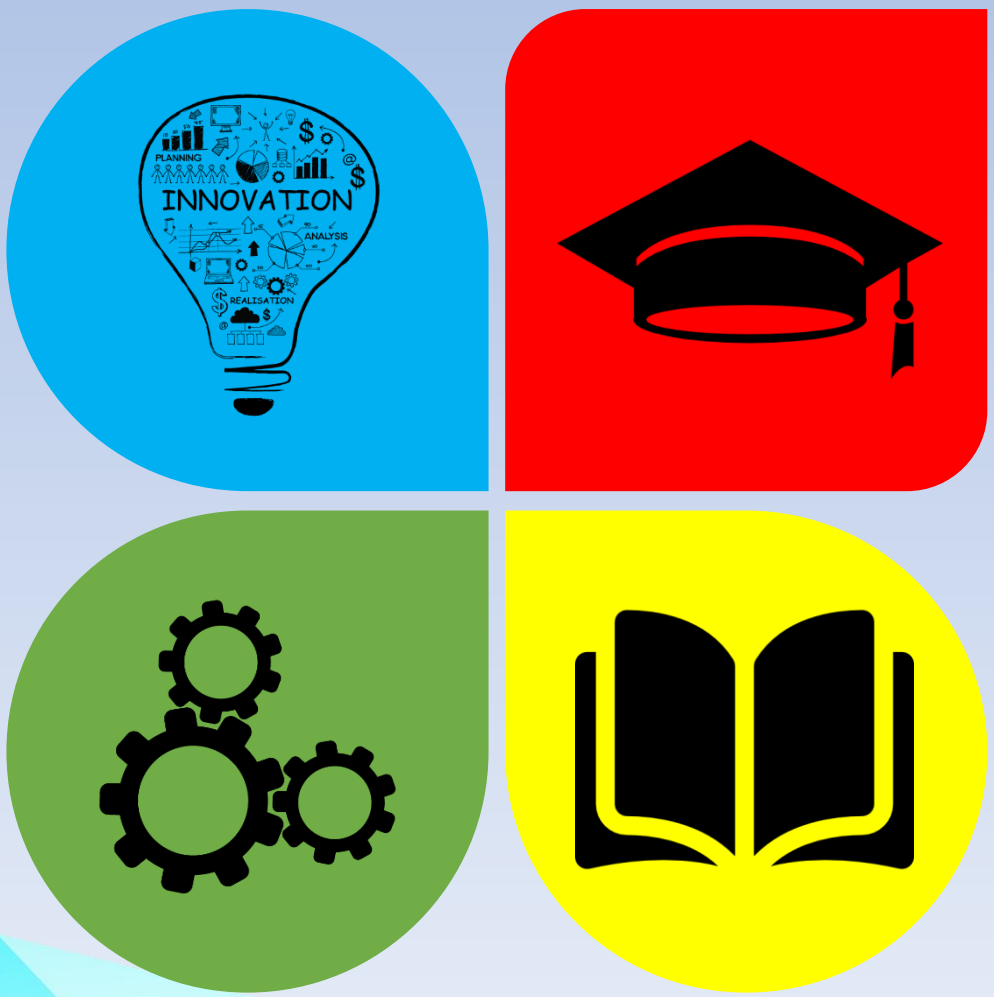
Volume 9 Nomor 2
Tahun 2026

ISSN (*online*) 2599-073X
ISSN (*cetak*) 2807-2790

Jurnal Simki Pedagogia



Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76. Mojoroto – Kota Kediri
Website : https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP/
Email : ojs.unpkediri@gmail.com

Jurnal Simki
Pedagogia
ISSN (Online): 2599 – 073X
ISSN (Cetak) : 2807 – 2790

Volume 9. Nomor 2. Halaman 341-676. Tahun 2026
Terbit dua kali setahun, berisi tulisan hasil karya ilmiah di bidang kependidikan.

Ketua Editor:
Erwin Putera Permana, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Editor:
Prof. Dr. Saidamin P. Bagolong. University of Mindanao, Philippines
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Universitas Pendidikan Ganesha
Pradika Adi Wijayanto, S.Pd, M.Pd. Universitas Negeri Semarang
Dr. I Wayan Widiana. M.Pd. Universitas Pendidikan Ganesha
Prof. Leili Borimnejad. University of Medical sciences, Iran
Dr. Imam Suhaimi, M.Pd. Universitas Kahuripan Kediri
Dr. Imroatus Solikhah, M.Pd. IAIN Surakarta
Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd. Universitas Riau
Siska Nur Azizah Lestari, M.Hum. STKIP PGRI Wates
Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd, Universitas Riau
Devita Sulistiana, S.Si., M.Pd. Universitas Islam Balitar
Dr. Neni Hermita, M.Pd., Universitas Riau

Reviewer:
Prof. Siti Kusujiarti, P.hD. Warren Wilson College, United States
Dr. Muhammad Bukhori Dalimunthe, M.Si. Universitas Negeri Medan
Dr. Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo
Dr. Eyus Sudihartinih, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Heri Isnaini, M.Hum. IKIP Siliwangi
Dr. Ida Bagus Made Wisnu Parta, S.S., M.Hum. Universitas Dwijendra
Frans Aditia Wiguna, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri
Dr. Moh. Imron Rosidi, M.Pd. Universitas Negeri Gorontalo
Fitria Nur Hamidah, M.Pd. Politeknik Negeri Malang PSDKU Kediri
Soni Ariawan, S.Pd., M.E. Universitas Islam Negeri Mataram
Dedi Riyan Rizaldi, M.Pd. MA Plus Nurul Islam Sekarbela
Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M.Pd. Universitas Bhinneka PGRI

Sekretariat:
Novita Dewi Rosalia, S.Pd

Diterbitkan oleh : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Redaksi : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112.
Website : https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
Email : ojs.unpkediri@gmail.com

sinta 4 Terakreditasi

Jurnal Simki
Pedagogia
ISSN (Online): 2599 – 073X
ISSN (Cetak) : 2807 – 2790

Volume 9. Nomor 2. Halaman 341-676. Tahun 2026
Daftar Isi

Innovative Learning Strategies: The Influence of Inquiry Learning and Reciprocal Teaching on Students' Critical Thinking Skills in Mathematics Learning Heri Sopian Hadi, Wiwik Wida Farwati, Irhas (Universitas Bumigora)	341-348
Komparasi Media Pembelajaran Konvensional dan Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari Asri Veronika Zendrato, Edward Harefa, Eka Periaman Zai, Noveri Amal Jaya Harefa (Universitas Nias)	349-360
Penerapan Model Kooperatif Tipe Giving Question and Getting Answer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V IPAS di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana Dwi Cahyani Zega, Indah Wijaya Lase, Yaredi Waruwu (Universitas Nias)	361-371
Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa Fasilitator Zalukhu, Eka Periaman Zai, Indah Wijaya Lase (Universitas Nias)	372-381
Pengaruh Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen terhadap Kelayakan Tes dan *Non* Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan Cindi Anjuani Gultom, Octavianty Sihombing, Sovia Elphani Simarmata, Yohanna Sitanggang, Muhammad Bukhori Dalimunthe, Saidun Hutasuhut (Universitas Negeri Medan)	382-394
Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis *Quizwhizzer* pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang Tahun 2026 Amalia Syifana Nur Adila, Romadi Romadi (Universitas Negeri Semarang)	395-406
Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu Dian Purnama Harefa, Eka Periaman Zai, Indah Wijaya Lase, Famahato Lase (Universitas Nias)	407-416
Analisis Literasi Lingkungan berbasis Potensi Lokal Pantai Pidakandi Wilayah Pacitan Timur Siti Nurhayati, Ezif Rizqi Imtihana (Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan)	417-427

Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Hanuna Fauziatun Nisa, Ainol, Yeniati Ulfah (Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo)	428-439
Pengembangan Media Belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa Eliasman Kristian Zendrato, Aprianus Telaumbanua, Dernius Hura, Riana (Universitas Nias)	440-451
Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Guru Penggerak terhadap Kinerja Guru Ika Fariatul Apriliani, Taufiqulloh, Yoga Prihatin (Universitas Pancasakti Tegal)	452-459
Integrasi Perspektif Global dalam Pembelajaran IPS SD: Kesiapan Mahasiswa PGSD dalam Pengembangan *Global Competence* Hardiyanti Hatibu, A. Muh. Ali, Rahmat Darmawan (Universitas Negeri Makassar)	460-468
Penerapan *Word Card Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Materi Pengenalan Suku Kata Rekna Dewi Selviana, Sujiono, Ngadat (Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya)	469-480
Pengembangan Model Tes Sumatif berbasis Pendekatan Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes Thoyibah, Moh. Muslih, Asnalia Rokhmah (Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan)	481-493
Penerapan Model *Experiential Learning* berbantuan Media Visual Interaktif pada Pembelajaran Pengurangan dengan Teknik Meminjam bagi Peserta Didik dengan Hambatan Pendengaran Lamina Amalia Putri, Karunia Yulinda Khairiyah, Eka Lenggang Dianasari, Fitri Meilina, Haidir (Universitas Karimun)	494-505
Pengaruh Penggunaan *YouTube* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan terhadap Kreativitas Siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru Titin Vita Hidayah (Universitas Islam Riau)	506-516
Etnopedagogi Tradisi Turun Pompong: Internalisasi Nilai Karakter Maritim pada Siswa di Pulau Mantang Sulvia Nur Oktafiani, Zaitun (Universitas Maritim Raja Ali Haji)	517-528
Pengembangan Media *Audiovisual* berbasis *Podcast* pada Materi Menyimak Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos Satri Indah Zalukhu, Lestari Waruwu, Noveri Amal Jaya Harefa, Mastawati Ndruru (Universitas Nias)	529-538
Pengaruh Instrumen Portofolio berbasis Proyek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Natal Elviana Laoli, Envilwan Berkat Harefa, Eka Periaman Zai, Agnes Renostini Harefa (Universitas Nias)	539-547

Analisis Implementasi Penerapan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) dalam Sistem Pengelolaan Keuangan di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta Sihana, Jumintono, Saryanto (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)	548-558
Analisis Nilai Kepahlawanan Cerita Rakyat Nias dalam Buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ* dan Implikasinya terhadap Pendidikan Karakter Lokal di Era Modern Noperliani Gea, Imansudi Zega, Riana, Noibe Halawa (Universitas Nias)	559-572
Implementasi Pembelajaran Sejarah berbasis Tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme pada Materi Pendudukan Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang Silvia Rahma Syaffira, Hany Nurpratiwi (Universitas Negeri Semarang)	573-583
Nilai Kepahlawanan Tokoh dalam Cerita Rakyat Nias serta Implikasinya pada Pembelajaran sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Jaka Kristiani Gea, Mastawati Ndruru, Arozatulo Bawamenewi, Noveri Amal Jaya Harefa (Universitas Nias)	584-594
Kesiapan Pembelajaran IPS Menuju Era Digital Berdasarkan Persepsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Amanda Putri, Anggoro Putranto (Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)	595-606
VARK Learning Styles and Differentiated Instruction in the English for Change Textbook Bambang Merdianto, Widya Rizky Pratiwi, Andang Saehu (Universitas Terbuka)	607-619
Pengaruh Kompetensi Komunikasi Guru dan Pengelolaan Kelas terhadap Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai Herin Agustin Putri, Sudarman, Garianto (Universitas Muhammadiyah Metro)	620-630
Pengembangan E Kitab *'Aqidatu At Tauhid* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Siswa MA Uswatun Hasanah Pajarakan Rohana Ningsih, Ahmad Khumaidi, Nuramin (Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo)	631-642
The Implementation of Pedagogical Competence Development of Teachers in Improving Students Learning Motivation at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng Anita Asrotul, Abdullah Aminuddin Aziz (Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang)	643-654
Analisis Penguatan Karakter melalui Penggunaan Media *Smart Box* pada Siswa Sekolah Dasar Tiafinola Pramitha Hartanti, Sita Isna Malyuna (Universitas PGRI Ronggolawe)	655-666
Analisis Kesalahan Tanda Baca Bahasa Indonesia dalam Teks Komunikasi Iklan Persuasif pada Peserta Didik Kelas VIII SMPK Santo Mikael Surabaya Sugik Harto, Ag. Ari Budi Cahyanto (Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya)	667-676

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 341-348
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Innovative Learning Strategies: The Influence of Inquiry Learning and Reciprocal Teaching on Students' Critical Thinking Skills in Mathematics Learning

Heri Sopian Hadi[1*], Wiwik Wida Farwati[2], Irhas[3]
heri@universitasbumigora.ac.id[1*], farwati.wiwik@universitasbumigora.ac.id[2], irhas@universitasbumigora.ac.id[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
[1,2,3]Universitas Bumigora

Received: 28 11 2025. Revised: 28 03 2026. Accepted: 24 04 2026.

Abstract : This research is motivated by the importance of students' critical thinking skills in mathematics learning in the 21st century, which requires students not only to understand concepts but also to be able to analyze and solve problems logically. However, teacher-centered learning results in low student engagement and underdevelopment of critical thinking skills. Therefore, innovative learning strategies are needed that encourage activeness and higher-order thinking processes. Inquiry Learning and Reciprocal Teaching are two potential approaches, where Inquiry Learning emphasizes the process of discovery through investigation, while Reciprocal Teaching develops interaction and understanding through activities of summarizing, asking questions, and clarifying. The integration of these two strategies is expected to create more active and meaningful learning and improve students' critical thinking skills. Therefore, this study aims to analyze the influence of these two approaches in mathematics learning. The research employed a quasi-experimental approach using The Matching Only Post-test Only Group Design. The population consisted of eighth-grade students of MTs Nurul Jannah NW Ampenan. Class VIII A (20 students) was assigned to the Inquiry Learning group, while Class VIII B (16 students) received Reciprocal Teaching. Data were collected using an essay-type critical thinking test validated by experts. Analysis techniques included normality test, homogeneity test, and t-test at a 5% significance level. The findings reveal that both strategies significantly influence students' critical thinking skills. Additionally, Inquiry Learning demonstrates a greater effect compared to Reciprocal Teaching, as indicated by higher mean scores and significant t-test results. The study highlights the importance of implementing innovative learning strategies to enhance students' critical thinking skills in mathematics.

Keywords : Inquiry Learning, Reciprocal Teaching, Critical Thinking, Mathematics Learning.

INTRODUCTION

Mathematics education, as a scientific discipline, is a means of scientific thinking, thus fostering and developing the ability to think critically, systematically, logically, and creatively

How to cite: Hadi, H. S., Farwati., W. W., & Irhas, I. (2026). Innovative Learning Strategies: The Influence of Inquiry Learning and Reciprocal Teaching on Students' Critical Thinking Skills in Mathematics Learning, 9 (2), 341-348.
Copyright © 2026 Heri Sopian Hadi, Wiwik Wida Farwati, Irhas
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

(Putra, 2021). This realm of scientific achievement makes mathematics a bridge between science and technology. Mathematics education plays a role in the development of other fields of science, both exact and social (Ariningsih et al., 2020). Furthermore, mathematics education is also applied to other areas of daily life, such as economics. Based on this, it is increasingly clear that a mastery of mathematics is necessary to better understand other fields. Mathematics as a tool has been widely applied to simplify, improve, and streamline human work. However, the process of learning mathematics faces many problems. One such problem is students' lack of critical thinking skills (Laia & Harefa, 2021). Critical thinking is an intellectual process in which thinkers deliberately assess the quality of their thinking, using reflective, independent, clear, and rational thinking.

Innovative learning strategies are needed to bridge this gap. Among the strategies proven effective for improving students' higher-order skills are Inquiry Learning and Reciprocal Teaching (Anggraeni, Rahayu, & Zajuli Ichsan, 2018). Inquiry Learning emphasizes student-centered discovery, hypothesis building, investigation, and conclusion-drawing. Meanwhile, Reciprocal Teaching engages students in collaborative learning through summarizing, questioning, clarifying, and predicting (Lusiyana, Rohim, & Rohman, 2017). Prior studies highlight the effectiveness of these strategies in improving comprehension and critical thinking. Yet, comparative empirical evidence regarding their impact on students' mathematical critical thinking skills, especially in Indonesian middle schools, is still limited . Therefore, this study seeks to analyze and compare the influence of Inquiry Learning and Reciprocal Teaching on students' critical thinking skills in mathematics learning.

Based on observations of the mathematics learning process in seventh-grade students at SMPN 3 West Lombok, it appears that students still struggle with the learning process. The implementation of mathematics learning and evaluation focuses more on procedural skills through routine practice and low-level questions, thus focusing on closed-ended questions, or those with only one solution. Another problem identified was the broad material targets and a greater focus on solving the material. This meant that mastery of the material was prioritized over students' understanding of mathematical concepts. This also contributed to students' lack of critical thinking skills. To address this issue, researchers attempted to use inquiry learning and reciprocal teaching methods (Bell, 2015).

Inquiry learning and reciprocal teaching models emphasize student independence in identifying and solving their own problems (Jong, 2016). These learning methods were chosen to improve students' problem-solving abilities and skills. Previous research conducted by Devi

Talina Wati found that the application of the inquiry method combined with reciprocal teaching was effective (Andrini, 2016). The increase in critical thinking skills is indicated by a score from cycle I to cycle II of 5.56 or 8.93%. Then another example of research, namely research conducted by Finoli Marta Putri, stated that the critical thinking skills of students who received learning using a combination of inquiry and reciprocal teaching methods (experimental class) were overall better than students who received inquiry method learning (control class).

The novelty of this research lies in the integration of both models within the same experimental framework on the topic of number patterns, with a focus on analyzing the degree of influence each model contributes to students' critical thinking skills. The purpose of this study is to determine: 1). whether Inquiry Learning and Reciprocal Teaching significantly influence students' critical thinking skills, and 2). which model provides a greater impact on critical thinking performance.

RESEARCH METHODS

This study uses an experimental method with a quantitative approach based on positivistic philosophy to test the effect of the Inquiry Learning and Reciprocal Teaching models on students' critical thinking skills. The study population was all students of MTs Nurul Jannah in the 2024/2025 academic year, with samples of class VIII A (20 students) as the Inquiry Learning group and class VIII B (16 students) as the Reciprocal Teaching group. The study was conducted in the even semester of agustus 2025 at MTs Nurul Jannah NW Ampenan. The research variables consisted of independent variables (X1: Inquiry Learning, X2: Reciprocal Teaching) and dependent variables (Y: critical thinking skills). The research design used was the Matching Only Post-test Only Group Design, with a matching technique based on the equality of class average scores before treatment (Barra Purnama Pradja, 2020).

The instrument used was a descriptive test of critical thinking skills on number pattern material compiled based on indicators of interpretation, analysis, evaluation, and inference, and equipped with an observation sheet for learning implementation. Data were collected through tests and observations, then analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity) and hypothesis tests in the form of t-tests (separate or combined variances) according to sample conditions to determine differences in learning outcomes between groups at a significance level of 5%.

RESULTS AND DISCUSSION

From the results of the critical thinking ability test given to students in class A and class B, data on the test scores of students who were given the inquiry learning model and the reciprocal teaching model were obtained, in this case can be seen in Table 1 below.

Table 1. Critical Thinking Ability Test Results Data for Class A and Class B

No	Data	Eksperimen	Kontrol
1.	Jumlah	1625	1202,5
2.	Number of data	20	16
3.	Minimum Data	75	65
4.	Maksimum Data	87,5	87,5
5.	Mean	81,25	75,1563
6.	Standard deviation	7,09429	6,67512
7.	Varians	50, 3289	44, 5573

Then in the balance test of class A and class B, it was obtained that in class A for the semester exam results it was known that the lowest score was 65 and the highest score was 84 with an average of 78.15, while for class B for the semester exam results the lowest score was 65 and the highest score was 84 with an average of 75. So the difference between class A and class B is 3.15. The average value is obtained from the total number of scores obtained divided by the number of samples of each group.



Ficture 1. Documentation of class A and class B students

Normality Prerequisite Test. Based on the normality test for the Class A mathematics exam results In Class A, the lowest score was 65 and the highest score was 84, with an average of 78.15, a standard deviation of 4.91534, and a variance of 24.1605. Based on the degrees of freedom (dk) = 3, the significance level is 0.05 = 7.82, and we obtain $\chi^2_{hitung} = \chi^2_{7,3004}$ with the testing criteria is If $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ then the data is normally distributed. In other circumstances,

the data is not normally distributed. Based on the test results, it can be concluded that $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel} = \chi^2_{7,3004} < \chi^2_{7,82}$ then the data is normally distributed.

In class B for the semester exam results, it is known that the lowest score is 65 and the highest score is 84 with an average of 75, the standard deviation is 6.33246 and the variance is 40.1. Based on the degree of freedom (dk) = 2. The significance level is 0.05 = 5.99 and it is obtained $\chi^2_{hitung} = \chi^2_{2,0863}$ with the testing criteria is If $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ then the data is normally distributed. In other circumstances, the data is not normally distributed. Based on the test results it can be concluded that $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel} = \chi^2_{2,0863} < \chi^2_{5,99}$ then the data is normally distributed.

Table 2. Normality Test in Experimental Class and Control Class

Characteristics	Experimental class	Control class	Conclusion
χ^2_{hitung}	6,287	2,505	Normally distributed
χ^2_{tabel}	7,82	5,99	$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$
taraf signifikan (α)	5 %		

Homogeneity Prerequisite Test. Based on the results of the semester exam scores of the experimental class and the control group, it was obtained $\bar{X}_1 = 78{,}15$ and $S_1^2 = 24{,}1605$ for the experimental class while for the control class $\bar{X}_2 = 75$ and $S_2^2 = 40{,}1$ The hypothesis to be tested at a significant rate $\alpha = 0{,}05$ for $F_{hitung} = 1{,}6597$ and $F_{tabel} = 2{,}345$. Based on the results of the data analysis above, it was obtained $F_{hitung} < F_{tabel} = F_{1,6597} < F_{2,345}$, then it can be concluded that the sample variance is homogeneous.

Table 3. Homogeneity Test in Experimental Class and Control Class

Characteristics	Experimental class/ Control class	Conclusion
sF_{hitung}	1,129	Normally
F_{tabel}	2,345	distributed
Taraf signifikan (α)	5%	$F_{hitung} < F_{tabel}$

Hipotesis Test. Based on the prerequisite tests conducted, the pooled variance formula will be used. This test is conducted to determine whether the preliminary assumptions or tentative answers formulated in the research hypothesis are accepted or rejected. For more details on the results of the hypothesis test calculations, see Table 4 below.

Table 4. T-test on Experimental Class and Control Class

Karakteristik			H_a
t_{count}	t_{table}	*Interprestasi*	**accepted**
2,543	1,690	$t_{hitung} > t_{tabel}$	

From the results above, the analysis results of the Polled Variance t-test show that the t_{hitung} obtained for the experimental class and control class learning test score data is 2.543. t_{hitung} then converted to the value $t_{tabel} = t_{(0,05;34)} = 1{,}690$ Provided that if $t_{hitung} < t_{tabel}$ then the hypothesis H*a* is rejected and Ho is accepted and if $t_{hitung} > t_{tabel}$then the hypothesis is accepted and rejected with a significance level (α) of 5%. This shows that $t_{hitung} > t_{tabel}$ Or $t_{2,543} > t_{1,690}$ it can be concluded that the hypothesis is accepted and Ha is rejected, this means that the Inquiry Learning and Reciprocal Teaching learning models have an effect on the critical thinking skills.

CONCLUSION

Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that there is an influence of the Inquiry Learning and reciprocal teaching learning models on the critical thinking skills. This can be proven through the analysis of the Polled Varian t-test data obtained a t_count value of 2.534 greater than t_table 1.690 in the experimental class, this means that the critical thinking skills of students who were treated with the inquiry learning model were better than the learning outcomes of students who were treated with the reciprocal teaching learning model (control class).

REFERENCE

Andrini, V. S. (2016). The Effectiveness of Inquiry Learning Method to Enhance Students ' Learning Outcome : A Theoritical and Empirical Review. *Journal of Education and Practice*, *7*(3), 38–42. https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/28416

Andayani, S. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar*. AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2). http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.675

Ardini, S., & Kuntari, S. (2024). *Comparison of Discovery Learning and Reciprocal Teaching Learning Models On Mathematical Critical Thinking*. International Journal of Research in Mathematics Education, 2(2). https://doi.org/10.24090/ijrme.v2i2.11537

Anggraeni, H., Rahayu, S., & Zajuli Ichsan, I. (2018). Pengaruh Reciprocal Teaching Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Pada Materi Sistem Reproduksi. *Biota : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi S3*, 11–12. https://doi.org/10.20414/jb.v11i1.84

Ariningsih, I., & Amalia, R. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran, *1*, 1–

8. https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.511

Barra Purnama Pradja, M. A. F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *2*(2), 159–166. https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i2.5829

Bell, T. (2015). Collaborative Inquiry Learning: Models, Tools, and Challenges. *International Journal Of Science Education*, *32*(3), 349–377. https://doi.org/10.1080/09500690802582241

Indriastuti, N., Sugini, & Anwar, M. (2020). *The influence of reciprocal teaching towards the critical thinking skill improvement.* Indonesian Journal of Disability Studies, 7(2), 255–265. https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.14

Jong, T. de. (2016). Technological Advances in Inquiry Learning. *Journal Education Forum*, *312*(April), 532–533.

