

**Volume 3 Nomor 4
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 4. Halaman 289-384. 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 4. Halaman 289-384. Tahun 2024

Daftar Isi

Implementasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning dengan Bantuan Percobaan Rangkaian Listrik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Rossa Puspa Maharani Putri, Umi Mukholifah, Yuni Katminingsih, Nurul Mubarakah (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	289-300
Penerapan Media E-Comic Materi Sistem Pencernaan Manusia sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Burengan 02 Kediri Giova Wahyu Cyntya, Fajriana Mufida, Devina Mukti Sari, Wiwit Apriliyanti, Liya Ratnawati, Bagus Amirul Mukmin, Aji Setya Gaya Putra (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	301-312
Penerapan Realy Race terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bola Voli di SMPN 4 Kota Kediri Jordan Agung Mubarak, Ayyala Haqiqi Thoriq As-Safa, Muhammad Aditya Irfani, Farel Kurniawan, Rahmadani Melia Zalzubilla (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	313-319
Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4 Pungky Selvia Taurista, Lusi Noviana Dewi, Alifvia Novita Putri Romadhoni, Mirza Sheila Sofiana, Dzulhijatul Awal Zuroida, Anik Puji Rahayu, Nurita Primasatya (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	320-327
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi berbasis LKPD pada Materi IPAS di Kelas V SDN Besuk 1 Indri Nur Aliffia, Dian Aliffatul Inayah, Rian Damariswara, Yeny Shirot Pudji Lestari (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	328-338
Implementasi Model Belajar Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gaya di Sekitar Kita Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Mojojoto 1 Rika Wahyuni, Aprilia Novitasari, Faridhotuz Zulfa Khusnaini, Nurul Hidayah, Siti Yuliana, Siti Mutmainah, Mumun Nurmilawati (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	339-346

<p>Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan Media AR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Banjaran 1 Sonia Asyrofa, Defi Ratnasari, Maulina Dwi Ristanti, Like Wahyu Anggraini, Afta Fadiana, Farida Nurlaila Zunaidah, Belita Dwi Oktaviani (Universitas Nusantara PGRI Kediri)</p>	347-354
<p>Upaya Meningkatkan Servis Bawah Bola Voli dengan Media Bola Spoon Moch Hisa Ardiansah, Iva Alivatul Kartikasari, Febi Bahru Adilah, Elang Romadho, Hodri Taufik (Universitas Nusantara PGRI Kediri)</p>	355-361
<p>Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Poster dengan Topik Lingkungan Alam dan Sosial melalui Media Canva Siswa Kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri Ananta Dwi Kurniawan, Asry Oktafiani, Anisha Intan Wahyu Putri, Hanifa Rahma Yulisa, Shima Novia Widya Putri (Universitas Nusantara PGRI Kediri)</p>	362-372
<p>Strategi Tata Tertib Sekolah dalam Membentuk Perilaku Siswa yang Disiplin di SMA Islam Nusantara Moh Tabarok, Deden Indra, Rahmad Idea Tribisono, Rulam Ahmadi, Ifit Novita Sari (Universitas Islam Malang)</p>	373-384



Implementasi Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan Bantuan Percobaan Rangkaian Listrik terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

Rossa Puspa Maharani Putri^{1*}, Umi Mukholifah², Yuni Katminingsih³,
Nurul Mubarakah⁴

rossapusparani1912@gmail.com^{1*}, umiolifa620@gmail.com²,
yunikatminingsih@unpkediri.ac.id³, nurulmubarakah42@guru.sd.belajar.id⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

³Program Studi Pendidikan Matematika

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

⁴Sekolah Dasar Negeri Sukorame 2 Kota Kediri

Abstract : This study aims to improve students' learning outcomes in the subject of Social and Natural Sciences on the topic of electrical energy and its applications through the implementation of a problem-based learning model supported by circuit experiments. The research was conducted in the fifth grade of SD Negeri Sukorame 2, Kota Kediri, involving 26 students, consisting of 16 boys and 10 girls. The research method used is classroom action research carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observations and evaluation tests comprising five essay questions administered at the end of each cycle. The results of the study showed an improvement in students' learning outcomes from the first cycle to the second cycle. In the first cycle, the average learning score was 70, with a classical completeness rate of 42.31%. Following the implementation of the problem-based learning model with experimental support, the average learning score in the second cycle increased to 88.5%, with a classical completeness rate of 88.5%, exceeding the predetermined standard. This study demonstrates that problem-based learning accompanied by experiments is effective in enhancing students' understanding of the material, critical thinking skills, and independent learning.

Keywords : Problem-Based Learning, Electrical Energy, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi energi listrik dan pemanfaatannya melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan percobaan rangkaian listrik. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri dengan jumlah peserta didik 26 orang, terdiri atas 16 laki-laki dan 10 perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes evaluasi berupa lima soal uraian yang diberikan pada akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar mencapai 70 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 42,31%. Setelah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan percobaan, pada siklus II

rata-rata nilai hasil belajar meningkat menjadi 88,5% dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 88,5%, melampaui standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang disertai percobaan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Problem-Based Learning*, Energi Listrik, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang kreatif, mandiri, dan berdaya saing. Salah satu indikator utama keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar peserta didik, yang mencerminkan sejauh mana mereka memahami materi pelajaran dan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Namun, hasil belajar peserta didik sering kali tidak optimal akibat metode pembelajaran yang kurang efektif. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah *Problem-Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran PBL dirancang untuk mengaktifkan peran peserta didik secara optimal dalam proses belajar melalui penyelesaian masalah nyata. Dalam PBL, peserta didik diberikan kebebasan untuk menganalisis masalah, mencari informasi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun melalui kerja kelompok. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep-konsep pelajaran, tetapi juga melatih mereka dalam berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. (Hutasoit, 2021).

PBL membuat siswa menjadi pusat belajar dan lebih aktif dalam setiap pembelajaran (Pratiwi, Eka Titik & Setyaningtyas, 2020). Pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa agar aktif dalam memahami masalah melalui mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (Novianti dkk., 2020). Pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning dilakukan mulai dari guru memberikan materi berbasis masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik kemudian secara aktif mengidentifikasi masalah dengan pengetahuan mereka, mengaitkan materi dengan masalah, dan pada akhirnya membuat kesimpulan serta solusi dari masalah yang telah diberikan (Safitri dkk., 2023). Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk menemukan solusi (Kusuma, 2021). Hasilnya, mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga memperkuat keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan. Proses ini membangun pola pikir pembelajar yang mandiri dan adaptif sesuai dengan proses PBL dimana diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL (Putu dkk., 2021).

Untuk mendukung implementasi PBL, percobaan rangkaian listrik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Percobaan ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara langsung melalui pengalaman nyata, sehingga materi energi listrik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran IPA membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan percobaan ilmiah, bukan hanya melalui ceramah (Rifai, 2020 dikutip dalam (Gustiningrum Naelendra & Azizah, 2024). (Mukhbitah dkk., 2019) juga menjelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPA di SD adalah untuk mengembangkan gagasan dan pengetahuan tentang alam melalui penyelidikan dan eksperimen. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS, terutama dalam ilmu alam, memerlukan percobaan yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung dan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

Melalui percobaan, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan proses sains, seperti mengamati, merancang eksperimen, dan menganalisis data. (Ayu dkk., 2024). Selain itu, PBL juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah yang esensial untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, model ini belum sepenuhnya diterapkan secara luas di sekolah, terutama di sekolah dasar. Guru sering kali ragu untuk mencoba model pembelajaran ini karena keterbatasan waktu, fasilitas, dan pemahaman mengenai implementasi PBL (Nafiah & Suyanto, 2014). Realitas di lapangan, yakni SDN Sukorame 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah dasar masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi yang mereka pelajari dengan konteks kehidupan nyata, yang menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif. Dalam konteks inilah, PBL menjadi salah satu solusi potensial yang dapat mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. (Tri Pudji Astuti, 2019).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana PBL dapat membantu peserta didik memahami materi secara mendalam, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan membangun kemandirian dalam belajar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dengan Bantuan Percobaan Rangkaian Listrik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas

V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Listrik dan Pemanfaatannya di SDN Sukorame 2 Kediri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis (berdaur) oleh guru/calon guru di dalam kelas menurut (Susilo et al., 2022). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan multi metode yang fokus, melibatkan interpretasi, pendekatan alamiah pada materi subjek. Ini berarti bahwa penelitian kualitatif studi segalasesuatu dalam setting alamiah mereka, berusaha mengerti dan menginterpretasi, fenomenadalam pengertian sesuai arti masyarakatnya. Penelitian kualitatif melibatkan studimenggunakan dan mengkoleksi variasi materi-materi empiris, studi kasus, pengalaman personal, *introspektif*, *life histori*, *interview*, observasi, sejarah, interaksional, dan teks visualyang menggambarkan rutinitas dan problem waktu dan arti hidup individual (Hasan dkk., 2023).

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri yang berjumlah 26 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Tempat pelaksanaan penelitian pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri yang beralamatkan di Jl. Himalaya No. 2 Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Penelitian ini dilakukan dengan 2 Siklus, kegiatan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Oktober 2024 sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Oktober 2024. Mata pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada materi materi Energi Listrik dan Pemanfaatannya kelas V semester satu tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi energy listrik dan pemanfaatannya di kelas V semester satu dengan jumlah peserta didik 26 peserta didik di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode tes dan observasi saat pembelajaran. Tes evaluasi dilakukan pada akhir siklus dengan tujuan mendapatkan informasi kemampuan peserta didik. Tes berbentuk uraian yang terdiri dari 5 soal. Sebelum memulai siklus penelitian, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan melibatkan kepala sekolah dan wali kelas. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi tantangan dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Beberapa permasalahan yang umum ditemukan antara lain

kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, minat belajar yang rendah, kesulitan dalam memahami materi, dan hasil belajar yang belum optimal.

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul selama proses penelitian dilakukan. Sumber data adalah sesuatu yang menjadi sumber untuk memperoleh sebuah data. Analisis data dalam penelitian ini secara terus-menerus selama proses dan setelah pengumpulan data. Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mengacu pada Milles dan Huberman dalam (Agusta, 2003) Terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menyusun perencanaan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi energi listrik dan pemanfaatannya dengan bantuan percobaan rangkaian listrik. Pada tahapan ini sebelum melakukan tindakan, peneliti mempersiapkan: 1) Membuat dan menyusun Modul Ajar, 2) Menyiapkan materi energi listrik dan pemanfaatannya. 3) Membuat video pembelajaran. 4) Menyusun lembar observasi. 5) Menyusun lembar evaluasi. 6) Menyusun penilaian.

Peneliti menyusun rencana tindakan ke II yang disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi pelaksanaan siklus I. Kekurangan dari kekuatan siklus I akan diperbaiki di siklus II. Pemaparan materi yang kurang pada siklus I, akan diperjelas pada siklus II dan memberikan motivasi supaya peserta didik dapat mudah memahami energi listrik dan pemanfaatannya. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mengenai energi listrik dan penerapannya melalui kegiatan percobaan rangkaian listrik. Evaluasi dilaksanakan pada akhir setiap siklus pembelajaran dan terdiri dari lima soal uraian yang dirancang sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Kriteria keberhasilan peserta didik mengacu pada kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sukorame 2 khususnya pada kelas V. Peneliti memilih tempat penelitian di sekolah ini karena adanya hasil belajar IPAS yang rendah. Kegiatan dalam perbaikan pembelajaran ini dilakukan selama dua siklus dan didahului dengan kegiatan siklus I terlebih dahulu untuk melihat keberhasilan awal peserta didik, selanjutnya siklus II untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan model *problem-based learning* (PBL) dengan percobaan rangkaian listrik. Kegiatan peningkatan belajar ini dilakukan dua

siklus karena dalam siklus kedua sudah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari sebelumnya.

Peneliti melakukan siklus I terhadap peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS. Dimana pembelajaran pada peserta didik tersebut dilakukan dengan menerapkan metode ceramah. Pada tahap pembelajaran ini peneliti ingin mengetahui secara langsung efektifitas metode ceramah terhadap hasil belajar peserta didik dengan menyajikan studi kasus pada pembelajaran. Apabila kekurangan atau permasalahan apa yang terjadi pada saat pembelajaran, peneliti dapat mengambil tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan atau permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pada siklus II, jadi nantinya peneliti akan mencari upaya lain untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan observasi, dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Lembar observasi ini digunakan untuk mengobservasi hasil evaluasi pembelajaran yang telah diberikan pada saat kegiatan siklus I untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Setelah dikoreksi ternyata banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP yang ditetapkan di sekolah. KKTP di sekolah ini untuk mata pelajaran IPAS adalah 75. Hasil pembelajaran mata pelajaran IPAS ini, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V adalah 70. Dari 26 peserta didik yang memiliki nilai diatas KKTP atau yang belajarnya tuntas ada 11 atau 42,31%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau mendapatkan nilai di bawah rata-rata ada 15 peserta didik atau 57,69 %. Seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Belajar Peserta didik pada Kegiatan Siklus I

No	Penjelasan	Jumlah
1.	Jumlah peserta didik kelas V	26
2.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	11
3.	Presentase belajar ketuntasan	42,31 %
4.	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	15
5.	Presentase belum tuntas belajar	57,69 %

Tahap ini peneliti dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Setelah melakukan refleksi diketahui, bahwa banyak peserta didik yang hasil belajarnya masih rendah atau dibawah KKTP, ternyata banyak peserta didik yang bingung terhadap pembentukan terjadinya arus listrik yang ditampilkan dalam video, terlebih tidak ada penjelasan detailnya dan penjelasan lebih lanjut dari guru mengenai video yang ditampilkan. Dari pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mengakibatkan minat belajar peserta didik menurun. Ketika melakukan tanya jawab banyak peserta didik yang menjawab kurang

tepat dari sini dapat diketahui bahwa pemahaman peserta didik kurang setelah membaca materi yang disampaikan dan peserta didik banyak yang pasif pada saat pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan yang terjadi peneliti menawarkan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan model pembelajaran problem-based learning (PBL) dengan bantuan percobaan rangkaian listrik. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran problem-based learning (PBL) dan bantuan percobaan rangkaian listrik peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan dan membuat peserta didik lebih tertarik serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II telah dilaksanakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah terlaksana pada siklus I, namun hasil pembelajarannya belum tuntas. Pada tahap siklus II, guru memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I yaitu dengan menggunakan model pembelajaran problem-based learning (PBL) dan melalui media percobaan. Berdasarkan analisis hasil belajar siklus II, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V dibandingkan pada saat kegiatan siklus I. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V pada siklus I 70 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83. Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKTP dari 11 peserta didik pada saat siklus I, naik menjadi 23 peserta didik pada saat evaluasi siklus II, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKTP 15 peserta didik pada saat siklus I, turun menjadi 3 peserta didik pada saat siklus II. Sehingga ketuntasan belajar yang dicapai juga meningkat dari 42,31 % pada saat siklus I menjadi 88,5% pada saat siklus II. Berikut adalah tabel hasil siklus II.

Tabel 2. Presentase Ketuntasan Belajar Peserta didik pada Kegiatan Siklus II

No	Penjelasan	Jumlah
1.	Jumlah peserta didik kelas V	26
2.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	23
3.	Presentase belajar ketuntasan	88,5 %
4.	Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar	3
5.	Presentase belum tuntas belajar	11,5 %

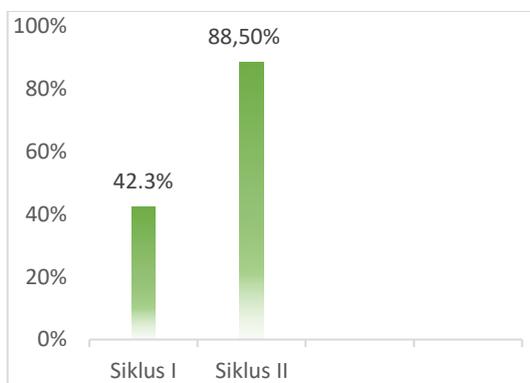
Berdasarkan hasil yang diperlihatkan pada pembelajaran siklus II, Modul ajar perbaikan pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan perencanaan dan sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Keaktifan peserta didik dalam merespon pertanyaan yang diberikan guru lebih meningkat dibanding pada pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal atau dapat mencapai nilai diatas KKTP. Karena pada siklus II ini telah banyak peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajarnya dan secara

klasikal persentasennya sudah sebanyak 88,5%. Menurut Depdikbud (dalam Trianto (2010: 241) Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) apabila dalam kelas tersebut terdapat di atas 85% peserta didik yang telah tuntas belajarnya. Maka dengan demikian hasil pada siklus II dapat dikatakan berhasil dan penelitian dapat diakhiri atau tidak perlu melakukan siklus berikutnya. Dan hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model problem-based learning (PBL) dengan media percobaan merangkai listrik terbukti mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sukorame.

Pada saat kegiatan siklus I, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran melalui studi kasus yang tertera pada video pembelajaran, kemudian peneliti mengajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun oleh peneliti mulai dari tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Pada saat pembelajaran peneliti memberikan soal evaluasi sebanyak 5 soal esay, pemberian soal evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik. Setelah dilakukan pengamatan, hasil belajar peserta didik masih banyak yang rendah atau dibawah KKTP yang telah ditentukan di sekolah ini. KKTP yang ditentukan disekolah ini adalah 75. Hasil observasi hasil belajar peserta didik didapatkan dari 26 peserta didik yang nilainya diatas KKTP hanya 11 anak dan presentase nilai ketuntasan klasikal 42,31%. Sedangkan 57,69% dari seluruh peserta didik belum tuntas.

Rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas ini adalah 70. Oleh karena itu terlihat bahwa pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum berhasil karena terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai rendah atau dibawah KKTP. Ketuntasan klasikal kelas ini belum terpenuhi. Hal ini sesuai dengan Depdikbud (dalam Trianto (2010: 241) Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat di atas 85% siswa yang telah tuntas belajarnya. Keaktifan siswa pada pembelajaran ini terlihat namun masih terdapat beberapa siswa yang masih pasif sehingga perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran yaitu dengan mengubah model pembelajaran dengan problem-based learning (PBL) dan media percobaan merangkai listrik. Menurut Afriana, pembelajaran berbasis proyek ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik, melalui pengalaman belajar peserta didik maupun konsep yang dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Yang mana pada pembelajaran selanjutnya akan menggunakan proyek percobaan merangkai arus listrik. (Sugandi, 2022).

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II peneliti sudah menggunakan percobaan membuat rangkaian listrik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi energi listrik dan penerapannya. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model problem-based learning (PBL) dan media percobaan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Maka dengan demikian hasil pada siklus II dapat dikatakan berhasil dan penelitian dapat di akhiri atau tidak perlu melakukan siklus berikutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Idris dan Sida (2019) bahwa melakukan percobaan secara langsung merupakan media yang sesuai dengan model PBL, melalui pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, menjadikannya wadah bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan diagram peningkatan hasil belajar tersebut, dapat diketahui bahwasanya pada saat siklus I presentase ketuntasan klasikal adalah 42,3%, artinya terdapat 11 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan 15 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Kemudian pada siklus II presentase ketuntasan klasikal 88,5%, artinya terdapat 23 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang dinyatakan belum tuntas. Melalui pernyataan tersebut dapat diketahui bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar IPAS untuk materi rangkaian listrik dan pemanfaatannya pada kelas V SD Negeri Sukorame 2 dengan megubah model pembelajaran pada siklus I menjadi model pembelajaran PBL dan media percobaan pada pembelajaran siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin bahwasanya model pembelajaran problem-based learning (PBL) dapat melatih pengembangan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga melalui model pembelajaran ini peserta didik dapat mudah memahami dan menganalisis materi yang ada, serta meningkatkan motivasi belajar dalam kelas (Tiara Ika Nor Khayati, 2023).

Melalui proses percobaan dalam materi rangkaian listrik dapat membantu peserta diddik dalam memahami proses terjadinya listrik dan membuat peserta didik lebih aktif serta tertarik

dalam mengikuti pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Wahyudi bahwasanya melalui media percobaan peserta didik dapat mengenal proses yang akan meningkatkan kemampuannya seperti kemampuan dalam mengamati, mengelompokkan, menafsirkan, memprediksi, berkomunikasi, dan membuktikan teori yang ada. Sehingga terlaksana pembelajaran yang efektif dan bermakna di kelas. (Sugandi, 2022).

SIMPULAN

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah dengan studi kasus dari video pembelajaran serta langkah-langkah sesuai modul ajar. Evaluasi melalui 5 soal esai menunjukkan hasil yang rendah, dengan rata-rata nilai 70. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 42,31%, jauh di bawah standar 85% yang ditetapkan. Sebanyak 11 dari 26 peserta didik tuntas belajar, sementara 57,69% lainnya belum mencapai KKTP (75). Keaktifan peserta didik juga belum optimal, sehingga diperlukan perbaikan dengan menerapkan model Problem-Based Learning (PBL) menggunakan media percobaan merangkai arus listrik. Pada siklus II, pembelajaran berbasis proyek dilakukan melalui percobaan langsung merangkai listrik. Metode ini meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan serta memahami konsep energi listrik. Data menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 88,5% peserta didik mencapai ketuntasan belajar, melampaui standar ketuntasan klasikal. Dari 26 peserta didik, 23 tuntas dan hanya 3 yang belum tuntas. Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas kombinasi PBL dan media percobaan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat para ahli bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong keterlibatan aktif, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta pemecahan masalah. Dengan demikian, penelitian ini dinyatakan berhasil tanpa perlu siklus tambahan. Pembelajaran yang bermakna dan efektif telah tercapai, ditandai dengan peningkatan hasil belajar serta keaktifan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi rangkaian listrik.

