lisan (Ma'ruf, 2023). metode demonstrasi ini digunakan di dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan santri di dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat. Seperti pada pernyataan ustadz aceng: “Adapun metode pembelajaran itu seperti biasa, ngelogat kemudian penjelasan serta dikasih satu kasus, contoh kasus bab mayit, ada orang meninggal karena tabrakan ada juga orang meninggal karena berperang nah ini kan orang yang meninggal karena tabrakan harus disholatkan seperti halnya orang meninggal pada umumnya berbeda ketika orang meninggal di dalam peperangan tidak usah dimandikan, disholatkan, langsung dikuburkan saja dengan menggunakan metode tersebut sehingga tidak terlalu monoton di dalam melogat jadi dikasih kasus di setiap pembelajaran, jadi tidak terlalu rumit apabila kita kembali ke masyarakat dengan metode studi kasus”.

Di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* juga menyediakan jenjang pendidikan dari mulai SMP sampai dengan SMA, yang tentunya setiap jenjangnya materi yang di bahas itu berbeda, sebagaimana yang di tuturkan oleh ustadz aceng: “pembelajaran fiqih ini itu berbeda jenjang kalau dari smp kelas 7 dan 8 lebih banyak talaran adapun pembahasannya dari kitab fiqhul wadhih, safinatun naja adapun kelas 9 sebenarnya tidak ada materi khusus akan tetapi mengulang materi pembahasan dari kelas 7 dan kelas 8, kalau SMA itu dari kitab al-wajiz yang memang kitab tersebut memodernisasi jadi tidak berbasis kitab”.

Di dalam ruang lingkup terbatas, evaluasi dan penilaian pembelajaran dilakukan di dalam rangka mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik. Sedangkan di dalam ruang lingkup luas, evaluasi dan penilaian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran di dalam mencapai tujuan pendidikan yang di cita-citakan. Di dalam bidang pendidikan, evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan

wajib bagi setiap insan yang berkecimpung di dalam bidang pendidikan. Sebagai seorang pendidik, proses evaluasi pembelajaran berguna di dalam hal pengambilan keputusan kedepan demi kemajuan anak didik pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya. Setiap perbuatan dan tindakan di dalam evaluasi pembelajaran selalu menghendaki hasil. Pendidik selalu berharap bahwa hasil yang diperoleh sekarang lebih baik dan memuaskan dari hasil yang diperoleh sebelumnya, untuk menentukan dan membandingkan antara satu hasil dengan lainnya diperlukan adanya evaluasi pembelajaran.

Evaluasi yang di lakukan di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* ini selain melakukan PTS (penilaian tengah semester) dan PAS (penilaian akhir semester), juga di lakukan ujian Praktek di dalam setiap selesai pembahasan materi. Seperti pernyataan dari ustadz aceng: “Evaluasi pembelajaran disini dilakukan secara praktek, seperti halnya tadi bab mayit mengurus jenazah dari awal sampai ke liang lahad. Kalau di SMA terdapat evaluasi di akhir bab, jadi selesai bab 1 langsung praktek, selesai bab 2 langsung praktek, dan seterusnya”. Pada ujian praktek di dalam menangani kasus, ini di harapkan para santri menjadi aktif di dalam bertindak dan tentunya mempunyai kemampuan menguasai materi lewat keterampilan di dalam mempraktekannya.

SIMPULAN

Pendidikan Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menggabungkan kurikulum nasional dan pesantren untuk memberikan pendidikan yang komprehensif kepada para santri. Implementasi pembelajaran Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menggunakan metode bandongan kitab, ceramah, dan demonstrasi untuk membantu santri memahami dan mengamalkan hukum Islam. Evaluasi pembelajaran Fiqih dilakukan melalui tes tertulis dan praktik untuk memastikan santri telah menguasai materi. Kurikulum Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* mengintegrasikan kurikulum nasional dan pesantren. Metode pembelajaran Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* meliputi bandongan kitab, ceramah, dan demonstrasi. Evaluasi pembelajaran Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* dilakukan melalui tes tertulis dan praktik. *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menyediakan pendidikan Fiqih dari tingkat SMP hingga SMA. *Daarul Amiin Islamic Boarding School* menekankan pembelajaran Fiqih yang aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pendidikan Fiqih di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* dapat menjadi model bagi sekolah Islam lain yang ingin mengintegrasikan pendidikan agama dan umum. Metode pembelajaran yang digunakan di *Daarul Amiin Islamic Boarding School* juga dapat

diadaptasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqih di sekolah-sekolah lain. *Daarul Amiin Islamic Boarding School* telah berhasil menerapkan pendidikan Fiqih yang modern dan aplikatif. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kurikulum dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri, serta hasil evaluasi pembelajaran Fiqih yang menunjukkan bahwa santri memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan mengamalkan materi Fiqih.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, J. N. (2018). Pembelajaran Agama Islam di Islamic Boarding School MTs Modern Al Azhary Ajibarang Kabupaten Banyumas. 1–25.
<http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/3560>
- Halik, A. (2012). Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Al-‘Ibrah*, I(1), 46. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1097/>
- Khatijah, K., & Ismail, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Fiqih Melalui Kitab Klasik di dalam melestarikan Budaya Pesantren di MA Model Zainul Hasan Genggong Probolinggo. *Jurnal Mu'allim*, 4(2), 367–375.
<https://doi.org/10.35891/muallim.v4i2.3241>
- Ma'ruf, M. A. (2023). Implementasi Metode Demonstrasi di dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Daarul Qur'an Al-Islamiyah Lampung Selatan.
<http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8078/>
- Nawali, A. K. (2018). Dampak Penerapan Kurikulum Kementerian Agama dan Kurikulum Pesantren terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta I. At-Tarbawi: *Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 3(1), 13.
<https://doi.org/10.22515/attarbawi.v3i1.1145>
- Ramayulis. (2010). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru di dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2), 2.
- Rohmah, A., & Muklas, M. (2018). Aplikasi Metode Penerjemahan di dalam Pembelajaran Kitab Kuning. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(2), 92–98.
<https://doi.org/10.30599/jti.v10i2.324>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
<https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Di dalam

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana.

Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(1), 378–392.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>

Viratama, I. P. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor. Waniambey: Journal of Islamic Education, 1(1), 13-20. Retrieved from <https://e-journal.iainfmpapua.ac.id/index.php/waniambey/article/view/243>