Laia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 463. https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021

Lusiyana, A., Rohim, S., & Rohman, F. (2017). Pengaruh Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Berbasis Perangkat Lunak Modellus. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, *1*(2), 65–74. https://doi.org/10.30599/jipfri.v1i2.116

Maghfiroh, F., & Dasari, D. (2023). *Students' mathematical critical thinking through the conceptual change approach.* Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 10(2). https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.62812

Mujtahid, Z., Amna, R., Hidayat, A. T., Dewi, U. M., & Widya. (2023). *Inquiry learning and lesson study activities on improving mathematical critical thinking ability.*Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika, 16(1). https://doi.org/10.24114/paradikma.v16i1.46291

Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Ayatullah, F. (2019). *The influence of the inquiry learning model on students' mathematical critical thinking skill.*Unnes Journal of Mathematics Education, 8(3), 216–223. https://doi.org/10.15294/ujme.v8i3.34640

Putra, P. D. (2021). Implementing Cooperative Learning Model With Open Ended Learning Approach To Increase Students ' Mathematics Learning Outcome Autcome At Grade Iii Sd Negeri 110 Pekanbaru, *5*, 92–97. https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8079

Prasetio, D. A., Sumarmo, U., & Sugandi, A. I. (2018). *Improving student's mathematical*

reasoning and self-concept by using reciprocal teaching. Journal of Innovative Mathematics Learning, 1(3), 283–294. https://doi.org/10.22460/jiml.v1i3.p283-294

Suri, I. R. A., Putri, I. R., & Netriwati. (2020). *Pengaruh pembelajaran reciprocal teaching terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa.* LINEAR: Journal of Mathematics Education, 2(1). https://doi.org/10.32332/linear.v2i1.3206

Wulandary, A. J., Upu, H., & Sappaile, B. I. (2021). *The influence of reciprocal teaching model on students' critical thinking skills in learning systems of inequalities.* Proceedings of the International Conference on Educational Studies in Mathematics. https://doi.org/10.2991/assehr.k.211211.080

Winarso, W., & Hardyanti, P. (2019). *Using reciprocal teaching based on open-ended problems to improve mathematical critical thinking ability.* EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching, 8(1). https://doi.org/10.24235/eduma.v8i1.4632.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 349-360
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Komparasi Media Pembelajaran Konvensional dan Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari

Asri Veronika Zendrato[1*], Edward Harefa[2], Eka Periaman Zai[3], Noveri Amal Jaya Harefa[4]
asriveronika04@gmail.com[1*], edwardharefa@unias.ac.id[2], ekaperiamanzai@unias.ac.id[3], noveriamaljayaharefa@unias.ac.id[4]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[4]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 24 03 2026. Revised: 13 04 2026. Accepted: 25 04 2026.

Abstract : This study aims to analyze and compare the use of conventional and digital learning media on the learning interest of fifth-grade students in the IPAS subject at SD Negeri 077278 Zari-Zari. The research is based on the fact that the variation of media usage has not yet considered learning interest, particularly in schools located in 3T areas. This research uses a descriptive qualitative approach. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation.The results show that conventional learning media are consistent in enhancing and sustaining learning interest due to their active and concrete nature. Meanwhile, digital learning media are effective in triggering initial interest through visual appeal and animations, but they are highly dependent on infrastructure readiness. Therefore, in schools with limited facilities, conventional media are more adaptive and stable in supporting students learning interest in the IPAS subject.

Keywords : IPAS, Learning media, Learning interest.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital terhadap minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Latar belakang penelitian adalah variasi penggunaan media yang belum mempertimbangkan minat belajar, khususnya di sekolah daerah 3T. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional konsisten dalam meningkatkan dan mempertahankan minat belajar karena bersifat aktif dan konkret. Sementara itu, media pembelajaran digital, efektif memicu minat awal melalui daya tarik visual dan animasi, namun sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur. Oleh karena itu, pada sekolah dengan fasilitas terbatas, media konvensional lebih adaptif dan stabil dalam mendukung minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

How to cite: Zendrato, A. V., Harefa, E., Zai,, E. P., & Harefa, N. A. J. (2026). Komparasi Media Pembelajaran Konvensional dan Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari, 9 (2), 349-360.
Copyright © 2026 Asri Veronika Zendrato, Edward Harefa, Eka Periaman Zai, Noveri Amal Jaya Harefa
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Kata Kunci : IPAS, Media pembelajaran, Minat belajar.

PENDAHULUAN

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif (media digital, konten audiovisual, dan sumber daya pendidikan terbuka) dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik, terutama ketika selaras dengan tujuan pedagogis. Media pembelajaran mendukung pembelajaran multimodal, memungkinkan peserta didik memproses informasi melalui teks, visual, audio, dan interaksi (UNESCO, 2023). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia juga menyampaikan bahwa optimalisasi pelaksanaan pembelajaran mendalam pada Kurikulum Merdeka harus didukung dengan media informasi sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, data, atau berita yang mendukung proses belajar-mengajar (Kemendikdasmen, 2025). Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang mendukung proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Beberapa peneliti juga melaporkan hal yang serupa, seperti Wardani et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif meningkatkan pemahaman dan akademik peserta didik sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka dalam konteks kemampuan abad ke-21, penggunaan media pembelajaran digital telah diperkenalkan dan diterapkan di sekolah dasar (Kemendikdasmen, 2025; Putriwan et al., 2025). Media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dinilai mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Harefa, 2026). Peneliti berargumen bahwa tampilan yang menarik, animasi, serta interaksi yang disediakan oleh media digital dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media digital memiliki daya tarik yang jauh lebih kuat karena mampu menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan multisensorik (Harefa, 2025).

Namun, beberapa daerah di Indonesia terutama di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T), proses pembelajaran berbasis digital belum dapat dilakukan secara maksimal sehingga para guru masih mengandalkan media konvensional (Farhatin, 2025; Rakhman et al., 2024). Media pembelajaran konvensional yang juga dapat membantu dalam menciptakan media pembejaran yang kreatif dan menyenangkan. Menurut(Yuniarti et al., 2023), media pembelajaran yang sering digunakan dan masih mudah ditemukan adalah media pembelajaran konvensional karena praktis dalam membuat dan langsung dapat diterapkan untuk dalam

mendukung proses belajar mengajar. Peneliti berargumen bahwa media konvensional masih lebih baik digunakan adalah kemudahan dan kepraktisannya karena tidak bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi, jaringan internet, maupun listrik, terutama di daerah 3T.

Peneliti merangkum bahwa adanya media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, dapat membantu guru memaksimalkan proses transfer informasi dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Namun, beberapa penelitian yang telah dipaparkan bahwa peneliti biasanya hanya fokus dalam aspek peningkatan motivasi belajar (Husna & Supriyadi, 2023; Kusuma Ardi & Desstya, 2023; Mayasari et al., 2021) dan hasil belajar (Farikhatin et al., 2024; Herawati et al., 2022; Murtiyastuti, 2022; Zumrotun & Attalina, 2021). Peneliti menemukan bahwa para ahli (Cents-Boonstra et al., 2021; Li & Eryong, 2022) menyatakan hal fundamental yang perlu diperhatikan oleh para guru saat menerapkan media pembelajaran adalah aspek minat belajar peserta didik.

Peneliti menemukan bahwa dalam proses belajar, minat memainkan peran yang sangat penting. Jika peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, maka sulit untuk diharapkan peserta didik tersebut bisa belajar tekun dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Sebaliknya, jika peserta didik belajar dengan minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, maka hasil yang didapatkan akan lebih baik (Parni & Topik, 2020). Hal ini sejalan dengan Teori Minat Belajar oleh Hidi & Renninger (2006) yang menjelaskan bahwa minat berkembang dalam empat tahap yang dimulai dari ketertarikan sesaat akibat rangsangan eksternal (media), hingga menjadi motivasi internal yang mendalam, menetap, dan mendorong eksplorasi mandiri. Peserta didik yang suka pada pelajaran tertentu akan lebih mudah belajar dan mengerti materi tersebut. Jika materi yang diajarkan sesuai dengan minat peserta didik, maka hasil belajarnya cenderung lebih baik. Jika mereka tidak tertarik pada suatu materi pelajaran, mereka akan kurang semangat dan enggan untuk belajar (Kuway & Wahid, 2023). Untuk mendorong minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka di butuhkan suatu inovasi yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan minat peserta didik, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Permendikdasmen, 2025), salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar dalam struktur Kurikulum Merdeka berdasarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sejak implementasi Kurikulum Merdeka

pada tahun 2022, IPAS muncul dengan menggabungkan konsep antara IPA dan IPS. Secara umum, IPAS diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan terorganisir dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat. Beberapa peneliti telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, namun kebanyakan berfokus pada hasil belajar IPAS (Aliyyah et al., 2021; Fadilah et al., 2025) dan motivasi belajar peserta didik (Ramadhani et al., 2024), tanpa mempertimbangkan aspek minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti yang bertempat di SD Negeri 077278 Zari-Zari, Kecamatan Sitolu Ori, Kabupaten Nias Utara, yang merupakan salah satu daerah 3T di Indonesia (Perpres, 2020), peneliti menemukan variasi media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Sebagian guru tetap menggunakan media konvensional karena dianggap lebih sederhana dan mudah diterapkan, sementara sebagian lainnya memanfaatkan media digital. Para guru memilih media belajar digital karena merasa tidak ingin tertinggal dengan perkembangan teknologi, sedangkan yang lain beranggapan bahwa media konvensional justru masih lebih efektif karena lebih sederhana, minim distraksi, dan lebih stabil digunakan dalam pembelajaran. Para guru menyampaikan bahwa mereka hanya memilih media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, tanpa mempertimbangkan aspek minat belajar peserta didik.

Perbedaan penggunaan jenis media pembelajaran ini memunculkan sebuah fenomena bahwa belum perlu dilakukan studi komparatif yang secara khusus melihat peran media digital dan konvensional dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Komparasi media pembelajaran konvensional dan digital perlu dilakukan karena pemilihan media tidak bisa didasarkan pada asumsi bahwa media digital selalu lebih baik atau media konvensional selalu kurang efektif. Pada kenyataannya, efektivitas media ditentukan oleh kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik materi IPAS, kondisi sekolah, serta karakter peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran menggunakan media konvensional dan digital dalam mata pelajaran IPAS (Creswell, 2022). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Melalui jenis penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti menggali pengalaman, persepsi, dan respon peserta didik maupun guru secara langsung

melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih natural dan kontekstual mengenai proses pembelajaran. Peneliti menjadikan peserta didik pada Kelas V dan guru yang terlibat dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pemilihan subjek dengan pertimbangan (Bouncken et al., 2025) secara umum adalah pada usia Kelas V, yaitu sekitar 10–11 tahun, peserta didik berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal sehingga peserta didik mulai mampu berpikir lebih logis, sistematis, dan dapat memahami hubungan sebab-akibat, tetapi masih membutuhkan dukungan media visual dan pengalaman nyata untuk memperkuat proses belajarnya (Harefa & Gulo, 2024). Adapun jumlah subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 8 (delapan) orang peserta didik Kelas V, 8 (delapan) orang peserta didik Kelas VI, 1 (satu) orang guru Kelas V. Teknik pengumpulan data pada penelilian ini menggunakan observasi non partisipan, wawancara semiterstruktur dan juga dokumentasi serta menggunakan model analisis interaktif dari Miles & Huberman (1994), terdiri atas tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

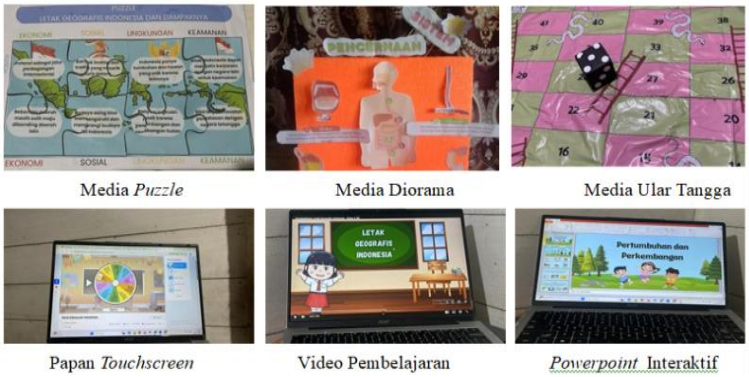
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 077278 Zari-Zari yang beralamat di Desa Hilimbosi, Kecamatan Sitolu Ori, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara, serta secara geografis terletak di 1°23' LU dan 97°29 BT. Penelitian ini berfokus pada kelas V, dengan informan 1 orang guru Kelas V dan 8 orang peserta didik kelas V. Pemilihan informan telah dilakukan secara *purposive sampling*. Delapan peserta didik tersebut dinilai telah mewakili dinamika kelas serta memberikan informasi yang beragam terkait pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional dan digital.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, diperoleh gambaran komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dibaca berulang-ulang, dikodekan, dan dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang memiliki makna serupa. Proses ini menghasilkan beberapa tema

utama, yaitu karakteristik media pembelajaran, jenis dan variasi media, penerapan media dalam pembelajaran, minat dan keaktifan belajar peserta didik, pemahaman materi, kendala penggunaan media, efektivitas media, serta preferensi peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil reduksi data menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional seperti puzzle, diorama, dan permainan edukatif ular tangga merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu kemudahan dalam penggunaan, kepraktisan dalam persiapan, serta tidak bergantung pada jaringan internet maupun perangkat teknologi. Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang terbatas, seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan proyektor, serta gangguan listrik, menjadi alasan kuat mengapa media konvensional lebih dominan digunakan. Di sisi lain, media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, animasi, dan powerpoint interaktif juga telah digunakan oleh guru, namun belum maksimal penerapannya karena keterbatasan fasilitas dan kesiapan teknis yang belum memadai. Meskipun demikian, media digital tetap memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena menyajikan tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Pada tahap penyajian data, hasil analisis ditampilkan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel koding yang menggambarkan hubungan antara kutipan wawancara, kode awal, subtema, dan tema utama. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Guru sudah menerapkan media pembelajaran, salah satu dari media pembelajaran yang di terapkan yaitu diorama, *puzzle*, ular tangga, papan Touchscreen, video pembelajaran, dan *powerpoint* interaktif.



Gambar 1. Media pembelajaran

Hasil wawancara dan observasi memperlihatkan bahwa media pembelajaran konvensional memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui penggunaan media seperti *puzzle*, diorama, dan permainan ular tangga, peserta

didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi dengan teman, serta berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan rasa senang dan antusiasme peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media konvensional yang bersifat konkret dan manipulatif membantu peserta didik dalam memahami konsep IPAS secara lebih nyata dan mendalam, terutama pada tahap perkembangan operasional konkret. Hasil wawancara bersama guru dan peseta didik juga didapatkan bahwa media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, *powerpoint* interaktif, dan papan *Touchscreen* juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam menarik perhatian pada tahap awal pembelajaran.

Penggunaan animasi, gambar bergerak, serta fitur interaktif seperti kuis digital mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, keberlanjutan minat belajar yang ditimbulkan oleh media digital sangat bergantung pada kondisi teknis, seperti kestabilan jaringan internet dan ketersediaan fasilitas pendukung. Ketika terjadi gangguan jaringan atau listrik, proses pembelajaran menjadi terhambat, sehingga minat dan fokus peserta didik cenderung menurun. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media digital memiliki potensi yang besar, efektivitasnya masih sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang bersifat kontekstual.

Tabel 1. Hasil Koding

Kutipan Wawancara	Kode Awal	Subtema	Tema Utama
"Media konvensional lebih konsisten… lebih praktis dan tidak membutuhkan internet." (Guru)	Praktis, tidak bergantung internet, konsisten	Keunggulan media konvensional	Karakteristik Media Pembelajaran
"Saat bermain puzzle saya sering berdiskusi…" (P4)	Diskusi kelompok	Keterlibatan aktif	Minat dan Keaktifan Belajar
"Karena seru, bisa bermain bersama teman…" (P1)	Seru, bermain bersama	Interaksi sosial	Dampak Media terhadap Minat
"Belum maksimal karena fasilitas terbatas dan jaringan tidak stabil…" (Guru)	Fasilitas terbatas, jaringan tidak stabil	Hambatan sarana	Kendala Penggunaan Media Digital
"Saya jadi lebih berani menjawab kalau ada kuis di layar." … (P5)	Interaktif, seperti bermain	Interaktivitas digital	Dampak Media Digital
"Kalau sinyal jelek jadi kurang fokus…" (P7)	Gangguan fokus	Ketergantungan jaringan	Kendala Media Digital
"Menjelaskan dulu, lalu gunakan diorama atau puzzle…" (Guru)	Langkah sistematis	Strategi penerapan konvensional	Penerapan Media konvensional
"Saat media berjalan lancar peserta didik sangat tertarik…" (Guru)	Ketertarikan tinggi	Respon positif digital	Penerapan Media Digital
"Digital menarik perhatian di awal, konvensional lebih stabil…"	Perhatian awal vs stabilitas	Perbandingan karakter media	Komparasi Media

Kutipan Wawancara	Kode Awal	Subtema	Tema Utama
(Guru)			
"Saya melihat dari perhatian, keaktifan bertanya…" (Guru)	Indikator minat	Perhatian dan keaktifan	Indikator Minat Belajar
"Saya lebih fokus kalau ada video animasi…" (P3)	Fokus meningkat	Konsentrasi belajar	Minat Belajar
"Kombinasi keduanya lebih baik…" (Guru)	Kombinasi media	Integrasi media	Efektivitas Media
"Saya menyiapkan alternatif media konvensional…" (Guru)	Alternatif solusi	Strategi mengatasi kendala	Solusi dan Harapan
"Saya ingin media lebih sering digunakan…" (P6)	Harapan peningkatan media	Preferensi peserta didik	Preferensi Media

Lebih lanjut, hasil penyajian data juga menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dapat diamati melalui beberapa indikator, seperti perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, terbukti mampu mempengaruhi indikator-indikator tersebut. Media konvensional cenderung lebih konsisten dalam menjaga minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang langsung dan melibatkan interaksi sosial antar peserta didik. Sementara itu, media digital lebih efektif dalam memicu minat awal, tetapi kurang stabil dalam mempertahankan minat tersebut apabila tidak didukung oleh kondisi teknis yang memadai.

Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti melakukan interpretasi terhadap seluruh temuan yang telah disajikan dengan cara membandingkan, menghubungkan, serta memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional lebih efektif dan konsisten dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Hal ini dikarenakan media konvensional mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, tidak bergantung pada teknologi, serta mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Di sisi lain, media digital memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar, terutama dalam menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang menarik, namun efektivitasnya masih terbatas oleh kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang paling efektif dalam konteks penelitian ini adalah melalui kombinasi antara media konvensional dan media digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS mencakup dua kategori utama, yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional yang dimanfaatkan meliputi buku teks, papan tulis, diorama, *puzzle*, serta permainan edukatif seperti ular tangga. Adapun media digital yang digunakan berupa video pembelajaran, animasi, serta soal interaktif yang ditayangkan melalui proyektor. Media konvensional lebih praktis dalam penggunaannya dan mempertahankan minat belajar dengan memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berinteraksi sosial, serta lebih mudah memahami konsep IPAS. Media digital mampu menarik perhatian pada tahap awal pembelajaran karena memiliki unsur visual dan interaktivitas yang tinggi. Akan tetapi, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas pendukung. Berdasarkan hasil penelitian mengenai komparasi media pembelajaran konvensional dan digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konvensional lebih konsisten dalam meningkatkan minat belajar. Dalam konteks penelitian ini, media digital belum mampu mempertahankan minat belajar secara konsisten.

DAFTAR RUJUKAN

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, *12*(1), 54–72. https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034

Bouncken, R. B., Czakon, W., & Schmitt, F. (2025). Purposeful sampling and saturation in qualitative research methodologies: recommendations and review. *Review of Managerial Science*, *1*, 1–16. https://doi.org/10.1007/s11846-025-00881-2

Cents-Boonstra, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Denessen, E., Aelterman, N., & Haerens, L. (2021). Fostering student engagement with motivating teaching: an observation study of teacher and student behaviours. *Research Papers in Education*, *36*(6), 754–779. https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1767184

Creswell, J. W. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th Editio). SAGE Publications, Inc.

Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Citra Bakti, *12*(1), 56–66. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701

Farhatin, F. (2025). Kesenjangan akses pendidikan digital di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, *3*, 1494–1502. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/16179

Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 9–15. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365

Harefa, E. (2025). Implementasi Pendekatan TPACK Berbantuan Liveworksheet terhadap Motivasi Belajar dan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, *5*, 2015–2025. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20438

Harefa, E. (2026). Perceptions of pre-service elementary teachers toward the use of Artificial Intelligence (AI) in science portfolio creation. *Priviet Social Sciences Journal*, *6*(1). https://doi.org/10.55942/pssj.v6i1.797

Harefa, E., & Gulo, H. (2024). Three-Dimensional Science Animation Implementation and Spatial Ability for Science Concept Reconstruction : A Gender- Based Education Study. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *13*(1), 24–34. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68005

Herawati, G., Bagus, I., Gunayasa, K., & Istiningsih, S. (2022). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Classroom Action Research*, *4*(4), 205–211. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423

Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, *41*(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajeman media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Kemendikdasmen. (2025). Pembelajaran mendalam. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, 1–75.

Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *5*(1), 1–9.

https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934

Kuway, N. P., & Wahid, A. (2023). *Meningkatkan minat peserta didik dalam mata pelajaran IPAS melalui pembelajaran diferensiasi menggunakan bahan ajar digital*. *7*(6), 3869–3877. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6490

Li, J., & Eryong, X. (2022). New directions towards internationalization of higher education in China during post-COVID 19: A systematic literature review. *Educational Philosophy and Theory*, *54*(6), 812–821. https://doi.org/10.1080/00131857.2021.1941866

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173–179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE Publication.

Murtiyastuti, K. Y. (2022). Pengaruh media Powtoon dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. *Journal of Education and Learning Sciences*, *2*(2), 68–76. https://doi.org/10.56404/jels.v2i2.37

Parni, & Topik. (2020). Korelasi minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah swasta semayong tahun pelajaran 2019- 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(1). http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/2108

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, 1 (2025).

Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2020 Tentang Penetapan Daerah Tertinggal Tahun 2020-2024, 1 (2020).

Putriwan, M., Sumarni, S., Elisa, E., Arifin, A. N., & Aisyah, N. (2025). Systematic literature review: Tren penggunaan dan efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan abad ke-21. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(4), 2456–2477. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.2746

Rakhman, P. A., Salsyabila, A., & Nuramalia, N. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, *5*(2), 615–622. https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293

Ramadhani, T. P. L., VK, A. M. V., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *3*(1), 108–115. https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539

UNESCO. (2023). *Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*, 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Journal Education and Technology*, *4*, 84–95. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920

Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2021). Media pembelajaran tutup botol pintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(3), 499–507. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i3.99478

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 361-371
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Penerapan Model Kooperatif *Tipe Giving Question and Getting Answer* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V IPAS di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana

Dwi Cahyani Zega[1*], Indah Wijaya Lase[2], Yaredi Waruwu[3]
dwicahyanizega@gmail.com[1*], indahwijaya@unias.ac.id[2], yarediwaruwu@unias.ac.id[3]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
[1,2,3]Universitas Nias

Received: 25 03 2026. Revised: 18 04 2026. Accepted: 24 04 2026.

Abstract : The progress of a nation begins with a well-developed education system. The purpose of this study is to describe the learning process with the Application of the Cooperative Model of the Giving Question and Getting Answer Type to Improve the Learning Outcomes of Grade V Science in UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana. The type of research used is Classroom Action Research. The research subjects were 21 grade V students. The research instruments in this study included observation sheets, learning outcome tests, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative approaches. The results showed that the average percentage of observation results of learning activities in Cycle I was 60.00% and 80.83% in Cycle II. The percentage of learning achievement recorded for students who actively participated was 59.36% in Cycle I and 85.41% in Cycle II. By using the Cooperative Model of the Giving Question and Getting Answer Type, the average student learning score in Cycle I was 65.56% which was considered satisfactory. In Cycle II, the average student learning outcome reached 85.14% which was considered good. The results of this study conclude that the implementation of the Question-Giving and Answer-Giving Cooperative Model has the potential to improve the learning outcomes of fifth-grade students at the UPTD of SD Negeri 074039 Tandrawana.

Keywords : Cooperative Model, Question-Giving and Answer-Giving, Learning Outcomes.

Abstrak : Kemajuan suatu bangsa berawal dari sistem pendidikan yang berkembang dengan baik. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan proses pembelajaran dengan Penerapan Model Kooperatif *Tipe Giving Question and Getting Answer* Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian murid kelas V yang berjumlah 21 murid. Instrumen penelitian dalam penelitian ini meliputi Lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase rata-rata hasil observasi kegiatan pembelajaran pada Siklus I

How to cite: Zega, D. C., Lase, I. W., Waruwu, Y. (2026). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Giving Question and Getting Answer* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V IPAS di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana, 9 (2), 361-371.
Copyright © 2026 Dwi Cahyani Zega, Indah Wijaya Lase, Yaredi Waruwu
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

sebesar 60,00% dan 80,83% pada Siklus II. Adapun persentase prestasi belajar yang tercatat bagi murid yang berpartisipasi aktif yakni 59,36% pada Siklus I dan 85,41% pada Siklus II. Dengan menggunakan Model Kooperatif *Tipe Giving Question and Getting Answer* diperoleh rata-rata nilai belajar murid pada Siklus I sebesar 65,56% yang dianggap memuaskan. Di Siklus II rata-rata hasil belajar murid mencapai 85,14% yang dinilai baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Kooperatif *Tipe Giving Question and Getting Answer* berpotensi meningkatkan hasil belajar murid kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana.

Kata Kunci : Model Kooperatif, *Giving Question and Getting Answer*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa berawal dari sistem pendidikan yang berkembang dengan baik. Pergeseran Paradigma pendidikan pada kurikulum yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) dan menekankan pada transfer pengetahuan satu arah (ceramah) seringkali dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi (keterampilan abad ke-21). Oleh karena itu pada kurikulum merdeka muncul urgensi untuk mereformasi proses pembelajaran agar lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*) (Hendracipta, 2021). Reformasi ini menuntut adanya kerangka kerja yang sistematis untuk merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang efektif, di sinilah model kooperatif memegang peranan kunci (Lase, 2024). Pembelajaran ini dirancang untuk jenjang Sekolah Dasar yang peserta didiknya masih cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan sederhana (Salamun et al 2023:2). Realitas empiris menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada kurikulum masih menghadapi tantangan serius, terutama yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang cenderung belum optimal karena pendekatan pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik Ghaniem, et al (2021).