DAFTAR RUJUKAN

Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi Litbang Pertanian Bogor*, 27(10), 179–188.
<https://ivanagusta.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/04/ivan-pengumpulan-analisis-data-kualitatif.pdf>

- Amandus Hutasoit, S. (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning (TCL) dan Project Based Learning (PBL) dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1775–1799. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.294>
- Ayu, P., Lestari, D., Wirawati, B., & Suliyastuti, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV-B SDN Pakis 1 Surabaya. *Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 259–270. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1116>
- Gustiningrum Naelendra, F., & Azizah, S. (2024). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Metode Eksperimen IPAS SD*. 2(3), 459–470. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i3>
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., & Rakhman, C. U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Tahta Media.
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Mukhbitah, I., Mulyasari, E., & Robandi, B. (2019). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. In *JPGSD: Vol. II*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20561>
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa The Application Of The Problem-Based Learning Model To Improve The Students Critical Thinking Skills And Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>

- Putu, L., Destina, S., Utami, P., Astawan, G., & Krisnaningsih, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 363–372. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Safitri, R., Sukamto, S., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297–308. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/311>
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative.
- Tri Pudji Astuti. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>



Penerapan Media *E-Comic* Materi Sistem Pencernaan Manusia sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Burengan 02 Kediri

Giova Wahyu Cyntya^{1*}, Fajriana Mufida², Devina Mukti Sari³, Wiwit Apriliyanti⁴, Liya Ratnawati⁵, Bagus Amirul Mukmin⁶, Aji Setya Gaya Putra⁷

peserta.12114@ppg.belajar.id^{1*}, peserta.13124@ppg.belajar.id²,

peserta.24116@ppg.belajar.id³, peserta.23263@ppg.belajar.id⁴,

peserta.13156@ppg.belajar.id⁵, bagusamirulm@gmail.com⁶, ajiputra98@guru.sd.belajar.id⁷

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

⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁷SDN Burengan 2 Kota Kediri

Abstract : The success of 21st century learning can be assessed from the high enthusiasm of students in participating in the learning process, with one of the main supporting factors being the ability to think creatively and achieving learning outcomes. The use of innovative learning media, such as e-comics, can help convey material in a more interesting and interactive way. This research aims to analyze the improvement in learning outcomes of class V students at SDN Burengan 02 Kediri on the subject of the human digestive system by utilizing e-comic media. The research was conducted using the classroom action research (PTK) method in two cycles involving planning, action implementation, observation and reflection, with a sample size of 28 students. The research results showed that the application of e-comic media succeeded in improving student learning outcomes significantly, with an achievement of 61% in the first cycle in the moderately improved category, and increasing to 89% in the second cycle in the very improved category. This proves that e-comic media is not only effective in improving student learning outcomes, but is also able to arouse interest in learning and facilitate understanding of the material, so it is suitable for use as an alternative learning media in class V elementary school.

Keywords : E-Comic, Human Digestive System, Learning Outcomes.

Abstrak : Keberhasilan pembelajaran abad ke-21 dapat dinilai dari tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses belajar, dengan salah satu faktor pendukung utama adalah kemampuan berpikir kreatif dan pencapaian hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti e-comic, dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Burengan 02 Kediri pada materi sistem pencernaan manusia dengan memanfaatkan media e-comic. Penelitian dilakukan melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan jumlah sampel sebanyak 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media e-comic berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan capaian sebesar 61% pada siklus I dengan kategori cukup meningkat, dan meningkat hingga 89% pada siklus II dengan kategori sangat meningkat. Hal ini membuktikan bahwa media *e-comic* tidak hanya efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas V SD.

Kata Kunci : *E-Comic*, Sistem Pencernaan, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era abad 21 mengalami kemajuan yang pesat sehingga menuntut guru untuk terus melakukan beberapa perubahan dan modifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan abad 21 dapat diukur dengan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kegiatan pembelajaran di kelas, pembelajaran di kelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang baik (Narestuti et al., 2021). Peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran merupakan suatu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan (S.Sirate & Ramadhana, 2017). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media e-comic, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Candrayani et al., 2024).

Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum di tingkat sekolah dasar (Salsabilah & Alyani, 2023). Pemahaman yang baik tentang sistem pencernaan tidak hanya penting untuk pendidikan akademis, tetapi juga untuk kesehatan dan kebiasaan hidup sehat siswa di masa depan (Agus Mulyana et al., 2024). Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks terkait dengan sistem pencernaan karena penyampaian yang kurang menarik atau metode pengajaran yang monoton (Rahayu et al., 2024). Salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran adalah antusiasme siswa. Menurut, kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Mukti et al., 2024). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti e-comic dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Shahwa et al., 2024b). E-comic menggabungkan elemen visual dan naratif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Nurfadhillah et al., 2021).

E-comic sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini dapat menarik perhatian siswa melalui desain grafis yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Shahwa et al., 2024a). Dengan menggunakan karakter dan alur cerita yang menarik, *e-comic* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan bagi siswa (Mukti et al., 2024). Kedua, *e-comic* memungkinkan interaksi yang lebih besar antara siswa dengan materi pelajaran, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Udil & Sangur, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa secara signifikan. Di samping itu, penerapan *e-comic* juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global (Syifa Dinda Syafira et al., 2024). Pendidikan abad 21 menekankan pentingnya pengembangan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi (4C) (Nurhayati et al., 2024). Dengan menggunakan *e-comic*, siswa tidak hanya belajar tentang sistem pencernaan manusia tetapi juga diajak untuk berpikir kritis tentang bagaimana sistem tersebut berfungsi dan dampaknya terhadap kesehatan mereka (Mukti et al., 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga kreatif dan kritis dalam berpikir (Aeni & Yusupa, 2018).

Pada SDN Burengan 02 Kediri, penerapan media *e-comic* pada materi sistem pencernaan manusia diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK), guru dapat merancang dan mengembangkan *e-comic* yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Pentingnya penelitian ini juga didukung oleh fakta bahwa banyak sekolah masih menggunakan metode pengajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Meskipun ada beberapa upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, masih banyak guru yang kesulitan dalam menerapkan metode tersebut secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi guru dalam menggunakan media *e-comic* sebagai alternatif metode pengajaran yang lebih inovatif.

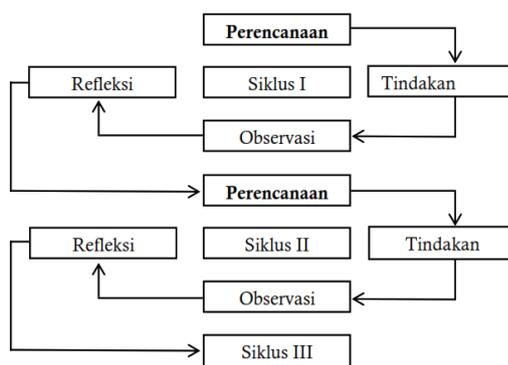
Melalui penerapan media *e-comic* pada materi sistem pencernaan manusia, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang topik tersebut tetapi juga mengembangkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan latar belakang ini, penerapan media *e-comic* di kelas V SDN Burengan 02 Kediri menjadi langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan baru bagi guru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran tetapi juga akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan

demikian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilakukan secara bersiklus, yaitu melibatkan lebih dari satu siklus. Umumnya, PTK mencakup dua hingga tiga siklus, atau bahkan lebih, tergantung pada kebutuhan penelitian. Setiap siklus terdiri dari tahapan berulang yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPP dan lembar kerja siswa yang dirancang untuk mendukung pencapaian indikator pembelajaran. Data penelitian berupa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dianalisis baik secara individu maupun klasikal. Ketuntasan ini diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024 di SDN Burengan 02 Kediri. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN Burengan 02 Kediri. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan homogenitas hasil belajar siswa dan karakteristik kelas. Berdasarkan seleksi tersebut, kelas VB dipilih sebagai sampel penelitian, karena hasil belajarnya dinilai relatif seragam dan representatif untuk dianalisis dalam konteks penelitian ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *media pembelajaran berbasis e-comic*, yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa, yang diukur

berdasarkan perubahan tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Tes ini terdiri dari dua bagian, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Pre-test diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan media e-comic selesai dilakukan, untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Soal yang disusun dalam tes ini dibatasi pada aspek kognitif tingkat tinggi, yaitu ranah C4 hingga C6 berdasarkan Taksonomi Bloom, yang mencakup analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Tes terdiri dari 20 soal yang telah divalidasi untuk memastikan relevansi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan soal memperhatikan indikator pembelajaran dan disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas V SD di SDN Burengan 02 Kediri.

Penelitian ini menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Peserta didik dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 80 . Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai jika 75% atau lebih dari jumlah seluruh peserta didik di kelas berhasil mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, digunakan perhitungan nilai rata-rata hasil belajar dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X. : Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

$\sum X$: Jumlah keseluruhan nilai hasil belajar peserta didik

$\sum N$: Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Ketuntasan klasikal dalam penelitian ini dihitung untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh pada satu kelas. Suatu kelas dinyatakan tuntas secara klasikal jika sekurang-kurangnya 75% dari total peserta didik di kelas mencapai nilai ≥ 80 , sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rumus untuk menghitung ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$Ketuntasan = \frac{\sum \text{Siswa tuntas KKM}}{\sum \text{Total siswa}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar pra-siklus merupakan informasi yang diperoleh dari pengukuran pengetahuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Pengukuran ini dilakukan

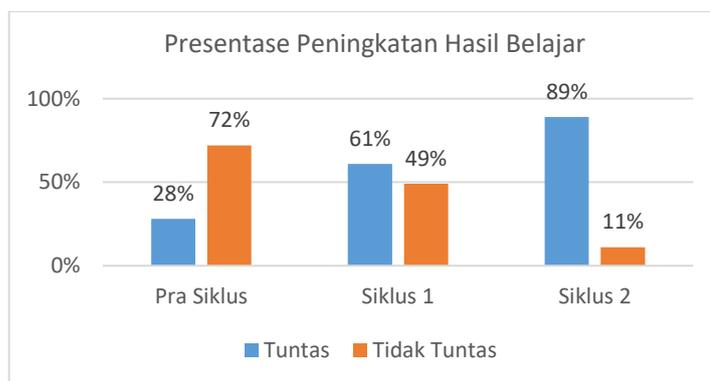
melalui tes hasil belajar yang dirancang untuk menilai seberapa banyak pengetahuan yang telah dikuasai siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pra-siklus dapat diketahui bahwa hasil belajar pra-siklus diperoleh melalui pre-test. Dari hasil tersebut, tampak bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 20 peserta didik dengan presentase sebesar 72% dan peserta didik yang masuk dalam kategori tuntas hanya 8 peserta didik dengan nilai klasikal sebesar 28%. Dari tabel 1 diketahui bahwa nilai tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik adalah 80 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata sebesar 72,3. Hasil tes awal digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan E-comic sebagai media. Berdasarkan hasil pengukuran ini, proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan media inovatif berupa E-comic sebagai media pembelajaran. Untuk mengukur dampak penerapan media E-comic terhadap hasil belajar, dilakukan evaluasi berupa pengukuran ulang tingkat pengetahuan siswa setelah pembelajaran siklus 1.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih menunjukkan terdapat 11 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil post-test, rata-rata nilai peserta didik adalah 79,1, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 61%. Dari data tersebut, diketahui bahwa 11 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sementara 17 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai memenuhi KKM. Terdapat peningkatan pada beberapa peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang sudah mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70. Sebelum melanjutkan ke siklus II, dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dari pembelajaran sebelumnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan variasi metode pembelajaran, memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang belum tuntas, serta memperbaiki pengelolaan kelas agar suasana belajar lebih kondusif dan melibatkan semua peserta didik secara aktif. Setelah perbaikan dilakukan, guru dan peserta didik melanjutkan proses pembelajaran ke siklus 2, dengan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus 2, dengan total jumlah siswa sebanyak 28 orang. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Rata-rata nilai peserta didik kelas V A pada siklus 2 mencapai 89,6 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75, yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran. Ketuntasan secara klasikal juga meningkat menjadi 89%, dengan 25 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik

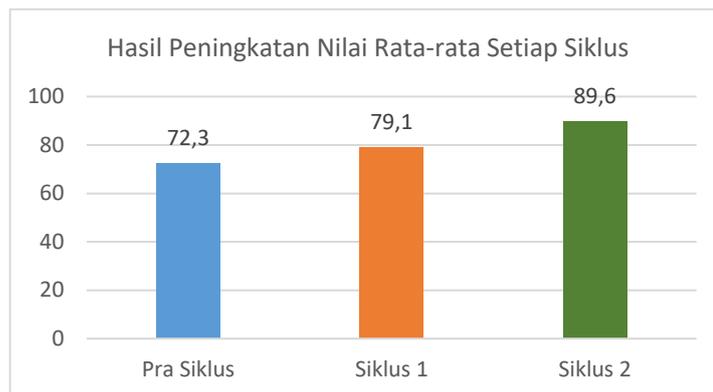
belum tuntas. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas perbaikan yang dilakukan setelah evaluasi pada siklus sebelumnya, baik dalam metode pembelajaran, pendampingan peserta didik, maupun pengelolaan kelas. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang lebih terarah dan media yang relevan mampu meningkatkan pemahaman serta pencapaian peserta didik secara keseluruhan.

Penelitian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik, karena ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media E-comic. Pada siklus I, masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Namun, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan, hasil belajar peserta didik di siklus II menunjukkan peningkatan yang nyata. Penggunaan *E-comic* sebagai media pembelajaran membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyajian yang menarik, penuh warna, dan melibatkan cerita yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, media ini juga meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media E-comic pada pra siklus, siklus I ke siklus II dapat dilihat secara detail melalui grafik yang ditampilkan pada Gambar 1 dan 2 berikut ini:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

Sebelum diterapkannya media pembelajaran E-comic di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri, persentase hasil belajar peserta didik hanya mencapai 28%, di mana hanya sekitar 8 peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM sebesar 80. Setelah media E-comic diterapkan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus I, diketahui bahwa 11 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sementara 17 peserta didik dinyatakan tuntas dengan nilai memenuhi KKM. Terdapat peningkatan pada beberapa peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang sudah mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 70 dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 79,1. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 25 orang, dengan nilai rata-rata kognitif sebesar 89,6.



Gambar 3. Hasil Peningkatan Nilai Rata-rata Setiap Siklus

Dilihat dari ketuntasan klasikal, pada siklus I persentasenya mencapai 61%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran E-comic telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan penelitian juga tercapai, yaitu adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, di mana sebagian besar peserta didik berhasil mencapai nilai KKM sebesar 80 atau lebih. Melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan media komik digital terbukti menarik bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari antusiasme yang tinggi dari peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Media komik digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik disajikan dengan gambar-gambar menarik yang terdapat dalam komik, yang sangat disukai oleh peserta didik. Membaca buku bergambar atau komik menjadi kegiatan yang menghibur, karena dilengkapi dengan gambar yang menarik, berwarna, serta sampul yang menarik (Gambar 4). Bahkan, hanya dengan melihat tampilan komik saja, peserta didik sudah merasa tertarik untuk membuka dan membacanya. Elemen visual dalam komik digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan minat baca, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media komik digital tidak hanya efektif sebagai alat pembelajaran, tetapi juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

E-comic yang dikembangkan terdiri dari tiga unit kegiatan pembelajaran, yaitu mengenal organ pencernaan, fungsi organ pencernaan, serta penyakit dan cara menjaga organ pencernaan. E-comic ini disusun dalam tiga bagian utama: bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian awal mencakup cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta peta konsep. Bagian inti memuat materi tentang sistem pencernaan, dilengkapi dengan game edukasi yang dapat dikerjakan secara real-

time untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Bagian penutup berisi soal evaluasi yang mencakup ketiga unit materi pembelajaran, glosarium, profil penulis, dan daftar pustaka.



Gambar 4. Tampilan E-comic

Pada gambar 4 merupakan sampul dari E-comic yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan gambar ilustrasi yang menarik dan warna mencolok untuk menarik perhatian peserta didik. Pada gambar 4, merupakan bagian materi tentang organ pencernaan dan fungsi dari organ tersebut, yang menampilkan animasi kerongkongan. Animasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan dinamis mengenai proses pencernaan makanan yang terjadi di dalam kerongkongan. Dengan adanya animasi ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami bagaimana makanan bergerak melalui kerongkongan menuju lambung, sehingga proses tersebut lebih mudah dipahami secara visual. Selain itu, animasi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi tentang sistem pencernaan.

Dari penelitian yang dilakukan di SDN Burengan 02 Kediri, penerapan media pembelajaran E-comic terbukti efektif untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran. Sebelum diterapkannya media E-comic, persentase keberhasilan belajar peserta didik hanya mencapai 28%, namun setelah penerapan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, persentase keberhasilan belajar meningkat menjadi 61%, dan pada siklus II mencapai 89%. Peningkatan ini dapat dijelaskan dengan kelebihan media E-comic, yang sesuai dengan penelitian Noning (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa kelebihan E-comic dalam pembelajaran ini antara lain: (1) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, (2) Menumbuhkan minat baca peserta didik karena media ini menarik dan mudah dipahami, dan (3) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan sikap seperti kerja sama, disiplin, jujur, dan memahami konsep masalah yang ada. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kustianingsari & Dewi (2015) yang menyebutkan

bahwa ilustrasi dalam komik membantu peserta didik untuk lebih memahami materi, karena memberikan contoh konkrit dari konsep yang dijelaskan. Namun, ada beberapa kelemahan dalam penggunaan E-comic, antara lain: (1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk proses pembelajaran, (2) Mengharuskan peserta didik memiliki minat membaca, dan (3) Terkadang peserta didik cenderung lebih memilih komik bergambar daripada buku teks yang tidak bergambar. Meskipun demikian, kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi, sehingga penggunaan media E-comic dapat meningkatkan hasil belajar. Ini sejalan dengan temuan Nurrita (2018) yang menunjukkan bahwa media visual seperti komik dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mengingat konsep yang diajarkan.

Berdasarkan data hasil siklus I dan siklus II, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media E-comic pada materi sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, E-comic dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian Barokahuda et al. (2021), dan Wulan et al. (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media E-comic dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan media E-comic ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan manusia dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan inovatif. Dengan adanya media E-comic, diharapkan peserta didik dapat merasa senang dalam belajar IPA, terutama materi biologi, sehingga suasana pembelajaran yang serius tetap bisa menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh atau mengantuk selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran E-comic dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Pada pra-siklus, persentase keberhasilan belajar peserta didik hanya mencapai 28%. Setelah diterapkan media E-comic pada siklus I, hasil belajar secara klasikal meningkat menjadi 61% dengan rata-rata nilai 79,1. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat signifikan menjadi 89% dengan rata-rata nilai 89,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran E-comic efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, media E-comic terbukti sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran di kelas VA SDN Burengan 02 Kediri.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Agus Mulyana, Dela Lestari, Dhillia Pratiwi, Nabila Mufidah Rohmah, Nabila Tri, Neng Nisa Audina Agustina, & Salma Hefty. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2(7), 32–44. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2641>
- Mukti, W. A. H., Asvio, N., & Febriani, H. (2024). Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. *Excellent Journal for ...*, 1(1), 16–25. <https://ejournal.periexca.org/index.php/eju/article/view/68>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Rahayu, S., Suharini, E., & Atmaha, H. T. (2024). Inovasi Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 508–517. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3347>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>

- Salsabilah, R. A., & Alyani, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 No 2(7), 4587–4595. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9119>
- Shahwa, D. N., Mustamiro, M., & Iksam, I. (2024a). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225–242. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3494>
- Syifa Dinda Syafira, Nazira Fauziah, Aji Iswanto, Zahra Febriannisa, Kheifa Azzahra Ansori, Sheila Ekasalwa N, Adi Abdurahman, & Misbah Binasdevi. (2024). Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>
- Udil, P. A., & Sangur, L. F. (2020). Penggunaan media komik matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda. *ASIMTOT : Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v2i1.501>



Penerapan *Realy Race* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bola Voli di SMPN 4 Kota Kediri

Jordan Agung Mubarak^{1*}, Ayyala Haqiqi Thoriq As-Safa², Muhammad Aditya Irfani³,
Farel Kurniawan⁴, Rahmadani Melia Zalzabilla⁵

jordan1lagung@gmail.com^{1*}, ayyalaassafa16@gmail.com², adittyaa33869@gmail.com³,

farelkurniawan1999@gmail.com⁴, rahmadanimelia2022@gmail.com⁵

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

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

Abstract : Education in Indonesia, particularly in junior high schools, is crucial for cultivating students' character and fundamental skills. Physical Education (PJOK) is integral to this process, utilizing various sports activities, including volleyball, to enhance physical, mental, and social abilities. However, many students exhibit low motivation in learning volleyball, often due to monotonous teaching methods. This study addresses this issue by applying the Reality Race method in volleyball education at SMPN 4 Kediri City. This innovative approach combines competition with engaging challenges, aiming to boost students' interest and participation in sports. Employing a Classroom Action Research (PTK) design, the study consists of two cycles involving planning, action, observation, and reflection. The findings indicate that the Reality Race method significantly enhances students' motivation, evidenced by rising motivation scores from the first to the second cycle. The effectiveness of this method not only fosters a more interactive and enjoyable learning environment but also improves fundamental volleyball skills, teamwork, and students' positive attitudes towards sports. Ultimately, this research advances the development of more dynamic and enjoyable PJOK teaching methods, contributing positively to students' engagement in physical education.

Keywords : Physical Education, Learning Motivation, Realy Race.

Abstrak : Pendidikan di Indonesia, di Sekolah Menengah Pertama, memegang peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar peserta didik. Pendidikan Jasmani (PJOK) menjadi salah satu fokus kurikulum untuk mengembangkan keterampilan fisik, mental, dan sosial melalui berbagai aktivitas olahraga, termasuk bola voli. Namun, meskipun bola voli memiliki manfaat besar, banyak peserta didik yang kurang termotivasi dalam pembelajarannya. Hal ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan monoton. Untuk mengatasi masalah, penelitian ini mengkaji penerapan metode *Reality Race* dalam pembelajaran bola voli di SMPN 4 Kota Kediri. Metode ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memadukan unsur kompetisi dan tantangan yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam berlatih olahraga. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Reality Race* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terbukti dengan meningkatnya skor motivasi dari kategori rendah menjadi tinggi pada siklus kedua. Dengan demikian, metode ini efektif

dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterampilan dasar bola voli, kerjasama tim, dan sikap positif peserta didik dalam berolahraga. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran PJOK yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Pendidikan Jasmani, Motivasi Belajar, *Realy Race*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kecakapan dasar peserta didik, hal tersebut berkesinambungan dengan pendapat (Iqbal et al., 2021) bahwasannyaaa Pembangunan karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Salah satu bidang yang menjadi fokus dalam kurikulum pendidikan adalah pendidikan jasmani, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan fisik, mental, dan sosial peserta didik melalui berbagai aktivitas olahraga, selain itu menurut (dheady yuliawan, 2016) dalam penjas dan olahraga banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportifitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Permainan bola besar merupakan cabang olahraga yang di gemari masyarakat, baik itu diinstansi sekolah maupun di luar sekolah Ernata (2017). Permainan bola besar sangat digemari karena manfaatnya dapat membentuk suatu sikap sportivitas, kedisiplinan dan mental(Wijayanto, Zulki, 2012). Bola voli, sebagai salah satu olahraga populer di Indonesia, sering kali menjadi salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah-sekolah, termasuk di SMPN 4 Kota Kediri.