Fenomena ini selaras dengan kondisi yang teramati di lapangan khususnya di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis 6 November 2025 di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana, melalui wawancara pendidik kelas V menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang berjumlah 21 murid kemampuan awal atau kemampuan dasar memahami materi konsep pada proses pembelajaran masih rendah, serta banyak peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan setelah diberikan pendidik, apabila pendidik kembali mengingatkan dan menanyakan materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya peserta didik masih belum bisa menjawab

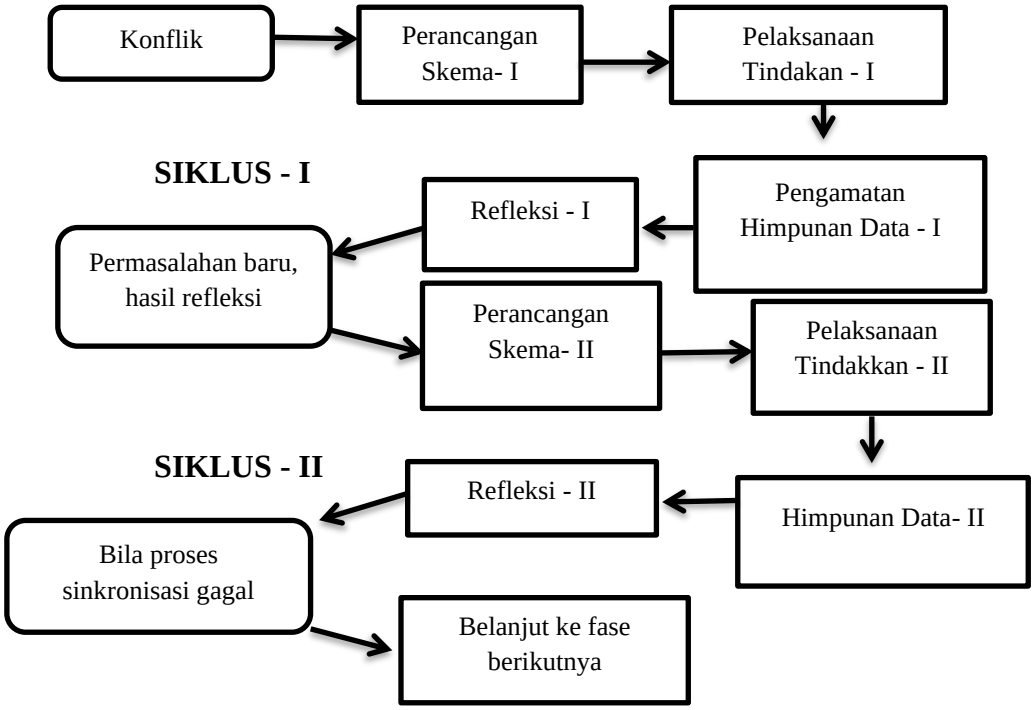
pertanyaan dari pendidik. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, solusi dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut pendidik perlu bertindak kreatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang berpengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* (Amin & Sumendap, 2022).

Berdasarkan penelitian relevan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran di kelas sangat erat kaitannya dengan pengaruh hasil belajar serta kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan pada peserta didik, model kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* secara dinamis melibatkan peserta didik yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Maka penerapan model Kooperatif memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Khairunnisa et al. (2025). Selanjutnya hasil penelitian Azis et al. (2023) pelaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan diterapkannya model bertanya dan memperoleh jawaban. Dari beberapa penjelasan hasil penelitian terdahulu di atas maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Giving Question And Getting Answer* muncul sebagai solusi yang relevan dan potensial. Model ini berlandaskan pada teori konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka tidak hanya menerima pengetahuan tetapi juga berproses untuk bertanya (*giving question*) dan menemukan jawaban (*getting answer)* Rahman., (2021).

Urgensi dari penelitian ini terletak pada peningkatan hasil belajar IPAS kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana sebagai respon langsung terhadap permasalahan rendahnya capaian akademik di sekolah tersebut. Calon peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk secara sistematis menguji dan mengimplementasikan Model Kooperatif Tipe *Giving Question And Getting Answer* untuk melihat sejauh mana model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi praktik pembelajaran IPAS di sekolah UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana. Penelitian ini berfokus pada Model Kooperatif Tipe *Giving Question And Getting Answer* dalam konteks pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana. Jenis penelitian ini paling sesuai untuk menguji intervensi dan melihat peningkatan dalam konteks kelas yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan observasi dan tes hasil belajar untuk mengukur dampak perubahan tindakan model kooperatif terhadap variabel hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini kolaboratif antara pendidik dan peneliti dimana wali kelas sebagai pengamat observer dan peneliti sebagai pelaksana tindakan pengajaran (Widodo, 2021). Lokasi penelitan di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana yang dilaksanakan pada semester genap, subjek penelitian yaitu murid kelas V yang berjumlah 21 murid yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan, objek penelitian yaitu Penerapan Model Kooperatif Tipe *Giving Question and Getting Answer* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS. Setelah data dikumpulkan oleh peneliti akan memberikan penjelasan mengenai hasil dari Siklus I. Dengan mengacu pada pengamatan yang dilakukan selama Siklus, peneliti akan mengevaluasikan apakah tujuan yang ditetapkan sudah berhasil tercapai. Apabila tujuan tersebut belum tercapai, peneliti akan bergerak ke Siklus II. Proses penelitian ini dapat diilustrasikan seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Desain Siklus PTK Kemmis dan McTaggart (Nanda et al., 2021)

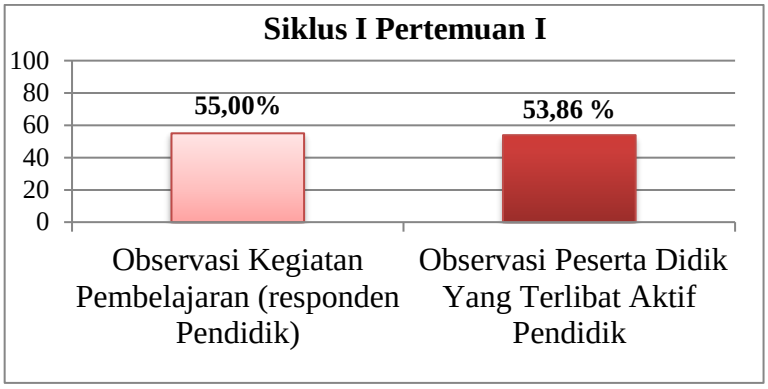
Pengolahan metodologi yang diterapkan dalam studi ini mengintegrasikan sumber data kuantitatif dan kualitatif guna mendapatkan hasil analisis yang komprehensif (Ardiansyah et al., 2023). Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas pembelajaran dan penelitian ini memanfaatkan instrument guna mamantau setiap perkembangan yang terjadi selama intervensi dilakukan. Hasil belajar ditentukan melalui uji coba dengan pilihan ganda. Instrument evaluasi ini terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur capaian akademik murid. Ketuntasan minimal peserta didik

KKTP yaitu 60. Apabila rata-rata refleksi penelitian yang diterapkan pendidik <60% apabila aktivitas penelitian Siklus II menggunakan bahan dari pengajar, >60% maka penelitian aka diteruskan di Siklus II dengan perbaikan yang bertujuan unutk meningkatkan mutu penyampaian dalam kegiatan belajar. Data kualitatif digunakan untuk memotret proses pembelajaran, aktivitas proses pembelajaran oleh pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

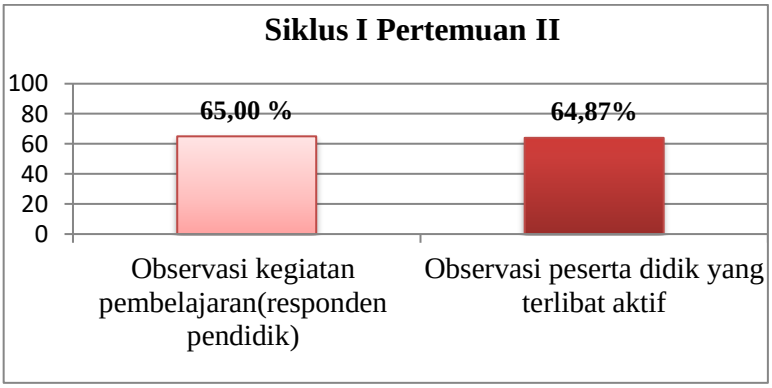
Fase pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan aktivitas belajar. wali kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana berperan sebagai pengamat selama kegiatan belajar berlangsung. Data diambil melalui pengamatan yang dilakukan secara simultan dengan aktifitas belajar-mengajar fase pengamatan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas belajar (tanggapan pendidik) dan keterlibatan aktif murid. Alokasi waktu pada pertemuan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu 2 x 35 menit dan pertemuan kedua 3 x 35 menit total dalam satu siklus I yaitu 5 x 35 menit. Pada kegiatan inti pembelajaran peneliti menyampaikan materi ajar dengan memberikan contoh yang dimiliki peserta didik dilingkungan sekitar, Selanjutnya setelah peneliti memaparkan materi peneliti melakukan penerapan model kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* dengan mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok dan berdiskusi kepada teman sebayanya. Setelah itu, peneliti kembali meluruskan apa yang perlu diluruskan pada materi agar tidak terjadinya kesalahpahaman dan peneliti memberikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan dan diperiksa saat itu juga. Pada tahap selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran peneliti menyampaikan topik materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya, dan peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan menyampaikan salam penutup.

Observasi Siklus I. Tahap pengamatan diintegrasikan secara langsung dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran, wali kelas V di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana berperan sebagai pengamat selama kegiatan belajar berlangsung. Pengamatan dilakukan bersama-sama dengan proses belajar dan dalam penelitian ini fase pengamatan bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai aktivitas belajar (tanggapan pendidik) dan keterlibatan aktif murid. Data dari pengamatan pada sesi pertama dan kedua Siklus I tertera di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

Berdasarkan diagram hasil observasi kegiatan pembelajaran (respon pendidik) pada pertemuan pertama Siklus I ini masih tergolong kurang. Sesuai hasil observasi diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 55,00% dengan kriteria kurang dan Hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 53,86% dengan kriteria kurang. Adapun rincian persentase setiap indikator pada hasil observasi pendidik yang terlibat aktif yaitu : pada indikator "keaktifan dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 52,38%. Berikutnya pada indikator "bekerja sama dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 52,38%. Selanjutnya pada indikator "pemahaman materi saat diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 55,95%. Kemudian pada indikator "presentasi hasil diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 54,76%.

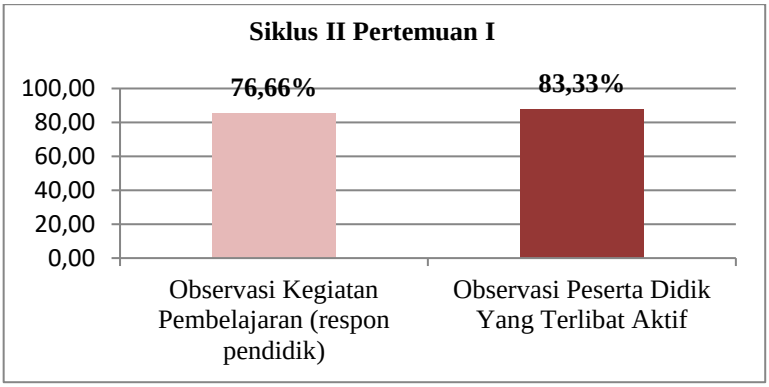


Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran (respon pendidik) pada pertemuan kedua Siklus I ini masih tergolong kurang. Sesuai hasil observasi diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 65,00% dengan kriteria cukup. Hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 64,87% dengan kriteria kurang. Adapun rincian persentase setiap indikator pada hasil observasi pendidik yang terlibat aktif yaitu : pada indikator "keaktifan dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 65,47%. Berikutnya pada indikator "bekerja sama dalam kelompok"

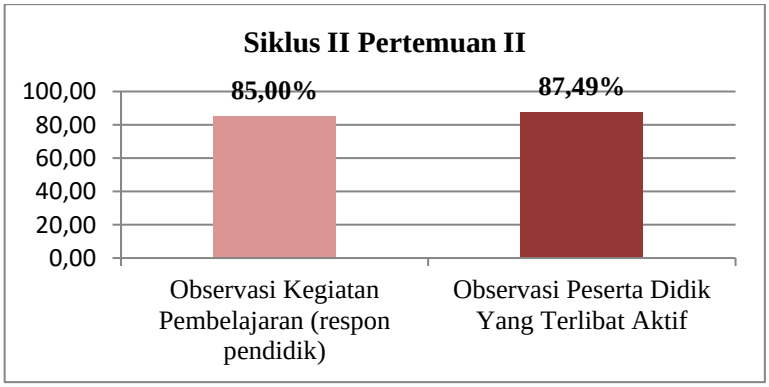
diperoleh persentasenya sebesar 61,90%. Selanjutnya pada indikator "pemahaman materi saat diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 65,47%. Kemudian pada indikator "presentasi hasil diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 66,66%.

Observasi Siklus II. Tahap pengamatan diintegrasikan secara langsung dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Data dari pengamatan pada sesi pertama dan kedua Siklus I tertera di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Visualisasi data Pertemuan Pertama Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran (respon pendidik) pada pertemuan pertama Siklus I ini tergolong baik. Sesuai hasil observasi diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 76,66% dengan kriteria baik. Hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 83,33% dengan kriteria baik. Adapun rincian persentase setiap indikator pada hasil observasi pendidik yang terlibat aktif yaitu : pada indikator "keaktifan dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 85,71%. Berikutnya pada indikator "bekerja sama dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 84,52%. Selanjutnya pada indikator "pemahaman materi saat diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 80,95%. Kemudian pada indikator "presentasi hasil diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 82,33%.



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran (respon pendidik) pada pertemuan pertama Siklus II ini tergolong baik. Sesuai hasil observasi diperoleh persentase hasil pengamatannya yaitu 85,00% dengan kriteria baik. Hasil observasi peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 87,49% dengan kriteria baik. Adapun rincian persentase setiap indikator pada hasil observasi pendidik yang terlibat aktif yaitu : pada indikator "keaktifan dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 91,66%. Berikutnya pada indikator "bekerja sama dalam kelompok" diperoleh persentasenya sebesar 88,09%. Selanjutnya pada indikator "pemahaman materi saat diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 82,14%. Kemudian pada indikator "presentasi hasil diskusi" diperoleh persentasenya sebesar 88,09%. Berdasarkan hasil observasi peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah terlibat aktif selama pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilaksanakan oleh Sengo et al., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif kooperatif *Giving Question And Getting Answer* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, dengan membandingkan nilai sg dan derajat kebebasan maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena Sing 0,000 < nilai 0,05. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan model kooperatif *Giving Question And Getting Answer* sangat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan penelitian relevan berikutnya oleh Putri et al., (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keaktifan belajar peserta didik terlihat dari hasil observasi pada siklus I keaktifan belajar peserta didik 55%. Meningkat pada siklus II menjadi 85,24% kategori sangat baik. Berdasarkan temuan hasil penelitian maka dapat disimpulkan tindakan yang diberikan melalui penerapan model kooperatif *Giving Question and Getting Answer* berhasil dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif *Giving Question And Getting Answer* merupakan model pembelajaran kooperatif yang membantu pendidik sejauh mana tingkat pemahaman materi yang sudah dipahami oleh peserta didik sehingga dengan cara tahapan model pembelajaran ini dalam melibatkan setiap peserta didik dalam proses pembelajaran (Suhelayanti et al., 2023).

Adapun beberapa kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian yang lain dalam bahwa penerapan model kooperatif *Giving Question and Getting Answer* yaitu : 1) Proses pembelajaran lebih aktif, 2) Peserta didik memiliki kesempatan, baik secara individu maupun dalam kelompok, untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. 3)

Pendidik dapat mengevaluasi tingkap pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. 4) Meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya. 5) Pengembangan keterampilan sosial dan kooperatif. 6) Pengalaman belajar yang variatif. 7) Peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *Giving Question And Getting Answer* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran apapun, termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Sesuai hasil penelitian diketahui rata-rata hasil belajar pada Siklus I yaitu 64,04 dengan kriteria cukup dan nilai rata-rata hasil belajar pada Siklus II yaitu 85,46 dengan kriteria baik.

SIMPULAN

Merujuk pada temuan dari rangkaian penelitian ini, penulis merumuskan beberapa poin simpulan utama sebagai berikut : 1) Model pembelajaran dengan pendekatan penerapan penerapan model kooperatif *Giving Question And Getting Answer* di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana menunjukkan persentase rata-rata hasil belajar menurut pengamatan proses pembelajaran (responden pendidik) sebesar 60,00% pada Siklus I dan meningkat menjadi 80,83% pada Siklus II. Sementara itu, persentase murid yang terlibat aktif dalam proses belajar mencapai 59,36% pada Siklus I dan 85,41% pada Siklus II. 2) Implementasi model kooperatif *Giving Question And Getting Answer* di UPTD SD Negeri 074039 Tandrawana menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid pada Siklus I adalah 65,56% yang sudah dikategorikan cukup. Namun pada Siklus II rata-rata hasil belajar murid mencapai 85,14% dan dinilai sangat baik. Selisih antara nilai rata-rata hasil murid dari Siklus I ke Siklus II adalah 19,58% poin persentase.

DAFTAR RUJUKAN

Amalia Fitri Ghaniem, D. (2021). *Buku Paduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V* (R. D. Juwono (ed.)). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan https://buku.kemdikbud.go.id.

Angel Cecilia Sengo, Leonidritiauw, Y. A. H. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (Ipas) Siswa Kelas Iv Sd Negeri 29 Ambon Angel. *Studi, Program Fkip, Pgsd Pattimura, Universitas*, *10*(September), 223–235.

https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33266

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Azis, A., Zali, M., Indriani, F., & Lubis, M. (2023). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *4*(1), 96–108. https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.379

Dr. Amin, S. S. (2022). *Buku 164 Model Pembelajaran Kontemporer* (S. Amalina (ed.)). Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi Jl. Cut Meutia 83 Bekasi Timur Tlp/ Fax. (021) 8808851 e-mail: lppm.unismabekasi@gmail.com.

Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran SD*.

Khorulnnisa, F. (2025). *Pengaruh Penerapan Model Giving Question And Getting Answer (Gqga) Berbantu Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS). *11*(1), 148–155. https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7356

Lase, I. W., Zai, E. P., & Harefa, E. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(3), 14213–14222. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12207

Nanda, I. (2021). *Buku Penelitian Tindakan Kelas unutk Guru Inspiratif* (M. P. . Dr. Adirasa Hadi Prasetyo (ed.)).

Putri, W. Oktalia, Anderson, I., & Doa Restuti, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Ppkn Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, *2*(1), 79–89. https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.27909

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *November*, 289–302. https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076

Salamun, Widyastuti, Iwan, S. (2023). *Buku Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.

Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*

dan Sosial (IPAS) (R. W. & J. Simarmata (ed.); Yayasan Ki). Yayasan Kita Menulis.

Vitiarti. (2022). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Menyusun Kisi- Kisi Soal Pilihan Ganda Melalui Supervisi Akademik Dengan Metode In- House Training. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, *6*, 616–617. https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.68844.

Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif* (Agil Widiatmoko (ed.)). Eiga Media.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 372-381
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa

Fasilitator Zalukhu[1*], Eka Periaman Zai[2], Indah Wijaya Lase[3]
fasilisatorzalukhu@gmail.com[1*], ekaperiamanzai@unias.ac.id[2]
indahwijayalase7@gmail.com[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[1,2,3]Universitas Nias

Received: 03 04 2026. Revised: 17 04 2026. Accepted: 28 04 2026.

Abstract : This research was motivated by the low level of critical thinking skills among fifth-grade students at SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa in the subject of Pancasila Education. This was evident from the lack of initiative in asking questions and the learning mastery level, which was only 56.25% at the initial stage of the study. The purpose of this research was to improve students' critical thinking skills through the implementation of the Problem-Based Learning model. The study employed Classroom Action Research conducted in two cycles, where each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the research were fifth-grade students of SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa. Data collection techniques included observation, critical thinking tests, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative methods by comparing the results of each cycle. The results of the study showed that the implementation of the Problem-Based Learning model significantly improved students' critical thinking skills. This was indicated by an increase in the percentage of learning mastery from 56.25% in the first cycle to 87.5% in the second cycle. Thus, the Problem-Based Learning model is effective as an innovative teaching strategy to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords : Problem Based Learning, Critical Thinking Skills, Elementary School.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang terlihat dari rendahnya inisiatif bertanya serta ketuntasan belajar yang hanya mencapai 56,25% pada tahap awal penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas lima Sekolah Dasar Negeri 071166 Ononamolo Alasa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes kemampuan berpikir kritis, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan membandingkan hasil setiap siklus. Hasil penelitian

How to cite: Zalukhu, F., Zai, E. P., & Lase, I. W. (2026). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa, 9 (2), 372-381.
Copyright © 2026 Fasilitator Zalukhu, Eka Periaman Zai, Indah Wijaya Lase
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

menunjukkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari lima puluh enam koma dua puluh lima persen pada siklus pertama menjadi delapan puluh tujuh koma lima persen pada siklus kedua. Dengan demikian, Model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Kemampuan Berpikir Kritis, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi krusial dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam menghadapi dinamika tantangan abad ke-21. Berpikir kritis bukan sekadar kemampuan mengingat materi, melainkan sebuah proses reflektif yang kompleks untuk mengambil keputusan rasional berdasarkan analisis argumen, evaluasi informasi yang logis, dan penarikan kesimpulan yang akurat. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kompetensi ini menjadi instrumen vital agar siswa tidak hanya menghafal teks kewarganegaraan, tetapi mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara mendalam untuk membentuk karakter warga negara yang cerdas dan bertanggung jawab. Urgensi pengembangan kemampuan ini didasarkan pada kebutuhan siswa untuk mampu membedakan fakta dan opini serta memecahkan masalah sosial di lingkungan sekitar mereka secara bijak.

Namun, kondisi objektif di SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima masih berada pada kategori yang rendah. Hal ini tercermin dari ketidakmampuan siswa dalam memberikan argumen logis sederhana serta rendahnya inisiatif dalam mengajukan pertanyaan yang bersifat kontekstual maupun analitis terkait penerapan nilai-nilai Pancasila. Masalah ini berakar pada dominasi model pembelajaran konvensional yang bersifat searah atau berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa cenderung pasif dan kurang terlatih dalam menghadapi masalah nyata. Kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang mengharapkan profil pelajar Pancasila yang bernalar kritis dengan realitas di kelas menciptakan urgensi untuk melakukan transformasi pedagogis yang signifikan.

Sebagai solusi strategis untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Secara teoritis, model ini berakar pada prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah yang autentik. *State of the art* dalam bidang ini menunjukkan bahwa

model PBL telah banyak diuji; namun, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang mendasar. Penelitian terdahulu oleh Sari dan Sutarto (2021) berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa di sekolah perkotaan, sementara Rahmawati et al. (2022) lebih menekankan pada aspek keterlibatan aktif dan motivasi siswa. Batasan dari penelitian-penelitian tersebut adalah belum menyentuh secara spesifik pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam konteks Pendidikan Pancasila di sekolah dengan akses fasilitas terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berargumen dan menganalisis masalah secara kontekstual di SDN 071166 Ononamolo Alasa.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada upaya spesifik mengintegrasikan langkah-langkah model Berbasis Masalah ke dalam konten Pendidikan Pancasila di daerah pedesaan (Nias), guna melihat dampak nyata terhadap kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan logis dalam keterbatasan sumber daya belajar. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang secara siklis. meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memastikan setiap hambatan belajar dapat diatasi secara bertahap. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang adaptif di tingkat sekolah dasar.

Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang secara siklis, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memastikan setiap hambatan belajar dapat diatasi secara bertahap. Integrasi model ini diharapkan mampu menjembatani keterbatasan akses informasi di daerah terpencil dengan memanfaatkan masalah-masalah kontekstual yang ada di lingkungan sekitar siswa sebagai stimulus utama dalam proses kognitif mereka. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas lima SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif yang adaptif di tingkat sekolah dasar.

Secara teoritis, efektivitas model *Problem Based Learning* dalam memicu nalar kritis didorong oleh lima fase utama yang memaksa siswa untuk keluar dari zona nyaman berpikir tingkat rendah. Menurut teori yang dikembangkan oleh Arends (2012), proses dimulai dari orientasi pada masalah hingga analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, yang mana setiap tahapannya menuntut siswa untuk melakukan interpretasi dan inferensi secara mandiri.

Hal ini sejalan dengan pandangan Ennis (2011) yang menekankan bahwa berpikir kritis adalah refleksi yang masuk akal dan difokuskan pada pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini atau dilakukan. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, model ini membantu siswa mengurai dilema moral dan etika kewarganegaraan, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak lagi dipandang sebagai doktrin mati, melainkan sebagai prinsip hidup yang solutif terhadap tantangan sosial.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh kebutuhan untuk mengevaluasi dampak hambatan geografis dan keterbatasan fasilitas di sekolah pedesaan terhadap efikasi model pembelajaran inovatif. Sebagian besar literatur global, seperti yang diungkapkan dalam studi internasional oleh Hmelo-Silver (2013), menekankan pentingnya kolaborasi kelompok dalam PBL, namun masih sedikit yang membedah bagaimana kolaborasi tersebut terbentuk di tengah masyarakat dengan karakteristik sosiokultural yang kental seperti di Nias Barat. Dengan mengangkat isu-isu lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, penelitian ini berupaya membuktikan bahwa keterbatasan infrastruktur bukanlah penghalang bagi tumbuhnya nalar kritis, asalkan desain instruksional yang digunakan mampu memicu rasa ingin tahu dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi identitas serta tanggung jawab mereka sebagai warga negara secara aktif dan dialektis.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh kebutuhan untuk mengevaluasi dampak hambatan geografis dan keterbatasan fasilitas di sekolah pedesaan pada efikasi model pembelajaran inovatif. Sebagian besar literatur global, seperti yang diungkapkan dalam studi internasional oleh Hmelo-Silver (2013), menekankan pentingnya kolaborasi kelompok dalam PBL, namun masih sedikit yang membedah bagaimana kolaborasi tersebut terbentuk di tengah masyarakat dengan karakteristik sosiokultural yang kental seperti di Nias Barat. Dengan mengangkat isu-isu lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, penelitian ini berupaya membuktikan bahwa keterbatasan infrastruktur bukanlah penghalang bagi tumbuhnya nalar kritis, asalkan desain instruksional yang digunakan mampu memicu rasa ingin tahu dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi identitas serta tanggung jawab mereka sebagai warga negara secara aktif dan dialektis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk mengatasi permasalahan pembelajaran secara situasional di dalam kelas melalui siklus yang sistematis. Fokus utama penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan siswa dalam menginterpretasi masalah, menganalisis argumen, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan fakta yang ada. Ruang lingkup penelitian ini mencakup proses dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa yang berjumlah 16 orang sebagai subjek penelitian utama.

Prosedur penelitian mengikuti model spiral yang terdiri dari empat tahapan integral di setiap siklusnya: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi partisipatif untuk merekam aktivitas belajar, tes tertulis berupa soal uraian berbasis masalah untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, serta dokumentasi kegiatan. Bahan dan alat utama yang digunakan meliputi Modul Ajar kurikulum merdeka dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disusun secara khusus dengan skenario *Problem Based Learning*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggabungkan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif secara naratif. Data kualitatif dari hasil observasi dianalisis melalui tahap reduksi dan penyajian data untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar siswa. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis untuk menentukan persentase ketuntasan klasikal dengan membandingkan perolehan nilai siswa terhadap Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, guna melihat tren peningkatan kemampuan berpikir kritis dari siklus pertama hingga siklus kedua.

Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh kebutuhan untuk mengevaluasi sejauh mana hambatan geografis dan keterbatasan fasilitas di sekolah pedesaan mempengaruhi efikasi model pembelajaran inovatif. Sebagian besar literatur global, seperti yang diungkapkan dalam studi internasional oleh Hmelo-Silver (2013), menekankan pentingnya kolaborasi kelompok dalam PBL, namun masih sedikit yang membedah bagaimana kolaborasi tersebut terbentuk di tengah masyarakat dengan karakteristik sosiokultural yang kental seperti di Nias Barat. Dengan mengangkat isu-isu lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, penelitian ini berupaya membuktikan bahwa keterbatasan infrastruktur bukanlah penghalang bagi tumbuhnya nalar kritis, asalkan desain instruksional yang digunakan mampu memicu rasa ingin tahu dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi identitas serta tanggung jawab mereka sebagai warga negara secara aktif dan dialektis.

Penerapan metode ini secara berkelanjutan bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai sinkronisasi antara teori instruksional dengan realitas sosiokultural di SDN 071166 Ononamolo Alasa. Melalui analisis data yang teliti, penelitian ini diharapkan mampu merumuskan sebuah model praktik terbaik dalam mengimplementasikan *Problem*

Based Learning di sekolah dasar pedesaan, di mana keterbatasan fasilitas justru menjadi stimulus untuk memaksimalkan kreativitas guru dalam mengolah masalah-masalah lokal menjadi sumber belajar yang kaya. Penekanan pada narasi deskriptif kualitatif dalam teknik analisis data memastikan bahwa setiap perubahan kecil pada perilaku kritis siswa, mulai dari cara mereka mengajukan pertanyaan hingga ketajaman dalam menarik kesimpulan, dapat terdokumentasi sebagai bukti nyata efektivitas tindakan. Dengan demikian, keseluruhan prosedur dalam metode penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpul data administratif, tetapi juga sebagai kerangka reflektif untuk membuktikan bahwa pengembangan nalar kritis merupakan hak setiap peserta didik, tanpa terbatas oleh hambatan geografis maupun infrastruktur pendukung lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa menunjukkan transformasi yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning*. Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap tahapannya. Pada pelaksanaan Siklus I, pembelajaran difokuskan pada orientasi siswa terhadap masalah dan bimbingan penyelidikan. Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis, diperoleh data bahwa sebanyak 9 siswa (56,25%) telah mencapai kriteria tuntas, sementara 7 siswa lainnya (43,75%) belum tuntas. Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≥ 75%. Rendahnya hasil pada siklus pertama ini dipengaruhi oleh faktor adaptasi siswa terhadap model baru, rendahnya aktivitas diskusi, serta keterbatasan dalam menganalisis masalah secara mandiri.

Menindaklanjuti temuan tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif, pembagian kelompok yang lebih heterogen, serta penggunaan masalah yang lebih kontekstual. Hasilnya, terjadi peningkatan yang sangat tajam di mana sebanyak 14 siswa (87,5%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 2 siswa (12,5%). Peningkatan ini secara ringkas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Peningkatan
Siklus I	9 Siswa	56,25%	-
Siklus II	14 Siswa	87,50%	31,25%

Peningkatan persentase sebesar 31,25% ini membuktikan efektivitas model pembelajaran Berbasis Masalah dalam mempertajam nalar kritis siswa. Secara teoritis, keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Facione (2015) yang menyatakan bahwa proses berpikir kritis mencakup dimensi analisis, evaluasi, dan inferensi. Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah nyata, yang menurut Arends (2012) dan Hmelo-Silver (2013), memberikan pengalaman belajar bermakna melalui proses investigasi dan kolaborasi tim yang solid. Selain aspek kognitif, terjadi transformasi perilaku belajar siswa yang signifikan. Jika pada Siklus I siswa cenderung pasif dan hanya menunggu instruksi, pada Siklus II mulai terbentuk diskusi dua arah yang dinamis dan peningkatan kepercayaan diri dalam mempresentasikan argumen. Hal ini didukung oleh teori Slavin (2018) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa akan berbanding lurus dengan pemahaman dan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Sari dan Sutarto (2021) serta Rahmawati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa model Berbasis Masalah merupakan strategi unggulan untuk menggeser paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal. Analisis mendalam terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya menyasar hasil belajar akhir, tetapi juga merekonstruksi proses kognitif siswa secara bertahap. Pada Siklus I, hambatan utama yang diidentifikasi adalah kekakuan siswa dalam merumuskan hipotesis awal terhadap masalah yang disajikan, yang berakar pada kebiasaan pembelajaran searah di masa lalu. Namun, melalui intervensi yang lebih intensif pada Siklus II, terjadi pergeseran paradigma berpikir di mana siswa mulai mampu melakukan evaluasi terhadap berbagai solusi alternatif yang ditawarkan dalam kelompok. Hal ini membuktikan bahwa pemberian masalah yang autentik dan dekat dengan realitas sosial siswa di SDN 071166 Ononamolo Alasa mampu memicu rasa ingin tahu (curiosity) yang menjadi motor penggerak utama nalar kritis.

Transformasi kualitatif ini dapat diamati melalui kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan yang logis berdasarkan bukti-bukti yang mereka kumpulkan selama fase penyelidikan mandiri. Keberhasilan transisi dari tingkat ketuntasan 56,25% menjadi 87,50% mencerminkan bahwa siswa telah mampu melampaui level kognitif rendah (menghafal) menuju kemampuan analisis dan sintesis yang lebih kompleks. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, hal ini sangat krusial karena nilai-nilai kebangsaan tidak lagi dipandang sebagai teori abstrak, melainkan sebagai prinsip hidup yang dapat diterapkan secara kritis dalam membedakan fakta dan opini di tengah arus informasi global. Lebih jauh lagi, efektivitas model ini di SD Negeri

071166 Ononamolo Alasa menantang anggapan bahwa keterbatasan infrastruktur di daerah pedesaan menjadi penghalang bagi inovasi pedagogis. Dengan memanfaatkan isu-isu lokal yang relevan, guru berhasil menciptakan ruang diskusi yang dialektis, di mana setiap siswa merasa memiliki tanggung jawab intelektual untuk berkontribusi.

Analisis GAP yang dilakukan menunjukkan bahwa hambatan geografis dapat diatasi melalui desain instruksional yang berfokus pada kolaborasi aktif dan pemberdayaan suara siswa. Temuan ini memperkuat posisi model PBL sebagai strategi yang tidak hanya bersifat teknis instruksional, tetapi juga emansipatoris dalam mengembangkan potensi kemanusiaan siswa secara utuh. Keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir kritis ini pada akhirnya memberikan dampak yang lebih luas terhadap pembentukan dimensi bernalar kritis dalam profil pelajar Pancasila. Kemampuan siswa untuk tidak sekadar menerima informasi secara mentah, tetapi melalui proses penyaringan kognitif yang objektif, merupakan modal utama dalam menghadapi era disrupsi informasi saat ini. Dengan terbiasa memecahkan masalah melalui model PBL, siswa di SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa secara tidak langsung juga mengasah karakter mandiri dan gotong royong melalui aktivitas investigasi kelompok yang intensif. Hal ini membuktikan bahwa luaran dari penelitian ini tidak hanya berhenti pada angka-angka ketuntasan nilai di atas kertas, namun juga pada perubahan pola pikir siswa yang lebih sistematis dan solutif dalam merespons fenomena sosial di lingkungan mereka.

Integrasi antara kecerdasan intelektual dan kematangan karakter ini menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila yang dikemas melalui pendekatan berbasis masalah mampu menciptakan pengalaman belajar yang transformatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dari Siklus I (56,25%) ke Siklus II (87,5%) menunjukkan hasil yang dominan pada aspek kemandirian analisis masalah. Pada Siklus I, siswa masih sangat bergantung pada arahan guru dan buku teks dalam mengidentifikasi masalah sosial. Namun, pada Siklus II, terjadi transformasi signifikan di mana siswa mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan dilema moral yang ada di lingkungan sekitar mereka secara spontan dan logis. Hasil ini memperkuat temuan Sari dan Sutarto (2021) mengenai efektivitas PBL, namun memberikan novelty (kebaruan) yang lebih spesifik.

Jika penelitian terdahulu lebih banyak menonjolkan hasil belajar kognitif di lingkungan urban, penelitian ini membuktikan bahwa di tengah keterbatasan fasilitas sekolah perdesaan, model PBL tetap mampu memicu nalar kritis melalui pendekatan isu lokal yang kontekstual. Perbedaan dominan terletak pada keberhasilan model ini dalam mengubah pola pikir siswa dari pasif-reseptif menjadi aktif-dialektis, sebuah pencapaian yang melampaui sekadar ketuntasan

nilai di atas kertas. Integrasi antara kearifan lokal dalam perumusan masalah dengan langkah-langkah PBL menjadi kunci utama yang membedakan penelitian ini dengan penelitian oleh Rahmawati et al. (2022). Novelty penelitian ini terletak pada efikasi model PBL yang tetap optimal meskipun diterapkan pada sekolah dengan hambatan geografis, membuktikan bahwa kualitas berpikir kritis tidak dibatasi oleh infrastruktur, melainkan oleh ketepatan desain instruksional yang digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 071166 Ononamolo Alasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif melalui lonjakan persentase ketuntasan belajar klasikal dari 56,25% pada Siklus I menjadi 87,5% pada Siklus II, namun juga secara kualitatif melalui kedalaman nalar siswa. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan dan membuktikan bahwa model PBL efektif dalam menjembatani kesenjangan antara teori kewarganegaraan dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Secara substansial, siswa menunjukkan kemajuan pesat dalam indikator berpikir kritis yang meliputi ketajaman menganalisis permasalahan sosial, kemampuan menyusun argumen yang relevan berdasarkan bukti, serta ketepatan dalam menarik kesimpulan secara logis dan mandiri. Transformasi perilaku belajar juga menjadi temuan krusial dalam penelitian ini, di mana terjadi pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Peningkatan aktivitas, keberanian dalam mengemukakan pendapat di depan publik, serta kualitas kolaborasi dalam kelompok yang semula pasif menjadi lebih dinamis, mencerminkan tumbuhnya karakter Profil Pelajar Pancasila yang bernalar kritis. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis yang kuat sebagai referensi bagi pendidik, khususnya di daerah pedesaan, dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) meskipun dalam keterbatasan infrastruktur.

DAFTAR RUJUKAN

Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking*. University of Illinois.

Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.

Hidayat, T., Rahman, A., & Nugroho, A. (2020). The effect of student-centered learning on critical thinking skills. *Journal of Education Research, 14*(2), 120–130.

Hmelo-Silver, C. E. (2013). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review, 25*(2), 235–266. https://doi.org/10.1007/s10648-013-9215-3

Hopkins, D. (2011). *A teacher's guide to classroom research*. New York: McGraw-Hill.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Springer.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis*. Sage.

Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Partnership for 21st Century Skills. (2020). *Framework for 21st century learning*.

Rahmawati, D., Setiawan, B., & Widodo, S. (2022). Implementation of problem-based learning to improve critical thinking skills in elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar, 13*(1), 45–53.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sapriya. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sari, N., & Sutarto. (2021). The effectiveness of problem-based learning in improving students' critical thinking skills. *International Journal of Instruction, 14*(2), 123–138. https://doi.org/10.29333/iji.2021.1428a

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 382-394
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengaruh Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen terhadap Kelayakan Tes dan *Non* Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan

Cindi Anjuani Gultom[1], Octavianty Sihombing[2*], Sovia Elphani Simarmata[3], Yohanna Sitanggang[4], Muhammad Bukhori Dalimunthe[5], Saidun Hutasuhut[6]
cindianjuanigultom@gmail.com[1], sihombingoctavianty10@gmail.com[2*], soviasimarmata@gmail.com[3], yohannasitanggang246@gmail.com[4], daliori86@unimed.ac.id[5], saidun@unimed.ac.id[6]
[1,2,3,4,5,6]Program Studi Pendidikan Ekonomi
[1,2,3,4,5,6]Universitas Negeri Medan

Received: 03 04 2026. Revised: 14 04 2026. Accepted: 29 04 2026.

Abstract : This study aims to analyze the effect of instrument validity and instrument reliability on the feasibility of test and non-test assessments in learning evaluation at SMP Negeri 2 Pangaribuan. High-quality learning evaluation is largely determined by the assessment instruments used; therefore, instruments must meet validity and reliability criteria to produce accurate and trustworthy data. This research employed a quantitative approach with an explanatory research design. The population consisted of teachers and students at SMP Negeri 2 Pangaribuan. Data were collected through questionnaires, documentation, and literature review. Data analysis techniques included validity testing, reliability testing, and regression analysis to determine the relationships among variables. The results indicate that instrument validity has a positive and significant effect on the feasibility of test and non-test assessments in learning evaluation. In addition, instrument reliability also shows a positive and significant effect on the feasibility of assessment instruments. Simultaneously, validity and reliability contribute substantially to the feasibility of test and non-test instruments, indicating that instruments with high levels of validity and reliability are more appropriate for use in learning evaluation. The implications of this study suggest that teachers should pay close attention to validity and reliability aspects when developing assessment instruments to ensure that learning evaluation is conducted effectively and produces accurate data.

Keywords : Instrument validity, Instrument reliability, Instrument feasibility, Learning evaluation.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh validitas instrumen dan reliabilitas instrumen terhadap kelayakan tes dan non-tes dalam evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan. Evaluasi pembelajaran yang berkualitas sangat ditentukan oleh instrumen penilaian yang digunakan, sehingga diperlukan instrumen yang memenuhi kriteria valid dan reliabel agar menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya.

How to cite: Gultom, C. A., Sihombing, O., Simarmata, S. E., Sitanggang, Y., Dalimunthe, M. B., & Hutasuhut, S. (2026). Pengaruh Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen terhadap Kelayakan Tes dan *Non* Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan, 9 (2), 382-394.
Copyright © 2026 Cindi Anjuani Gultom, Octavianty Sihombing, Sovia Elphani Simarmata, Yohanna Sitanggang, Muhammad Bukhori Dalimunthe, Saidun Hutasuhut
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Populasi dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik di SMP Negeri 2 Pangaribuan, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, dan studi literatur. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, serta analisis regresi untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas instrumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap kelayakan tes dan non-tes dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu, reliabilitas instrumen juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kelayakan instrumen penilaian. Secara simultan, validitas dan reliabilitas instrumen memberikan kontribusi yang kuat terhadap kelayakan tes dan non-tes, sehingga instrumen yang memiliki tingkat validitas dan reliabilitas tinggi cenderung lebih layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu memperhatikan aspek validitas dan reliabilitas dalam menyusun instrumen penilaian agar evaluasi pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menghasilkan data yang akurat.

Kata Kunci : Validitas instrumen, Reliabilitas instrumen, Kelayakan instrumen, Evaluasi pembelajaran.

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian integral dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta sebagai dasar pengambilan keputusan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi tidak hanya berperan sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Menurut Suharsimi Arikunto (2013), evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerja tidaknya sesuatu yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan menggunakan instrumen yang berkualitas. Instrumen evaluasi pembelajaran pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis, yaitu tes dan non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, sedangkan instrumen non tes digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik seperti sikap, minat, dan keterampilan.

Menurut Anas Sudijono (2015), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, sedangkan teknik *non* tes digunakan untuk memperoleh data yang tidak dapat diukur melalui tes, seperti observasi, wawancara, dan angket. Oleh karena itu, kedua jenis instrumen ini harus memenuhi standar kelayakan agar hasil evaluasi yang diperoleh dapat dipercaya. Kelayakan suatu instrumen evaluasi sangat ditentukan oleh tingkat validitas dan reliabilitasnya. Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen. Menurut Sugiyono (2017), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah valid,

sehingga dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Selain itu, L. J. Cronbach (1971) menegaskan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan interpretasi terhadap hasil pengukuran. Dengan demikian, instrumen yang tidak valid akan menghasilkan data yang tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya. Selain validitas, reliabilitas juga merupakan aspek penting dalam menentukan kualitas instrumen.

Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi suatu alat ukur. Menurut Arikunto (2013), reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Sementara itu, Nunnally (1994) menyatakan bahwa reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil pengukuran ketika pengukuran dilakukan berulang kali dalam kondisi yang relatif sama. Oleh karena itu, instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang stabil dan dapat diandalkan. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa validitas dan reliabilitas instrumen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas dan kelayakan evaluasi pembelajaran. Instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya terbukti mampu meningkatkan akurasi hasil penilaian serta mengurangi kesalahan pengukuran. Sebaliknya, instrumen yang tidak memenuhi kedua kriteria tersebut berpotensi menghasilkan data yang bias sehingga dapat memengaruhi kualitas keputusan pendidikan yang diambil.

Pada praktiknya di sekolah, termasuk di SMP 2 Pangaribuan, masih ditemukan berbagai kendala dalam penyusunan dan penggunaan instrumen evaluasi, baik tes maupun *non* tes. Guru sering kali menggunakan instrumen tanpa melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas secara sistematis. Hal ini dapat berdampak pada kurang optimalnya fungsi evaluasi sebagai alat ukur yang objektif dan akurat. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh validitas instrumen (X1) dan reliabilitas instrumen (X2) terhadap kelayakan tes dan *non* tes dalam evaluasi pembelajaran. Studi ini mengevaluasi pengaruh validitas dan reliabilitas instrumen terhadap kelayakan tes serta *non*-tes di SMP 2 Pangaribuan secara parsial dan simultan. Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi teoretis sekaligus praktis dalam meningkatkan standar kualitas evaluasi pembelajaran di lingkungan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *explanatory research* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh validitas instrumen dan reliabilitas instrumen terhadap kelayakan tes dan *non*-tes dalam evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional dengan analisis regresi linier berganda, karena penelitian ini melibatkan dua variabel bebas yaitu validitas

instrumen (X1) dan reliabilitas instrumen (X2), serta satu variabel terikat yaitu kelayakan tes dan non-tes (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah 35 guru di SMP Negeri 2 Pangaribuan yang menggunakan instrumen evaluasi pembelajaran, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling atau purposive sampling sesuai dengan karakteristik responden yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket (kuesioner) yang disusun menggunakan skala Likert untuk mengukur persepsi responden terhadap validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen evaluasi pembelajaran. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa instrumen tes dan *non*-tes yang digunakan guru, serta wawancara dilakukan sebagai data pendukung apabila diperlukan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan korelasi *Product Moment* dan diuji reliabilitasnya menggunakan *Cronbach Alpha* untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas. Selanjutnya dilakukan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh secara parsial, uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan, serta koefisien determinasi (R^2) untuk melihat besarnya kontribusi variabel validitas dan reliabilitas terhadap kelayakan tes dan *non*-tes. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya validitas dan reliabilitas instrumen dalam menentukan kelayakan evaluasi pembelajaran.

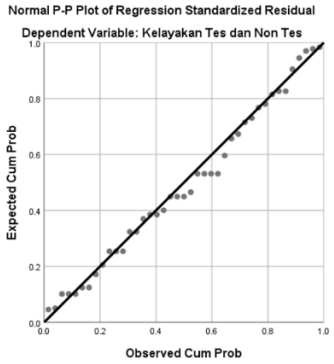
HASIL DAN PEMBAHASAN

Asumsi klasik merupakan serangkaian prasyarat yang harus dipenuhi dalam analisis regresi linier agar model yang dihasilkan bersifat valid, tidak bias, dan dapat digunakan untuk penarikan kesimpulan secara ilmiah. Pengujian asumsi klasik umumnya meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data residual berdistribusi normal, sehingga estimasi parameter menjadi lebih akurat. Uji multikolinearitas digunakan untuk mendeteksi adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen yang dapat mengganggu kestabilan model regresi. Selanjutnya, uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians residual bersifat konstan (homoskedastis), sehingga model tidak mengalami penyimpangan. Sementara

itu, uji autokorelasi bertujuan untuk mengidentifikasi adanya korelasi antar residual pada periode yang berbeda, yang umumnya terjadi pada data *time series.* Dengan terpenuhinya seluruh asumsi klasik tersebut, maka model regresi yang digunakan dalam penelitian dapat dikatakan memenuhi kriteria *Best Linear Unbiased Estimator (BLUE),* sehingga hasil analisis yang diperoleh lebih dapat dipercaya dan memiliki tingkat akurasi yang tinggi dalam menjelaskan hubungan antar variabel penelitian.

Uji normalitas merupakan salah satu tahapan dalam pengujian asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data residual berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengambilan keputusan uji normalitas, digunakan nilai signifikansi sebesar 0,05 sebagai batas acuan. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas P-Plot



Uji Normalitas Kolmogorov. Untuk memastikan bahwa residual dalam penelitian ini berdistribusi mendekati normal, dilakukan uji normalitas. Pengujian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data residual telah memenuhi asumsi normalitas. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi. Hasil dari uji normalitas tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

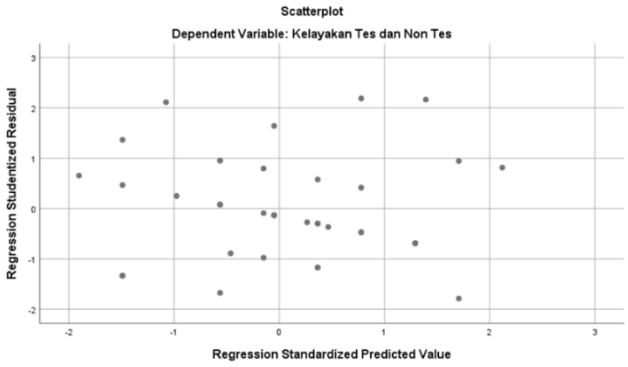
N		**41**
Normal Parameters[a.b]	*Mean*	*.0000000*
	Std. Deviation	*1.13154977*
Most Extreme Differences	*Absolute*	*.102*
	Positive	*.102*
	Negative	*-.047*
Test Statistic		*.102*

Asymp. Sig. (2-taied)	.200[c]

a. Test distribution is Normal
b. Calculated from data
c. Liliefors Significance Correction
d. This is a lower bound of thr significance

Uji heteroskedastisitas merupakan salah satu tahapan dalam pengujian asumsi klasik yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan varians pada residual dalam model regresi. Model regresi yang baik seharusnya memiliki varians residual yang tetap atau disebut homoskedastisitas. Dalam menentukan hasil pengujian, digunakan nilai signifikansi sebesar 0,05 sebagai dasar pengambilan keputusan. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model tidak mengalami heteroskedastisitas. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas. Oleh karena itu, batas signifikansi 0,05 menjadi acuan penting dalam menilai apakah model regresi telah memenuhi asumsi kesamaan varians.

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 3 di atas, analisis heteroskedastisitas melalui *scatterplot* menunjukkan bahwa sebaran titik-titik data bersifat acak dan tidak membentuk pola tertentu. Titik-titik tersebut juga tersebar baik di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan tidak mengalami masalah heteroskedastisitas.

Uji multikolinieritas merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk mendeteksi adanya hubungan yang kuat antar variabel independen dalam model regresi. Adanya multikolinieritas dapat menimbulkan ketidakpastian dalam penaksiran koefisien regresi, meningkatkan nilai standar *error*, serta menurunkan ketepatan model dalam melakukan prediksi, sehingga hasil analisis menjadi kurang reliabel. Oleh karena itu, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antar variabel bebas dalam model regresi (Hutasuhut et al., 2024). Salah satu cara yang umum digunakan dalam menguji multikolinieritas adalah

dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF), di mana nilai VIF ≥ 10 mengindikasikan adanya multikolinieritas yang serius. Selain itu, nilai toleransi juga digunakan sebagai indikator, di mana nilai toleransi yang rendah menunjukkan tingkat multikolinieritas yang tinggi.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

Model		*Unstandrized Coefficients*		*Satndardized Coefficients*			*Collinierity Statistics*	
		B	***Std. Error***	***B***	***t***	***Sig.***	***Tolerence***	***VIF***
1	(Constant)	10.385	5.633		1.844	.073		
	Validitas Instrumen	.192	.195	.149	1.981	.033	.983	1.017
	Reliabilitas Instrumen	.430	.177	.369	2.434	.020	.983	1.017

a. Dependent Variable: Kelayakan Tes dan Non Tes

Berdasarkan table di atas diperoleh nilai *tolerance value* Validitas Instrumen (X1) dan Reliabilitas Instrumen (X2) lebih besar dari 0,10 (>0,10) yaitu sebesar 0,983 begitu juga dengan nilai VIF kedua variabel independent kurang dari 10, yaitu masing-masing bernilai sebesar 1,017, maka dapat disimpulkan model regresi penelitian yang dilakukan tidak terjadi multikolinieritas diantara variabel independent. Untuk menganalisis pengaruh secara simultan antara Gini Ratio yang mencerminkan ketimpangan distribusi pendapatan dan IPM sebagai indikator Indeks Pembangunan Manusia terhadap tingkat kemiskinan di Sumatera Utara selama periode 2012–2025, digunakan metode regresi linier berganda. Regresi linier berganda merupakan pengembangan dari analisis regresi yang digunakan ketika terdapat lebih dari satu variabel independen dalam memprediksi variabel dependen (Rahayu, S., & Hastuti, 2023).