Namun, meskipun bola voli memiliki manfaat yang besar bagi pengembangan fisik dan keterampilan sosial peserta didik, kenyataannya banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar dan berlatih olahraga ini. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar bola voli antara lain adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, ketidakmampuan peserta didik untuk melihat relevansi antara olahraga dan kehidupan sehari-hari, serta rasa bosan akibat metode latihan yang monoton. Menurut (Iskandar, 2018) Layanan pembelajaran yang berkualitas dimaksudkan agar motivasi belajar meningkat sehingga diharapkan prestasi belajar peserta didik dapat terwujud dengan optimal Sugiyanto *et al* (2020). Oleh karena itu, penting untuk mencari pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar olahraga, khususnya bola voli, di kalangan peserta didik SMP.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah Reality Race, sebuah metode yang menggabungkan konsep permainan dengan tujuan belajar yang nyata (Suprayitno, 2023). Reality Race merupakan bentuk pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan tantangan dan kompetisi antar kelompok, dengan elemen-elemen kehidupan nyata yang dikaitkan langsung dengan materi yang dipelajari (Pratiwi et al., 2020). Metode pembelajaran yang bervariasi dapat menarik minat peserta didik dan menghilangkan rasa bosan pada peserta didik. Banyak peserta didik senang dengan pembelajaran PJOK karena peserta didik bisa belajar di luar ruangan bukan karena materi pelajarannya, sehingga peserta didik tidak selalu fokus pada materi yang diajarkan, untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik diperlukan pendekatan yang lebih terstruktur dan menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK (Ningsih, 2024). Dalam konteks bola voli, metode ini dapat dirancang untuk mengajak peserta didik berkompetisi dalam bentuk yang menyenangkan, namun tetap memperhatikan pencapaian keterampilan yang ingin dicapai.

Metode *Reality Race* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam berlatih bola voli (Chacoma & Billoni 2022). Melalui kegiatan yang melibatkan elemen-elemen tantangan dan permainan, peserta didik diharapkan dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan kerjasama tim, komunikasi, dan rasa tanggung jawab di antara peserta didik, yang merupakan aspek penting dalam bermain bola voli (Keswando et al., 2022). SMPN 4 Kota Kediri, sebagai salah satu institusi pendidikan yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang olahraga, perlu mengeksplorasi berbagai inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode Reality Race dalam meningkatkan motivasi belajar bola voli di SMPN 4 Kota Kediri. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran olahraga yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMPN 4 Kota Kediri yang berjumlah 30 peserta didik. Prosedur Penelitian pada Siklus 1 : 1)

Perencanaan : Menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti RPP, lembar observasi, dan angket motivasi. 2) Tindakan : Mengamati partisipasi peserta didik dan mengumpulkan data motivasi belajar melalui lembar observasi dan angket. 3) Observasi : Mengamati partisipasi peserta didik dan mengumpulkan data motivasi belajar melalui lembar observasi dan angket. 4) Refleksi : Menganalisis hasil observasi dan motivasi peserta didik untuk menentukan langkah perbaikan di siklus berikutnya. Siklus II berfokus pada teknik servis bawah dengan penguatan metode *Relay Race* berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dengan mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Angket dengan mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan. Dokumentasi dengan mengambil foto atau video selama proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Peningkatan motivasi belajar dianalisis berdasarkan hasil angket dan observasi. Teknik analisis data angket antara lain : 1) Skor dihitung berdasarkan jumlah nilai dari setiap jawaban peserta didik. 2) Skor rata-rata dihitung untuk melihat tingkat motivasi sebelum dan sesudah tindakan. 3) Data disajikan dalam bentuk grafik atau tabel untuk membandingkan hasil antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pada siklus I, pembelajaran menggunakan metode *Relay Race* difokuskan pada teknik passing bawah. Kegiatan dilakukan dalam kelompok kecil untuk mempraktikkan teknik dasar bola voli secara kompetitif. Observasi: Motivasi siswa menunjukkan peningkatan awal, meskipun beberapa siswa masih terlihat kurang percaya diri. Sebagian besar siswa tampak antusias dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil Angket: Rata-rata skor motivasi siswa pada siklus I mencapai 70 (skala 100), menunjukkan kategori motivasi sedang.

Pelaksanaan pada siklus II, fokus pembelajaran adalah teknik servis bawah. Metode *Relay Race* disesuaikan berdasarkan refleksi dari siklus I, dengan menambahkan variasi tugas yang lebih menantang. Observasi: Siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi aktif. Kerja sama dalam kelompok juga meningkat secara signifikan. Hasil Angket: Rata-rata skor motivasi siswa pada siklus II mencapai 85, menunjukkan kategori motivasi tinggi.

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar

Siklus	Rata-rata Skor Motivasi	Kategori Motivasi
Sebelum PTK	55	Rendah
Siklus I	70	Sedang
Siklus II	85	Tinggi

Efektivitas Metode *Relay Race*. Metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan unsur kompetisi. Pada siklus I, antusiasme siswa mulai meningkat meskipun belum merata di seluruh kelas. Setelah refleksi dan penyesuaian pada siklus II, siswa menjadi lebih fokus dan percaya diri. Selain itu, metode ini memperkuat keterampilan kerja sama tim, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran bola voli. Kompetisi sehat yang dihadirkan oleh metode *Relay Race* juga menjadi salah satu faktor yang meningkatkan motivasi siswa. Peningkatan Motivasi Belajar. Data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori rendah menjadi tinggi. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil angket tetapi juga dari pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Dalam proses ini, siswa menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan, antusiasme, dan rasa percaya diri. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang menarik dapat mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Kontribusi pada Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli. Selain meningkatkan motivasi, metode ini juga memfasilitasi penguasaan teknik dasar bola voli. Siswa dapat mempraktikkan passing dan servis bawah secara berulang dalam suasana yang mendukung kerja sama tim. Efek positif dari penguasaan teknik ini terlihat pada peningkatan performa siswa dalam permainan akhir, di mana mereka mampu menerapkan teknik dengan lebih baik. Dengan demikian, metode *Relay Race* tidak hanya efektif meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Relevansi dengan Kurikulum PJOK Pembelajaran bola voli menggunakan metode *Relay Race* relevan dengan tuntutan kurikulum PJOK yang menekankan pada pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode ini juga mendukung pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar terkait penguasaan keterampilan dasar olahraga serta sikap kerja sama dan sportivitas.

SIMPULAN

Metode *Relay Race* dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran bola voli di SMPN 4 Kota Kediri. Metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat melalui hasil angket motivasi belajar yang meningkat dari kategori rendah sebelum tindakan menjadi kategori tinggi pada siklus II. Selain itu, peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa juga diamati selama proses pembelajaran. Metode *Relay Race* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperbaiki penguasaan teknik dasar bola voli, seperti passing dan servis bawah. Metode ini relevan dengan prinsip pembelajaran

aktif dan menyenangkan dalam kurikulum PJOK, serta mendukung pengembangan kerja sama dan sportivitas di kalangan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Chacoma, A., & Billoni, O. V. (2022). Simple mechanism rules the dynamics of volleyball. *Journal of Physics: Complexity*, 3(3). <https://doi.org/10.1088/2632-072X/ac8e49>
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Iqbal, M., (2021). Peran PJOK Dalam Pembentukan Karakter Watak Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 1(2), 98–110. <http://conference.um.ac.id/index.php/pko/article/view/2162>
- Iskandar, D. (2018). Implementasi Kompetensi Profesional Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Management Review*, 2(3), 261. <https://doi.org/10.25157/jmr.v2i3.1804>
- Keswando, Y., Sistiasih, V. S., & Marsudiyanto, T. (2022). Survei Keterampilan Teknik Dasar Atlet Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 5(1), 168–177. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.4996>
- Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.62872/cjja3559>
- Pratiwi, E., Barikah, A., & Asri, N. (2020). Perbandingan Kebugaran Jasmani Atlet Bolavoli Indoor dan Bolavoli Pasir PBVSI Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.881>
- Sugiyanto, Badaruddin, M., Herpratiwi, Untung, S., & Sabarudin. (2020). The influence of learning motivation on the learning outcomes of vocational students at lampung university. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 133–140. <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/8649>
- Suprayitno. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Estafet Siswa Melalui Pendekatan Bermain. *Journal Physical Health Recreation*, 3(2), 84–89. <https://doi.org/10.55081/jphr.v3i2.1118>
- Wijayanto, Zulki, E. (2012). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat

Kesegaran Jasmani. *Journal Of Physical Education, Sport, Health and Recreations*,
1(1), 6–10. <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.264>

Yuliawan, D. (2016). Pembentukan karakter sportif melalui penjas. *Journal Of Sportif*, 2(1),
101–112. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.661



Implementasi *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4

Pungky Selvia Taurista^{1*}, Lusi Noviana Dewi², Alifvia Novita Putri Romadhoni³,
Mirza Sheila Sofiana⁴, Dzulhijatul Awal Zuroida⁵, Anik Puji Rahayu⁶,
Nurita Primasatya⁷

pungkyselvia0@gmail.com^{1*}, lusinovianadewi@gmail.com², alifvianovita@gmail.com³,
sheilamirza70@gmail.com⁴, dzulhijatul.awalin@gmail.com⁵,
anikrahayu751@guru.sd.belajar.id⁶, nurita_primasatya@yahoo.com⁷

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

⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,7}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁶SDN Banjaran 4 Kota Kediri

Abstract : This study aims to implement *educaplay* as an educational game used as a learning medium to improve students' learning outcomes on the topic "The Cultural Diversity of My Indonesia" in the fifth grade of SDN Banjaran 4. Student learning outcomes are still relatively low, with an average of only 70. Students also appear less active in learning. The use of innovative learning media such as educational games is expected to be a means to improve student learning outcomes. This type of research is classroom action research. Data collection was carried out by tests and observations. Data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results of this study showed an increase in student learning outcomes. In cycle I, the average student score was 76.67 with a classical completion rate of 66.67%. While in cycle II, student learning outcomes increased significantly, with an average score reaching 91.11 with classical completion reaching 81.48%. It can be seen that the average learning outcomes from cycle I to cycle II increased by 14.81%.

Keywords : Games, *educaplay*, learning outcomes, Indonesian cultural diversity.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *educaplay* sebagai game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" di kelas 5 SDN Banjaran 4. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah yang rata-ratanya hanya mencapai 70. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *game* edukasi, diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Data dianalisis dengan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 66,67%. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 91,11 dengan ketuntasan klasikal mencapai 81,48%. Dapat dilihat rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,81%.

Kata Kunci : *Game, Educaplay*, Hasil belajar, Keragaman budaya Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Karakter adalah cara berpikir dan cara bertingkah laku seseorang untuk melakukan kehidupan dan kerjasama di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Sari & Puspita, 2019). Pendidikan karakter penting dilakukan pada tingkat SD karena peserta didik mengalami pertumbuhan dan perkembangan terkait fisik, budi pekerti, keilmuan, bahasa dan moral (Murba et al., 2022). Salah satu cara untuk membentuk karakter peserta didik melalui pengenalan dan pemahaman tentang keberagaman budaya. Materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” pada kelas 5 SD memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai kekayaan budaya Indonesia sekaligus menanamkan nilai toleransi dan cinta tanah air. Namun dalam pelaksanaannya, masih ditemukan peserta didik yang kurang berminat dalam mempelajari materi ini, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik sebelumnya, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 70, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, pembelajaran berbasis buku teks, dan penugasan individu cenderung membuat peserta didik pasif karena hanya menerima informasi secara satu arah dari guru. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat berbicara bersama temannya dan tidak antusias mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut dapat disebabkan karena peserta didik tidak dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar peserta didik kurang interaktif dan kurang menarik. Kegiatan seperti ini menjadikan peserta didik tidak dapat terlibat aktif dengan maksimal ketika pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan (Wulandari et al., 2017). Hasil belajar peserta didik kelas 5B menunjukkan 88,89% masih berada di bawah KKM dan hanya 11,11% yang mampu mencapai KKM. Dapat dilihat bahwa peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM masih lebih banyak daripada yang di atas KKM. Dalam konteks materi keberagaman budaya, metode yang sudah diterapkan oleh guru kurang efektif karena peserta didik membutuhkan pengalaman yang lebih menarik dan partisipatif untuk memahami konsep keberagaman secara mendalam.

Penggunaan media berbasis teknologi di kelas 5B SDN Banjaran 4 seperti menampilkan video dan *powerpoint* sudah sering dilakukan, namun untuk penggunaan *game* sangat jarang.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *game* edukasi, diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan *game* interaktif edukasi sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan ini yaitu karena berdasarkan hasil asesmen awal non kognitif dari peserta didik, mereka cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan *game*. Salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah *Educaplay*. Kelebihan *game Educaplay* ini memungkinkan guru membuat *game* interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan lainnya yang relevan dengan materi. Selain itu, *game Educaplay* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan (Ajeng et al., 2024). Pembelajaran yang divariasikan dengan *game Educaplay* juga dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Syarifah et al., 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *game* edukasi berbasis *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas 5 SDN Banjaran 4.

Hasil belajar memiliki beberapa pengertian. Menurut Ghufron, N & Risnawati, R (2014) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Rahim, 2023). Pengukuran hasil belajar yang ideal dapat diukur dari indikator yang meliputi ranah psikologis yang berubah akibat dari perubahan pengalaman dan proses belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Dengan demikian, hasil belajar dapat memberikan gambaran tentang proses belajar yang dilakukan oleh seseorang.

Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (M. Rohwati, 2012). Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai tes yang mencerminkan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran *online* yang menawarkan berbagai macam permainan interaktif untuk berbagai mata pelajaran. Permainan-permainan ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Ajeng et al., 2024). Platform *Educaplay* menyediakan banyak menu yang dapat dimanfaatkan seperti kuis dan permainan

interaktif (Syarifah et al., 2024). Platform *Educaplay* memiliki akses yang sangat mudah, dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Bentuk permainan atau kuis yang ada di *Educaplay* beragam. Guru dapat memanfaatkan platform *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran. Menu yang disajikan di *Educaplay* bervariasi dan dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan. Penggunaan *Educaplay* di kelas dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ristina (2023) game *Educaplay* memiliki manfaat bagi peserta didik dalam belajar. *Educaplay* mampu membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Game *Educaplay* dapat menarik dan memperbesar perhatian peserta didik dalam belajar. Game *Educaplay* mampu menyampaikan informasi secara visual, verbal, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Materi Keragaman Budaya Indonesiaku merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada bab ini, peserta didik mengenal budaya-budaya daerah di Indonesia dan melestarikannya sehingga kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dapat dikembangkan dalam hal mengidentifikasi dan menyajikan keragaman budaya daerah dan cara melestarikannya. Peserta didik juga dapat mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebinekaan global, bernalar kritis, bergotong royong, dan kreatif. Capaian Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuan Pembelajaran yang digunakan adalah peserta didik dapat menyebutkan nama-nama provinsi di Indonesia, memahami konsep keragaman budaya, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5-B SDN Banjaran 4. Jumlah peserta didik kelas 5-B yaitu 27 yang terdiri dari 8 laki-laki dan 19 perempuan. Materi yang digunakan yaitu “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 4 minggu. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes hasil belajar dan observasi. Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai tes yang mencerminkan kemampuan kognitif peserta didik. Instrumen ini untuk menilai

pemahaman peserta didik terhadap materi. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis isian singkat dan tes tertulis pilihan ganda. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Langkah-langkahnya yaitu menghitung nilai rata-rata hasil tes belajar peserta didik., membandingkan hasil belajar siklus I dengan siklus II, dan mendeskripsikan temuan berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan partisipasi peserta didik. Berikut tabel hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Rerata Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Peningkatan
Siklus I	27	76,67	18	9	66,67%	14,81%
Siklus II	27	91,11	22	5	81,48%	

Berdasarkan data pada tabel 1, terjadi peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 66,67%. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 91,11. Hampir semua peserta didik telah mencapai batas atas nilai KKM, dengan ketuntasan klasikal mencapai 81,48%. Berdasarkan tabel 1, dapat pula dilihat rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,81%. Pemanfaatan *game Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesiaku membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui fitur interaktif *Educaplay*, peserta didik dapat belajar sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *Educaplay* lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap perencanaan dalam siklus I meliputi penyusunan materi pembelajaran, desain *game* edukasi, dan modul ajar berbasis *Educaplay*. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dikenalkan pada platform *Educaplay* dan dilakukan pembelajaran interaktif menggunakan *game* yang relevan dengan materi. Pembelajaran siklus 1 dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry Learning* serta mengaplikasikan *game Educaplay* dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan tingkat partisipasi peserta didik mulai meningkat. Peserta didik

antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Kendala dan kelemahan pada pelaksanaan siklus I yaitu peserta didik belum sepenuhnya terbiasa menggunakan *game Educaplay* sehingga mengalami sedikit kebingungan ketika mengerjakan tugas di *game Educaplay*. Dari hasil refleksi siklus I, ditemukan bahwa rencana pembelajaran tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Sebagai contoh, peserta didik yang kebingungan memerlukan waktu yang lama dalam mengerjakan sehingga tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ada di modul ajar. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I, terlihat hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata nilai peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,67%. Dengan demikian, berdasarkan kendala dan kelemahan pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan lebih memperhatikan kendala dan kelemahan yang terjadi di siklus I. Pada siklus II menggunakan model *Project Based Learning*. Pada pelaksanaan siklus II peserta didik sudah terbiasa dalam menggunakan *game Educaplay*. Sehingga ketika peserta didik sudah bisa menggunakannya, maka mereka terlihat sangat antusias dalam pembelajaran. Hal ini tentunya dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan jika peserta didik merasa antusias dan senang maka mereka cenderung belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar siklus II menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 91,11 dengan tingkat ketuntasan mencapai 81,48%. Observasi juga mencatat peningkatan motivasi dan interaksi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang melibatkan keaktifan peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya terhadap suatu materi sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif berbasis *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami et al., (2023) yang menyatakan bahwa *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui penyampaian informasi visual, verbal, dan interaktif. *Educaplay* memberikan fleksibilitas dalam mendesain *game* yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Dengan variasi jenis permainan seperti *Froggy Jumps*, *Map Quiz*, *Word Search Puzzle*, dan *Yes or No* peserta didik dapat belajar dengan cara

yang menyenangkan. Hal ini mendukung penguasaan konsep “Keberagaman Budaya Indonesiaku” secara lebih mendalam. Kendala yang ditemui pada siklus I seperti adaptasi dengan *platform* baru berhasil diatasi pada siklus II. Instruksi yang lebih sederhana terbukti efektif dalam mengatasi kendala tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Fernanda et al., (2024) yang menekankan pentingnya adaptasi media dengan kemampuan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan masalah dan hasil, terdapat beberapa kesimpulan. Terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini, yaitu: peserta didik mengalami sedikit kebingungan ketika mengerjakan tugas di *game Educaplay* sehingga proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan. Kelemahan tersebut diperbaiki pada siklus II. Hasil dari penelitian ini peserta didik menunjukkan kenaikan hasil belajar dari yang sebelumnya memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 76,67 meningkat menjadi 91,11 dengan tingkat ketuntasan mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pelaksanaan penelitian ini berjalan hanya 2 siklus serta subjek penelitian hanya 27 peserta dalam satu kelas. Peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan variasi lain seperti media pembelajaran interaktif lain yang lebih menarik serta aspek penelitian lainnya, seperti motivasi dan minat peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajeng, Z. R. R., Wulandari, A. P., Amaliya, F., & Fauziyah, N. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay sebagai Alat Bantu Asesmen pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 21–29. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/JIM/article/view/21>
- Ghufron, N. & Risnawita R. (2014). *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indra A. D., Azis A., Dewi. M. W..(2023) *Pendidikan Pancasila Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kusuma, W. & Dwitagama, D. (2010) *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks

- M. Rohwati. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2017>
- Masitoh, S. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Sumedang, Indonesia: Mega Press Nusantara.
- Murba, A., Kinasih, I. R., Aminah, S., Salsabila, T., & Gultom, N. I. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12854–12860. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10635>
- Nadhila, F., Anna, R., & Ratna, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*. 3(2). <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Rahim, et al.,. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v17i2.198>
- Selfiyanti, S., Yuliasuti, Y., & Razak, N. K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 656-666. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4850>
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.69533/1r6yg002>
- Tim Penyusun. (2020) . *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8 No. 3 .<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>.



Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi berbasis LKPD pada Materi IPAS di Kelas V SDN Besuk 1

Indri Nur Aliffia^{1*}, Dian Aliffatul Inayah², Rian Damariswara³,
Yeny Shirot Pudji Lestari⁴

aliffiaindri@gmail.com^{1*}, dianalifina71@gmail.com², riandamar08@unpkediri.ac.id³
yenylestari@admin.sd.belajar.id⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

⁴SDN Besuk 1 Kediri

Abstract : Classroom Action Research with the title "Improving Student Learning Outcomes Through Differentiated Learning Approach Based on Student Worksheets on Science Material in Class V SDN Besuk 1" which has been written by Dian Aliffatul Inayah and Indri Nur Aliffia, PPG students of Nusantara PGRI University Kediri This research is motivated by the low learning outcomes of students in the science subject below the KKM, which is 75. Other factors that cause this are learning that is still centered on the teacher and the teacher has not used a learning model that is in accordance with the needs of students, so we want to research "How Differentiated Learning Can Improve Learning Outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) in Class V Students of SDN Besuk 1, Gurah District, Kediri Regency in the 2024/2025 Academic Year?" with a descriptive quantitative approach. So after conducting the research, the results showed that in the pre-cycle phase, the results of student completion were only 40% of the total number of class V. In cycle 1, student learning outcomes increased to 60% so that it was continued to cycle II where at this stage there was an indication of an increase in learning outcomes to 88%. Based on these data, it can be concluded that student learning outcomes in cycle II were declared to meet the graduation standards so that the research phase was stopped.

Keywords : Improving Learning Outcomes, Differentiated Learning, Science.