Adapun tujuan penggunaan analisis regresi linier berganda ini adalah untuk mengetahui arah hubungan antar variabel, apakah bersifat positif atau negatif, serta untuk mengestimasi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen yang ada. Hasil analisis ini memberikan informasi yang penting mengenai tingkat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang diteliti.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model		*Unstandarized Coefficients*	
		B	***Std. Error***
1	(Constant)	10.385	5.633
	Validitas Instrumen	.192	.195
	Reliabilitas Instrumen	.430	.117

a. Dependent Variable: Kelayakan Tes dan Non Tes

Dari hasil uji regresi linier berganda pada table 3 *Coefficients*[a] dapat dilihat bahwa diperoleh persamaan dari rumus regresi linier berganda $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$ (Riduwan., 2010) yaiyu $Y = 10{,}385 + 0{,}192\ X_1 + 0{,}430\ X_2$ yang penjelasannya sebagai berikut: 1) (a) merupakan konstanta yang besarnya 10,385 menyatakan bahwa jika variabel independent (Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen) sebesar 0 (nol), maka nilai variabel dependent (Kelayakan Tes dan Non Tes) sebesar 10,385. 2) (b_1) merupakan koefisien regresi dari X_1 sebesar 0,192 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan variabel X_1 dengan asumsi variabel lain (X_2) dianggap konstan maka hal ini akan berpengaruh peningkatan besarnya Y sebesar 0,192. C) (b_2) merupakan koefisin regresi X_2 sebesar 0,430 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan variabel X_2 dengan asumsi variabel lain (X_1) konstan maka hal ini akan berpengaruh peningkatan besarnya Y sebesar 0,430.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menilai apakah hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian dapat diterima atau harus ditolak. Dalam konteks penelitian ini, digunakan dua jenis pengujian, yaitu uji t dan uji F, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas Validitas Instrumen (X1) dan Reliabilitas Instrumen (X2) terhadap variabel terikat Kelayakan Tes dan *Non* Tes (Y), baik secara parsial maupun secara simultan. Uji t digunakan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen berpengaruh signifikan atau tidak signifikan terhadap Kelayakan Tes dan *Non* Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai (t_{hitung}) dan (tabel) pada tingkat signifikansi sebesar 5%. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh hasil uji t yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji T (Parsial)

Model		*Standarized Coefficients* *Beta*	*t*	*Sig.*
1	(Constant)		1.844	.073
	Validitas Instrumen	.149	1.981	.033
	Reliabilitas Instrumen	.369	2.434	.020
a. Dependent Variable: Kelayakan Tes dan Non Tes				

Berdasarkan table di atas, diketahui bahwa variabel Validitas Instrumen (X1) memiliki t_{hitung} sebesar 1,981 dan nilai t_{tabel} diperoleh sebesar 1,68488 dan nilai signifikansi 0,033 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol atau H_o ditolak dan hipotesis alternatif atau H_a diterima, berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara

variabel Validitas Instrumen (X1) terhadap Kelayakan Tes dan Non Tes (Y) dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan. Selanjutnya diketahui bahwa pada variabel Reliabilitas Instrumen (X2) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 2,434 dan nilai t_{tabel} diperoleh sebesar 1,68488 dan nilai signifikansi 0,020 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel.}$ Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol atau H_o ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima, berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel Reliabilitas Instrumen (X2) terhadap Kelayakan Tes dan Non Tes (Y) dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan.

Uji F digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel independen, yaitu Validitas Instrumen (X1) dan Reliabilitas Instrumen (X2), secara simultan terhadap variabel dependen, yaitu Kelayakan Tes dan Non Tes (Y). Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}, dengan derajat kebebasan pembilang sebesar (m−1) dan penyebut sebesar (N−m), di mana N merupakan jumlah sampel dan m adalah jumlah variabel independen. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh hasil uji F yang selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA[a]

Model		*Sum Of Squares*	*df*	*Mean Squares*	*F*	*Sig.*
1	*Regression*	8.589	2	4.294	3.186	.000[b]
	Residual	51.216	38	1.348		
	Total	59.805	40			

a. Dependent Variable: Kelayakan Tes dan Non Tes
b. Predictors: (Constant), Reliabilitas Instrumen, Validitas Instrumen

Berdasarkan table di atas diketahui nilai F_{hitung} pada kolom F yaitu sebesar 3,186 dan nilai F_{tabel} diperoleh sebesar 3,245. Jadi dapat diketahui niai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu 3,186 > 3,245 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis nol atau H_o ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterim. Maka seluruh variabel independent (Validits Instrumen dan Reliabilitas Instrumen) berpengaruh signifikan secara bersamaan terhadap variabel dependent Kelayakan Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model *Summary*

Model	*R*	*R Square*	*Adjusted R Square*	*Std. Error of the Estimate*
1	.379[a]	.144	.739	1.16095

a. Predictors: (Constant), Validitas Instrumen, Reliabilitas Instrumen
b. Dependent Variabel: Kelayakan Tes dan Non Tes

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa koefisien kolerasi pada kolom R sebesar 0,379 dan nilai determinan pada kolom adjusted R *Square* sebesar 0,739

atau sebesar 73,9%. Hal ini menunjukkan bahawa 73,9% perubahan pada variabel Y yang dipengaruhi oleh perubahan variabel X1 (Validitas Instrumen) dan variabel X2 (Reliabilitas Instrumen). Sedangkan sisanya sebesar 26,1 % dipengaruhi oleh faktor lain dari luar variabel Validitas Instrumen dan variabel Reliabilitas Instrumen yang mempengaruhi variabel Kelayakan Tes dan Non Tes dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan.

Validitas dan reliabilitas instrumen merupakan determinan utama dalam menilai kelayakan tes dan non tes pada evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 2 Pangaribuan. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, kedua variabel independen tersebut terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen, yaitu kelayakan instrumen evaluasi. Secara substantif, temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas validitas instrumen akan berimplikasi langsung pada meningkatnya ketepatan alat ukur dalam merepresentasikan konstruk yang diukur, sedangkan reliabilitas instrumen akan memastikan konsistensi hasil pengukuran yang diperoleh. Dengan demikian, kombinasi antara validitas dan reliabilitas menjadi prasyarat esensial dalam menghasilkan instrumen evaluasi yang tidak hanya akurat, tetapi juga konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pada perspektif teoretis, validitas instrumen memiliki kedudukan yang sangat sentral dalam penelitian pendidikan. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Artinya, instrumen yang valid mampu mengukur secara tepat apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi empiris di lapangan. (Arikunto, 2018) menegaskan bahwa validitas merupakan syarat mutlak bagi suatu instrumen agar dapat digunakan dalam penelitian ilmiah. Validitas tidak hanya terbatas pada validitas isi, tetapi juga mencakup validitas konstruk dan validitas kriteria, yang secara keseluruhan menentukan sejauh mana instrumen mampu mengungkap fenomena yang diteliti secara komprehensif dan mendalam.

Sementara itu, reliabilitas instrumen berkaitan erat dengan tingkat konsistensi atau keajegan hasil pengukuran. Menurut . (Arikunto, 2018), reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil yang tetap apabila digunakan dalam pengukuran yang berulang pada kondisi yang relatif sama. Pendapat ini diperkuat oleh (Sudjana, 2017) yang menyatakan bahwa reliabilitas merupakan indikator penting dalam menjamin kestabilan data yang dihasilkan, sehingga hasil evaluasi dapat dijadikan dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan pendidikan. Selain itu, (Anne Anastasi, & Urbina, 1997) mengemukakan bahwa reliabilitas merupakan prasyarat bagi validitas, karena suatu instrumen tidak mungkin memiliki

validitas yang tinggi apabila tidak didukung oleh tingkat konsistensi yang memadai. Hasil uji parsial (uji t) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel validitas instrumen dan reliabilitas instrumen masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelayakan tes dan *non* tes, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan pada kualitas validitas maupun reliabilitas instrumen akan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas instrumen evaluasi pembelajaran. Secara lebih spesifik, validitas instrumen berkontribusi dalam memastikan kesesuaian antara indikator yang diukur dengan tujuan pembelajaran, sedangkan reliabilitas berperan dalam menjaga konsistensi hasil evaluasi sehingga dapat digunakan sebagai dasar penilaian yang objektif.

Hasil uji simultan (uji F) memperlihatkan bahwa validitas dan reliabilitas instrumen secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kelayakan tes dan non tes. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang sinergis dalam membentuk kualitas instrumen evaluasi. Dengan kata lain, keberadaan validitas tanpa didukung oleh reliabilitas, ataupun sebaliknya, tidak akan mampu menghasilkan instrumen yang layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, kedua aspek tersebut harus dipenuhi secara simultan agar instrumen yang digunakan benar-benar memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebagian besar variasi dalam kelayakan tes dan non tes dapat dijelaskan oleh variabel validitas dan reliabilitas instrumen, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Faktor-faktor tersebut meliputi karakteristik butir soal, seperti tingkat kesukaran, daya pembeda, efektivitas pengecoh (distractor), serta aspek teknis lainnya seperti kejelasan bahasa dan kesesuaian dengan indikator pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan (Robert L. Ebel, & Frisbie, 1997) yang menyatakan bahwa kualitas instrumen evaluasi tidak hanya ditentukan oleh validitas dan reliabilitas, tetapi juga oleh kualitas konstruksi butir soal dan kesesuaiannya dengan tujuan pengukuran.

Dari sudut pandang praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menyusun instrumen evaluasi pembelajaran. Proses penyusunan instrumen sebaiknya tidak hanya berfokus pada penyusunan soal, tetapi juga harus melalui tahapan uji validitas dan reliabilitas secara sistematis, baik melalui uji empiris maupun analisis statistik. Selain itu, diperlukan pula kegiatan revisi dan penyempurnaan instrumen secara berkelanjutan agar kualitas instrumen semakin meningkat. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi

juga mampu memberikan informasi yang akurat dan relevan mengenai pencapaian belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat landasan teoretis yang menyatakan bahwa validitas dan reliabilitas merupakan dua pilar utama dalam evaluasi pembelajaran. Keduanya tidak dapat dipisahkan dan harus dipenuhi secara simultan agar instrumen evaluasi dapat dikatakan layak. Oleh karena itu, peningkatan kualitas instrumen melalui pengujian validitas dan reliabilitas merupakan langkah strategis dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan sistem evaluasi pembelajaran yang lebih objektif, akurat, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa validitas instrumen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelayakan tes dan *non-tes* dalam evaluasi pembelajaran. Instrumen yang memiliki tingkat validitas tinggi mampu mengukur kompetensi peserta didik secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga menghasilkan data yang akurat dan dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pendidikan. Dengan demikian, validitas menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kualitas suatu instrumen penilaian. Reliabilitas instrumen juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap kelayakan tes dan non-tes. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang konsisten dan stabil meskipun digunakan dalam kondisi yang sama secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa reliabilitas berperan penting dalam menjamin kepercayaan terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Instrumen yang tidak reliabel cenderung menghasilkan data yang tidak konsisten, sehingga mengurangi kualitas dan akurasi hasil penilaian. Secara simultan, validitas dan reliabilitas instrumen memiliki pengaruh yang kuat terhadap kelayakan instrumen tes dan *non-tes* dalam evaluasi pembelajaran. Semakin tinggi tingkat validitas dan reliabilitas suatu instrumen, maka semakin tinggi pula tingkat kelayakannya untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Aditya, C., & Rahmawati, F. (2025). Pengembangan Pengembangan Instrumen Penilaian Non Tes pada Pembelajaran Berbasis Proyek. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP), 6(2), 583-591. https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1427

Anne Anastasi, & Urbina, S. (1997). *Psychological Testing*. New Jersey.

Aprianiwati, R., Susanti, T., & Nuraida, N. (2020). Instrumen Asesmen bagi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Biologi berbasis PBL (Problem Based Learning). Jurnal BIOEDUIN Program Studi Pendidikan Biologi 10(2). https://doi.org/10.15575/bioeduin.v10i2.12089.

Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asrul, A., Saragih, A., & Mukhtar. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Cronbach, L. J. (1971). Test validation. Dalam R. L. Thorndike (Ed.), *Educational measurement* (2nd ed.). Washington, DC: American Council on Education.

Hermanto, F. Y., dkk. (2022). Validitas instrumen pembelajaran. *Jurnal Profit*.

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

Putriyani, & Mutmainnah. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik. *Jurnal Edumaspul*. https://jurnal.unimen.cloud/maspuljr/article/view/20/18

Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 395-406
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis *Quizwhizzer* pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang Tahun 2026

Amalia Syifana Nur Adila[1*], Romadi[2]
amaliasyifanaa@students.unnes.ac.id[1*], romadi@mail.unnes.ac.id[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Sejarah
[1,2]Universitas Negeri Semarang

Received: 13 04 2026. Revised: 01 05 2026. Accepted: 05 05 2026.

Abstract : This study aims to analyze student needs, develop media, and test its feasibility in supporting student activity. The background of this study is the variety of media in history learning that has not been optimally integrated. This type of research is R&D (Research and Development) research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques were carried out through interviews, conducting media validity tests, materials, and distributing response questionnaires. The results of the average media validity were 91.67% with the category "Very Valid". The average material validity was 100% with the category "Very Valid". Based on the results of the questionnaire, class XI students of SMA Negeri 13 Semarang obtained a percentage of 89% so it was declared "Very Practical". The results of the history teacher questionnaire obtained a percentage of 92% with the category "Very Practical". It can be concluded that Quizwhizzer-based learning media in history learning is declared very valid and practical to be used as an interactive learning medium.

Keywords : Learning Media, Quizwhizzer, History Learning.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, mengembangkan media serta menguji kelayakan dalam mendukung keaktifan peserta didik. Latar belakang penelitian ini adalah variasi media dalam pembelajaran sejarah yang belum terintegrasi secara optimal. Jenis penelitian ini yaitu penelitian R&D (*Research and Development)* model ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution)*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara, melakukan uji kevalidan media, materi dan penyebaran angket respon. Hasil dari rata rata kevalidan media sebesar 91,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Rata rata kevalidan materi sebesar 100% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil angket peserta didik kelas XI SMA Negeri 13 Semarang memperoleh persentase 89% sehingga dinyatakan “Sangat Praktis”. Hasil angket guru sejarah memperoleh persentase 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* pada pembelajaran sejarah dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebaga media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Quizwhizzer*, Pembelajaran Sejarah.

How to cite: Adila, A. S. N., & Romadi, R. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis *Quizwhizzer* pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang Tahun 2026. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 395-406.
Copyright © 2026 Amalia Syifana Nur Adila, Romadi
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi di dalam dirinya. Pendidikan merupakan dasar yang penting untuk membentuk individu yang berpengalaman, bermoral dan berkompetensi (Paling dkk., 2024). Pendidikan merupakan hak seluruh lapisan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan dan negara berkewajiban untuk membiayai pendidikan dasar guna mencerdaskan kehidupan bangsa serta pasal 28C yang menjamin hak setiap warga negara untuk mengembangkan diri melalui pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidup (Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun, 2003). Melalui Pendidikan, manusia diharapkan mendapatkan nilai-nilai yang bukan hanya diwariskan saja tetapi juga dapat diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perjalanan kehidupan manusia dan bangsa di masa lampau yaitu sejarah. Sejarah merupakan gambaran terkait masalalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang diatur secara lengkap dan ilmiah mencakup urutan penjelasan, tafisran dan fakta pada masa tersebut yang menjelaskan mengenai apa yang telah terjadi pada masa itu (Nasda, 2021). Di sekolah pembelajaran sejarah ditujukan agar siswa dapat berpikir secara historis untuk memahami sejarah, dan membantu siswa untuk memahami perspektif yang berbeda dalam narasi sejarah (Miskawi dkk., 2025). Dengan adanya hal tersebut siswa dapat mengembangkan keterampilan untuk berpikir secara kronologis terkait masa lampau. Pembelajaran Sejarah tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada peristiwa peristiwa masa lampau saja, namun sejarah juga memberikan kemampuan pada peserta didik untuk memahami makna dari setiap peristiwa sejarah secara kritis dan konstektual (Muis dkk., 2023). Melalui pembelajaran Sejarah peserta didik diajarkan untuk mengetahui sebab dan akibat, kesinambungan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat akibat dari suatu peristiwa masa lampau.

Namun pembelajaran sejarah seringkali mendapatkan berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang umum ditemukan yaitu penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang variatif. Dalam pembelajaran sejarah, metode ceramah masih banyak digunakan dan dianggap kurang efektif jika digunakan terus menerus dalam pembelajaran karena peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam pembelajara, cenderung pasif dan tidak memahami materi dengan baik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta keterlibatan peserta didik dalam memahami materi sejarah yang sifatnya kronologis dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Berdasarkan kondisi tersebut,

diperlukannya pendekatan yang lebih variatif yang mampu membuat peserta didik dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan adanya inovasi teknologi di era digital menyediakan instrumen strategis bagi para pendidik untuk mewujudkan pradigma pembelajaran yang inovatif, adaptif dan humanis (Puteri dkk., 2025). Teknologi digital dapat digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif seperti melalui video pembelajaran, modul *online*, game edukatif dan penggunaanya (Paling dkk., 2024). Selain itu media digital juga memiliki fleksibelitas karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan peserta didik (Hendra dkk., 2023).

Perkembangan teknologi digital membuat fenomena baru dimana karakteristik murid abad ke-21 yang memiliki literasi teknologi tinggi yang menuntut agar pembelajaran di kelas dapat lebih adaptif dan kreatif (Rahmawati & Suprijono, 2025). Dengan adanya media digital proses pembelajaran berlangsung dapat memberikan kontibusi untuk menciptakan interaksi bermakna, memperluas akses terhadap sumber sumber belajar dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Selain itu pemanfaatan media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi. Menurut Abdul Sakti, (2023) melalui berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi pemahaman siswa pada materi menjadi lebih optimal. Platform digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan *platform* digital yang menyajikan kuis dalam bentuk permainan papan digital yang membuat siswa belajar sambil berma dan terdapat fitur fitur yang membuat siswa berkmpetisi karena adanya poin dan memiliki visual yang membantu siswa untuk terlibat secara aktif (Bella, 2024). Media digital ini dapat digunakan karena merupakan media berbasis permainan secara terstruktur yang menyediakan sistem penilaian otomatis serta dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. (Septiani dkk., 2022). *Platform* ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik karena terdapat visual yang menarik, fitur kompetisi, dan sistem, penilaian otomatis yang mampu menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan tanggal 27 Januari 2026, temuan di lapangan mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal ketika proses pembelajaran sejarah. Guru masih jarang menggunakan media digital karena kendala kompetensi teknologi serta alokasi waktu pendidik ketika membuat media pembelajaran yang variatif. Media yang paling sering digunakan guru

dalam pembelajaran di kelas XI yaitu media *Power point* sedangkan untuk penggunaan media kuis interaktif seperti *Quizwhizzer* belum pernah diterapkan ketika pembelajaran di kelas. Selain itu wawancara dengan salah satu siswa kelas XI menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik apabila materi sejarah dikemas dan disajikan melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan hanya membaca dari buku teks. Peserta didik merasa bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks membuat mereka lebih cepat jenuh dan membuat suasana belajar kurang variatif sehingga mereka membutuhan media digital untuk menunjang keterlibatan aktif dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

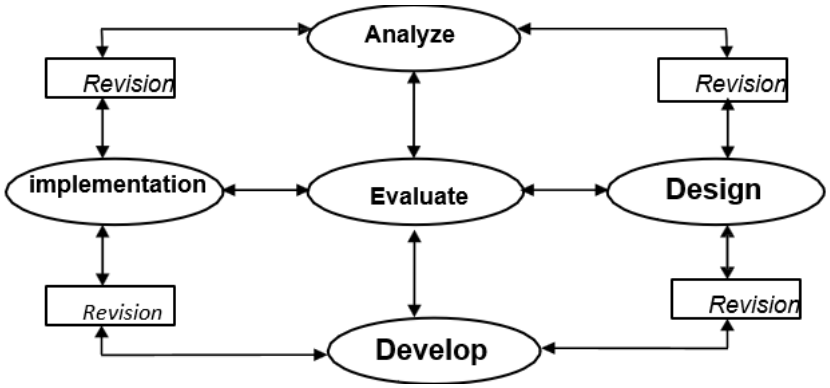
Pada penelitian terdahulu oleh Yunita dkk., (2025) pada jenjang Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media *Quizwhizzer* mampu meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SD karena memiliki visualisasi dan berbasis permainan. Selain itu, penelitian oleh Dewi & Liana, (2024) dan Rahmawati & Suprijono, (2025) secara empiris membuktikan bahwa penggunakan *Quizwhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan keaktifan peseta didik pada mata pelajaran sejarah di tingkat menengah. Meskipun demikian, mayoritas penelitian masih berfokus pada konten kognitif dasar dan belum mengeksplorasi pengembangan media ini untuk materi sejarah yang lebih analitis. Perbedaan penelitian ini dengan kajian terdahulu terletak pada fungsi *Quizwhizzer* yang tidak hanya menjadi alat untuk evaluasi saja, melainkan bisa dimanfaatkan sebagai *digital board game* atau lintasan sejarah. Kebaruan pada penelitian ini mencakup desain visualisasi melalui cava yang menyisipkan sumber sejarah seperti peta dan poster masa pendudukan jepang sebagai stimulus soal Tingkat tinggi (HOTS). Berbeda dengan pengembangan di tingkat sekolah dasar yang menonjolkan aspek hiburan sederhana, penelitian ini menekankan pada konstruksi pemahaman yang kronologis melalui fitur *race game.* Dengan demikian media *Quizwhizzer* ini tidak hanya menguji pemahaman dan hafalan saja tetapi juga mengajak peserta didik untuk belajar dan bermain sambil mengonstruksi pemahaman kronologis secara dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, mengembangkan media pembelajaran *Quizwhizzer* yang sesuai dengan materi sejarah kelas XI serta menguji kelayakan media tersebut melalui validasi ahli dan respon pengguna. Dengan adanya penelitian ini diharapkan media *Quizwhizzer* dapat menjadi alternatif inovasi bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, dan menyenangkan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat mengahsilakan media pembelajaran digital yang aplikatif untuk

meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik serta menjadi refrensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode *Research and Development* (R&D). Menurut Judijanto dkk., (2024) merupakan langkah langkah atau proses yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze (*Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evalution* (Evaluasi).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Pertama *Analyze* (Analisis), peneliti melakukan analisis awal untuk mengidentifikasikan kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Peneliti menganalisis peserta didik, karakteristik materi, analisis kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 13 Semarang. Dengan adanya tahapan ini penelti memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan peserta didik yang sesuai kondisi di kelas XI SMA Negeri 13 Semarang agar produk yang dikebangkan benar benar sesuai. Data diambil dengan mewawancarai guru sejarah dan peserta didik terkait proses pembelajaran sejarah. Kedua *Design* (Perancangan) pada tahap *Design* penyusunan produk pembelajaran dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajar. Pada tahap ini peneliti mulai merancang komponen media digital berbantu *Quizwhizzer* meliputi penyusunan materi, langkah langkah penerapan *Quizwhizzer,* dan penyusunan instrumen kuis digital. Tahap desain media digital terdiri dari pemilihan perangkat lunak yaitu *Quizwhizzer* dan *Canva* serta pemilihan desain yang. Peneliti memberikan 30 butir soal berbentuk pilihan ganda sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu pada tahap ini penelti juga menyiapkan instrument penelitian seperti angket respon peserta didik dan lembar validasi ahli.

Ketiga *Development* (Pengembangan) Tahap ini digunakan untuk membuat dan menyempurnakan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Produk yang telah dikembangkan ini harus melalui proses validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk menilai kelayakan isi, kelayakan design pembelajaran, serta kelayakan materi pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Validator Ahli Media dilakukan oleh Bapak Atno S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah UNNES yang ahli di bidang media pembelajaran. Validator Ahli Materi dilakukan oleh Bapak Dr. R. Soeharso S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Pendidikan Sejarah UNNES. Masukan dari para ahli media dan ahli materi digunakan untuk merevisi produk agar lebih layak digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keempat *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini uji coba lapangan dilakukan kepada 6 siswa kelas XI F1 pada tanggal 4 Februari 2026 sebagai kelompok kecil untuk mengetahu respon siswa pada media digital yang dikembangkan. Uji coba lapangan dilakukan pada 30 siswa XI F2 pada tanggal 5 Februari 2026 untuk menguji kelayakan media pembelajaran kuis digital yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran sejarah yaitu ibu Noor Hikmah Fauziah S.Pd . Peneliti berperan sebagai observer yang memantau interaksi siswa dengan media, dan guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran untuk menjaga kondisi kelas tetap kondusif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media *Quizwhizzer* dan kelas menjai lebih hidup.