Abstrak : Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis LKPD Pada Materi IPAS Di Kelas V SDN Besuk 1” yang telah ditulis oleh Dian Aliffatul Inayah dan Indri Nur Aliffia mahasiswa PPG Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa rendah di bawah KKM yaitu 75. Faktor-faktor lain yang menyebabkan hal tersebut adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga kami ingin meneliti tentang “Bagaimanakah Pembelajaran Berdiferensiasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Siswa Kelas V SDN Besuk 1 Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2024/2025?” dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sehingga setelah melaksanakan penelitian didapati hasil bahwa pada fase prasiklus menunjukkan hasil ketuntasan peserta didik hanya 40% dari jumlah keseluruhan kelas V. Pada

siklus 1 hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 60% sehingga dilanjutkan pada tahap siklus II dimana pada tahap ini terdapat indikasi kenaikan hasil belajar menjadi 88% berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam siklus II dinyatakan memenuhi standar kelulusan sehingga tahap penelitian dihentikan.

Kata Kunci : Peningkatan Hasil Belajar, Pembelajaran Berdiferensiasi, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia didefinisikan oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk membangun lingkungan belajar dan proses belajar yang mendorong pengembangan aktif peserta didik dari potensi mereka untuk kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh negara, masyarakat, bangsa, dan diri mereka sendiri. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional saat ini diterapkan. Metode ini harus digunakan di semua tingkat dan bentuk pendidikan. Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga menjadi manusia yang utuh dengan semangat Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam keberadaan manusia, antara lain perdagangan, industri, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan sebagainya (Fatmasuci, 2017).

Pengetahuan IPAS diperlukan oleh setiap manusia dengan cara yang berbeda tergantung pada permintaan mereka. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, instruktur yang berperan penting dalam proses tersebut harus mampu mengelola pembelajaran mulai dari perencanaan dan pelaksanaan hingga evaluasi dan pemantauan. Pencapaian siswa secara signifikan dipengaruhi oleh kesiapan guru untuk mengajar, yang meliputi pembuatan dan persiapan perangkat pembelajaran. Menurut (Trianto, 2010) Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelas V SDN Besuk Kec. Gurah Kab. Kediri, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi IPAS siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 75.

Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain (a) Perangkat pembelajaran yang masih klasikal berpusat pada guru, (b) Kemampuan kognitif peserta didik dalam pemahaman konsep IPAS masih rendah, (c) Peserta didik tidak termotivasi dan bosan untuk belajar IPAS karena bersifat abstrak, (d) Guru belum menggunakan model pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau masih menggunakan metode ceramah, (e) Guru belum berinovasi dalam membuat asesmen untuk peserta didik seperti LKPD. Seorang guru harus menghadapi dan mengatasi kesulitan ini. Untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan berlangsung, guru harus lebih inventif. Siswa di kelas yang beragam berbeda satu sama lain dalam hal kebutuhan belajar, minat, gaya belajar, dan karakteristik mereka. Sulit bagi pendidik untuk mengawasi pengajaran yang menyeluruh dan efisien untuk setiap siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat mengelola pembelajaran yang efektif dan menyeluruh bagi semua peserta didik.

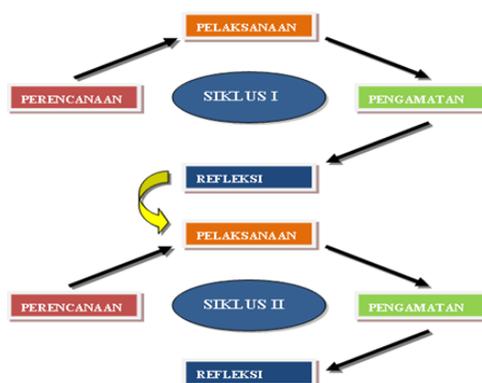
Model pembelajaran tradisional seperti ceramah sering kali tidak dapat memenuhi kebutuhan setiap individu, menyebabkan beberapa peserta didik tertinggal atau bahkan kurang tertantang untuk berkembang, sehingga menyikapi hal tersebut pembelajaran diferensiasi bisa menjadi salah satu alternatif. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran agar sesuai dengan perbedaan individu. Prinsip ini mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana guru memberikan materi dan kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dengan diferensiasi, diharapkan semua peserta didik dapat mencapai potensi maksimal mereka meskipun memiliki latar belakang dan kemampuan yang beragam dengan bantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dimana LKPD merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran aktif dan memungkinkan diferensiasi dalam pembelajaran.

LKPD dapat dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan atau dalam format yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Penggunaan LKPD berbasis diferensiasi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja pada tingkat yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik dalam hal kognitif maupun keterampilan praktis. Sehingga bisa meningkatkan hasil belajar dimana hasil belajar adalah indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Dalam konteks kelas yang heterogen, hasil belajar peserta didik sering kali beragam. Pembelajaran diferensiasi berbasis LKPD bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan memberi peserta didik kesempatan untuk belajar sesuai dengan cara mereka masing-masing. Dengan memperhatikan perbedaan peserta didik melalui penggunaan LKPD yang disesuaikan, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan, dan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi Ilmu Pengetahuan dan Sosial (*IPAS*) siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena berupaya meningkatkan dan memperbaiki standar pengajaran di kelas. Selain itu, karena menjelaskan bagaimana menggunakan strategi pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan, penelitian ini juga dapat dikategorikan sebagai penelitian deskriptif (Prihantoro and Hidayat 2019). Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SDN Besuk 1 pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 sebanyak 25 anak, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi dua siklus, diawali dengan prasiklus, siklus I dan siklus II, selama 2 bulan. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2021).

Pada prasiklus peneliti melakukan observasi dan tes diagnostic (tes awal), kemudian pada siklus I, pembelajaran menggunakan model PBL dengan pendekatan diferensiasi strategi konten dan proses tanpa media konkret, sementara pada siklus II menggunakan model pembelajaran PBL dengan pendekatan diferensiasi strategi konten, proses, dan produk dengan media konkret. Perencanaan melibatkan persiapan materi dan perangkat pembelajaran, serta pembentukan kelompok. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS), proses pembelajaran dirancang menggunakan model PBL dalam memecahkan masalah yang dikerjakan pada LKPD kelompok. Pembagian kelompok didasarkan pada pendekatan diferensiasi yaitu peserta didik dikelompokkan sesuai gaya belajar. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok gaya belajar visual, audio, dan kinestetik. Prosedur penelitian meliputi : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi serta 4) kegiatan refleksi.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data pada Penelitian ini menggunakan observasi, tes hasil pembelajaran, dan dokumentasi pelaksanaan. Metode tes diimplementasikan melalui asesmen formatif guna memastikan bagaimana perubahan hasil belajar peserta didik dengan diterapkan

pembelajaran diferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi Rantai Makanan. Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi proses belajar mengajar, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar mata pelajaran IPAS.

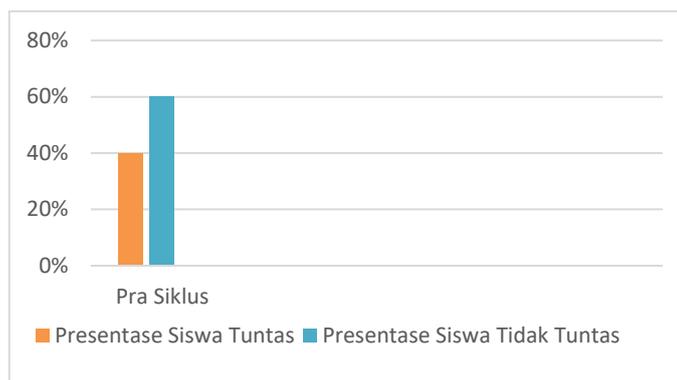
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini ialah guna mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi berbasis LKPD. Materi yang diajarkan pada peserta didik adalah Rantai Makanan. Penelitian ini melibatkan dua tahap penting, yakni pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan sekali pertemuan. Sebelum melakukan proses penelitian tindakan kelas ini, guru terlebih dahulu melakukan observasi dan penilaian diagnostik untuk mengetahui situasi sebenarnya di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan dan hasil belajar peserta didik masih rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Hanya 40% ketuntasan peserta didik dari seluruh populasi kelas V. Peserta didik yang menggapai ketuntasan sebanyak 10 orang dari jumlah keseluruhan 25 orang. Berdasarkan pengamatan terlihat bahwa peserta didik kurang bersemangat dan lebih sering berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, terlihat ada peserta didik yang kesulitan untuk memahami materi dan lupa dengan informasi yang telah diajarkan. Hal ini terjadi karena guru lebih gemar memakai metode ceramah yang kurang menarik minat peserta didik.

Tabel 1. Hasil Tes Pra-Siklus Hasil Belajar Peserta Didik

Data	Hasil
Jumlah	1.624,5
Rata-Rata	64,98
KKM	75
Ketuntasan	40%
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40

Menurut data pada tabel dapat diketahui bahwa sejumlah besar peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Peserta didik menerima skor rata-rata 60, dengan skor terbesar yakni 80 dan terendah yakni 40. Terlihat bahwa hanya 10 peserta didik dari 25 peserta didik yang mengikuti asesmen diagnostik yang dapat mencapai kategori tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar peserta didik masih rendah.



Gambar 2. Diagram Hasil Tes Peserta Didik Pra Siklus

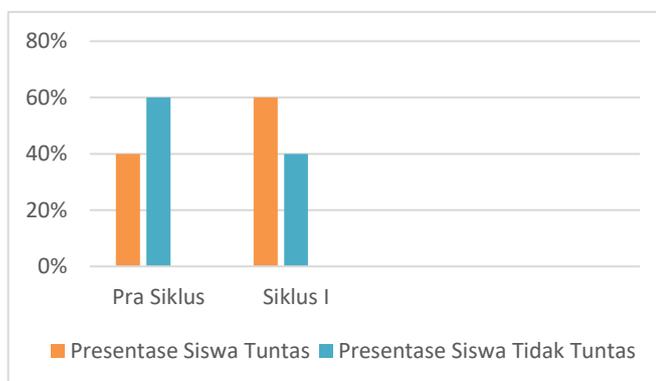
Siklus I (pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran diferensiasi tanpa media konkret). Dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Pelaksanaan siklus satu dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus satu dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Oktober 2024 sesuai jam KBM di sekolah. Pada tahapan pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan strategi konten dan proses. Pelaksanaan tindakan kelas siklus satu ini dilaksanakan pada Rabu, tanggal 28 Oktober 2024 pukul 08.00-09.15 WIB, yang diikuti oleh 25 peserta didik. Kegiatan siklus 1 ini dilakukan selama 2 x 35 menit. Dalam tahap observasi ini, peneliti melakukan observasi dan tes hasil belajar kepada peserta didik.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kode Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	AROP	75	Tuntas
2	ABM	82,5	Tuntas
3	CAA	75	Tuntas
4	DDM	65	Tidak Tuntas
5	EFT	80	Tuntas
6	FDA	60	Tidak Tuntas
7	HDA	67,5	Tidak Tuntas
8	KCAV	85,5	Tuntas
9	MMB	85	Tuntas
10	MIB	85	Tuntas
11	MAP	77,5	Tuntas
12	MFH	65	Tidak Tuntas
13	NOL	65,5	Tidak Tuntas
14	PSF	85	Tuntas
15	PK	82,5	Tuntas
16	RAS	55	Tidak Tuntas
17	RMA	75	Tuntas
18	SDS	80	Tuntas

19	SAWP	65	Tidak Tuntas
20	SDA	87,5	Tuntas
21	YAA	65	Tidak Tuntas
22	NWCP	62,5	Tidak Tuntas
23	DNOP	60	Tidak Tuntas
24	DSOP	80	Tuntas
25	IKA	75	Tuntas
Jumlah		1.841	
Rata-Rata		73,64	
Ketuntasan		60%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mencapai kriteria tuntas sebesar 15 peserta didik dan yang masih belum tuntas sebesar 10 peserta didik, dengan skor terendah sebesar 55 dan skor tertinggi sebesar 87,5.



Gambar 3. Diagram Hasil Tes Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan data statistik tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran berdiferensiasi berbasis LKPD pada mata pelajaran IPAS di SD kelas V telah meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil belajar peserta didik. Pada Pra Siklus, 10 peserta didik (40%) memenuhi skor kriteria kelulusan minimal (KKM), Pada siklus I, jumlah itu naik menjadi 15 peserta didik (60%). Dengan demikian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I, namun masih berada dalam kategori belum berhasil. Tahap refleksi pada siklus I menjadi bahan untuk mempertimbangkan kegiatan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus I ada beberapa catatan yang perlu diperbaiki yakni peserta didik yang ribut dan tidak terkondisikan saat diferensiasi produk dan ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil produknya. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya.

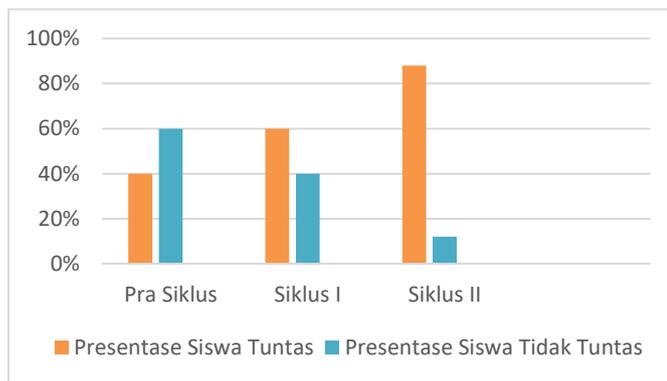
Siklus II (pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran diferensiasi dengan media konkret). Sebelum peneliti melanjutkan tindakan pada siklus selanjutnya, dilakukanlah perencanaan siklus II dengan berpedoman pada refleksi dari

pelaksanaan siklus I. Peneliti menyiapkan materi pembelajaran, modul ajar Rantai Makanan, dan asesmen formatif yang digunakan sebagai tes hasil belajar. Pelaksanaan tindakan kelas dengan mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi dalam siklus dua dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan. Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 20 November 2024 pukul 08.00-09.15 yang diikuti oleh 25 peserta didik. Dalam tahap observasi ini, peneliti melakukan observasi dan tes hasil belajar kepada peserta didik. Berikut adalah hasil kecakapan pemahaman siswa dalam siklus II,

Tabel 3. Hasil Tes Siklus II Hasil Belajar Siswa

No	Kode Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	AROP	85	Tuntas
2	ABM	95	Tuntas
3	CAA	90	Tuntas
4	DDM	80	Tuntas
5	EFT	90	Tuntas
6	FDA	72,5	Tidak Tuntas
7	HDA	87,5	Tuntas
8	KCAV	95	Tuntas
9	MMB	95	Tuntas
10	MIB	90	Tuntas
11	MAP	77,5	Tuntas
12	MFH	72,5	Tidak Tuntas
13	NOL	90	Tuntas
14	PSF	95	Tuntas
15	PK	82,5	Tuntas
16	RAS	80	Tuntas
17	RMA	85,5	Tuntas
18	SDS	90	Tuntas
19	SAWP	80	Tuntas
20	SDA	95	Tuntas
21	YAA	90	Tuntas
22	NWCP	85	Tuntas
23	DNOP	95	Tuntas
24	DSOP	90	Tuntas
25	IKA	70	Tidak Tuntas
	Jumlah	2158	
	Rata-Rata	86,32	
	Ketuntasan	88%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mencapai kriteria tuntas sebesar 22 siswa dan yang masih belum tuntas sebesar 3 siswa, dengan skor terendah sebesar 70 dan skor tertinggi sebesar 95.



Gambar 4. Diagram Hasil Tes siswa Siklus II

Merujuk pada data tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya proses pelaksanaan belajar supaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan memakai pembelajaran berdiferensiasi berbasis LKPD pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang menggapai skor kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pra siklus adalah 10 siswa (40%), sementara dalam siklus I meningkat menjadi 15 siswa (60%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 siswa (88%). Berdasarkan statistik tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran berdiferensiasi berbasis LKPD pada mata pelajaran IPAS di SD kelas V telah meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran melalui hasil belajar peserta didik. Pada Pra Siklus, 10 peserta didik (40%) memenuhi skor kriteria kelulusan minimal (KKM). Sementara itu, pada siklus I, jumlah itu naik menjadi 15 peserta didik (60%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 siswa (88%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam siklus II dinyatakan memenuhi standar kelulusan, karena jumlah siswa yang mencapai target klasikal telah sesuai dengan harapan peneliti Berdasarkan hasil pengamatan dalam Siklus II, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus II telah mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini tampak melalui hasil tes belajar di akhir pembelajaran siklus II yang menunjukkan peningkatan serta capaian nilai ketuntasan sudah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti.

Keterlaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dalam mata pelajaran IPAS dari awal persiapan yang cermat hingga implementasi di kelas telah berjalan dengan baik. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus. Penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II menunjukkan bahwa pengajaran dengan pendekatan diferensiasi telah bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan LKPD sebagai penunjang motivasi belajar peserta didik yang direalisasikan dengan pembelajaran berdiferensiasi sehingga keterlaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dalam mata pelajaran IPAS yang telah dilaksanakan selama dua siklus telah

berjalan lancar, dimulai dari perencanaan yang matang hingga pelaksanaan di dalam kelas. Adapun hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dimana hasilnya memperlihatkan kenaikan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Sehingga berdasarkan hal ini kami menyimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang berbasis LKPD juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran berdiferensiasi memberikan ruang yang sangat luas bagi peserta didik untuk menampilkan apa yang telah dipelajarinya, sehingga pembelajaran berdiferensiasi secara tidak langsung mendorong kreativitas peserta didik. Menurut Rohimat et al., (2023) menumbuhkan kreativitas memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang kemudian memungkinkan mereka memecahkan berbagai masalah dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut yang terjadi pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN Besuk 1 yang berkembang hasil belajarnya dari 40% ke 60% pada siklus I. Pada siklus II kegiatan yang dipakai sama seperti siklus I sebelumnya, namun dibedakan pada strategi pembelajaran diferensiasinya. Pembelajaran berdiferensiasi ini layak sebagai alternatif guna menolong guru melaksanakan pembelajaran yang bervariasi.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Pratama (2022) berjudul "Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pemahaman Siswa" sejalan dengan temuan penelitian ini. Tujuan penelitian tersebut ialah guna menumbuhkan kemampuan membaca peserta didik, serta berhasil mencapai tingkat keberhasilan sebesar 88%. Dengan demikian bisa disimpulkan. bahwasanya pembelajaran berdiferensiasi sangat cocok dipakai pada konteks proses pelaksanaan belajar. Hal tersebut juga sesuai dengan Penelitian ini dimana hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Besuk 1 telah sesuai dengan kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan ini, yaitu minimal sebanyak 80% dari total peserta didik dalam satu kelas pada rentang nilai ≥ 80 dengan perolehan ketuntasan sebesar 88%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis LKPD ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Besuk 1. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dari siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan dari KKM sekolah pada nilai 75. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 74 dengan presentase tuntas sebesar 60%, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata nilai 86 dengan presentase tuntas sebesar 88%. Maka

hasil belajar siswa kelas V SDN Besuk 1 pada materi IPAS dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi mengalami peningkatan sebesar 28%.

DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, R. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian* (2nd ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi: Bumi Askara.
- Kusuma, Oscarina Dewi dan Siti Luthfah. 2020. *Memenuhi Kebutuhan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berdeferensiasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pratama, A. (2022). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 605–626. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.545>
- Swandewi, Ni Putu. (2021). Implementasi Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Teks Fabel Pada Siswa Kelas Vii H SMP Negeri 3 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Deiksis* 3 (1). <https://doi.org/10.59789/deiksis.v3i1.54>
- Sapriati dkk, (2009). *Pembelajaran IPA di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Suwartiningsih. *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021*. 2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1 (2) <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Tomlinson, C. A. 2000. *Differentiation of Instruction in the Elementary Grades*. ERIC Digest. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education (Modul 2.1 PGP, 2021)
- Syofyan, H., & Soraya, R. (2018). Pelatihan Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA di SD Pelita 2 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*, 4(2), 216–220. <https://doi.org/10.47007/abd.v4i2.2276>
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/974>
- Danial, Muhammad. *Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/11888>.



Implementasi Model Belajar *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gaya di Sekitar Kita Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Mojojoto 1

Aprilia Novitasari¹, Faridhotuz Zulfa Khusnaini², Nurul Hidayah³, Rika Wahyuni^{4*}, Siti Yuliana⁵, Siti Mutmainah⁶, Mumun Nurmilawati⁷

peserta.14227@ppg.belajar.id¹, peserta.15531@ppg.belajar.id²,

peserta.12076@ppg.belajar.id³, peserta.23364@ppg.belajar.id^{4*},

peserta.15748@ppg.belajar.id⁵, sitimutmainah531@guru.sd.belajar.id⁶,

mumunnurmila68@gmail.com⁷

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

⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,7}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁶SDN Mojojoto 1 Kota Kediri

Abstract : Low scientific literacy occurs in students at SDN Mojojoto 1. The cause is also the same as the general problems that occur in Indonesia. Based on this, a learning approach is needed that can improve students' abilities optimally, both in cognitive, affective, and psychomotor aspects. One approach that is considered effective in improving student learning outcomes is Problem-Based Learning (PBL). This study uses PTK (Classroom Action Research). The application of the Problem Based Learning (PBL) learning model to fourth grade students of SDN Mojojoto 1 significantly improves learning outcomes. This is indicated by an increase in the average student score from cycle I of 28.3 to 53.1 in cycle II, and finally reaching 84.8 in cycle III, with a percentage increase in learning outcomes between cycles of 24.8% and 31.7%. The N-gain test which obtained a percentage of 78.2% showed that the PBL model was in the effective category. This success was strengthened through reflection and improvement from the previous cycle, which made the implementation of PBL in cycle II more optimal with a success rate of 100%. The PBL model has been proven to improve student understanding, activeness in learning, and critical thinking skills.

Keywords : Problem-Based Learning, Learning Outcomes, Style Material.

Abstrak : Rendahnya literasi sains terjadi pada siswa di SDN Mojojoto 1. Penyebabnya juga sama seperti permasalahan umum yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas IV SDN Mojojoto 1 secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari siklus I sebesar 28,3 menjadi 53,1 pada siklus II, dan akhirnya mencapai 84,8 pada siklus III, dengan persentase peningkatan hasil belajar antar siklus sebesar 24,8% dan 31,7%. Uji N-gain yang memperoleh persentase 78,2% menunjukkan bahwa model PBL berada dalam kategori efektif.

Keberhasilan ini diperkuat melalui refleksi dan perbaikan dari siklus sebelumnya, yang membuat pelaksanaan PBL pada siklus II lebih maksimal dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Model PBL terbukti meningkatkan pemahaman siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis.

Kata kunci : *Problem-Based Learning*, Hasil Belajar, Materi Gaya.

PENDAHULUAN

Pada abad 21 pendidikan menjadi pokok bahasan pemerintah Indonesia. Hal ini dituliskan dalam tujuan ke-4 pembangunan berkelanjutan (Muslim et al., 2021). Tujuannya agar peserta didik mendapatkan keterampilan dasar dan memiliki nilai-nilai serta karakter pribadi untuk menjadi warga negara yang produktif (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Upaya ini melibatkan pemberian peningkatan yang difokuskan pada pendidikan literasi di seluruh tingkat pendidikan, tetapi hingga saat ini, tingkat kemampuan literasi sains siswa masih terbilang rendah, yaitu kurang dari 16% (Maulina et al., 2022). Penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa hasil pengukuran tingkat literasi sains dari 26 siswa, 88,5% nya tergolong rendah (Tari Nurfadillah et al., 2023). Penyebab rendahnya kemampuan literasi sains siswa adalah pembelajaran model ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada guru (Suparya et al., 2022). Informasi terkini dari hasil PISA menunjukkan bahwa peringkat kemampuan literasi sains siswa Indonesia mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir (Sumanik et al., 2021). Adapun data rangking kemampuan literasi sains di Indonesia disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Literasi Sains Siswa di Indonesia.

Negara	Bidang	Tahun	Peringkat	Skor	Tahun	Peringkat	Skor	Tahun	Peringkat	Skor
China			1	575		10	506		1	572,5
Singapura	Literasi Sains	2012	2	547	2015	1	546	2018	2	550
Thailand			50	443		54	415		68	409,5
Malaysia			52	409		44	437		58	426,5
Indonesia			54	400		62	400		74	383,5

Rendahnya literasi, khususnya literasi sains juga terjadi pada siswa di SDN Mojoroto 1. Penyebabnya juga sama seperti permasalahan umum yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL menekankan pada penggunaan masalah nyata sebagai titik awal untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui

kolaborasi dan pemecahan masalah secara aktif (Dewi Ayu Wisnu Wardani, 2023). Pendekatan ini akan diterapkan pada siswa sekolah dasar yang memiliki tingkat literasi sains yang rendah yaitu pada siswa kelas 4 di SDN Mojoroto 1.

Berikut adalah beberapa penelitian yang sejalan dengan topik penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 pada Pembelajaran Matematika Tema Lingkungan. Penelitian ini dilakukan oleh Kunti Dian Ayu Afiani dari Universitas Muhammadiyah Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran tema lingkungan. Pada siklus I, 56,67% siswa mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,33% (Novi et al., 2021). Penelitian yang selanjutnya yaitu dengan judul Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model PBL terhadap hasil belajar tematik (muatan pelajaran IPA) pada siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 56,8 pada prasiklus menjadi 71,1 pada siklus II (Novi et al., 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU 1 Purwojati. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS dengan menggunakan model PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengimplementasikan model PBL dalam proses pembelajaran dan menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Dalam model PBL, siswa dihadapkan pada masalah yang relevan dengan materi pelajaran, yang kemudian mereka pecahkan secara berkelompok menggunakan pendekatan berbasis penelitian. Pembelajaran seperti ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah siswa serta meningkatkan literasi sains pada siswa sekolah dasar khususnya kelas 4 SD. Namun, dalam praktiknya, penerapan model PBL seringkali menghadapi beberapa tantangan, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, melalui PTK ini, peneliti akan

mengeksplorasi langkah-langkah yang diambil dalam menerapkan model PBL, serta menganalisis sejauh mana implementasi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik. (Sugiyono, 2014) Tujuan metode penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan suatu fenomena. PTK ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang proses pengumpulan datanya menggunakan tes (Nurbiyati & Permana, 2024). Pada penelitian ini, PTK digunakan sebagai langkah untuk melihat keberhasilan suatu model pembelajaran dalam peningkatan nilai belajar siswa (Arikunto et al., 2015). Peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menilai perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dengan data yang bersifat berpasangan. Data dapat disimpulkan ada perbedaan jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,005$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Sebelum melakukan uji-t, data harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* karena data kurang dari 50. Data dikatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai $\text{sig. Shapiro-Wilk} > 0,05$. Kemudian dilakukan uji N-Gain untuk menilai sejauh mana efektivitas model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Uji N-Gain dilakukan jika terdapat perbedaan antara pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Adapun kriterial N-Gain ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori N-Gain Persen

Nilai N-Gain (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindak kelas, peneliti melakukan serangkaian uji data unuk mengetahui terjadinya perubahan terhadap hasil belajar siswa. Adapaun pengujian data meliputi uji normalitas, uji *paired sample t test*, dan uji N-Gain. Analisis uji normalitas terhadap hasil belajar siswa pada siklus dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas N = 29

Pembelajaran	sig. SW	Kriteria
Siklus 1	0,061	Normal
Siklus 2	0,143	Normal
Siklus 3	0,103	Normal

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas hasil belajar siswa pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Data dapat disimpulkan berdistribusi normal karena sig *Shapiro-Wilk* > 0,05. Jika data berdistribusi normal, maka bisa dilakukan uji selanjutnya yaitu, uji *paired sample t test*. Adapun hasil uji *paired sample t test* dapat dilihat pada tabel

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t Test* df : 28

Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
29,48%	53,1%	85,34%
Peningkatan	23,62%	32,24%
t_{hitung}	28,6	
t_{tabel}	2,76	

Berdasarkan tabel di atas, melalui hasil belajar peserta didik siswa kelas IV SDN Mojojoto 1 rata rata pada siklus 1 dengan jumlah sampel 29 siswa adalah 29,48% kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 53,1%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 23,62% dengan seluruh siswa mengalami peningkatan. Kemudian diketahui pada siklus 3 hasil penilaian memiliki rata rata 85,34% sehingga dapat diketahui bahwa presentase peningkatan hasil belajar antara siklus 2 dan 3 sebesar 32,24%. Berdasarkan hasil Uji-t, menunjukkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,005 dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapaun efektifitas model pembelajaran ini diperkuat dengan uji N-gain yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada seluruh sampel dengan presentase peningkatan 33,21% pada siklus 1 dengan kategori tidak efektif dan 69,83% dengan kategori cukup efektif pada siklus 3. Berdasarkan ketiga siklus tersebut, hal ini menunjukkan bahwa model belajar PBL cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi gaya di sekitar kita mata pelajaran IPAS kelas 4 SDN Mojojoto 1.

Pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada penelitian yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dilakukan pengamatan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Siklus I pelaksanaan PBL masih belum maksimal, terbukti dari 2 kali pertemuan presentase keberhasilan model PBL adalah 24,8% pada pertemuan 1 dan meningkat menjadi 31,7% pada pertemuan 2. Siklus I berjalan dengan

kurang maksimal karena guru dan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran PBL sehingga masih memerlukan penyesuaian. Siklus II berjalan baik dan maksimal berkat perbaikan dari refleksi siklus I, terbukti bahwa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 semua poin dalam lembar observasi PBL terlaksana, artinya persentase keberhasilan pelaksanaan PBL mencapai 100%. Siklus II dilaksanakan dengan merujuk pada refleksi siklus I sebagai acuan perbaikan. Pelaksanaan pembelajaran PBL pada siklus II sudah maksimal, terbukti dari data hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan uji N-gain score yang memperoleh presentase 78,2% yang diinterpretasikan pada kategori efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian relevan yang senada yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Fortuna, D., Muharlisiani, L.T. & Dewi, M.P. (2024) dengan judul Implementasi PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Energi pada Siswa Kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi perubahan energi. PBL adalah model pembelajaran berbasis permasalahan. Pembelajaran dirancang mengikuti sintaks pembelajaran berbasis masalah. Siswa dituntut memecahkan masalah melalui diskusi kelompok. PBL meningkatkan keaktifan siswa, menyenangkan, disukai siswa, mengembangkan cara berpikir, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan menciptakan interaksi positif antar siswa serta dengan guru. PBL juga merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan di SDN Mojoroto 1 pada siswa kelas IV. Dengan pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang sudah baik dan maksimal harapannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dijadikan acuan peningkatan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 1 secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari siklus I sebesar 28,3 menjadi 53,1 pada siklus II, dan akhirnya mencapai 84,8 pada siklus III, dengan persentase peningkatan hasil belajar antar siklus sebesar 24,8% dan 31,7%. Uji N-gain yang memperoleh persentase 78,2% menunjukkan bahwa model PBL berada dalam kategori efektif. Keberhasilan ini diperkuat melalui refleksi dan perbaikan dari siklus sebelumnya, yang membuat pelaksanaan PBL pada siklus II lebih maksimal dengan tingkat keberhasilan

mencapai 100%. Model PBL terbukti meningkatkan pemahaman siswa, keaktifan dalam pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Dewi Ayu Wisnu Wardani. (2023). Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa. *Jurnal Penelitian dan Penjaminan Mutu*, 4(1).
<https://doi.org/10.54714/jd.v4i1.61>
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1203>
- Maulina, D., Widyastuti, Maulina, H., & Mayasari, S. (2022). Kajian Faktor Intrinsik Dan Kemampuan Literasi Sains Siswa SMP di Kota Bandar Lampung. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1). <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i1.201>
- Muslim, A. Q., Suci, I. G. S., & Pratama, M. R. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Di Jepang, Finlandia, China Dan Indonesia dalam Mendukung Sustainable Development Goals. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2).
<https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2827>
- Novi, K., Lepini, P., Made Suarjana, I., & Sudarmawan, G. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.37427>
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.577>
- Sugiyono, P. D. (2014). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Sumanik, N. B., Nurvitasari, E., & Siregar, L. F. (2021). Analisis Profil Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Kimia. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1). <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10215>
- Suparya, I. K., I Wayan Suastra, & Putu Arnyana, I. B. (2022). Rendahnya Literasi Sains: Faktor Penyebab Dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*,

9(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.580>

Tari Nurfadillah, Rina Elvia, & Elvinawati. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kimia Berbasis Literasi Sains untuk Mengukur Literasi Sains Siswa. *ALOTROP*, 7(1).
<https://doi.org/10.33369/alo.v7i1.28253>



Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan Media AR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Banjaran 1

Sonia Asyrofa¹, Defi Ratnasari², Maulina Dwi Ristanti³, Like Wahyu Anggraini⁴, Afta Fadiana⁵, Farida Nurlaila Zunaidah⁶, Belita Dwi Oktaviani⁷

soniappggsda@gmail.com¹, rdefi151@gmail.com², maulinadristanti@gmail.com³,

kheyuanggraini@gmail.com⁴, fadianaaftha086@gmail.com⁵

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

⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁷SDN Banjaran 1 Kota Kediri

Abstract : This study aims to improve the learning outcomes of grade 4 students of SD Negeri Banjaran 1 Kediri City in the subject of Science with the material of magnetic force through the application of differentiated learning using AR (Augmented Reality) media. The background is that learning is still based on lectures and assignments which results in students being less enthusiastic in learning. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which consists of two cycles, each covering the planning, implementation, observation, and reflection stages. In the first cycle, learning uses magnetic media and educational videos, while in the second cycle AR media is added. The results showed that the average student score increased from 74.77 in the first cycle with a completion rate of 29.63% to 84.22 in the second cycle with a completion rate of 88.9%. AR media has proven effective in improving understanding of the concept of magnetic force, learning motivation, and student involvement in the learning process.

Keywords : Differentiated Learning, Augmented Reality, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Banjaran 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPAS dengan materi gaya magnet melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media AR (Augmented Reality). Dilatarbelakangi pembelajaran masih berbasis ceramah dan penugasan yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama, pembelajaran menggunakan media magnet dan video edukasi, sedangkan pada siklus kedua ditambahkan media AR. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 74,77 pada siklus pertama dengan tingkat ketuntasan 29,63% menjadi 84,22 pada siklus kedua dengan tingkat ketuntasan 88,9%. Media AR terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep gaya magnet, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Berdiferensiasi, *Augmented Reality*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi setiap individu. Dalam konteks sistem pendidikan nasional Indonesia, sebagaimana diamanatkan dalam (Depdiknas, 2003) tentang sistem pendidikan nasional Bab II Pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran yang sangat kompleks dalam kehidupan.

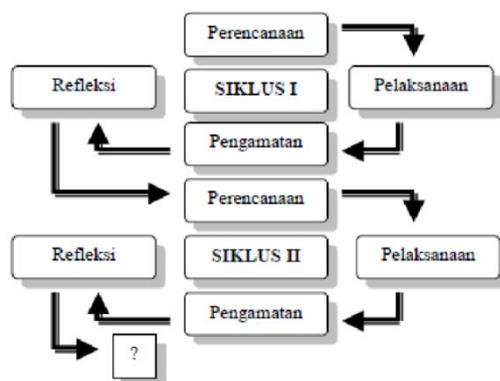
Salah satu komponen utama pendidikan terus mengalami perubahan dinamis sesuai perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka, yang mulai diterapkan secara resmi pada tahun 2022, adalah penyempurnaan dari Kurikulum 2013 dan memanfaatkan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam, memungkinkan setiap siswa untuk belajar secara efektif sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Pembelajaran berdiferensiasi menekankan bahwa mengakui keberagaman siswa di kelas sangat penting. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pedagogis yang dirancang untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan, gaya belajar, serta minat peserta didik yang beragam. Menurut Tomlinson (2000), konsep pembelajaran berdiferensiasi bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui diferensiasi pada elemen konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. Metode ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran sehingga setiap siswa dapat memaksimalkan potensi mereka. Metode ini juga mendorong siswa untuk menghargai perbedaan, mengembangkan kemandirian, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam kurikulum Merdeka, strategi ini diharapkan menjadi salah satu kunci untuk menjawab tantangan keberagaman siswa di ruang kelas.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berdiferensiasi masih menghadapi berbagai kendala. Di SDN Banjaran 1 Kediri, misalnya, pembelajaran berbasis ceramah dan penugasan masih sering diterapkan, yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam belajar. Sebagai solusi, penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan media inovatif, seperti teknologi *Augmented Reality* (AR), dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara nyata, seperti pada

materi gaya magnet, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media AR untuk pembelajaran berdiferensiasi pada materi IPAS materi gaya magnet di kelas 4 SDN Banjaran 1. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dengan menggabungkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan teknologi modern. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan strategi khusus yang digunakan guru dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan sangat dibutuhkan oleh guru dalam rangka pengembangan diri dan sekaligus untuk mengurus kenaikan pangkat dan kenaikan jabatan fungsioanl guru (Iswari et L., 2017). Desain prosedur dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Saheriestyan et al., 2021) melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan 2 siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, serta refleksi.



Gambar 1. Alur prosedur penelitian

Subjek dan *setting* pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Banjaran 1 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari laki – laki berjumlah 13 siswa dan Perempuan berjumlah 14 siswa. Alasan pemilihan Lokasi penelitian ini karena di SDN Banjaran 1 kota Kediri sudah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum sekolah penggerak, dan sarana prasarana di sekolah ini cukup memadai, materi gaya magnet pada kurikulum Merdeka dipelajari siswa saat duduk di bangku kelas 4 SD, sehingga muncul berbagai permasalahan. Pengolahan data dengan teknik analisis deskriptif bertujuan untuk

mendeskripsikan kemampuan mempelajari materi gaya magnet dengan metode PBL. Menurut Elfis (2010), analisis data melihat pencapaian kemampuan siswa dilakukan dengan melihat :

$$\text{Daya Serap/ketuntasan individu. Daya Serap (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100.$$

Untuk mengetahui daya serap siswa dari hasil belajar, digunakan analisis dengan menggunakan kriteria seperti pada table.

Tabel 1. Interval dan Kategori Daya Serap Siswa

No	Interval	Kategori
1.	91-100	Sangat Baik
2.	81-90	Baik
3.	71-80	Cukup
4.	≤60-70	Kurang

Ketutasan Belajar siswa didasarkan pada tolak ukur kriteria ketuntasan minimal (KKM) di yaitu 75, maka ketuntasan individu adalah bila nilai ≥ 75 . Ketuntasan Klasikal Menurut Direktorat Pembinaan Menengah Atas dalam Elfis (2010), suatu kelas dinyatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa telah tuntas belajar. Ketuntasan dapat dihitung dengan menggunakan rumus : $KK (\%) = \frac{JST}{JS} \times 100$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Klasikal

JST = Jumlah siswa yang telah tuntas dalam kelas perlakuan (tolak ukur KKM)

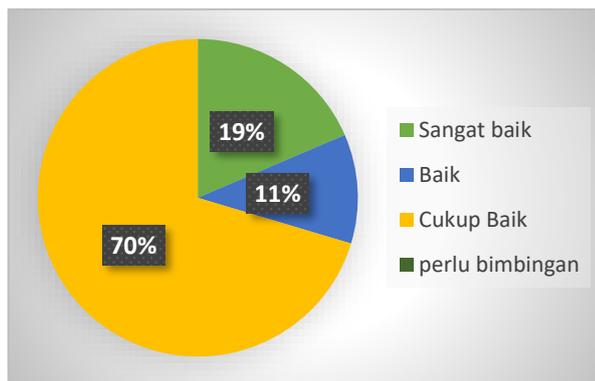
JS = Jumlah seluruh siswa dalam kelas perlakuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali siklus I dengan tindakan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media video dan megnet yang dilaksanakan pada bulan oktober 2024. Dari pelaksanaan itu, peserta didik setelah penugasan kelompok diberi tes individu. Hasil tes individu disajikan dalam tabel dan *pie chart* berikut.

Tabel 1 Kategori Nilai Mata Pelajaran IPAS Siklus 1

No	Kategori	Interval	Frekuensi	
			Frekuensi	%
1	Sangat baik	85 - 100	5	18,52
2	Baik	75 - 84	3	11,11
3	Cukup baik	60 – 74	19	70,34
4	Perlu bimbingan	<59	0	0
Total			27	100,0

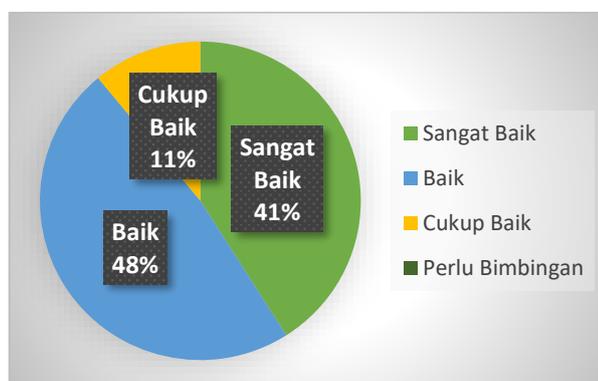


Gambar 2. Pie Chart Kategori Nilai IPAS Siklus 1

Berdasarkan tabel dan *pie chart* di atas, menunjukkan bahwa terdapat 70,34 % peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. KKM di SD Negeri Banjaran 1 adalah 75. Artinya lebih banyak dari mereka yang belum memahami materi pelajaran. Rata-rata nilai kelas masih 74,77. Jumlah siswa dengan nilai di atas KKM hanya 8 siswa. Dari hasil tersebut dilakukan penambahan media pembelajaran berupa media *Augmented Reality* (AR) agar hasil belajar siswa meningkat. Hasil dari siklus I didapatkan bahwa terdapat 70,34 % peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Untuk itu dilakukan tindak lanjut berupa penambahan media *Augmented Reality* (AR) di siklus II. Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada Selasa, 12 November 2024. Hasil presentase perolehan nilai siswa dapat dilihat pada tabel dan piechart di bawah ini:

Tabel 3 Kategori Nilai Mata Pelajaran IPAS Siklus 2

No	Kategori	Interval	Frekuensi	
			Frekuensi	%
1	Sangat baik	85 - 100	11	40,74
2	Baik	75 - 84	13	48,15
3	Cukup baik	60 – 74	3	11,11
4	Perlu bimbingan	<59	0	0
Total			27	100,0

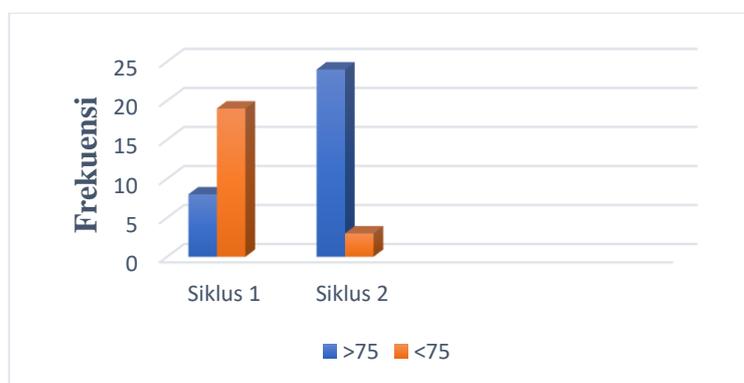


Gambar 3 Pie Chart Kategori Nilai IPAS Siklus 2

Dari tabel dan *piechart* di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah penambahan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran. Peningkatan jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75) dari 8 peserta didik di siklus I menjadi 24 peserta didik. Dan presentase peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM menurun 11,11 %. Artinya penambahan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang gaya magnet kelas 4 di SD Negeri Banjaran I. Presentase peningkatan nilai peserta didik disajikan pada tabel dan histogram di bawah ini:

Tabel 4. Presentase Peningkatan Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik (%) Siklus I	Jumlah Peserta Didik (%) Siklus II	Kategori
1	≥75	8 (29,63%)	24 (88,9%)	≥KKM
2	<75	19 (70,37%)	3 (11,1%)	< KKM



Gambar 4. Histogram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan histogram terlihat bahwa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik juga jauh meningkat, yang awalnya 74,77 menjadi 84,22 di siklus 2. Peningkatan rata-rata nilai kelas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5 Peningkatan Rata-Rata Nilai Kelas

No	Tahapan Tindakan	Rata-Rata Nilai Kelas	Peningkatan
1	Siklus I	74,77	-
2	Siklus II	84,22	12,63%