Kelima *Evaluation* (Evaluasi) dalam tahap ini dilakukan untuk mengukur efektivitas dan tingkat penerimaan media pembelajaran *Quizwhizzer* di kelas. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik yang mencakup beberapa aspek terkait penggunaan *Quizwhizzer*. Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui validasi instrument oleh ahli serta pengujian kesesuaian intrumen. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan kebutuhan, respon peserta didik, serta tingkat kelayakan produk hasil pengembangan. Teknik pengumpulan, langkah melakukan penelitian digunakan karena tujuannya untuk mengetahui data (Sugiyono, 2024). Persentase kelayakan = $P = \frac{\sum X_{\text{total}}}{\sum X_{\text{maks total}}} \times 100\%$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Rentang persentase (%)	Kriteria kelayakan
81,25% - 100%	Sangat layak
62,50% - 81,25%	Layak
43,75% - 62,50%	Kurang layak
25% - 43,75%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan media digital *Quizwhizzer* ini merujuk model ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 Maret – 10 Maret 2026 di kelas XI F1 dan XI F2 SMA Negeri 13 Semarang. Pengembangan media *Quizwhizzer* dilakukan melalui lima tahap. Tahap analisis berhasil memetakan kebutuhan pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 13 Semarang melalui observasi dan wawancara terhadap guru sejarah dan peserta didik. Pada tahap Desain disusun portotipe media menggunakan aplikasi *canva* dan *Quizwhizzer* yang mencakup 30 butir soal pilihan ganda beserta intrumen validasi untuk ahli media, ahli materi. Pada tahap *Development* menghasilkan produk yang telah dinyatakan valid dan layak oleh pakar media yaitu Bapak Atno, M.Pd. dan Ahli materi yaitu Bapak Dr. R. Soeharso, M.Pd setelah melalui proses revisi. Guna mengetahui validitas media dilakukan oleh validator Dosen Pendidikan Sejarah UNNES. Tabel skala penilaian menunjukkan "sangat layak" dengan persentase 91,67% untuk diujikan kepada kelas XI SMA Negeri 13 Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan. Hasil penilaian ahli media pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Atno S.Pd., M.Pd	55	60	91,67%	Sangat Layak

Selanjutnya pada tingkat kevalidan materi diukur melalui uji ahli dengan Validator Dosen Pendidikan Sejarah dengan menggunakan 5 *skala likert.* Tabel skala penilaian menunjukkan "Sangat layak" dengan persentase 95% namun masih belum optimal dan perlu dilakukan revisi antara lain Materi dan soal yang belum sesuai dengan tingkatan peserta didik serta soal yang belum bervariasi. Hasil penilaian ahli materi pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Dr. R. Soeharso S.Pd., M.Pd	57	60	95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi media dan materi setelah dilakukan perbaikan dan telah mencapai kriteria sangat layak, tahap berikutnya yaitu Implementasi produk. Tahap ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru sejarah SMAN 13 Semarang yaitu Ibu Noor Hikmah Fauziah, S.Pd., melalui uji coba kelompok kecil (Siswa kelas XIF1) pada 4 Februari 2026 serta uji coba lapangan (30 Siswa kelas XIF2) pada 5 Februari 2026 yang menunjukkan peningkatan antusiasme belajar peserta didik. Analisis data responden pada tahap uji coba kelompok kecil dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada 6 peserta didik kelas XI F1. Demi menjaga kerahasian identitas dan privasi responden, nama peserta didik dalam laporan ini hanya

dicantumkan dalam bentuk inisial. Adapun hasil penilaian responden uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata sebesar 79% yang secara rinci disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Responden Kelompok Kecil

No	Nama	Aspek											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	INI	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	43	78,18%
2.	RNA	4	4	5	3	5	3	3	4	5	5	4	45	81,82%
3.	MNM	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	45	81,82%
4.	A	4	4	3	4	4	5	3	3	4	4	5	43	78,18%
5.	AR	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	5	42	76,36%
6	MA	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	44	80%

Data uji lapangan menggunakan angket diberiakan kepada peserta didik setelah menggunakan media digital *Quizwhizzer* yang dilaksanakan pada 5 Februari 2026 oleh 30 peserta didik kelas XIF 2 SMA Negeri 13 Semarang memperoleh nilai 89%. Adanya media ini mendorong keingintahuan peserta didik mengenai materi Pendudukan Jepang di Indonesia bagian Perlawanan Rakyat kepada Jepang. Peserta didik menyukai ketika mengerjakan kuis karena peserta didik merasa sedang berkompetisi dengan temannya.

Tabel 5. Hasil Responden Uji Coba Lapangan

No	Nama	Aspek											Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	JNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	80%
2.	ACN	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	54	98,12%
3.	MAN	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	51	92,72%
4.	ZAP	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	54	98,12%
5.	TPS	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	50	90,90%
6	RA	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	47	85,45%
7.	RSY	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	49	89,09%
8.	JPE	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	46	83,63%
9.	QA	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	53	96,36%
10.	MSP	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	81,81%
11.	FGM	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	54	98,12%
12.	ARK	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	50	90,90%
13.	CA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	44	80%
14.	YD	4	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	47	85,45%
15.	BAK	3	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	45	81,81%
16.	SAR	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	5	44	80%
17.	AAA	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	44	80%
18.	KAQ	5	4	4	3	5	3	4	4	5	5	5	47	85,45%
19.	CAP	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	47	85,45%
20.	MNF	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	48	87,27%
21.	MNM	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	51	92,72%
22.	CP	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	51	92,72%
23.	TCT	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	53	96,36%

24.	GANA	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	54	98,18%
25.	JL	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	48	87,27%
26.	BZA	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	48	87,27%
27.	SHA	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	51	92,72%
28.	YD	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	50	90,90%
29.	FG	5	5	3	5	5	4	5	4	5	4	4	49	89,09%
30.	WA	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	51	92,72%

Analisis data angket respon guru diberikan oleh Guru Sejarah SMA Negeri 13 Semarang yaitu Ibu Noor Hikmah Fauziah., S.Pd dengan memperoleh persentase 92% dan memberikan komentar bahwa media digital *Quizwhizzer* dapat membantu dalam refleksi pembelajaran dan asessmen pembelajaran sejarah. Hasil responden pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Responden Guru Sejarah

Guru	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Noor Hikmah Fauziah., S.Pd	23	25	92%	Sangat Layak

Terakhir pada tahap Evaluasi, efektivitas media diukur melalui angket respon peserta didik dan angket respon guru sejarah yang menunjukkan Tingkat penerimaan yang positif terhadap penggunaan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sejarah di kelas. Jika dilihat dari hasil data, media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi baik dari aspek media atau materi. Tingginya tingkat kelayakan dan penerimaan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 13 Semarang secara komprehensif memperdalam temuan pada beberapa penelitian sebelumnya. Seperti penelitian oleh (Dewi & Liana, 2024) serta (Rahmawati & Suprijono, 2025) telah membuktikan bahwa *Quizwhizzer* berimplikasi terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Jika penelitian terdahulu lebih berfokus pada hasil akhir berupa peningkatan keaktifan peserta didik, sedangkan penelitian kali ini membuktikan bahwa antusiasme secara langsung ditawarkan melalui fitur aplikasi untuk membuat pengalaman interaktif peserta didik. Dengan hal tersebut penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menguraikan faktor penstimulunnya.

Analisis lebih lanjut menunjukkan keunggulan utama pada media digital ini terletak pada fitur *board game* digital yang memungkinkan peserta didik dapat melihat posisi mereka secara virtual di atas papan permainan yang menurut Susanto & Ismaya, (2022) dapat memberikan kepuasan psikologis serta memudahkan pemahaman alur permainan. Keunggulan lainnya terdapat fitur *real team leader board* dan pergerakan avatar yang dapat menciptakan kompetisi sehat antar peserta didik (Alfahmi, 2025). Berbeda dengan platform lain yang hanya menyajikan daftar pertanyaan, *Quizwhizzer* dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus kompetitif (Handayani dkk., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa

untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang tidak monoton perlu adanya teknologi dengan rancangan pedagogis yang tepat. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Febriyanti & Tarunasena, (2021) bahwasakeberhasilan pembelajaran di era digital sangat bergantung pada kreativitas guru dalam mengemas konten pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik generasi saat ini.

SIMPULAN

Proses pengembangan media digital berbasis *QuizWhizzer* pada pembelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 13 Semarang menggunakan model ADDIE. Hasil penilaian dari ahli media dengan persentase sebesar 91,67% "Sangat Valid", Serta kevalidan dari ahli materi sebesar 100% "Sangat Valid". Hasil Presentasi dari Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran digital berbasis *QuizWhizzer* dinyatakan "Sangat Valid". Selain itu rata rata respon peserta didik terkait penggunaan media *Quizwhizzer* mencapai 89% yang dapat dikategorikan "Sangat layak digunakan" serta respon dari guru sejarah dengan persentase 92% dan dinyatakan "Sangat Valid". Capaian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* ini mampu memantik antusias peserta didik ketika Pembelajaran Sejarah belangsung dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan ketika evaluasi atau Asessmen berlangsung di kelas serta menciptakan semangat kompetitif peserta didik. Saran penelitian ini diharapkan guru mengoptimalkan *Quizwhizzer* sebagai alternatif *Asesmen* peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Serta penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas produk terhadap hasil belajar kognitif peserta didik karena penelitian ini masih terbatas pada uji kelayakan dan respon aktif peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219. https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025.

Alfahmi, W. (2025). Penerapan *Quizwhizzer* sebagai Media Pembelajaran berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VIII. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, *3*(6), 172–178. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/16654.

Bella, R. S. S. (2024). *Penggunaan Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa* (Vol. 2) [Universitas Lampung]. http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/96369.

Dewi, S. M., & Liana, C. (2024). Pengaruh *Problem Based Learning* berbasis *Quizwhizzer* terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, *15*(4), 1–10. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63785.

Febriyanti, E., & Tarunasena. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, *10*(2), 147–154. https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891.

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *KRONIK: Journal of History Education and Historiography*, *6*(1), 39–44. https://doi.org/10.26740/kjhi.v6i1.17948.

Handayani, D. F., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Minat Belajar IPAS Siswa dengan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *QUIZWHIZZER* di SDN 02 Negeri Bumi Putera. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 287–301. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27464.

Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (M. K. Efitra, S.Kom. & M. K. Sepriano (ed.)). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (Sepriono & Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Miskawi, Khoirul, A., & Arrasuly Maulana Yusuf, P. H. (2025). Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, *7*(1). https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i1.377.

Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah menjadi Bermakna dengan Pendekatan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, *05*(04), 13484–13497. https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940.

Nasda, E. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan Malaka dengan Menggunakan Metode *Brainstorming*. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *5*(3). https://doi.org/10.24114/jgk.v5i3.26842.

Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S.,

Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital* (M. P. Firman Aziz, S.Pd. & M. P. Yoana Nurul Asri, S.Si. (ed.)). CV. Tohar Media.

Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, *5*(4), 50–55. https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760.

Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh Media *Quizwhizzer* terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 Sma Negeri 1 Balen. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, *16*(3), 17–18. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/71813.

Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14220.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, *5*(1), 104–110. https://e-https://doi.org/10.30605/cjpe.5.1.2022.1583.

Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasiona, Pub. L. No. 20 (2003). https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003

Yunita, S. M., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *XIII*(1), 25–44. https://doi.org/10.33558/pedagogik.v13i1.10212.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 407-416
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu

Dian Purnama Harefa[1*], Eka Periaman Zai[2], Indah Wijaya Lase[3], Famahato Lase[4]
dianpurnamaharefa30@gmail.com[1*], ekaperiamanzai@unias.ac.id[2],
indahwijaya@unias.ac.id[3], famahatolase@unias.ac.id[4]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[4]Program Studi Bimbingan dan Konseling
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 18 04 2026. Revised: 28 04 2026. Accepted: 06 05 2026.

Abstract : This research was motivated by the low learning outcomes of students in science and natural sciences (IPAS) due to the conventional learning model. This study aims to describe the planning and implementation process (implementation) of an effective flipped classroom model in science and natural sciences learning and to analyze and demonstrate improvements in student learning outcomes after the research. The research location was SD Negeri 071028 Luzamanu, Lotu District, North Nias Regency, with 26 fifth-grade students in the second semester of the 2025/2026 academic year. The research method used was Classroom Action Research (CAR). Data collection instruments included observation sheets, documentation, and learning outcome tests. The collection techniques included observation, learning outcome tests, documentation, and field notes. The results showed that the implementation of this model improved science and natural sciences learning outcomes. Before the implementation of the model, the average student score was relatively low, with a completion percentage of 38.4%. After the implementation of the model, the completion percentage increased to 100%.

Keywords : Flipped Classroom, Learning Outcomes, Students.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh model pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan dan pelaksanaan (penerapan) model pembelajaran *flipped classroom* yang efektif dalam pembelajaran IPAS dan menganalisis serta membuktikan adanya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik setelah dilakukan penelitian. Tempat penelitian di SD Negeri 071028 Luzamanu, Kecamatan Lotu, Kebupaten Nias Utara, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V semester II tahun 2025/2026 berjumlah 26 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah Tindakan Kelas (PTK). Instrumen pengumpul data adalah lembar observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan adalah observasi, tes hasil belajar, dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

How to cite: Harefa, D. P., Zai, E. P., Lase, I. W., & Lase, F. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 407-416.
Copyright © 2026 Dian Purnama Harefa, Eka Periaman Zai, Indah Wijaya Lase, Famahato Lase
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Sebelum penerapan model nilai rata-rata peserta didik tergolong rendah dengan persentase ketuntasan 38,4%. Setelah penerapan model, persentase ketuntasan meningkat mencapai 100%.

Kata Kunci : *Flipped Classroom*, Hasil Belajar, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Model *flipped classroom* adalah pendekatan pembelajaran yang mengubah pola belajar tradisional dimana materi diberikan kepada peserta didik untuk di pelajari terlebih dahulu di luar kelas, seperti melalui video atau bahan bacaan secara daring (Kumiawan et al., 2018). Model pembelajaran ini dilakukan di *platform* pembelajaran daring menyiapkan materi pembelajaran, yang menarik dan berkualitas dengan itu peserta didik dapat mengakses secara online video atau bahan ajar pembelajaran. Dengan model pembelajaran *flipped classroom* memberikan ruang keaktifan dan kreativitas peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar kelas jika diperbandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas, sehingga dengan model pembelajaran ini menciptakan peserta didik yang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah (*problem solver*) secara sistematis dan kreatif (Amar, 2024). Sesuai dengan tujuan kurikulum mata pelajaran IPAS yang membangun kemampuan peserta didik dalam mememecahkan masalah melalui penguatan keterampilan ilmiah dan mengarahkan peserta didik untuk menumbuhkan keterampilan inkuiri untuk membantu peserta didik mengenali diri dan lingkungannya serta memperluas pemahaman mereka terhadap berbagai pengetahuan dan konsep yang di pelajari. Tujuan dari model pembelajaran ini untuk meningatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Umar et al., 2025).

Hasil belajar adalah perubahan kompherensif yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran (Helminsyah et al., 2020)**.** Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi tetapi juga pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan yang dibentuk melalui pengalaman belajar. Hasil belajar ini mencerminkan sejauh mana peserta didik menyerap konsep, menampilkan perilaku yang baik, serta mempratikkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu yang memerlukan penanganan mengenai capaian hasil belajar pembelajaran IPAS yang masih rendah. Sebagian besar peserta didik belum berhasil memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah di tentukan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar umumnya bersifat pasif. Dari 26 peserta didik sebanyak 38,4% telah mencapai ketuntasan sedangkan 61,5% peserta

didik belum memenuhi KKTP yang ditetapkan. Waktu pertemuan langsung yang beharga sering kali terpakai oleh pengajar untuk penjelasan materi secara manual dan berpusat pada guru, sehingga jatah waktu bagi kegiatan penguatan, diskusi, dan eksperimen menjadi sangat minim. Situasi ini menunjukkan adanya kesejangan besar antara ekspektasi kurikulum (pembelajaran aktif yang berfokus pada peserta didik) dengan kondisi nyata di ruang kelas.

Berdasar uraian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa masalah ini muncul karena pola atau kerangka pembelajaran dari awal sampai akhir yang digunakan guru kurang tepat dan efektif dalam pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD negeri 071028 Luzamanu yang sudah menerapkan kurikulum merdeka tetapi implementasi yang masih kurang optimal sehingga proses pembelajarannya yang masih belum efektif dalam lingkungan belajarnya. Model pembelajaran *flipped classroom* dapat digunakan peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi dasar terlebih dahulu melalui video atau bahan ajar yang diberikan oleh guru sebelum pertemuan di kelas. *Flipped classroom* ini memberikan peluang kepada peserta didik dapat bertanya atau berdiskusi secara online kepada guru jika ada materi yang masih kurang dipahami dan guru juga bisa memberikan tugas beserta tenggat pengiriman tugas kepada peserta didik melalui *flipped classroom* ini. Dengan hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta didik tetapi juga memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk menggunakan atau mengoperasikan alat elektonik mereka dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart dalam buku Pahleviannur et al., (2022) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelaahan atau inkuiri yang dilakukan melalui refleksi diri oleh para peserta kegiatan pendidikan, seperti guru atau kepala sekolah, dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan rasionalitas dan kebenaran praktik-praktik sosial. Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 071028 Luzamanu, Desa Hiligeo Afia, Kecamatan Lotu, Kebupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu tahun pembelajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan adalah observasi, tes hasil belajar, dokumentasi dan catatan lapangan.

Instrumen pengumpul data adalah lembar observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi yang di pakai adalah lembar observasi untuk guru dan peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh data berupa kegiatan peneliti sebagai guru yang dilakukan oleh observer yakni guru pengamat mata pelajaran IPAS dan kegiatan peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berupa data-data yang di butuhkan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian di lapangan yang di perlukan dan digunakan saat melakukan tindakan. Sedangkan tes hasil digunaka untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi IPAS. Analisis data pada penelitian ini berupa informasi hasil olah data, mengelompokan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data. Sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data Kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5 SD Negeri 071028 Luzamanu berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Temuan ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik pada tes hasil belajar, di mana nilai rata-rata setelah penerapan model lebih tinggi dibandingkan sebelumnya, serta distribusi nilai yang lebih baik pada kategori baik sekali. Peningkatan tersebut tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencakup aspek pemahaman konsep, kemampuan analisis, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah tentang penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu. Berdasarkan pada analisis data dari lembar observasi peneliti, lembar observasi peserta didik yang terlibat aktif dan tes hasil belajar, yang mencatat proses secara pertemuan per-siklus. Pada hasil observasi dengan analisis dan pengelolaan data mengalami peningkatan setiap siklusnya.

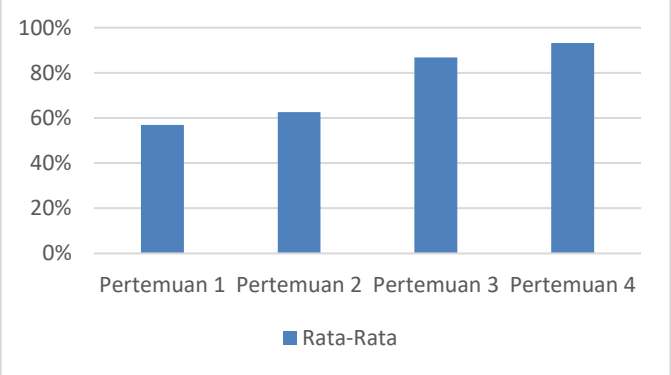
Tabel 1. Persentase Lembar Observasi Guru/Peneliti Pada Siklus I

Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Total	Presentase
I	36	60	60%
II	40	60	66,66%
	Rata-Rata		63,66%

Tabel 2. Persentase Lembar Observasi Guru/Peneliti Pada Siklus II

Pertemuan	Skor Perolehan	Skor Total	Presentase
I	49	60	81,66 %
II	57	60	95 %
	Rata-Rata		88,33 %

Berdasarkan rata rata persentase pada siklus I dan siklus II maka kenaikan persentasenya dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Lembar Observasi Guru/Peneliti

Untuk lebih rinci akan dilakukana sesuai dengan lembar observasi peneliti/guru maka diperoleh hasil pada siklus I pertemuan I persentasenya sebesar 60%, sementara pada pertemuan II mengalami peningkatan persentasenya menjadi 66,66%. Oleh karena itu maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki dan menyempurnakan kelamahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan sebelumnya. Oleh karena itu maka pada siklus II pertemuan I mengalami kembali peningkatan maka di peroleh hasil persentase sebesar 81,66%, dan pada pertemuan II di peroleh persentase sebesar 95 %. Lembar observasi peserta didik yang terlibat aktif. Kedua, hasil pengelolaan dan analisis data pada setiap item dalam lembar observasi peserta didik yang terlibat aktif ini juga mengalami peningkatan setiap pertemuan dalam siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Pengelolaan Lembar Observasi Peserta didik Siklus I

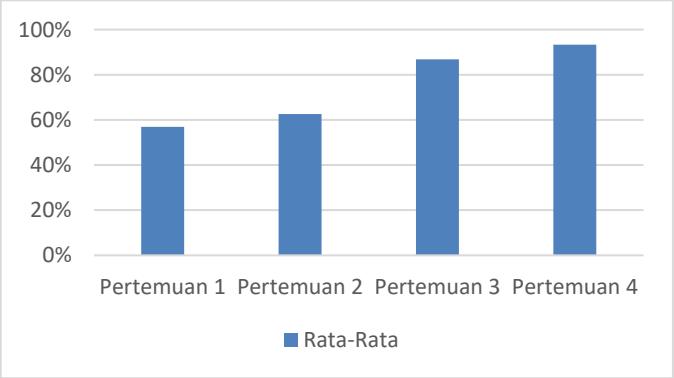
No.	Item	Skor		Presentase	
		Pert I	Per II	Pert I	Per II
1.	Fase *Pra-Class* (Kesiapan di Rumah)	51	56	49,03%	53,84%
2.	Fase *In-Class* (Keaktifan di Kelas)	65	70	62,5%	67,30 %
3.	Keaktifan Dalam Kerja Kelompok	61	66	58,65%	58,65%
4.	Pemahaman materi	60	72	57,69%	57,69%
	Rata-Rata Presentase			56,96%	62,55%
	Rata-Rata Presentase Siklus I			59,75%	

Tabel 4. Hasil Pengelolaan Lembar Observasi Peserta didik Siklus II

No.	Item	Skor		Presentase	
		Pert I	Per II	Pert I	Per II
1.	Fase *Pra-Class* (Kesiapan di Rumah)	93	97	89,42 %	93,26 %
2.	Fase *In-Class* (Keaktifan di Kelas)	90	97	86,53 %	93,26 %
3.	Keaktifan Dalam Kerja Kelompok	82	96	78,84 %	92,30 %

4.	Pemahaman materi	96	98	92,30 %	94,23 %
	Rata-Rata Presentase			86,77 %	93,26 %
	Rata-Rata Presentase Siklus II			90%	

Berikut akan diberikan gambaran persentase kenaikan keterlibatan peserta didik pada diagram batang di bawah ini.

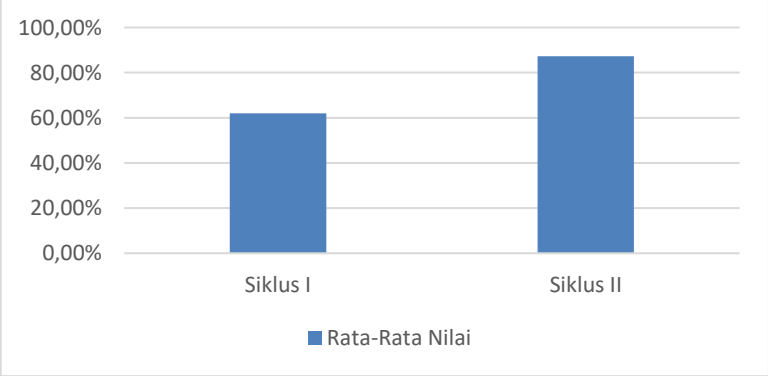


Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Lembar Observasi Peserta Didik

Berdasarkan pengelolaan dan analisis data lembar observasi peserta didik maka di peroleh hasil persentase yang terlibat aktif pada setiap pertemuan setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I di peroleh hasil persentase sebesar 56,96%, sementara pada pertemuan II diperoleh persentase yakni sebesar 62,55%. Karena persentasenya masih belum memenuhi maka penelitian ini di lanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I maka dipereloh peningkatan dari pada pertemuan sebelumnya persentasenya sebesar 86,77 % dimana peserta didik terlibat aktif pada pertemuan ini namun masih ada yang perlu di perbaiki lagi pada pertemuan selanjutnya, oleh karena itu pada pertemuan II berhasil memperbaiki dan meingkatkan kelemahan pada pertemuan sebelunya dimana di peroleh hasil presentsaenya sebesar 93,26 %. Berlandasan dengan hasil observasi maka penerapan model pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik dan optimal karena adanya peningkatan setiap siklus kemampuan peneliti dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam di luar kelas maupun dalam kelas. Peningkatan tersebut tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencakup aspek pemahaman konsep, kemampuan analisis, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

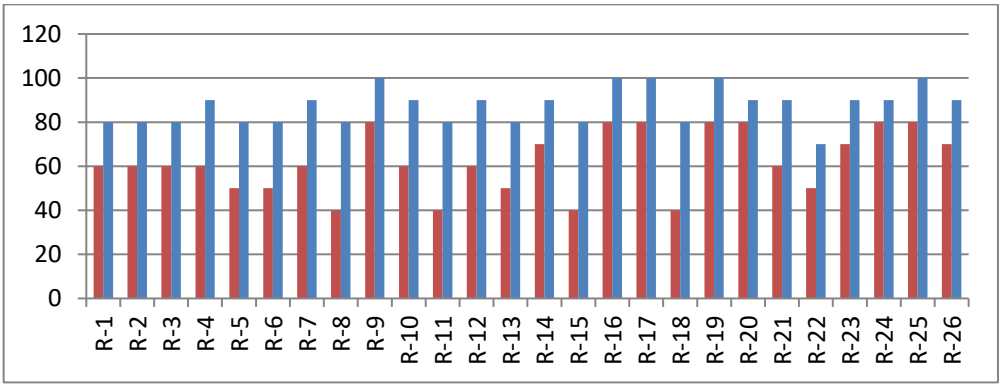
Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam II siklus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik baru mencapai 61,92% dengan persentase ketuntasan

klasikal sebesar 38,46%. Presentase tersebut masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 70%. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan perbaikan khususnya dalam tahap penerapan awal model *flipped classroom* serta pemberian intruksi kepada peserta didik yang tepat dalam proses pembelajaran mandiri di luar kelas. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 87,30% dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Pencapaian ini telah melampaui target ketuntasan yang telah ditetapkan sebelumnya. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua berupa penyempurnaan video pembelajaran, diskusi di kelas, serta pemberian bimbingan yang lebih intensif berhasil mengoptimalkan potensi model *flipped classroom* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan ketercapaian kompetensi peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu. Berikut diagram peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II (sesuai table 4.5 dan table 4.10)



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar

Di bawah ini juga penjelasan perbedaan nilai setiap peserta didik dalam siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Diagram Nilai Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Keterangan : Warna merah = Siklus I
Warna biru = Siklus II

Menurut Bergmann & Sams, (2023) Model *flipped classroom* mengarahkan peserta didik mempelajari materi dasar melalui video di rumah dengan kecepatan sendiri, sehingga waktu di kelas digunakan untuk diskusi, praktik, dan pemecahan masalah. Penulis menyebutkan bahwa peserta didik mereka belajar lebih dalam dari sebelumnya dan menjadi pembelajar mandiri. Ini mengubah peserta didik dari pasif menjadi aktif, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka peneliti menyimpulkan bahwa temuan dalam penelitian ini sejalan dengan teori yang di kemukakan oleh beberapa ahli tentang penerapan model pembelajaran *flipped classroom*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasi penelitian yang telah dilaksanakan bahwa perencanaan dan pelaksanaan model pembelajaran Flipped Classroom dapat berjalan efektif dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu dengan langkah-langkah yang terstruktur, yaitu penyediaan materi pembelajaran (video pembelajaran) untuk dipelajari secara mandiri di rumah, serta peneglolaan waktu secara efektif pada pembelajaran tatap muka di kelas untuk kegiatan diskusi, praktik dan eksperimen sederhana. Pelaksanaan ini berjalan lancar dengan persiapan yang baik dari guru dan dukungan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 071028 Luzamanu. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dan pencapaian ketuntasan belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum penerapan model tersebut. Model ini efektif karena mendorong keterlibatan peserta didik dan memaksimalkan interaksi di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

Agirman, N., & M. Hanifi ercoskun. (2022). History of the Flipped Classroom Model and Uses of the Flipped Classroom Concept. *Jurnal Internasional Kurikulum Dan Studi Instruksional*, *12*(1), 71–88. https://doi.org/10.31704/ijocis.2022.004

Amar, F. R. (2024). Implementasi Model *Flipped Classroom* berbasis Video Animasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Muhadatsah Siswa Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(4), 19436–19445.

https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i3.51091

Bergmann, J., & Sams, A. (2023). *Flip Your Classroom* (V. Witte, L. Laflamme, L. Hein, V. H. Perry, K. McGovern, & B. DeWilde (eds.); Revised Ed). International Society for Technology in Education (ISTE) dan Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). Portland, Oregon dan Arlington, Virginia.

Cahaya, S., Ananda, D., & Salim, A. (2024). Tinjauan Literatur Sistematik Tentang Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap Kemandirian Belajar Siswa. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 7(6), 5269–5274. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4465

Dewi, Z. R., & Sunarni. (2024). Peran Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka : Adaptasi dan Transformasi di Era Digital. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, *4*(1), 9–14. https://doi.org/10.30872/jimpian.v4i1.2916

Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatakan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(1), 91–98. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/download/843/853

Giawa, P. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi-Ipa Di Sma Negeri 1 Ulususua. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *5*(1), 70–84. https://doi.org/10.57094/tunas.v5i1.1811

Helminsyah, Fuad, Z. Al, Aprian, S., Agustina, & Melva. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa Volume*, *7*(2), 252–265. https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1155

Juanda, D. A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Grup Penerbitan Cv Budi Utama.

Kumiawan, E. H., Wulandari, S., & Muchyidin, M. S. (2018). *Flipped Classroom*. CV. Pustaka Media Guru.

Marisa, Sukmawati, Ningsih, A. M., & Hutauruk, L. N. (2025). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Pada Materi Sistem Pencernaan*. *5*(2), 116–123. https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5287

Metzvioleta. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(5). https://doi.org/10.59141/japendi.v6i5.7833.

Muhlis Ahmad, Logowo, P., & Muchlisahmad. (2023). Hybrid Learning : Model Pembelajaran Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *18*, 26–31. https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/download/2126/1368/

Murtiningrum, W., Untari, M. F. A., & Nafiah, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 1 Ngalian Kabupaten Wonosobo. *Majala Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(1), 11–24. https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v11i1.8870

Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). *Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak*. *6*(1), 99–106. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 417-427
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Literasi Lingkungan berbasis Potensi Lokal Pantai Pidakan di Wilayah Pacitan Timur

Siti Nurhayati[1*], Ezif Rizqi Imtihana[2]
sitisitinurhayati860@gmail.com[1*], ezifrizqi@isimupacitan.ac.id[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
[1,2]Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

Received: 12 04 2026. Revised: 26 04 2026. Accepted: 12 05 2026.

Abstract : This study aims to analyze the environmental literacy level of students at an Islamic Elementary School (Madrasah Ibtidaiyah) based on the local potential of Pidakan Beach in East Pacitan. Environmental literacy is assessed based on five indicators, namely environmental knowledge, environmental awareness, environmental behavior, awareness of local potential, and environmental thinking skills. This study uses a quantitative approach with a descriptive-analytical design. The research subjects were 50 fifth-grade students selected using a purposive sampling technique. The data collection technique used a questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using descriptive statistics with the help of SPSS. The results showed that the level of environmental literacy of students was in the very high category with an index of 81.8%. In detail, the environmental thinking skills indicator obtained the highest score (84.5%), followed by environmental knowledge (82.25%), awareness of local potential (81.875%), and environmental behavior (81.375%), while the environmental awareness attitude indicator obtained the lowest score (79.125%) although still in the high category. These findings indicate that local potential-based learning is effective in improving students' environmental literacy, particularly in cognitive and thinking skills. However, strengthening attitudes still needs to be improved through habituation and ongoing involvement in environmental activities. Therefore, the utilization of local potential as a learning resource needs to be systematically developed to support the holistic strengthening of environmental literacy.

Keywords : Environmental Literacy, Local Potential, Science Learning.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah berbasis potensi lokal Pantai Pidakan di wilayah Pacitan Timur. Literasi lingkungan dikaji berdasarkan lima indikator, yaitu pengetahuan lingkungan, sikap peduli lingkungan, perilaku lingkungan, kesadaran potensi lokal, dan keterampilan berpikir lingkungan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif-analitik. Subjek penelitian berjumlah 50 peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi

How to cite: Nurhayati, S., & Imtihana, E. R. (2026). Analisis Literasi Lingkungan berbasis Potensi Lokal Pantai Pidakan di Wilayah Pacitan Timur. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 417-427.
Copyright © 2026 Siti Nurhayati, Ezif Rizqi Imtihana
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

lingkungan peserta didik berada pada kategori sangat tinggi dengan indeks sebesar 81,8%. Secara rinci, indikator keterampilan berpikir lingkungan memperoleh nilai tertinggi (84,5%), diikuti oleh pengetahuan lingkungan (82,25%), kesadaran potensi lokal (81,875%), dan perilaku lingkungan (81,375%), sedangkan indikator sikap peduli lingkungan memperoleh nilai terendah (79,125%) meskipun masih dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis potensi lokal efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan peserta didik, terutama dalam aspek kognitif dan keterampilan berpikir. Namun, penguatan pada aspek sikap masih perlu ditingkatkan melalui pembiasaan dan keterlibatan dalam aktivitas lingkungan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar perlu dikembangkan secara sistematis untuk mendukung penguatan literasi lingkungan secara holistik.

Kata Kunci : Literasi Lingkungan, Potensi Lokal, Pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan merupakan kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis dan mengambil keputusan terhadap permasalahan lingkungan (Miterianifa & Mawarni, 2024). Rendahnya literasi lingkungan masih menjadi tantangan dalam pendidikan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan konteks nyata kehidupan peserta didik (Iduard et al., 2025). Selain itu, kurangnya literasi lingkungan dapat berdampak pada rendahnya kesadaran dan kemampuan dalam menjaga keberlanjutan lingkungan (Mustofa & Sueb, 2023). Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan adalah pembelajaran berbasis potensi lokal atau kearifan lokal. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran, seperti melalui model *Problem Based Learning*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah lingkungan sekaligus memperkuat literasi lingkungan (Bidahyani et al., 2024). Bahkan, pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan potensi lokal terbukti efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Siahaan & Paidi, 2026).

Menurut (Erdoğan et al., 2009) terdapat lima dimensi literasi lingkungan yaitu pengetahuan lingkungan, kesadaran lingkungan, sikap lingkungan, keterampilan lingkungan, dan perilaku lingkungan. Berdasarkan dimensi tersebut, literasi lingkungan dapat dikembangkan secara lebih kontekstual melalui pemanfaatan potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik sebagai sumber belajar yang bermakna. Setiap wilayah tentu memiliki potensi lokal yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah dan memperluas wawasan dan pengetahuan mereka

secara kontekstual (Lubis & Mardiana, 2025). Pemanfaatan potensi lokal sebagai sumber belajar menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan literasi lingkungan peserta didik (Sianturi et al., 2024) (Wilujeng et al., 2024). Dalam konteks wilayah Pacitan Timur, Pantai Pidakan memiliki potensi lokal yang khas dan belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Keunikan Pantai Pidakan terletak pada karakteristik fisiknya berupa hamparan batuan alami (bukan pasir) dan keberagaman ekosistem pesisir (Budi Setyawan et al., 2015). Selain itu, kawasan ini juga menyajikan permasalahan lingkungan nyata, seperti potensi kerusakan ekosistem yang menjadikan Pantai Pidakan sebagai sumber belajar kontekstual yang sangat relevan untuk mengembangkan literasi lingkungan peserta didik.

Implementasi pembelajaran berbasis potensi lokal Pantai Pidakan dalam penelitian ini tidak hanya sebatas pemanfaatan lingkungan sebagai objek pengamatan, tetapi juga dirancang secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi berbasis masalah (problem-based discussion) tentang identifikasi permasalahan lingkungan serta penugasan proyek berbasis lingkungan. Pendekatan ini sejalan dengan konsep resource-based learning yang menekankan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam konteks nyata (Sahabuddin, E.S., Amrah, A., Syam, A.V., Bahar, B., Yusnadi, Y., Nurferiyani, A., Arwien, 2024) sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Meskipun penelitian mengenai literasi lingkungan pada peserta didik jenjang pendidikan dasar telah banyak dilakukan sebagian besar studi masih menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dapat meningkatkan literasi lingkungan peserta didik namun implementasinya masih cenderung bersifat umum dan belum mengkaji secara spesifik karakteristik unik suatu wilayah sebagai basis pembelajaran yang kontekstual dan autentik. Di sisi lain penelitian yang mengangkat pembelajaran berbasis lingkungan pesisir juga masih terbatas, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Studi yang ada umumnya hanya menempatkan lingkungan sebagai objek observasi, belum sampai pada tahap perancangan pembelajaran yang sistematis dan terintegrasi dengan capaian literasi lingkungan. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara mendalam mengaitkan antara potensi ekologis, sosial, dan ekonomi suatu wilayah pesisir dengan pengembangan literasi lingkungan peserta didik. Secara khusus, kajian tentang pemanfaatan Pantai Pidakan sebagai sumber belajar juga masih sangat terbatas, padahal Pantai Pidakan memiliki karakteristik unik berupa ekosistem berbatu,

keanekaragaman biota pesisir, serta dinamika interaksi masyarakat dengan lingkungan yang berpotensi besar untuk dijadikan konteks pembelajaran.

Kekosongan penelitian ini menunjukkan bahwa belum ada kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan potensi lokal Pantai Pidakan ke dalam desain pembelajaran untuk menganalisis dan meningkatkan literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, research gap dalam penelitian ini terletak pada belum adanya kajian yang secara spesifik dan sistematis mengembangkan serta menganalisis literasi lingkungan berbasis potensi lokal Pantai Pidakan pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kontribusi inovatif dalam mengintegrasikan potensi lokal Pantai Pidakan sebagai sumber belajar untuk menganalisis literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Keunikan penelitian ini terletak pada pemanfaatan karakteristik spesifik Pantai Pidakan sebagai laboratorium alam yang mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas literasi lingkungan secara lebih kontekstual dan aplikatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah di wilayah Pacitan Timur berbasis potensi lokal Pantai Pidakan mengacu pada indikator literasi lingkungan yaitu pengetahuan lingkungan, kesadaran lingkungan, sikap lingkungan, keterampilan lingkungan, dan perilaku lingkungan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif-analitik untuk menganalisis tingkat literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah setelah mengikuti pembelajaran berbasis potensi lokal Pantai Pidakan. Penelitian dilaksanakan di MI wilayah Pacitan Timur dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa peserta didik telah memperoleh materi terkait lingkungan pada kurikulum yang berlaku. Prosedur penelitian dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan potensi lokal Pantai Pidakan ke dalam proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan prosedur penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket literasi lingkungan memuat lima indikator yaitu pengetahuan lingkungan, kesadaran lingkungan, sikap lingkungan, keterampilan lingkungan, dan perilaku lingkungan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Untuk memperkuat analisis digunakan pula perhitungan persentase capaian guna mengetahui tingkat kemampuan literasi lingkungan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$P = \frac{Skor\ diperoleh}{\text{Skor maksimum}}\ x100\%$. Selanjutunya nilai persentase capaian yang diperoleh disesuaikan dengan kategori pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori persentase capaian (Sugiyono., 2019)

N-Gain	Kriteria
81 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Rendah
0 – 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menghasilkan temuan empiris mengenai tingkat literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah di wilayah Pacitan Timur. Uji statistik deskriptif dilakukan

untuk memberikan gambaran umum terhadap hasil penelitian. Hasil uji statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji statistik deskriptif

N	***Minimum***	***Maximum***	***Mean***	***Std. Deviation***
50	55	80	65,44	5,863

Tabel 2 menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dari jumlah responden (N) sebanyak 50 peserta didik menunjukkan kondisi literasi lingkungan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah wilayah Pacitan Timur dengan nilai minimum 55 dan nilai maksimum 80 yang menunjukkan bahwa literasi lingkungan berada dalam rentang yang stabil. Nilai rata-rata (mean) yang menunjukkan 65,44 berarti bahwa peserta didik memiliki tingkat literasi lingkungan yang baik dalam memahami dan menangani masalah lingkungan yang berkaitan dengan potensi lokal Pantai Pidakan Pacitan. Nilai standar deviasi sebesar 5,863 menunjukkan distribusi data yang konsisten yang berarti tingkat literasi merata. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis potensi lokal kemampuan literasi lingkungan peserta didik berkembang secara positif. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi lingkungan dilakukan dengan menghitung nilai persentase capaian dan menyesuaikannya dengan kategori pada tabel 1.

$$\frac{163,6}{200} \times 100\% = 81,8\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase capaian, diperoleh nilai sebesar 81,8% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Tingginya nilai indeks ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman, kesadaran, sikap, keterampilan, serta perilaku yang positif terhadap lingkungan terutama dalam konteks pembelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bidahyani et al., 2024) bahwa literasi lingkungan dapat dikembangan secara optimal dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah yang kontekstual dan terkait langsung dengan lingkungan nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan dan potensi lokal dapat membantu peserta didik mengkrontruksi pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung (Yusni et al., 2023). Analisis juga dilakukan secara detail pada tiap indikator literasi lingkungan meliputi pengetahuan lingkungan, sikap peduli lingkungan, perilaku lingkungan, kesadaran potensi lokal, keterampilan berpikir lingkungan.

$$\frac{164,5}{200} \times 100\% = 82,25\%$$

Persentase capaian indikator pengetahuan lingkungan menunjukkan nilai 82,25%. Jika disesuaikan dengan tabel 1, maka kategori persentase capaian berada pada kategori sangat tinggi. Menurut (Erdoğan et al., 2009) pengetahuan lingkungan menjadi komponen awal yang sangat penting karena menentukan bagaimana individu memahami, mengevaluasi, dan merespons permasalahan lingkungan. Tingginya capaian pada indikator ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran berbasis potensi lokal yang digunakan dalam penelitian dimana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar langsung (Iduard et al., 2025) dan analisis lingkungan nyata di Pantai Pidakan yang memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep lingkungan secara lebih spesifik dan aplikatif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan (Siahaan & Paidi, 2026). Keberhasilan ini menegaskan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar merupakan strategi efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan.

$$\frac{158{,}25}{200} \times 100\% = 79{,}125\%.$$

Persentase capaian indikator sikap peduli lingkungan menunjukkan nilai 79,125%. Jika disesuaikan dengan tabel 1, maka kategori persentase capaian berada pada kategori tinggi, namun menjadi aspek terendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun peserta didik telah memiliki kecenderungan sikap positif terhadap lingkungan, penguatan pada ranah afektif masih belum optimal. Menurut (Erdoğan et al., 2009) sikap lingkungan merupakan komponen penting dalam literasi lingkungan karena menjadi jembatan antara pengetahuan dan perilaku nyata, artinya meskipun seseorang memiliki pengetahuan yang baik tanpa didukung sikap yang kuat maka kecenderungan untuk bertindak ramah lingkungan menjadi rendah (Mustofa & Sueb, 2023). Hal ini diperkuat oleh penelitian (Miterianifa & Mawarni, 2024) yang menyatakan bahwa pembentukan sikap peduli lingkungan pada siswa jenjang Pendidikan dasar memerlukan pembiasaan yang berkelanjutan dan keteladanan dari lingkungan sekitar. Selain itu, peningkatan sikap peduli lingkungan dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan nyata pengelolaan lingkungan (Indrawan et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian (Siahaan & Paidi, 2026) yang menegaskan bahwa integrasi potensi lokal dalam pembelajaran perlu disertai dengan aktivitas reflektif agar mampu membentuk kesadaran dan sikap lingkungan secara mendalam. Capaian indikator sikap peduli lingkungan lebih rendah dibandingkan aspek lainnya bukan menunjukkan kelemahan melainkan menjadi indikator bahwa pembelajaran masih perlu diperkuat pada ranah afektif.

$$\frac{162{,}75}{200} \times 100\% = 81{,}375\%.$$

Persentase capaian indikator perilaku lingkungan menunjukkan nilai 81,375%. Jika disesuaikan dengan tabel 1, maka kategori persentase capaian berada pada kategori sangat tinggi. Jika dibandingkan dengan aspek pengetahuan (82,25%) dan keterampilan berpikir (84,5%), capaian perilaku lingkungan yang sedikit lebih rendah menunjukkan bahwa proses transformasi dari pengetahuan ke sikap dan perilaku tidak selalu berjalan secara linear. Salah satu kemungkinan adalah bahwa perilaku yang ditunjukkan peserta didik masih berada pada level perilaku situasional yaitu tindakan yang muncul karena adanya tuntutan pembelajaran atau pengawasan guru bukan karena kesadaran intrinsik yang kuat. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian pada siswa sekolah dasar yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perilaku peduli lingkungan masih cenderung bersifat terbatas dan belum konsisten dalam kehidupan sehari-hari (Febriyanti & Rahmandani, 2024). Dengan demikian, penguatan perilaku lingkungan perlu dilakukan secara berkelanjutan.

$$\frac{163,75}{200} \times 100\% = 81,875\%$$

Persentase capaian indikator kesadaran potensi lokal menunjukkan nilai 81,875%. Jika disesuaikan dengan tabel 1, maka kategori persentase capaian berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki tingkat kesadaran yang baik terhadap keberadaan, nilai, serta manfaat potensi lokal. Menurut (Wilujeng et al., 2024) integrasi potensi lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan kesadaran lingkungan karena peserta didik belajar langsung dari konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sianturi et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis potensi lokal dapat membantu peserta didik mengembangkan kesadaran ekologis melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, tingginya capaian indikator kesadaran potensi lokal dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis potensi lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman kontekstual dan kesadaran ekologis peserta didik yang perlu ditransformasikan menjadi komitmen dan tindakan nyata agar memberikan dampak yang berkelanjutan.

$$\frac{169}{200} \times 100\% = 84,5\%$$

Persentase capaian indikator keterampilan berpikir lingkungan menunjukkan nilai 84,5%. Jika disesuaikan dengan tabel 1, maka kategori persentase capaian berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan permasalahan lingkungan, khususnya yang berkaitan dengan konteks lokal Pantai Pidakan yang merupakan komponen penting dalam literasi lingkungan (Erdoğan et al., 2009). Tingginya capaian indikator ini dapat

dijelaskan melalui karakteristik pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian, yaitu pembelajaran berbasis potensi lokal yang dikombinasikan dengan pendekatan problem-based learning dan diskusi berbasis masalah dimana peserta didik secara aktif dilibatkan dalam kegiatan identifikasi masalah lingkungan di Pantai Pidakan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi lingkungan siswa (Bidahyani et al., 2024). Dalam penelitian ini, meskipun keterampilan berpikir memperoleh nilai tertinggi (84,5%), aspek sikap peduli lingkungan justru lebih rendah (79,125%). Hal ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara kemampuan berpikir kritis dan internalisasi nilai. Fenomena ini sejalan dengan temuan (Mustofa & Sueb, 2023) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif tidak selalu berbanding lurus dengan pembentukan sikap dan perilaku lingkungan. Keterampilan berpikir yang tinggi pada peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh konteks pembelajaran yang bersifat situasional, artinya peserta didik mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritis ketika berada dalam situasi pembelajaran yang terarah, tetapi belum tentu mampu menerapkannya secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tingginya capaian indikator keterampilan berpikir lingkungan dalam penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis potensi lokal yang dikombinasikan dengan pendekatan berbasis masalah efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA berbasis potensi lokal Pantai Pidakan efektif dalam meningkatkan literasi lingkungan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah secara komprehensif. Hal ini dibuktikan dengan capaian indeks literasi lingkungan sebesar 81,8% yang berada pada kategori sangat tinggi, dengan rincian setiap indikator juga menunjukkan hasil yang tinggi hingga sangat tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pembelajaran berbasis potensi lokal terus dikembangkan secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain eksperimen atau longitudinal guna mengukur keberlanjutan dampak pembelajaran terhadap perubahan perilaku lingkungan peserta didik dalam jangka panjang serta mengeksplorasi lebih dalam integrasi potensi lokal di berbagai konteks wilayah.

DAFTAR RUJUKAN

Bidahyani, R. Y., Utami, S. D., & Dewi, I. N. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Kearifan Lokal Pada Materi Keanekaragaman Hayati

Terhadap Literasi Lingkungan Siswa. *Empiricism Journal*, *5*(2), 509–518. https://doi.org/10.36312/ej.v5i2.2316

Budi Setyawan, I., Prihanta, W., & Purwanti, E. (2015). Identifikasi Keanekaragaman dan Pola Penyebaran Makroalga di Daerah Pasang Surut Pantai Pidakan Kabupaten Pacitan Sebagai Sumber Belajar Biologi. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, *1*(1). https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2305

Erdoğan, M., Kostova, Z., & Marcinkowski, T. (2009). Components of Environmental Literacy in Elementary Science Education Curriculum in Bulgaria and Turkey. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *5*(1). https://doi.org/10.12973/ejmste/75253

Febriyanti, D. A., & Rahmandani, A. (2024). Perspektif Siswa Sekolah Dasar Adiwiyata mengenai Perilaku Peduli Lingkungan Hidup. *Jurnal Teknologi Lingkungan*, *25*(1), 126–136. https://doi.org/10.55981/jtl.2024.2346

Iduard, I., Hasdin, H., & Idrus, I. (2025). Analisis Dampak Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 543–554. https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7567

Indrawan, I. P. O., Lepiyanto, A., Juniari, N. W. M., Intaran, I. N., & Sri, A. A. I. R. (2022). Penumbuhan Literasi Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *5*(1), 21–31. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.47385

Lubis, R. E., & Mardiana, T. A. (2025). Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Sumber Belajar Potensi Lokal: Upaya Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Siswa. *Toga Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.56211/toga.v2i1.1056

Miterianifa, M., & Mawarni, M. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Literasi Lingkungan dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Lingkungan. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, *7*(1), 68–73. https://doi.org/10.24246/juses.v7i1p68-73

Mustofa, A., & Sueb, S. (2023). Analysis of environmental literacy and awareness to maintain environmental sustainability. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan*, *8*(01), 50–61. https://doi.org/10.33503/ebio.v8i01.2528

Sahabuddin, E.S., Amrah, A., Syam, A.V., Bahar, B., Yusnadi, Y., Nurferiyani, A., Arwien, R. T. (2024). Mengeksplorasi Dampak Resource Based Learning pada Mata Pelajaran IPA, Literasi Lingkungan: Studi Kasus Kelas V Di UPT SPF SDN Mangkura V Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian*

Masyarakat Bidang Pendidikan, *14*(1), 20–28. https://doi.org/10.70713/publikan.v14i1.59556

Siahaan, D. T. A., & Paidi. (2026). Pengembangan E-Module Pendukung PBL Terintegrasi Potensi Lokal Yogyakarta pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan dan Kemandirian Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, *9*(2), 579–594. https://doi.org/10.31539/w9m43p85

Sianturi, A., Sigit Saptono, & Margareta Rahayuningsih. (2024). Development of Local Potential Booklet Mangrove Mangunharjo Ecosystem to Improve Environmental Literacy. *Journal of Innovative Science Education*, *13*(1), 37–46. https://doi.org/10.15294/jise.v13i1.2438

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, *5*(4), 5599–5609. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif R&D*. Alfabeta.