Dari penjabaran hasil penelitian di atas, terlihat bahwa penambahan media *Augmented Reality* (AR) berdampak pada peningkatan hasil peserta didik. Karena media *Augmented Reality* (AR) membantu peserta didik untuk memvisualisasikan secara nyata materi pembelajaran yang tidak tersedia di sekolah dan sulit dijangkau peserta didik. Menurut Jean

Piaget tahap perkembangan kognitif anak usia kelas 4 SD termasuk dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dimana anak akan belajar apapun melalui sesuatu yang nyata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Banjaran 1 Kota Kediri pada kelas IV dengan mata pelajaran IPAS dan topik “Magnet sebuah benda yang Ajaib”, diperoleh simpulan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi memanfaatkan media AR (*Augmented Reality*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 74,77 pada siklus 1 menjadi 84,22 pada siklus 2, serta jumlah peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM meningkat signifikan dari 29,63% menjadi 88,9%. Media AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan membantu mereka untuk memahami konsep gaya magnet, termasuk kutub dan bentuk-bentuk magnet. Melalui visualisasi interaktif yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing. Keberhasilan ini tidak terlepas dari kolaborasi yang baik antara peneliti dan guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang matang dan berdiferensiasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Andani, P. D. I., et al. (2024). *Teknologi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran*. Surabaya : Cipta Media Nusantara (CMN).
- Bayumi, dkk, (2021). “Penerapan Model Pembelajaran Berdiferensiasi”. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Depdiknas. (2003). *Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,. Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. 2023. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1780-1793. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54127>
- Fitra, D. K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran IPA, *Filsafat Indonesia*, Volume 5, Nomor 3. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i3.41249>

- Ghifari., E.L., Dr. Lelya, Tatta & Rosimah. (2021) *Apmol : Media Geometri Molekul Berbasis Augmented Reality dan JMOL*. Banguntapan Bantul DI Yogyakarta : Samudra Biru
- Gusteti, M. U., & Syafti, O. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Dengan *Teknik Hands On Mathematics* terhadap Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Kelas IX MTS Darussalam Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 217–225. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/288>
- Hasanah, L. W., Silalahi, H., & Utama, N. B. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 237–258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1064>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid dan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>
- Ismaya, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, 2020.
- Marlina, Marlina (2019) *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. PLB FIP UNP, Padang.
- Mubarak, Zaki. (2022). *Desain Kurikulum Merdeka Era Revolusi 4.0*. Jakarta: Penyelaras Aksara.
- Purwanto, N. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Tarumasely, y. (2024). *Strategi Pembelajaran*. Lamongan, Jawa Timur, Indonesia: Academia Publication.
- Tomlinson, C. A. (2000). *Differentiation of Instruction in the Elementary Grades*. <https://eric.ed.gov/?id=ED443572>



Upaya Meningkatkan Servis Bawah Bola Voli dengan Media Bola *Spoon*

Iva Alivatul Kartikasari¹, Moch Hisa Ardiansah^{2*}, Febi Bahru Adilah³,

Elang Romadho⁴, Hodri Taufik⁵

hisaardiansah11@gmail.com^{1*}

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

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

Abstract : The challenge often encountered by teachers during learning activities is related to underhand serving, where students struggle to achieve the expected learning objectives. This research aims to improve students' ability to perform underhand serves using lightweight plastic balls in Class V at SDN Mojoroto 2, Kediri City. The research method employed is Classroom Action Research (CAR). In this study, the subjects involved were teachers collaborating with 28 fifth-grade students at SDN Mojoroto 2. The results of the study showed a positive impact on students through the implementation of two cycles, which included stages of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, 23 students (82%) successfully achieved the learning objectives, while 5 students (18%) had not yet succeeded. The research continued to the second cycle, providing students with opportunities to improve their underhand serving skills by gradually practicing with plastic balls. By the end of the second cycle, all 28 students (100%) successfully passed, with no students remaining unsuccessful.

Keywords : Under Servis, Volleyball, Media.

Abstrak : Tantangan yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah servis bawah tangan, dimana siswa mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan servis bawah tangan dengan menggunakan bola plastik ringan di Kelas V SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah guru yang berkolaborasi dengan 28 siswa kelas V SDN Mojoroto 2. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif terhadap siswa melalui pelaksanaan dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I sebanyak 23 siswa (82%) berhasil mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan 5 siswa (18%) belum berhasil. Penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan servis bawah tangan dengan berlatih menggunakan bola plastik secara bertahap. Pada akhir siklus II, seluruh siswa (100%) berhasil tuntas dan tidak ada siswa yang tidak berhasil.

Kata Kunci : Servis Bawah, Bola Voli, Media.

PENDAHULUAN

Secara umum, keterampilan teknik bermain bola voli yang dimiliki oleh siswa SDN Mojoroto 2 Kota Kediri masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah adanya rasa takut

ketika bola mengenai tubuh, sehingga permainan yang dilakukan saat pertandingan terlihat kurang menarik karena teknik-teknik dasar belum dikuasai dengan baik. Permasalahan yang sering dihadapi oleh pemain pemula, seperti siswa SD, umumnya berkaitan dengan peralatan. Menurut Rusli Lutan (1988) peralatan merupakan kondisi eksternal yang memberikan pengaruh dominan terhadap proses belajar dan performa gerak. Dalam permainan bola voli, peralatan utama berupa bola dan jaring (net) sering kali menjadi tantangan karena ukurannya yang standar dianggap berat dan tidak sesuai bagi anak-anak. Akibatnya, siswa sering merasa takut cedera atau sakit ketika berlatih.

Kondisi ini menjadi penghambat dalam pembelajaran teknik dasar. Oleh karena itu, pembelajaran bola voli di sekolah dasar memerlukan modifikasi, baik dari segi peralatan, seperti menurunkan tinggi net, menggunakan bola yang lebih ringan, serta memperkecil ukuran lapangan, maupun dari segi metode pembelajaran. Penelitian yang mendalam diperlukan untuk memastikan apakah penerapan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar bola voli, khususnya dalam meningkatkan keberanian siswa kelas V SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Permainan bola voli diawali dengan pukulan servis yang dilakukan oleh pemain paling kanan di barisan belakang di area servis. Bola dipukul dengan satu tangan ke arah lapangan lawan, kemudian kedua tim memainkan bola sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku. Menurut Slamet Sr. dan Bambang Sumenang (1994), Setiap tim berhak memainkan bola sebanyak tiga kali pantulan atau sentuhan (kecuali saat membendung) untuk mengembalikan bola ke area lawan. Setiap pemain, kecuali pemain yang membendung, tidak diperkenankan memainkan bola dua kali berturut-turut.

Untuk memainkan bola voli dengan baik, penguasaan teknik dasar sangat penting. Menurut Suharno HP (1985), teknik dasar adalah proses yang melahirkan aktivitas jasmani dan pembuktian praktik terbaik dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu dalam cabang permainan bola voli. Dalam permainan ini, terdapat dua pola utama, yaitu pola serangan dan pola bertahan, yang memerlukan penguasaan teknik dasar secara individu maupun tim. Latihan yang dilakukan secara sistematis dan berulang-ulang, seperti dijelaskan oleh Sudjarwo (1993), dapat membantu peningkatan kemampuan pemain. Proses pembelajaran teknik memerlukan tahapan yang bertahap, kontinyu, dan berulang-ulang agar keterampilan dapat dikuasai dengan baik. Sugiyanto, Sudarwo, dan Sunardi (1994) menegaskan prinsip penting dalam pembelajaran teknik bola voli, antara lain: (1) materi diajarkan dari yang mudah ke sulit dan sederhana ke kompleks, (2) pola gerakan dasar harus dipilih sedemikian rupa sehingga memberikan efek transfer positif ke gerakan selanjutnya, (3) setiap individu memiliki waktu belajar yang

berbeda-beda, dan (4) diperlukan kondisi belajar yang baik, baik internal maupun eksternal, termasuk instruksi verbal, visual, praktik gerakan berulang, dan pemberian umpan balik. Dengan penerapan prinsip ini, siswa diharapkan dapat menguasai teknik dasar bola voli secara optimal.

Pada proses belajar teknik dasar servis bawah, penting bagi pengajar untuk memberikan drill atau latihan berulang-ulang dengan pendekatan bertahap. Selain itu, kesalahan yang muncul selama proses pembelajaran harus segera diidentifikasi dan diperbaiki agar tidak menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Menurut Yusuf Hadisasmata (1996), perbaikan kesalahan harus difokuskan pada penyebab kesalahan, dan pengajar perlu memberikan koreksi secara cermat. Dengan demikian, pembelajaran dapat lebih efektif dan hasilnya optimal. Program pembelajaran yang baik adalah program yang sesuai dengan kondisi peserta didik, termasuk memperhatikan karakteristik perkembangan siswa SD, yang umumnya berada pada usia 9-12 tahun. Pada usia ini, pertumbuhan fisik anak, seperti tangan dan kaki, berkembang lebih cepat, yang berdampak pada kemampuan gerakannya. Waharsono (1999) menjelaskan bahwa perkembangan gerak anak dapat dilihat dari efisiensi mekanika tubuh, kelancaran gerakan, variasi pola gerakan, serta kekuatan dalam melakukan gerak.

Kemampuan koordinasi juga memegang peran penting dalam pembelajaran keterampilan gerak. Menurut Iskandar Z. Adisapoetra dkk. (1999), Kemampuan koordinatif merupakan dasar yang baik bagi kemampuan belajar gerak yang bersifat sensomotorik. Semakin baik koordinasi anak, semakin cepat dan efektif keterampilan gerak dipelajari. Sejalan dengan perkembangan fisik dan koordinasi, minat anak terhadap aktivitas fisik juga meningkat pada fase ini. Sugiyanto (1998) menekankan bahwa gerak dasar yang dikuasai anak sebelumnya akan meningkat kualitasnya dengan kesempatan latihan yang memadai. Oleh karena itu, pengajar harus menyediakan aktivitas gerak yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan, kreativitas, serta sifat sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Istilah ini sudah secara jelas menggambarkan isinya, yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian berbasis tindakan (*action research*) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam proses belajar

mengajar. Permasalahan tersebut kemudian direfleksikan untuk mencari solusi alternatif yang selanjutnya diterapkan melalui tindakan nyata yang terencana dan terukur. Fokus utama dalam PTK adalah tindakan nyata yang dilakukan oleh guru, baik secara individu maupun bersama pihak lain, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Tindakan ini harus disusun dengan perencanaan yang matang dan dapat diukur tingkat keberhasilannya. Jika hasil dari tindakan tersebut belum berhasil menyelesaikan permasalahan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya (siklus kedua) dengan mencoba tindakan atau solusi alternatif lainnya hingga permasalahan dapat diatasi sepenuhnya.

Beberapa ahli memiliki model penelitian tindakan yang disajikan dalam bagan yang bervariasi. Namun, secara umum, terdapat empat tahapan utama yang selalu dilalui dalam PTK, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing- masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Tahapan-Tahapan Pelaksanaan PTK

Penjelasan: a) Plan (Perencanaan Tindakan): Merancang strategi pembelajaran menggunakan rintangan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok. b) Act (Pelaksanaan Tindakan): Menerapkan strategi pembelajaran dengan media rintangan untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh gaya jongkok siswa. c) Observe (Observasi dan Interpretasi): Mengamati proses penerapan strategi pembelajaran menggunakan rintangan dalam kegiatan pembelajaran. d) Reflect (Analisis dan Refleksi): Menganalisis kelebihan dan kekurangan model pembelajaran yang telah diterapkan pada setiap siklus, mulai dari Siklus I hingga Siklus II dan seterusnya.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini menggunakan sumber data langsung dari situasi nyata, data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat, berfokus pada aspek tertentu, serta menganalisis data secara induktif dengan penekanan pada proses dibandingkan hasil akhir. Jenis penelitian yang

digunakan adalah Participatory Action Research, di mana peneliti terlibat langsung dari awal hingga akhir penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti hadir di lapangan untuk menyusun rencana kegiatan, melaksanakan tindakan pembelajaran, mengamati proses pelaksanaan pembelajaran, melakukan wawancara dengan subjek penelitian, serta melaporkan hasil penelitian. Subjek penelitian melibatkan guru yang berkolaborasi dengan siswa kelas V SDN 26 Sui Kakap Kubu Raya, yang berjumlah 26 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan rancangan penelitian yang telah disusun sebelumnya, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal (pre-implementasi). Tes ini bertujuan untuk memperoleh data awal (input) yang berguna sebagai acuan bagi peneliti dalam mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah. Data yang diperoleh tersebut merupakan data asli dari hasil pembelajaran passing bawah yang dilakukan oleh siswa sebelum adanya tindakan yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan passing atas. Hasil tes Pre-Implementasi passing atas bola voli. Agar memudahkan dalam melihat data hasil belajar tersebut, akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Ter Awal Siswa

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	8	28%
Belum Tuntas	20	72%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa tingkat ketuntasan siswa hanya mencapai 35% (8 siswa), sedangkan 65% (20 siswa) belum mencapai ketuntasan. Angka ini masih jauh di bawah indikator keberhasilan belajar yang ditetapkan, yaitu minimal 75% dari total jumlah siswa yang mencapai KKM = 75 %. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa 28 siswa sudah masuk dalam kategori tuntas, sedangkan 5 siswa masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif dari tindakan yang dilakukan, di mana penggunaan media permainan bola spoon berhasil memperbaiki hasil belajar passing atas. Meskipun demikian, pada siklus I ini masih terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria keberhasilan tes, yaitu 75.

Tabel 2. Siklus 1 Servis Bawah Bola Voli

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	23	82%
Belum Tuntas	5	18%
Jumlah	28	100%

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rerata
Tuntas	28	100%	75	
Belum Tuntas	2	0%		
Jumlah	28	100%		78

Tabel di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan *passing* atas dan bawah bola voli di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri pada Siklus II. Persentase rata-rata yang sebelumnya mencapai 82% pada Siklus I meningkat menjadi 100% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 18% pada Siklus II. Dalam pembelajaran bola voli, terdapat siswa yang merasa senang dan ada pula yang kurang menyukainya, terutama di kalangan siswa SD. Hal ini disebabkan oleh faktor seperti bola yang berat, ukuran lapangan yang besar, dan jumlah pemain yang terbatas. Oleh karena itu, guru harus memiliki komitmen positif untuk menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan dan membuat siswa merasa antusias, apa pun materi yang diajarkan.

Seorang guru dituntut untuk menguasai materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara optimal, terutama dalam perkembangan dan pertumbuhan gerak dasar, khususnya pada permainan bola voli. Misalnya, dalam teknik servis bawah, siswa sering mengalami kesulitan, terutama karena kekuatan lengan yang belum memadai untuk mengangkat bola dengan baik. Akibatnya, pada Siklus I, hanya 23 siswa yang tuntas, sementara 5 siswa belum mencapai ketuntasan. Namun, setelah dilanjutkan pada Siklus II, hasilnya meningkat signifikan dengan 28 siswa berhasil lulus, mencapai 100% ketuntasan.

SIMPULAN

Permainan bola voli dengan *passing* atas terkadang kurang sesuai untuk siswa SD yang masih berada dalam kategori anak kecil, karena memerlukan gerakan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengalaman belajar yang baik, kreatif, dan menyenangkan melalui bola voli mini, yang memiliki gerakan lebih sederhana dan mudah dilakukan oleh siapa saja, termasuk siswa SD. Hasilnya menunjukkan bahwa pada pra-siklus, sudah terdapat 5 siswa yang mencapai ketuntasan. Kemudian, pada Siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 82% atau 23 siswa, dan pada Siklus II, hasil akhirnya mencapai 100% ketuntasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- HJ Gino, Suwarni, Suripto, Maryanto dan Sutijan. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Hurlock, Elizabeth B. (1991). *Perkembangan Anak*. (Terjemahan olah Meitasari Tjandrasa dan Mushichah Zarkasih). Edisi ke 6. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama.
- Kirkendall D. R., Gruber, Joseph J., Johnson, Robert E. (1997). *Measurement and Evaluation for Physical Education, Second Edition*. Champaing Illionis: Human Kinetics Publisher. Inc.
- Magill, Rchard A. (1980). *Motor Learning : Concepts and Applications*. IOWA : Wm.C. Brown Company Publishers.
- Mathews, Donald K. (1973). *Measurement in Physical Education*. Philadclphia : W.B. Saunders Company.
- Mosston, Muska and Ashworth. (1994). *Teaching Physical Education*. Fourth Edition. Mac. Millan Publishing Company. New York USA.
- Mosston, Muska., & Ashworth. (1994). *Teaching Physical Education*. Fourth Edition. Mac. Millan Publishing Company. New York USA.
- Pate R R. Clenaghan M B., & Rotella R. (1993). *Dasar-dasar Ilmiah Kepelatihan*, Alih Bahasa Kasiyo Dwijowinoto. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Plooyer, Siem. (1970). *Jeugd Voetball, KNVB. Jeugdvoeltball. Seredeel G he Football Association. Skifull Soccer For Young Players*. London : Educational Production Ltd.
- Rogalsky, Norbert and Ernst G. Degel. (1972). *Football ABC*. Zwolle : La Riviere and Voorhoeve NV.
- Rusli, L. (1988). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud. Dirjendikti, Proyek Pendidikan Tenaga Akademi.
- Suherman, A (2001). *Pembelajaran Atletik Pendekatan Permainan dan Kompetisi*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Syarifudin, A. (1992) *Atletik*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi proyek Pembinaan



Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Poster dengan Topik Lingkungan Alam dan Sosial melalui Media *Canva* Siswa Kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri

Ananta Dwi Kurniawan¹, Asry Oktafiani², Anisha Intan Wahyu Putri³,
Hanifa Rahma Yulisa⁴, Shima Novia Widya Putri⁵

peserta.10894@ppg.belajar.id^{1*}

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

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

Abstract : This study was motivated by the importance of improving poster-making skills on the theme of the natural and social environment among grade VI students of SD Negeri Bangsal 3, Kediri City, as well as the low motivation and variety of learning media used previously. This study aims to test the effectiveness of using the Canva application in improving these skills. Canva was chosen because of its ease of access, interactive features, and attractive visuals, which are relevant to technological developments and student interests. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with a descriptive analysis approach. The research participants were grade VI students of SD Negeri Bangsal 3, Kediri City, in the 2024/2025 academic year, totaling 28 students. The study was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data analysis was carried out descriptively quantitatively by comparing the average value of students' poster-making skills between cycles I and II. The results showed a significant increase in students' poster-making skills after using Canva. In cycle I, the lowest group score was 60 and the highest was 65. After the intervention in cycle II, the lowest score increased to 85 and the highest reached 90, with an average increase of 40.6%. This finding indicates that the use of Canva is effective in improving students' creativity and skills in designing digital posters with natural and social environmental themes.

Keywords : Canva, Poster, Writing skills.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan keterampilan membuat poster bertema lingkungan alam dan sosial di kalangan siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri, serta rendahnya motivasi dan variasi media pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan tersebut. Canva dipilih karena kemudahan akses, fitur interaktif, dan visual yang menarik, yang relevan dengan perkembangan teknologi dan minat siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan analisis deskriptif. Partisipan penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata keterampilan membuat poster siswa antara siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan membuat

poster siswa setelah penggunaan Canva. Pada siklus I, nilai terendah kelompok adalah 60 dan tertinggi 65. Setelah intervensi pada siklus II, nilai terendah meningkat menjadi 85 dan tertinggi mencapai 90, dengan rata-rata peningkatan sebesar 40,6%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam mendesain poster digital bertema lingkungan alam dan sosial.

Kata Kunci : Canva, Poster, Keterampilan menulis.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi dengan metode yang tepat dan menarik agar peserta didik dapat belajar secara efektif. Namun, seringkali terjadi kesulitan dan kebosanan terhadap proses belajar mengajar pada peserta didik dikarenakan model pembelajaran yang kurang tepat. Sebagai seorang guru diperlukan inovasi lebih untuk mengatasi hal ini dengan cara menerapkan model pembelajaran yang berbeda dan menarik agar peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuan dasar dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan efektifitas media canva dalam proses pembelajaran khususnya membuat poster. Kebaharuan dalam penelitian ini adalah siswa lebih kreatif dalam membuat poster secara digital dibandingkan dengan cara menggambar manual. Hal ini sangat penting sekali dimana saat ini merupakan era digital, maka siswa merupakan generasi yang harus mulai menguasai kemampuan membuat poster secara digital.

Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan yang positif, yaitu mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa secara efektif dengan metode dan media pembelajaran yang menarik. Namun, seperti yang diteliti oleh Kelly et al, (2015) bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik seringkali menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas berbahasa. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Peneliti memilih SDN Bangsal 3 sebagai tempat penelitian karena untuk meningkatkan kemampuan siswa di kelas 6 khususnya dalam mendesain poster secara digital. Banyak siswa kelas VI di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri yang kurang termotivasi karena kurangnya variasi dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan sehingga nilai keterampilan dalam membuat poster hanya mencapai rata-rata 63. Oleh karena itu variasi dalam pembelajaran membuat poster sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa.

Sanaky (dalam Labib, 2018), media pembelajaran adalah alat bantu yang sangat berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, kurangnya penggunaan media yang

menarik seringkali menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan positif, yaitu mengembangkan kemampuan komunikasi siswa secara efektif melalui metode dan media pembelajaran yang menarik. Akan tetapi, penelitian oleh Kelly et al. (2015) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik seringkali menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi dan mengembangkan kreativitas berbahasa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal. *Pertama*, pentingnya menumbuhkan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap isu lingkungan alam dan sosial di Indonesia. Melalui keterampilan membuat poster, siswa tidak hanya mengekspresikan ide kreatif, tetapi juga diharapkan mampu menyebarkan pesan positif melalui komunikasi visual yang efektif untuk pelestarian lingkungan dan menjaga keharmonisan masyarakat. *Kedua*, pemanfaatan media Canva sebagai alat bantu pembuatan poster digital sangat relevan dengan perkembangan teknologi dan dapat menarik minat siswa untuk menghasilkan poster digital yang interaktif. *Ketiga*, masih relatif jarang penelitian serupa yang berfokus pada peningkatan keterampilan menulis poster bertema lingkungan alam dan sosial melalui Canva pada siswa kelas 6 SD, terutama karena beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran dan kebijakan yang belum sepenuhnya mendukung penggunaan perangkat teknologi oleh siswa. *Keempat*, penelitian ini bertujuan untuk mengisi *research gap* dengan berfokus pada pemanfaatan Canva secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan *visual communication* siswa melalui pembuatan poster, yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin lebih fokus pada aspek literasi atau penggunaan Canva untuk media pembelajaran secara umum. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membuktikan efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri dalam membuat poster bertema lingkungan alam dan sosial.

Sayangnya, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas VI di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri, ditemukan bahwa variasi dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan masih kurang, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pembuatan poster. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai keterampilan membuat poster siswa yang hanya mencapai 63. SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri dipilih sebagai lokasi penelitian karena permasalahan tersebut dan juga karena adanya antusiasme dari pihak sekolah untuk mencoba inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, berdasarkan informasi dari guru, sebagian besar siswa kelas VI sudah

memiliki akses dan familiar dengan perangkat teknologi seperti *smartphone*, sehingga penggunaan Canva dirasa tepat dan relevan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sanaky (dalam Labib, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan kurangnya penggunaan media yang menarik seringkali menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kesadaran serta kepedulian peserta didik di SD Negeri Bangsal 3 terhadap isu lingkungan alam dan sosial di Indonesia. Melalui keterampilan dalam menulis poster peserta didik tidak hanya mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, namun diharapkan juga dapat menyebarkan pesan-pesan yang positif dalam bentuk komunikasi visual yang efektif untuk melestarikan lingkungan alam dan menjaga keharmonisan di tengah masyarakat. Selain itu, penggunaan media Canva sebagai alat bantu peserta didik dalam menulis poster digital sangat relevan dengan perkembangan teknologi serta dapat menarik minat peserta didik untuk membuat poster digital yang interaktif.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan menulis poster dengan tema lingkungan alam dan sosial melalui media Canva pada peserta didik kelas 6 SD masih relatif jarang dilakukan karena beberapa SD tidak memperbolehkan peserta didiknya membawa perangkat handphone dan beberapa SD masih memiliki keterbatasan fasilitas penunjang pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi untuk menunjukkan efektivitas penggunaan Canva sebagai media menulis poster digital untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Terakhir, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada penerapan teknologi sebagai upaya peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Penerapan media Canva dalam proses pembelajaran menulis poster digital bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memilih elemen visual yang menarik dan relevan dengan tema lingkungan alam dan sosial (Rahmawati et al., 2023).

Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis peningkatan yang terjadi oleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Canva sebagai media menulis poster. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva menghadirkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran (Hadi, 2023). Fitur-fitur interaktif dan visual yang menarik di Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Saadah (2024) media digital seperti Canva sangat efektif dalam menyajikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif, baik itu dalam bentuk teks, suara, maupun gambar. Penggunaan Canva dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengasah kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat poster, khususnya pada materi "Jeda Untuk Iklim" di kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. Dengan Canva, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital. Seperti yang diteliti oleh (Putri et al., 2022), Canva adalah *platform desain online* yang menyediakan berbagai template siap pakai untuk membuat media pembelajaran. Dengan Canva, membuat poster digital menjadi lebih mudah dan efisien dibandingkan metode tradisional (Farman et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa secara apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Lokasi penelitian berada di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri dengan jumlah 28 peserta didik untuk tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Kriteria keberhasilan menggunakan indikator keberhasilan pada standar capaian pembelajaran menggunakan rubrik penilaian untuk melihat peningkatan keterampilan membuat poster pada siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Maliasih et al., 2017). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis poster dengan memanfaatkan Canva.

Pada siklus pertama, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang melibatkan penggunaan Canva untuk menulis poster. Siswa kemudian dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan tugas menulis poster. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati aktivitas siswa dan mengumpulkan data berupa catatan lapangan serta hasil kerja siswa. Tahap akhir penelitian ini adalah refleksi. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan dalam pembelajaran. Hasil refleksi ini akan menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran menulis poster dalam dua siklus pembelajaran, diperoleh temuan sebagai berikut:

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengalaman sebagai konteks untuk membantu siswa mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (S. P. Sari et al., 2019). Model Pembelajaran (Pjbl) memberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-ide inovatif. Langkah-langkah dalam model pembelajaran project based learning adalah: (1) Orientasi proyek, (2) Merancang rencana proyek, (3) Melaksanakan proyek, (4) Menyelesaikan proyek, (5) Hasil uji proyek dan (6) evaluasi pengalaman (Azzahra et al., 2023). Pada siklus pertama, penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Tahap perencanaan meliputi pembuatan modul ajar yang lengkap, termasuk tujuan pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja, dan rubrik penilaian. Pelaksanaan PjBL melibatkan tiga tahap: pendahuluan, inti, dan penutup. Siswa diberikan tugas membuat poster dengan tema lingkungan dan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Tabel 1. Hasil Siklus 1

Nama Kelompok	Nilai
Kelompok 1	65
Kelompok 2	60
Kelompok 3	60
Kelompok 4	65
Kelompok 5	60

Hasil evaluasi pada siklus pertama menunjukkan bahwa kinerja kelompok siswa masih belum optimal, terlihat dari belum terpenuhinya seluruh kriteria yang ditetapkan dalam rubrik penilaian.

Pada siklus kedua, pembelajaran difokuskan pada peningkatan kualitas poster siswa dengan menambahkan variasi seperti tayangan video tutorial dan contoh poster menarik. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan membuat poster interaktif menggunakan Canva. Dengan model PjBL, siswa diberikan bimbingan intensif dalam membuat poster yang lebih kreatif dan menarik, berdasarkan evaluasi hasil siklus sebelumnya. Menurut Tanjung & Faiza, (2019) Canva adalah sebuah program desain daring atau platform yang menyediakan berbagai template dan gambar yang menarik yang dapat digunakan oleh pengguna seperti resume, presentasi, brosur, grafik, pamflet, spanduk, infografis, penanda buku, dan bulletin yang dapat diakses melalui situs web atau aplikasi secara gratis maupun berbayar.

Tabel 2. Hasil Siklus 2

Nama Kelompok	Nilai
Kelompok 1	85

Kelompok 2	85
Kelompok 3	90
Kelompok 4	90
Kelompok 5	85

Hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas dan keterampilan menulis poster siswa. Kombinasi antara Canva dan pembelajaran berdiferensiasi produk memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas produk siswa. Sejalan dengan penelitian oleh A. N. Sari et al., (A. N. Sari et al., 2024), pemanfaatan canva dapat meningkatkan kreativitas penggunanya. Penggunaan Canva dalam pendidikan, sebagaimana diungkapkan oleh Hadiputra & Zulfiati, (2023) merupakan manifestasi dari pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman. Guru juga telah memfasilitasi peningkatan keterampilan menulis poster siswa melalui proyek kolaboratif dan demonstrasi penggunaan Canva. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar membuat poster, tetapi juga belajar bekerja sama dalam kelompok. Melalui proyek kolaboratif dan demonstrasi Canva, guru berhasil membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan menulis poster bertema lingkungan.

Menurut Aini, (2024) bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kemampuan membuat poster siswa, serta motivasi dan prestasi belajar mereka. Media pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Puspitasari & Wahyuniarti, 2024), media pembelajaran canva berbasis poster dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan muncul perasaan senang dengan adanya kegiatan interaktif dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu Pelatihan Canva bagi siswa SMA Negeri 1 Surabaya bertujuan untuk menunjang kemampuan desain yang mungkin diperlukan oleh para siswa saat ini dalam jangka pendek dan diharapkan dapat terus dimanfaatkan untuk berbagai keperluan siswa pada lingkungan yang lebih luas dalam jangka panjang. Berdasarkan target tersebut, siswa SMA Negeri 1 Surabaya diberikan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva agar dapat menambah ide atau kreativitas siswa dalam mendesain suatu karya untuk peningkatan kualitas publikasi berbagai produk atau kegiatan siswa di sekolah. Selain itu, kemampuan mendesain poster yang baik dapat juga digunakan untuk promosi bisnis yang mungkin dimiliki oleh siswa (Kusumawati et al., 2023).

Menurut penelitian dari Johan et al., (Johan et al., 2022) menyebutkan penggunaan aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil menulis teks iklan poster siswa

kelas VIII SMP Nasional Sariputra Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan sebab akibat antara pembelajaran menggunakan aplikasi canva terhadap hasil menulis teks iklan poster siswa. Pembelajaran menulis poster menggunakan aplikasi canva dapat membantu dan memberikan dampak positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis siswa (Damayanti, Maryam Isnaini, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membuat poster dari peserta didik kelas 6 SD Negeri Bangsal 3 meningkat dari siklus I ke siklus II. Berikut ini adalah perbandingan nilai hasil keterampilan membuat poster dari masing-masing kelompok yang menunjukkan kenaikan yang dicapai dalam proses pembelajaran

Tabel 3. Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2

Nama Kelompok	Siklus I	Siklus II	Persentase Peningkatan (%)
Kelompok 1	65	85	31%
Kelompok 2	60	85	42%
Kelompok 3	60	90	50%
Kelompok 4	65	90	38%
Kelompok 5	60	85	42%

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Canva telah mencapai tujuan PTK, yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster bertema lingkungan alam dan sosial. Sesuai dengan penelitian dari Rahayu & Sujana (2023), Canva telah berhasil meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam membuat poster digital bertema lingkungan. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari Permana et al., (Permana et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan canva dengan model PjBL dapat meningkatkan kualitasn pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan kolaboratif, interaktif dan fokus pada pengembangan keterampilan praktik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai penggunaan Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis poster, ditemukan bahwa Canva terbukti efektif dapat meningkatkan keterampilan menulis poster bagi peserta didik kelas 6 di SD Negeri Bangsal 3. Hasil analisis dari siklus I menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 65. Sementara itu, pada siklus II, nilai terendah tercatat sebesar 85 dan nilai tertinggi mencapai 90, dengan rata-rata peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 40,6%. Temuan ini menunjukkan bahwa capaian belajar peserta didik pada siklus II jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Dengan mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran, siswa kelas 6 SD Negeri Bangsal 3 menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam keterampilan menulis poster pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan

penelitian mengenai penggunaan Canva untuk meningkatkan keterampilan membuat poster bertema lingkungan alam dan sosial pada siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3, dapat disimpulkan bahwa Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan tersebut. Capaian belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Temuan ini berimplikasi pada praktik pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis dan penggunaan media digital. Canva dapat diintegrasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan visual siswa. Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan Canva dalam pembelajaran sebagai upaya inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105–113.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/61607>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 3(1), 49–60. <https://doi.org/10.52562/BIOCHEPHY.V3I1.550>
- Farman, I., HidayatL, M., Marela, A., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., & Islam Makassar, U. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.59638/TEKNOS.V1I1.207>
- Guru, P., Dasar, S., & Damayanti, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Surat Undangan Tidak Resmi pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53294>
- Hadi, S. (2023). Pemanfaatan Pembuatan Poster Pada Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 573–590. <https://doi.org/10.60126/MARAS.V1I3.105>

- Hadiputra, D., & Zulfiati, H. M. (2023). Pemanfaatan Canva Terintegrasi Tri N Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5755–5766.
<https://doi.org/10.23969/JP.V8I3.11555>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–149.
<https://doi.org/10.31000/LGRM.V11I2.6644>
- Kelly, V., . S., & . A. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(12).
<https://doi.org/10.26418/JPPK.V4I12.12694>
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 5(2), 145–154.
<https://doi.org/10.35970/MADANI.V5I2.1708>
- Labib, A. (2018). Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal. *Edu Elektrika Journal*, 7(1), 1–1. <https://doi.org/10.15294/EEJ.V7I1.29114>
- Maliasih, M., Hartono, H., & P, N. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
<https://doi.org/10.15294/JPK.V3I2.12278>
- Permana, I., Saputri, O. E., & Salamah Azzahra, I. S. (2023). Penerapan Media Aplikasi Canva Pada Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Cimahi. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(5), 439–452. <https://doi.org/10.22460/PAROLE.V6I5.19713>
- Puspitasari, D. A., & Wahyuniarti, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Poster Dalam Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X-2 Sman 1 Jombang. <http://eprints.upjb.ac.id/id/eprint/1085/>
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(01).
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/276>

- Rahayu, N. P. E., & Sujana, I. M. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Viii.H Smp Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(2), 92–96. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/14>
- Rahmawati, D., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2023). Penerapan Media Aplikasi Canva: Membuat Poster Teks Anekdot Kelas X SMK Harapan Bersama Kota Tegal. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 189–208. <https://doi.org/10.32533/07204.2023>
- Saadah Elise SMP Negeri, N., & Batu, B. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui “SKETCER” Berbasis Canva Pada Siswa Kelas Ix-H Smp Negeri 01 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 3(1), 195–224. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/226>
- Sari, A. N., Cahyani, I., & Kurniawan, K. (2024). Model Project Based Learning Berbantuan Media Canva Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi di SMA: Sebuah Kajian Literatur. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 102–110. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/3878>
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/VOTETEKNIKA.V7I2.104261>



Strategi Tata Tertib Sekolah dalam Membentuk Perilaku Siswa yang Disiplin di SMA Islam Nusantara

Moh Tabarok^{1*}, Deden Indra², Rahmad Idea Tribisono³, Rulam Ahmadi⁴,
Ifit Novita Sari⁵

22302071003@unisma.ac.ad^{1*}, 22302071011@unisma.ac.id², 22302071018@unisma.ac.id³,

rum@unisma.ac.id⁴, inovsari@unisma.ac.id⁵

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

⁴Program Studi Administrasi Publik

⁵Program Studi Pendidikan Matematika

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

Abstract : This study aims to assess the efficacy of the SMA Islam Nusantara Strategy in cultivating students' character traits of discipline and responsibility, as manifested through school regulations. Educational institutions aspire to objectives beyond mere academic excellence, graduation rates, or admission to prestigious institutions. More profoundly, schools strive to mold students with elevated morality and integrity, aligned with the principles of akhlakul karimah. The school regulations, akin to the operant conditioning theory postulated by B.F. Skinner, serve as a tangible manifestation of behavioral conditioning. Employing a field research approach, this study involves continuous direct observation by researchers throughout the entire investigative process. The strategy for instilling student discipline through the enforcement of school regulations encompasses the following activities: a) Habituation; b) Conditioning; c) Spontaneous activities. The student counseling guidance book serves as concrete evidence of the disciplinary formation through rule implementation at SMA Islam Nusantara, documenting applied regulations and the names of rule-violating students. It is anticipated that this research will significantly contribute to informing and supporting the implementation of school regulations as a strategic approach for shaping student disciplinary conduct. Specifically, it aims to provide deeper insights into the effectiveness of school regulations in fostering and sustaining disciplined student behavior within the educational milieu.

Keywords : Operant Conditioning, SMA Islam Nusantara, School rules, Student behavior.

Abstrak : Penelitian ini untuk melihat efektifitas Strategi SMA Islam Nusantara dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa yang di implementasikan dalam aturan sekolahnya. Tujuan lembaga pendidikan tidak hanya terbatas pada pencapaian nilai akademis tinggi, kelulusan, atau kelanjutan ke institusi pendidikan yang bergengsi. Lebih mendalam, tujuan sekolah diarahkan untuk membentuk karakter siswa yang memiliki moralitas tinggi dan bermartabat, sesuai dengan ajaran akhlakul karimah. Tata tertib sekolah dapat dipahami sebagai perwujudan implementasi dari teori operant conditioning yang dirumuskan oleh B.F. Skinner. Penelitian ini mengusung pendekatan penelitian lapangan (field research) yang menitikberatkan pada observasi langsung oleh peneliti dalam seluruh rangkaian proses penelitian. Strategi membentuk disiplin siswa

melalui penerapan tata tertib sekolah dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut: a) Pembiasaan; b) Pengkondisian; c) Kegiatan spontan. Buku bimbingan konseling siswa merupakan bukti nyata pembentukan disiplin siswa melalui implementasi tata tertib di SMA Islam Nusantara karena didalam buku ditulis tata tertib yang diterapkan dan nama-nama siswa yang melanggar tata tertib. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menginformasikan dan mendukung proses penerapan tata tertib sekolah sebagai strategi pembentukan perilaku disiplin siswa khusus dapat memberikan pandangan lebih dalam terkait efektivitas aturan sekolah dalam membentuk dan mempertahankan perilaku siswa yang disiplin di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci : Pengkondisian Operan, SMA Islam Nusantara, Tata tertib Sekolah, Perilaku siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era kontemporer, dipersepsikan sebagai entitas yang tidak semata-mata berfungsi untuk mengisi pengetahuan semata, melainkan lebih sebagai agen pembentukan karakter individu. Pemikiran ini mendasarkan diri pada keyakinan bahwa proses pembelajaran seharusnya tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, melainkan harus mencakup dimensi pembentukan karakter siswa (Cahyono, 2016). Konsepsi ini mengimplikasikan bahwa tujuan pendidikan melampaui sekadar akumulasi informasi, namun lebih mendalam sebagai instrumen perubahan pada dimensi manusiawi. Pendidikan dianggap sebagai sarana untuk mengubah individu agar memiliki kapasitas untuk menjadi agen perubahan dalam skala yang lebih luas, mampu membawa dampak positif pada masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Konsep ini merangkum urgensi pendidikan dalam menciptakan individu yang tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga memiliki etika, moralitas, dan tanggung jawab sosial yang kuat (Manullang & Milfayetti, 2008). Oleh karena itu, pendidikan dianggap sebagai katalisator transformasi sosial dan alam, dengan tujuan menghasilkan generasi yang mampu memberikan kontribusi positif pada dunia sekitarnya.

Tujuan lembaga pendidikan tidak hanya terbatas pada pencapaian nilai akademis tinggi, kelulusan, atau kelanjutan ke institusi pendidikan yang bergengsi. Lebih mendalam, tujuan sekolah diarahkan untuk membentuk karakter siswa yang memiliki moralitas tinggi dan bermartabat, sesuai dengan ajaran akhlakul karimah. Pemahaman ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang diajarkan oleh Nabi Muhammad, yang diutus ke dunia ini untuk menyempurnakan dan memberikan teladan terkait etika dan akhlak yang luhur (Hasnah, 2015). Oleh karena itu, peran guru sebagai penerus ajaran Rasulullah memegang peranan sentral dalam membentuk karakter siswa agar mencapai tingkat moralitas dan perilaku yang mulia (Handayani, 2022).

Pendekatan ini merinci urgensi pendidikan dalam membawa dampak positif tidak hanya pada aspek akademis, tetapi juga pada dimensi moral dan etika siswa.

Pada konteks membentuk karakter siswa yang sesuai dengan visi dan misi sekolah, implementasi tata tertib sekolah menjadi sebuah strategi yang diterapkan (Ngalu, 2019; Suriansyah & Aslamiah, 2015). Aturan-aturan ini diarahkan untuk memberikan dukungan dan arahan yang konsisten terhadap pembentukan perilaku siswa. Tujuan utamanya adalah menciptakan output pendidikan yang tidak hanya terfokus pada aspek akademis, tetapi juga menekankan aspek moral dan etika. Penerapan aturan sekolah menjadi suatu mekanisme untuk membentuk generasi yang beradab dan bertanggung jawab. Keinginan orang tua untuk melihat anak-anak mereka tumbuh dan berkembang dalam lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter yang baik, menjadi salah satu harapan yang diakomodasi melalui implementasi aturan sekolah (Suriansyah & Aslamiah, 2015). Dengan demikian, aturan sekolah tidak hanya menjadi seperangkat norma, tetapi juga merupakan instrumen yang strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik.

Sekolah SMA Islam Nusantara merupakan lembaga pendidikan yang menonjolkan orientasinya pada pembentukan karakter siswa yang bertanggung jawab. Sekolah ini mengusung misi yang holistik, yang mencakup pengetahuan yang luas, pemikiran moderat dalam Islam, serta pemahaman dan sikap rahmatan lil-alamin. Misi tersebut mencerminkan komitmen sekolah dalam mengembangkan siswa bukan hanya dari segi akademis, melainkan juga melibatkan dimensi spiritual dan sosial. Dengan penekanan pada pemikiran moderat dalam Islam, sekolah ini berusaha membentuk siswa sebagai individu yang memiliki pemahaman agama yang seimbang dan tidak ekstrem. Dengan demikian, sekolah ini dapat dianggap sebagai lembaga pendidikan yang mengedepankan prinsip-prinsip holistik, melibatkan siswa dalam pengembangan pengetahuan, spiritualitas, dan sikap rahmatan lil-alamin.

Dalam kerangka teori belajar behavioristik yang diperkenalkan oleh B.F. Skinner, konsepsi belajar disandarkan pada prinsip *operant conditioning*. Skinner mengajukan pemahaman bahwa proses belajar terjadi sebagai hasil dari operan atau tindakan individu yang memberikan konsekuensi tertentu. Teori ini menekankan pada hubungan antara perilaku yang diperlihatkan oleh individu dan konsekuensi yang timbul dari perilaku tersebut. Dengan demikian, pemahaman *operant conditioning* dalam konteks behaviorisme Skinner menciptakan dasar untuk memahami bagaimana perilaku individu dapat dimodifikasi dan dikendalikan melalui pemberian konsekuensi yang dapat memengaruhi frekuensi terjadinya perilaku tersebut di masa depan.

Secara terpisah, kata "*operant*" dan "*conditioning*" memiliki definisi tersendiri. Dalam konteks ini, "*operant*" diartikan sebagai sejumlah perilaku atau respons yang menghasilkan efek yang serupa terhadap lingkungan sekitarnya. (Syah, 1999). Sementara itu, "*conditioning*" diartikan sebagai suatu bentuk belajar di mana kemampuan untuk merespons terhadap suatu stimulus tertentu dapat dialihkan atau dipindahkan ke stimulus lainnya. (Walker, 1973). Dari dua pengertian tersebut *Operant conditioning* diartikan sebagai situasi pembelajaran di mana respons tertentu diperkuat secara langsung. Menurut Margaret E. Bell Gredler, *operant conditioning* merupakan proses mengubah perilaku subjek dengan memberikan penguatan terhadap respons yang diinginkan, yang disertai dengan kehadiran stimulus yang sesuai. (Gradler, 1991).

Tata tertib sekolah dapat dipahami sebagai perwujudan implementasi dari teori *operant conditioning* yang dirumuskan oleh B.F. Skinner. Dalam teori tersebut, terdapat konsep *shaping* yang merujuk pada proses pembentukan perilaku atau karakter individu. Dalam konteks pendidikan, tata tertib sekolah menjadi instrumen yang signifikan dalam membentuk karakter siswa. Proses pembentukan karakter ini tercermin dalam implementasi aturan-aturan dan norma-norma yang dijalankan oleh institusi pendidikan. Dengan mengacu pada teori *operant conditioning*, tata tertib sekolah berperan sebagai stimulus atau kondisi yang memberikan konsekuensi terhadap perilaku siswa. Melalui penerapan tata tertib yang konsisten, sekolah berperan dalam membentuk dan mengarahkan perilaku siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi pembentukan karakter mereka. Oleh karena itu, tata tertib sekolah dapat diartikan sebagai elemen penting dalam mencapai tujuan pendidikan karakter melalui pendekatan behavioristik.

Tata tertib sekolah dapat dipahami sebagai perwujudan implementasi dari teori *operant conditioning* yang dirumuskan oleh B.F. Skinner. Dalam teori tersebut, terdapat konsep *shaping* yang merujuk pada proses pembentukan perilaku atau karakter individu. Dalam konteks pendidikan, tata tertib sekolah menjadi instrumen yang signifikan dalam membentuk karakter siswa. Proses pembentukan karakter ini tercermin dalam implementasi aturan-aturan dan norma-norma yang dijalankan oleh institusi pendidikan. Dengan mengacu pada teori *operant conditioning*, tata tertib sekolah berperan sebagai stimulus atau kondisi yang memberikan konsekuensi terhadap perilaku siswa. Melalui penerapan tata tertib yang konsisten, sekolah berperan dalam membentuk dan mengarahkan perilaku siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi pembentukan karakter mereka. Oleh karena itu, tata tertib sekolah dapat

diartikan sebagai elemen penting dalam mencapai tujuan pendidikan karakter melalui pendekatan behavioristik.

Penelitian lainnya yang pernah dilakukan mengkaji strategi implementasi tata tertib di lingkungan sekolah, salah satunya adalah kajian yang dilakukan oleh Mardiyah dan tim peneliti dari Universitas Sunan Giri Surabaya. Penelitian ini mengambil subjek di SMA Walisongo Gempol dengan judul "Implementasi Tata Tertib Sekolah dalam Membentuk Perilaku Belajar Siswa SMA Walisongo Gempol." Dalam penelitian tersebut, ditegaskan bahwa perilaku belajar siswa di SMA Walisongo Gempol terfokus pada kehadiran di pelajaran sehari-hari, membaca buku, mengikuti ujian, dan kunjungan ke perpustakaan. Implementasi aturan sekolah sebagai bentuk pembentukan perilaku belajar siswa di SMA Walisongo Gempol melibatkan kode pakaian dan perintah yang menegaskan larangan tertentu (Mardiyah et al., 2022).

Penelitian ini mencermati faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi aturan sekolah dalam membentuk perilaku belajar siswa di SMA Walisongo Gempol. Faktor pendukung mencakup kepemimpinan sekolah, peran guru, serta faktor siswa dan pemimpin masyarakat (Mardiyah et al., 2022). Di sisi lain, faktor penghambat melibatkan aspek internal, seperti diri sendiri, dan eksternal, seperti lingkungan. Analisis faktor-faktor ini memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dinamika implementasi tata tertib sekolah dalam membentuk perilaku belajar siswa di konteks SMA Walisongo Gempol.

Masih minimnya penelitian terkait pengkajian aspek kebiasaan (behavioristik) yang menyoroti SMA Islam Nusantara Kota Malang dan bahkan lebih minim jika dikaitkan dengan aspek tata tertib sekolah. Penelitian ini berfokus pada strategi tata tertib di SMA Islam Nusantara Kota Malang, dengan tujuan mengevaluasi efektivitas penerapan aturan sekolah di lembaga tersebut. Tata tertib sekolah memegang peranan penting sebagai instrumen krusial dalam menjalankan institusi pendidikan, tidak hanya sebagai panduan internal tetapi juga menjadi salah satu aspek yang dinilai dalam proses akreditasi. Kondisi ini memunculkan kepentingan untuk mengkaji tata tertib sekolah dan penerapan khususnya di SMA Islam Nusantara, sebuah institusi pendidikan yang terafiliasi dengan Universitas Islam Malang dan memiliki keunggulan sebagai sekolah naungan yayasan yang sama.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian. Metode kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak dapat diperoleh melalui alat-alat prosedur statistik atau metode kuantitatif lainnya. (Strauss (1990) dalam (Ahmadi, 2020).

Sementara itu menurut Walidin & Tabrani Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan memahami fenomena manusia atau sosial melalui penciptaan, penggambaran yang menyeluruh serta kompleks, yang dijelaskan dengan kata-kata. Penelitian ini melibatkan laporan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, dan seringkali dilakukan dalam konteks latar belakang yang alamiah. (Walidin, 2015). Penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis pendekatan induktif, sehingga proses dan makna berdasarkan perspektif subyek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif ini (Fadil, 2020).

Penelitian ini mengungkap pendekatan penelitian lapangan (*field research*) yang menitikberatkan pada observasi langsung oleh peneliti dalam seluruh rangkaian proses penelitian. Untuk memperkuat sumber data, penelitian ini didukung oleh studi pustaka yang membahas tata tertib di SMA Islam Nusantara. Studi pustaka ini dijadikan landasan untuk memberikan gambaran awal mengenai norma-norma dan aturan yang diharapkan dan diimplementasikan di sekolah tersebut. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan teknik observasi dan wawancara yang difokuskan pada aturan-aturan tertulis dan tidak tertulis di sekolah, serta implementasi reward dan punishment yang diterapkan dalam praktik sehari-hari. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam terkait bagaimana aturan sekolah di SMA Islam Nusantara diterapkan dan berfungsi dalam membentuk perilaku siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembiasaan atau kedisiplinan dilakukan oleh pihak sekolah dalam membentuk karakter yang baik terhadap siswa melalui pelaksanaan peraturan-peraturan atau tata tertib, disiplin mencakup patuh, keteraturan, dan tanggung jawab terhadap norma atau peraturan tertentu. Ini mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengontrol diri, mengikuti aturan, dan menjalankan tugas dengan konsistensi. Peran penting disiplin terlihat dalam kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan pendidikan. Menerapkan strategi tata tertib untuk membentuk disiplin di antara siswa menjadi suatu langkah yang krusial. Hal ini disebabkan karena dengan adanya disiplin, siswa dapat mengembangkan keteraturan, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan kualitas pribadi siswa di masa depan. Hal tersebut sesuai penuturan kepala sekolah Ibu Roro "Disiplin menjadi keharusan tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru sebagai contoh bagi siswa-siswa. Dengan menerapkan disiplin, anak-anak dapat mengembangkan konsistensi dan keteraturan dalam kegiatan belajar. Selain itu, hal ini juga

dapat membantu membentuk karakter anak-anak untuk menjadi lebih baik di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi seluruh komunitas pendidikan, termasuk guru, untuk menjadikan disiplin sebagai bagian integral dari lingkungan pembelajaran.

Nawa salah satu siswi sekolah SMA Islam Nusantara juga mengatakan, "Iya mas Penerapan disiplin sangat diperlukan bagi kami, karena melalui disiplin, kami dapat melatih kedewasaan dan tanggung jawab sebagai siswa. Dengan adanya disiplin, fokus belajar kami dapat tetap terjaga, membantu kami mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan diri, dan memastikan bahwa tanggung jawab terhadap tugas-tugas pendidikan kami dapat diemban dengan baik Mas.". Indikator tertulis yang telah ditetapkan di SMA Islam Nusantara untuk memantau proses pembentukan kedisiplinan siswa dapat terlihat dari seberapa baik siswa mematuhi peraturan sekolah, baik di dalam kelas maupun di luar ruang kelas. Berikut penuturan Ibu Roro. "Indikator tertulis dari kedisiplinan siswa dapat dilihat dari sejauh mana mereka mematuhi tata tertib di dalam dan di luar kelas. Siswa dianggap memiliki kedisiplinan yang terbentuk jika mereka mematuhi semua peraturan, seperti tiba tepat waktu sebelum pukul 07.00. Siswa yang terlambat 5-10 menit dapat dikenakan hukuman. Selain itu, aturan terkait panjang rambut, larangan merokok, dan peraturan-peraturan lainnya juga menjadi indikator kedisiplinan siswa Mas."

Menurut kepala sekolah peraturan tatib sekolah dibuat oleh pihak yang bersangkutan yang melibatkan beberapa unsur seperti kepala sekolah, Guru, Wali Kelas, dan guru BK juga, biasanya juga melibatkan perwakilan siswa. Hal tersebut disampaikan oleh Bapak Harianto Guru SMA Islam Nusantara. "Pembuatan tata tertib di SMA melibatkan partisipasi dari kepala sekolah, semua guru, dan wali kelas dari setiap kelas. Mereka bekerja sama dalam melakukan diskusi untuk merumuskan tata tertib sekolah. Setelah tata tertib tersebut disepakati, dokumen tersebut dicetak dan diberikan kepada wali siswa untuk ditandatangani. Dokumen tersebut tidak hanya berisi isi tata tertib, tetapi juga berisi informasi terkait sanksi atau hukuman yang akan diterapkan dalam kasus pelanggaran aturan, Mas". Penerapan kedisiplinan siswa terwujud melalui implementasi tata tertib Sekolah, yang bertujuan membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Tata tertib sekolah dianggap sebagai alat yang efektif dalam membentuk disiplin siswa karena bersifat mengikat dan harus dipatuhi oleh seluruh siswa tanpa pengecualian. Ibu Kartika mengedepankan pelaksanaan tata tertib sekolah dengan cara mengajarkan siswa untuk mematuhi aturan dan memberikan efek jera sebagai konsekuensi dari pelanggaran yang dilakukan siswa. "Penerapan tata tertib umumnya melibatkan kebiasaan datang tepat waktu sebelum pukul 07.00, di mana keterlambatan lebih dari 5-10 menit dapat berakibat pada teguran

lisan atau hukuman seperti mengaji dan menghafal Asmaul Husna. Anak-anak yang ingin masuk kelas harus memiliki surat izin. Jika siswa terbukti bermain handphone selama jam pelajaran, handphone akan disita dan ditempatkan di ruang kepala sekolah. Jika perilaku ini berulang maka orang tuanya akan dipanggil. Selain itu, perilaku sembarangan seperti membuang sampah dan keluar kelas selama pembelajaran juga mendapat perhatian. Siswa yang melanggar aturan berambut akan dipanggil dan diberikan teguran. Jika teguran diabaikan, pihak Bimbingan Konseling akan menindaklanjuti hal tersebut. Semua langkah ini diambil untuk menciptakan efek jera agar siswa memahami dan mematuhi tata tertib sekolah dengan baik.”

Terdapat 3 hukuman yang biasa di terapkan Ibu Kartika Diketahui bahwa terdapat hukuman berat, hukuman sedang, dan hukuman ringan. Berikut penyampaiannya; ”Ada tiga jenis hukuman yang diterapkan, yaitu hukuman berat, hukuman sedang, dan hukuman ringan. hukuman berat melibatkan panggilan kepada orang tua sebagai bentuk konsekuensi. hukuman sedang mencakup teguran tertulis, sementara hukuman ringan berupa peringatan secara lisan. Dalam kasus ini hukuman sedang, siswa akan menerima teguran tertulis jika melanggar tata tertib tiga kali berturut-turut, dan setiap pelanggaran akan dicatat dalam buku Bimbingan Konseling (BK). Hal ini bertujuan agar orang tua, siswa, dan guru dapat memantau dan mengetahui segala pelanggaran yang terjadi selama siswa berada di lingkungan sekolah.”

Selain penerapan sanksi yang telah dijelaskan sebelumnya, siswa juga diberikan reward atas prestasi yang mereka capai. Keterkaitan antara prestasi tersebut dan tata tertib dijelaskan oleh Bapak Samuri sebagai berikut: ”Dalam pemberian *reward* ini Mas, pemberian reward juga menjadi bagian dari pendekatan dalam mengelola perilaku siswa. Siswa yang menunjukkan prestasi biasanya memiliki tingkat ketaatan terhadap tata tertib yang tinggi. Bapak Samuri menjelaskan bahwa reward untuk siswa berprestasi dapat berupa pemberian sertifikat penghargaan. Tindakan ini tidak hanya memberikan pengakuan kepada siswa yang telah mencapai prestasi, tetapi juga berpotensi menjadi motivasi bagi siswa lainnya untuk belajar lebih baik.”

Bagus salah satu siswa SMA Islam Nusantara juga membenarkan pernyataan bapak Samura. ”Ya Mas, memang umumnya pemberian hadiah atau penghargaan dilakukan pada acara tertentu, seperti saat pengambilan rapor atau acara penghargaan khusus seperti wisuda dan diberikan kepada beberapa siswa terpilih atau kepada setiap siswa per kelas bisa bervariasi tergantung dari guru atau kepala sekolah. Beberapa guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai prestasi tertinggi dalam berbagai bidang, sedangkan yang lain mungkin memberikan penghargaan kepada setiap siswa yang berhasil mencapai standar prestasi tertentu.

ini dapat memberikan pengakuan yang lebih luas terhadap pencapaian siswa, memotivasi mereka untuk terus berprestasi.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, strategi pembentukan disiplin siswa melalui penerapan tata tertib sekolah dilakukan melalui serangkaian kegiatan sebagai berikut: 1) Pembiasaan, SMA Islam Nusantara menerapkan pembiasaan untuk membentuk disiplin siswa melalui penerapan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah menjemput siswa sebelum memasuki lokasi sekolah, memungkinkan guru untuk memastikan kehadiran siswa dan mengatasi keterlambatan. Siswa yang terlambat datang sekolah diberikan teguran lisan oleh guru yang kemudian memberikan tugas sebagai *punishment*. Sebelum memasuki kelas, siswa diminta untuk mendapatkan surat izin. Guru yang bertugas melakukan pemeriksaan terhadap kerapian dan kelengkapan atribut siswa, termasuk pakaian, sepatu, dan rambut. Siswa yang terlambat dapat dikenakan hukuman berupa kegiatan mengaji atau menghafal asmaul husna sebagai bentuk pembinaan. 2) Pengondisian, dalam upaya membentuk disiplin siswa di SMA Islam Nusantara, diterapkan pengondisian dengan melarang siswa untuk menggunakan handphone selama jam pelajaran berlangsung sebagai bagian dari implementasi tata tertib sekolah. 3) Kegiatan spontan, melibatkan tindakan guru yang dilakukan secara langsung terhadap siswa sebagai respons terhadap perilaku yang kurang terpuji. Contohnya, ketika guru mengetahui siswa tiba di gerbang sekolah dengan penampilan tidak rapi dan kurang sopan, guru dapat memberikan teguran kepada siswa tersebut. Selain itu, guru juga melakukan peneguran terhadap siswa yang membuang sampah bukan pada tempatnya, keluar kelas tanpa pengawasan guru, melanggar aturan tata tertib seperti ketidakteraturan atau perilaku kurang sopan. Guru juga dapat melaksanakan razia untuk memeriksa apakah siswa membawa barang-barang yang dilarang pihak sekolah, seperti handphoone, rokok, majallah, dan lainnya, atau apakah siswa tidak membawa perlengkapan sekolah yang dibutuhkan.

Buku bimbingan konseling siswa yang berisi tata tertib dan catatan pelanggaran siswa dapat dianggap sebagai bukti konkrit dari implementasi strategi untuk membentuk disiplin di SMA Islam Nusantara. Dengan mencantumkan aturan-aturan yang harus diikuti oleh siswa dan mencatat nama-nama siswa yang melanggar tata tertib, buku tersebut memberikan dasar untuk penerapan konsep disiplin. Pembiasaan disiplin siswa yang terdokumentasi dalam buku Bimbingan Konseling menunjukkan upaya sekolah dalam membangun pola perilaku yang diinginkan. Penerapan tata tertib, terutama dengan menggunakan nama-nama siswa yang melanggar, mencerminkan pendekatan yang sejalan dengan teori operant conditioning yang

dikemukakan oleh B.F. Skinner. Dalam konteks ini, pemberian reward dan punishment dapat dianggap sebagai sarana untuk mengarahkan perilaku siswa sesuai dengan norma-norma yang diinginkan oleh sekolah.

Penting untuk diingat bahwa strategi ini dapat efektif jika diimbangi dengan pendekatan pendidikan dan pembinaan, sehingga siswa tidak hanya merespon terhadap hukuman atau reward, tetapi juga memahami nilai-nilai yang mendasari aturan sekolah. Pemberian *reward* dan *punishment* dilakukan untuk menangani hambatan, (Izza, 2013), yakni mengatasi siswa yang tidak mematuhi peraturan, seperti keterlambatan datang ke sekolah, keluar saat jam pelajaran dimulai, dan perilaku lainnya yang tidak sesuai. Sedangkan *reward* yang diberikan terhadap siswa yang berprestasi ataupun siswa-siswa yang jarang melakukan pelanggaran terhadap tata tertib diberikan sertifikat guna menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar (Hani Subakti, 2020), Pernyataan tersebut mencerminkan penerapan prinsip-prinsip teori operant conditioning yang dikembangkan oleh B. F. Skinner dalam konteks pengelolaan perilaku siswa.

Strategi tata tertib yang diterapkan tampaknya berhasil karena hukuman memberikan tindakan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku bimbingan konseling. Penting untuk dicatat bahwa penerapan hukuman sebagai bagian dari teori operant conditioning dapat mempengaruhi perilaku siswa melalui konsekuensi atas tindakan mereka. Selain itu, menarik untuk melihat variasi dalam bentuk hukuman yang diberikan oleh sekolah, seperti memberikan hukuman membaca Al-Qur'an atau menghafal Asmaul Husna. Hal ini menunjukkan adanya pendekatan yang holistik, di mana sekolah tidak hanya fokus pada konsekuensi negatif, tetapi juga memasukkan elemen positif dan pendekatan berbasis nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, pendekatan ini mungkin bertujuan tidak hanya untuk mengoreksi perilaku tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral siswa. Hukuman ini diberikan terhadap siswa yang melakukan pelanggaran (Muzakki, 2017) seperti telat datang, membuang sampah, keluar kelas saat pelajaran dll.

Penerapan punishment dalam rangka menciptakan efek jera dan mencegah siswa untuk mengulangi perilakunya dapat ditempuh untuk mencapai disiplin. Namun, penting untuk memahami bahwa efek dari punishment mungkin bersifat sementara, dan ketergantungan pada rasa takut terhadap hukuman bisa menyebabkan disiplin yang didasarkan pada ketakutan bukan kesadaran diri. Penekanan terhadap variasi dalam pemberian hukuman sebagai bentuk upaya penguatan positif menunjukkan keinginan untuk mencapai efek yang lebih efektif. Meskipun demikian, penggunaan reward positif yang terbatas pada pujian dan sertifikat bisa memberikan

dampak pada motivasi siswa. Jika disiplin didasarkan terlalu banyak pada rasa takut, ini mungkin kurang efektif dalam membentuk kesadaran diri dan tanggung jawab yang intrinsik terhadap aturan-aturan sekolah. Penting untuk mencari keseimbangan antara pemberian punishment dan reward positif agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai serta norma-norma yang diharapkan oleh sekolah, bukan hanya karena takut akan konsekuensi negatif.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menyajikan gambaran bahwa penerapan teori operant conditioning memiliki dampak positif dalam pembentukan karakter siswa. Secara praktis, siswa diberdayakan untuk menginternalisasi tata tertib dan peraturan-peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Hal ini meresapkan karakteristik siswa yang cenderung disiplin dan memiliki tanggung jawab. Proses penerapan tata tertib sekolah dilakukan melalui berbagai kegiatan, antara lain a) Pembiasaan, di mana siswa diajak untuk terbiasa dan melibatkan diri secara aktif dalam menjalankan aturan sekolah; b) Pengkondisian, di mana siswa diberikan stimulus dan respons positif sebagai imbalan atas perilaku yang sesuai dengan tata tertib; dan c) Kegiatan spontan, di mana siswa secara sukarela menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Temuan ini dapat diartikan bahwa pendekatan operant conditioning dapat menjadi landasan strategis dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung pembentukan karakter siswa yang berkualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan ke-3). Ar-Ruzzmedia.
- Cahyono, H. (2016). Pendidikan Karakter : Strategi Pendidikan Nilai dalam Membentuk Karakter Religius. *Ri'ayah*, 01(02). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/riayah/article/view/pendidikan-karakter%3A-strategi-pendidikan-nilai-dalam-membentuk-k>
- Gradler, M. E. B. (1991). *Learning and Instruction (Diterjemahkan dengan judul Belajar dan Membelajarkan)* (Munadir, Ed.). CV. Rajawali.
- Handayani, A. I. (2022). *Peran Guru Kelas dalam Pembentukan Karakter Religius pada Anak Kelas IV SDIT Al-Qiswah Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/10248/>

- Hani Subakti, K. H. P. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 3(2). <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i2.93>
- Hasnah, N. (2015). Metode Dakwah dalam Membentuk Akhlak Mahmudah Remaja. *Wardah*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/wardah.v12i2.236>
- Izza, A. (2013). Penanaman Nilai-Nilai Antikorupsi Melalui Budaya Sekolah Di Smpn 38 Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/kmkn.v2n1.p268-283>
- Manullang, B., & Milfayetti, S. (2008). Esensi Pendidikan. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 5(1). <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/206/>
- Mardiyah, Ismail, M., Hidayat, N., zaini, & Widodo, S. (2022). Implementasi Tata Tertib Sekolah dalam Membentuk Perilaku Belajar Siswa SMA Walisongo Gempol. *FIKROTUNA : Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 16(2). <http://dx.doi.org/10.32806/jf.v16i02.5898>
- Muzakki, J. A. (2017). Hakekat Hukum Dalam Pendidikan Islam. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 75–86. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1242>
- Ngalu, R. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Kultur Sekolah. *Lonto Leok*, 2(1). <https://doi.org/10.36928/jllpaud.v2i1.1530>
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2015). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua dan Masyarakat dalam Membentuk Karakter Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 34(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4828>
- Syah, M. (1999). *Psikologi Belajar*. Logis Wacana Ilmu.
- Walidin, W. , S. & T. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Walker. (1973). *Conditioning dan Proses Belajar Instrumental*. UI.
- Widya, R. A., Suyahman, & Sutrisno, T. (2019). Peranan Tata Tertib Sekolah dalam Membentuk Perilaku Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Sendangsari Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri Tahun 2019/2020. *Civics Education and Social Sciense Journal (CESSJ)*, 1(1). <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i1.361>