Widianto, J. (2012). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. BP-FKIP UMS.

Wilujeng, I., Purwasih, D., Hastuti, P. W., Tyas, R. A., Susilowati, S., Widowati, A., Sulistyowati, A., Rahimmiditya, K. K., & Zakwandi, R. (2024). Reconstruct Local Potential as Learning Resources to Support Science Learning. *KnE Social Sciences*. https://doi.org/10.18502/kss.v9i19.16543

Yusni, D., Mahtuhah, M., Supriatno, B., & Riandi, R. (2023). Inovasi Pembelajaran Keanekaragaman Hayati melalui Pendekatan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi iNaturalist. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(12), 10124–10131. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2414.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 428-439
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Hanuna Fauziatun Nisa[1*], Ainol[2], Yeniati Ulfah[3]
hanunafauziatunnisa77@gmail.com[1*], ainol1968@gmail.com[2], yeniati.ulfah@gmail.com[3]
[1,2]Program Studi Pendidikan Agama Islam
[3]Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
[1,2,3]Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Received: 26 04 2026. Revised: 10 05 2026. Accepted: 13 05 2026.

Abstract : The purpose of this study was to demonstrate the relationship between peer conformity and lecture effectiveness among students in the Islamic Religious Education (PAI) study program. The method used was a quantitative correlational approach, with the study subjects being students from the 2022 intake at Zainul Hasan Genggong Islamic University. A convenience sampling technique was used to select 105 respondents, with data collected using a questionnaire and documentation. The results demonstrated a significant positive relationship between peer conformity and lecture effectiveness, with an R_calculated value of 0.547 exceeding the R_table value of 0.19 at the 5% significance level. The strength of the relationship between the two variables was moderate, with increased peer conformity contributing unidirectionally to increased lecture effectiveness. This conclusion indicates that mature group dynamics among final-year students serve as a crucial supporting ecosystem for academic success. These findings are expected to serve as a reference for study program administrators in creating a campus social environment that supports the collective achievement of academic vision.

Keywords : Peer Conformity, Lecture Effectiveness, Islamic Education Students.

Abstrak : Tujuan penelitian ini membuktikan hubungan antara konformitas teman sebaya dan keefektifan perkuliahan di mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang dipakai adalah kuantitatif jenis korelasional dengan subjek penelitian mahasiswa angkatan 2022 di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. Sampel sebanyak 105 responden dengan teknik *Convenience Sampling,* yang mana data digabungkan menggunakan instrumen angket dan dokumentasi. Hasil riset membuktikan adanya hubungan positif yang signifikan antara Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan pada nilai R_{hitung}sebesar 0,547 > dari R_{tabel} sebesar 0,19 pada taraf signifikan 5%. Kekuatan hubungan kedua variabel berada pada kategori Sedang, di mana peningkatan Konformitas Teman Sebaya memberikan kontribusi searah terhadap peningkatan Keefektifan proses Perkuliahan. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa dinamika

How to cite: Nisa, H. F., Ainol, A., & Ulfah, Y. (2026). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 428-439.
Copyright © 2026 Hanuna Fauziatun Nisa, Ainol, Yeniati Ulfah
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

kelompok yang matang pada mahasiswa tingkat akhir berperan sebagai ekosistem pendukung yang krusial bagi keberhasilan akademik. Temuan ini diharapkan menjadi rujukan bagi pengelola program studi dalam menciptakan lingkungan sosial kampus yang mendukung pencapaian visi akademik secara kolektif.

Kata Kunci : Konformitas Teman Sebaya, Keefektifan Perkuliahan, Mahasiswa PAI.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan di lingkungan perguruan tinggi sangat bergantung pada sejauh mana proses perkuliahan berjalan secara efektif dalam setiap periodenya. Keefektifan perkuliahan memiliki arti penting sebagai tonggak utama dalam menyelaraskan berbagai faktor, mulai dari potensi manusiawi, ketersediaan material, hingga ketepatan prosedur pembelajaran guna untuk menjamin terjadinya perubahan perilaku mahasiswa ke arah yang lebih positif (Wettai, 2022). Penyelarasan seluruh elemen tersebut bukan sekadar untuk memenuhi standar operasional akademik, melainkan sebagai upaya strategis dalam memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan hak pengembangan potensi sesuai dengan keberagaman pribadi yang dimilikinya. Dalam konteks mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI), keefektifan ini menjadi pondasi yang krusial bagi pembentukan pola pikir kritis dan karakter profesional yang akan menjadi bekal utama di dunia kerja kelak. Tanpa adanya interaksi edukatif yang berkualitas antara dosen dan mahasiswa, penyampaian nilai-nilai profesionalisme tidak akan tersampaikan secara maksimal, yang pada akhirnya dapat menghambat kesiapan lulusan dalam menghadapi dinamika profesional di masyarakat (Waraulia, 2023). Terlebih di era digitalisasi yang modern ini, dunia pendidikan dituntut agar lebih responsif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal ini mengharuskan adanya pendidik profesional yang terampil dalam mengatur pembelajaran secara kreatif dan inovatif, dan bisa menciptakan suasana kelas yang aktif. Kemampuan pendidik dalam mengelola dinamika kelas tersebut menjadi faktor penentu yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Zakiyyah, 2022).

Keefektifan perkuliahan mahasiswa pada dasarnya dapat diukur melalui perwujudan prestasi yang dicapai selama masa studi, baik dalam ranah kognitif maupun pengembangan karakter. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan di perguruan tinggi tidak hanya terpacu pada angka statistik, melainkan mencakup dedikasi serta keterlibatan mendalam mahasiswa dalam ekosistem belajar-mengajar (Mahatmaharti & Brata, 2021). Dalam konteks akademik, pencapaian nilai yang tinggi melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) memang

menjadi indikator formal, namun hal tersebut harus disertai dengan kemampuan dalam memecahkan masalah serta partisipasi aktif dalam riset maupun diskusi ilmiah. Prestasi mahasiswa merupakan instrumen krusial sebagai tolak ukur sejauh mana lembaga pendidikan tinggi berhasil dalam menjalankan fungsi transformatifnya (Rulian, 2022). Di sisi lain, efektivitas tersebut juga tecermin dari kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi interpersonal, kepemimpinan, dan manajemen waktu melalui berbagai aktivitas di lingkungan kampus. Dengan demikian, keefektifan perkuliahan sejatinya merupakan integrasi antara pencapaian akademik yang unggul dengan kontribusi nyata mahasiswa dalam mengoptimalkan potensi diri secara menyeluruh. Kerja sama antara pencapaian formal dan pengembangan skil inilah yang menjadi pondasi utama bagi mahasiswa PAI untuk menghadapi tantangan di dunia profesional nantinya (Simbolon et al., 2024).

Walaupun hasil belajar mahasiswa menjadi tolak ukur utama bagi keberhasilan pendidikan, namun pada kenyataannya banyak mahasiswa yang menghadapi berbagai permasalahan untuk mencapai efektivitas perkuliahan yang optimal (Julianti, 2022). Sejumlah masalah yang kerap terjadi ke permukaan meliputi kurangnya motivasi belajar, ketidakefektifan metode pembelajaran, serta keterbatasan dalam hal sumber daya dalam menunjang aktivitas belajar. Selain itu, rendahnya dorongan internal mahasiswa yang disertai dengan terbatasnya fasilitas serta penggunaan pendekatan pengajaran yang cenderung bersifat konvensional juga menjadi hambatan besar dalam meningkatkan hasil capaian mahasiswa (Aziz, 2023). Selanjutnya, aspek lingkungan seperti adanya tekanan akademik serta lemahnya dukungan sosial turut berdampak buruk pada pencapaian hasil belajar tersebut. Hasil belajar mahasiswa yang rendah ini sering kali dipicu oleh rendahnya pengaturan diri serta buruknya pengelolaan waktu yang diterapkan oleh mahasiswa. Jadi, keberagaman berbagai faktor penghambat ini menunjukkan bahwa pencapaian efektivitas bukan hanya bergantung pada kapasitas mahasiswa tertentu, namun sangat dipengaruhi oleh keadaan ekosistem pendukung yang melingkupi keseharian mereka (Elizabeth, 2023).

Selain permasalahan akademik, mahasiswa juga dihadapkan pada tantangan dalam membangun interaksi di lingkungan pertemanan yang positif. Kemampuan mahasiswa dalam menyesuaikan diri secara sosial memiliki dampak langsung terhadap kesejahteraan mental dan motivasi belajar mereka (Dwitami & Selian, 2025). Kondisi ini melibatkan perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan yang turut berperan dan bertanggung jawab dalam pembentukan kepribadian serta karakter manusia peradaban (Niâ et al., 2023). Bagi mahasiswa PAI sebagai calon pendidik, pengembangan kompetensi interpersonal bukan sekadar untuk kesejahteraan

pribadi, melainkan bagian dari kesiapan profesional dalam profesi mengajar. Namun, dalam proses penyesuaian tersebut, mahasiswa sering kali menghadapi tekanan kuat untuk mengikuti pola perilaku kelompoknya agar tetap merasa aman dan diterima. Fenomena ini menunjukkan adanya mekanisme adaptasi terhadap tuntutan lingkungan sosial, di mana kecenderungan mahasiswa untuk menyelaraskan sikap dan perilakunya dengan kelompok sebaya atau yang dikenal sebagai konformitas menjadi faktor penentu yang sangat dominan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai pengaruh konformitas teman sebaya menjadi sangat krusial untuk diteliti, karena faktor inilah yang akan menentukan apakah interaksi sosial tersebut akan mendukung atau justru menghambat keefektifan perkuliahan mahasiswa (Aini et al., 2024).

Kecenderungan mahasiswa untuk melakukan penyesuaian diri secara instan demi mendapatkan pengakuan dalam lingkungan pertemanan (circle) sering kali memicu perubahan pola perilaku yang sangat signifikan di kehidupan kampus (Aeni et al., 2025). Upaya strategis agar dapat diterima dengan baik dalam dinamika sosial perkuliahan tersebut mendorong mahasiswa untuk menyelaraskan perilaku konformitas, di mana individu secara sadar maupun tidak akan menyelaraskan persepsi, opini, dan tindakannya agar tetap konsisten dengan norma-norma kelompok yang diikutinya. Perubahan tindakan ini dipicu oleh adanya tekanan sosial, baik yang bersifat nyata atau melalui ajakan teman maupun tekanan imajiner berupa rasa takut dikucilkan oleh kelompok tertentu (Amstrong Harefa et al., 2025). Besarnya keinginan untuk mendapatkan penerimaan sosial ini terkadang membuat mahasiswa rela mengabaikan prinsip atau konsep diri aslinya demi memunculkan perilaku yang diakui dan dianggap (setara) dalam kelompoknya. Fenomena tersebut memiliki implikasi ganda, baik bersifat positif jika kelompoknya berfokus pada akademik, maupun negatif jika kelompoknya cenderung mengabaikan terhadap tugas, yang mana semua ini terbentuk karena dorongan faktor besarnya kelompok dan adanya kesepakatan kolektif di dalamnya. Pada akhirnya, tekanan-tekanan sosial dalam lingkaran pertemanan inilah yang secara masif akan memengaruhi fokus mahasiswa dalam mengatur skala prioritas waktu serta menjalani seluruh rutinitas perkuliahan mereka sampai ke titik pencapaian hasil belajar. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap pola konformitas ini menjadi krusial karena sangat menentukan apakah interaksi sosial tersebut akan menjadi pendorong atau justru menjadi penghambat efektivitas proses pembelajaran mahasiswa (Nur'aini, 2022).

Pentingnya pengaruh lingkungan sosial terhadap proses akademik mahasiswa telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Konformitas teman sebaya diketahui memiliki hubungan dengan motivasi belajar mahasiswa karena individu cenderung

menyesuaikan perilaku dan sikapnya dengan kelompok sosial di sekitarnya. Penelitian (Ardiyansyah, 2025) menunjukkan adanya hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan motivasi belajar pada mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan nilai korelasi sebesar 0,384 dan signifikansi 0,000. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa interaksi sosial dalam kelompok sebaya dapat memengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam proses akademik. Selain itu, teori konformitas dari Baron dan Byrne menjelaskan bahwa individu cenderung menyesuaikan perilakuknya dengan norma kelompok untuk memperoleh penerimaan sosial (Yusran, 2026). Namun, penelitian mengenai hubungan konformitas teman sebaya dan motivasi belajar pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami dinamika hubungan kedua variabel tersebut dalam konteks pendidikan Islam.

Besarnya keinginan mahasiswa untuk meraih masa depan yang cerah melalui jalur akademik menjadi alasan fundamental mengapa keefektifan dalam proses perkuliahan harus diprioritaskan. Sebagaimana diketahui, orientasi mahasiswa terhadap perguruan tinggi sangat dipengaruhi oleh pertimbangan kualitas, prospek karier, serta rekam jejak institusi yang mampu meningkatkan peluang keterserapan di lapangan kerja (UMAR, 2023). Namun, target kualitas dan profesionalisme tersebut sulit diwujudkan apabila mahasiswa tidak mampu mengelola efektivitas belajarnya akibat adanya tekanan sosial atau konformitas teman sebaya yang bersifat tidak produktif. Oleh karena itu, temuan ini guna membuktikan secara faktual sejauh mana hubungan antara konformitas teman sebaya dan keefektifan perkuliahan, terutama pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) yang secara moral dituntut memiliki integritas akademik yang tinggi (Surahman et al., 2024). Signifikansi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan strategis untuk mahasiswa maupun pengelola program studi dalam menciptakan ekosistem sosial yang mendukung pencapaian visi akademik secara kolektif.

Pemilihan lokasi serta subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan karakteristik lingkungan akademik yang dinamis, di mana interaksi sosial antar mahasiswa memiliki peran signifikan dalam membentuk iklim belajar (I Ketut Swarjana, 2022). Penelitian ini akan dilakukan pada Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, fokus utama pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Populasi pada temuan ini mencakup mahasiswa aktif semester 8 angkatan 2022 yang saat ini sedang dalam tahap penyelesaian studi. Pertimbangan utama pemilihan angkatan ini adalah karena mahasiswa angkatan 2022 telah memiliki dinamika kelompok teman sebaya yang sangat matang dan stabil selama hampir empat tahun masa studi, sehingga fenomena konformitas memiliki pengaruh yang lebih nyata

terhadap konsistensi keefektifan perkuliahan mereka di fase akhir. Selain itu, sebagai calon pendidik agama, keefektifan perkuliahan mereka merupakan representasi dari kualitas calon guru di masa depan, sehingga peneliti memandang perlu untuk mengambil sampel dari kelompok ini guna mendapatkan data yang akurat. Melalui penetapan lokasi dan populasi yang spesifik, diharapkan penelitian ini mampu menyajikan gambaran yang objektif mengenai hubungan antara konformitas teman sebaya dan keefektifan perkuliahan mahasiswa PAI.

METODE PENELITIAN

Riset ini memakai penelitian lapangan (*field research*) melalui metode kuantitatif dengan teknik korelasional guna menguji keterkaitan antara variabel konformitas teman sebaya dengan keefektifan perkuliahan secara objektif (Ramayanti, 2021). Populasi pada riset ini yakni semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Semester VIII Angkatan 2022 di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong yang berjumlah 142 responden, sebagaimana rinciannya disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Semester	Total populasi
1	VIII A	37
2	VIII B	32
3	VIII C	37
4	VIII D	36
	Jumlah	**142**

Berdasarkan data populasi tersebut, peneliti menegaskan jumlah sampel memakai teknik *non-probability sampling* (Bagus Sumargo et al., 2024). Cara ini dipilih dengan jenis *convenience sampling*. Teknik ini berdasarkan pertimbangan keterjangkauan akses dan efisiensi waktu, di mana subjek diambil berdasarkan kesediaan responden yang memenuhi kriteria di lokasi penelitian (Jaya, 2024). Guna memastikan ukuran sampel yang representatif, penulis memakai perhitungan Rumus Slovin pada tingkat signifikansi 0,05 yakni: $n = \frac{N}{1+N(e)^2}$

Uraian:

n = Sampel

N = Populasi

e = Kesalahan 5% atau 0,05

N = 142

e = 0,05

$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = n = \frac{142}{1+142(0,05)^2}$

$$= \frac{142}{1{,}355} = 104{,}797\ dibulatkan\ 105$$

Berdasarkan hasil tersebut, maka hasil sampel yang diangkat pada riset ini sejumlah 105 responden. Selanjutnya, guna mengumpulkan data responden terpilih tersebut, peneliti menggunakan instrumen angket (kuesioner) untuk mengukur tingkat Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa, serta didukung dengan teknik dokumentasi untuk memperoleh data administratif yang relevan. Data yang telah terkumpul selajutnya diuji normalitas dan linearitasnya, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik korelasi guna menentukan arah serta tingkat kekuatan hubungan dua variabel (Izzah, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil ini menyajikan gambaran umum mengenai data yang didapat dari 105 responden Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022 di Universitas Islan Zainul Hasan Genggong. Variabel diteliti meliputi Konformitas Teman Sebaya (X) dan Keefektifan Perkuliahan (Y). Berdasrkan hasil pengelolaan data melalui *Microsoft Excel*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*), skor tertinggi, dan skor terendah yang menunjukkan mahasiswa dalam lingkungan kampus. Gambaran umum mengenai distribusi skor tersebut disajikan, yakni:

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian

Uraian Statistik	Konformitas Teman Sebaya (X)	Keefektifan Perkuliahan (Y)
Skor Tertinggi	36	37
Skor Terendah	18	14
Rata-rata (*Mean*)	28,38	28,22
Standar Deviasi	3,90	3,94

Untuk memberikan interpretasi terhadap skor tersebut, peneliti menetapkan kriteria kategorisasi berdasarkan interval kelas sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Variabel

Tabel Interval	Kategori
8 – 13	Sangat Rendah
14 – 19	Rendah
20 – 25	Sedang
26 – 31	Tinggi
32 – 40	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, bisa dikatakan bahwa rata-rata skor Konformitas Teman Sebaya sebesar 28,38 dan Keefektifan Perkuliahan sebesar 28,22. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum Mahasiswa angkatan 2022 mempunyai tingkat Konformitas yang cenderung Tinggi serta merasakan proses perkuliahan yang Sangat Efektif.

Uji normalitas dilaksanakan guna mencari tahu temuan pada riset ini terdistribusi normal atau tidak (Agustian et al., 2025). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilaksanakan secara manual menggunakan cara hitung *Liliefors* serta bantuan *Microsoft Excel.* Kriteria yang digunakan jika $D_{hitung} < D_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hasil dinyatakan Normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Variabel	D_{hitung}	D_{tabel}	Kesimpulan
Konformitas Teman Sebaya (X)	0,117	0,133	Normal
Keefektifan Perkuliahan (Y)	0,088	0,133	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut, dilakukan pengujian normalitass menggunakan teknik *Liliefors* untuk mengetahui apakah data tersebut normal dengan ketentuan jika nilai $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka data tersebut Normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai D_{hitung} variabel X (0,117) dan variabel Y (0,088), dimana keduanya lebih kecil dari D_{tabel} (0,133). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa antar variabel itu mempunyai peluasan data yang berdistribusi Normal sehingga prasyarat analisis telah terpenuhi.

Uji Linearitas dilaksanakan guna mencari tahu adanya hubungan yang linear antar variabel Konformitas Teman Sebaya (X) dengan Keefektifan Perkuliahan (Y). Kriteria pengambilan keputusan ini, apabila nilai signifikansi pada *Linearity* lebih kecil dari 0,05 atau melalui perbandingan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua variabel dinyatakan mempunyai hubungan yang Linear.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas dan Signifikansi (ANAVA Regresi)

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	105	85227		
Koefisien (a)	1	83613,04		43,71
Regresi (b/a)	1	480,832	480,832	
Sisa	103	1133,137	11,001	
Tuna Cocok	15	225,827	15,055	0,71
Galat	88	1861,27	21,151	

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, memaparkan bahwa Hubungan Antara Variabel Konformitas Teman Sebaya (X) dan variabel Keefektifan Perkuliahan (Y) bersifat Linier. Hal ini ditunjukkan pada nilai F_{hitung} (0,71) < F_{tabel} pada taraf signifikan 5% (1,782), sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien arah regresi diatas adalah Linier. Dengan demikian, hubungan antar variabel tersebut valid untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Analisis data menggunakan prosedur korelasi *Pearson Product Moment.* Uji korelasi tersebut bertujuan guna membuktikan keeratan Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya (X) dan Keefektifan Perkuliahan (Y). Berdasarkan hasil pengujian hipotrsis menggunakan

rumus statistik *Pearson Product Moment,* hubungan antara variabel konformitas teman sebaya (X) dengan keefektifan perkuliahan (Y) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi

Variabel	N	R hitung	R tabel 5%	Keputusan
Konformitas Teman Sebaya (X) dengan Keefektifan Perkuliahan (Y)	105	0,547	0,19	Signifikan

Berdasarkan data analisis pada data tesebut, diperoleh nilai koefisien korelasi R_{hitung} (0,547). Jika nilai tersebut dikonsultasikan dengan R_{tabel} pada taraf 5% deangan N (105) adalah (0,19). Hal ini menunjukkan bahwa R_{hitung} 0,547 > R_{tabel} 0,19 sehingga hipotesis kerja diterima. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kekuatan hubungan antar variabel tersebut, maka "r" dikonsultasikan dengan kriteria interpretasi pada tabel beriku:

Tabel 7. Interpretasi Nilai "r" *Product Moment*

Nilai Korelasi	Kaitan
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20,0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan nilai koefisien korelasi sebesar R_{hitung} (0,547) berada pada rentang koefisien (0,40 – 0,59). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa PAI angkatan 2022 di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong berada pada kategori Sedang. Hasil penelitian membuktikan bahwa dinamika kelompok sosial di lingkungan kampus memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Hubungan yang berada pada kategori sedang ini mengindikasikan bahwa bagi mahasiswa angkatan 2022, konformitas teman sebaya cenderung mengarah pada hal positif, seperti kerja sama tim dan diskusi akademik.

Temuan ini menunjukkan perbedaan yang signifikan, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Ardiansyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam penelitian di UIN Malang tersebut, hubungan antara konformitas teman sebaya dengan variabel akademik ditemukan berada pada kategori Rendah. Perbedaan hasil ini dipengaruhi oleh karakteristik mahasiswa PAI angkatan 2022 di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong merupakan mahasiswa semester akhir yang memiliki solidaritas dan kesamaan tujuan yang lebih matang. Pada kelompok mahasiswa senior ini, konformitas bukan lagi sekedar tekanan sosial untuk mengikuti arus, melainkan bertransformasi menjadi dukungan

akademik kolektif (*peer learning*). Keterbaharuan (*novelty*) penelitian ini menegaskan bahwa di lingkungan kampus UNZAH Genggong, kekompakan teman sebaya justru menjadi penggerak bagi keefektifan perkuliahan, yang hasilnya terbukti lebih kuat dibandingkan temuan pada penelitian di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebelumnya.

SIMPULAN

Hasil riset ini menyimpulkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan dalam kategori Sedang antar Konformitas Teman Sebaya dan Keefektifan Perkuliahan Mahasiswa PAI di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. Hasil analisis menunjukkan bahwa Mahasiswa angkatan 2022 memiliki tingkat Konformitas yang Tinggi (rata-rata 28,38) dan merasakan proses perkuliahan yang Sangat efektif (rata-rata 28,22), dengan nilai korelasi R_{hitung} sebesar 0,547 yang > dari R_{tabel} 0,19. Hal ini mengindikasikan bahwa kecenderungan mahasiswa untuk menyelaraskan diri dengan kelompoknya berkontribusi searah terhadap peningkatan efektivitas belajar mereka di kampus. Peneliti memanjatkan rasa syukur dan apresiasi yang mendalam kepada jajaran akademika Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, serta seluruh Mahasiswa PAI angkatan 2022 yang telah bekerjasama serta kontribusinya yang sangat membantu peneliti guna untuk merampungkan penelitian dengan hasil yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, S. N., Abdullah, M. N. A., & Mujayapura, M. R. R. (2025). Pengaruh Circle Pertemanan terhadap Efektivitas Kelompok Belajar Mahasiswa. *Pahlawan: Jurnal Ilmu Pendidikan-Sosial-Budaya*, *21*(2), 182–192. https://doi.org/10.57216/pah.v21i2.3

Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). Analisis statistik uji normalitas dan homogenitas data nilai mata pelajaran dengan menggunakan Python. *Al-Ibanah*, *10*(1), 51–56. https://doi.org/10.54801/b2726673

Aini, Q., Apriliska, M., & Siswoyo, A. A. (2024). Tantangan mahasiswa baru dalam menyesuaikan diri di lingkungan pertemanan program studi PGSD Universitas Trunojoyo Madura. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(12). https://doi.org/10.62281/v2i12.1203

Amstrong Harefa, S. H., Harefa, J. E., SH, C. M., Lestari, W., Endarwaty, A., Siokain, D. M., Hulu, S. K., SH, M. H., Nawawi, I. M., & Larisu, Z. (2025). *Psikologi Sosial: Memahami Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Individu*. PT. Nawala Gama

Education.

Ardiyansyah, A. T. (2025). *Hubungan konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. http://etheses.uin-malang.ac.id/80351/

Aziz, R. (2023). *Menjadi Mahasiswa Kreatif*. Deepublish.

Bagus Sumargo, M. S., Budyanra, S. S. T. S., & Robert Kurniawan, M. S. (2024). *Metode dan Pengaplikasian Teknik Sampling*. Bumi Aksara.

Dwitami, P. R., & Selian, S. N. (2025). Makna Dukungan Sosial Bagi Mahasiswa Yang Mengalami Masalah Kesehatan Mental. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1*(6), 4164–4179. https://doi.org/10.63822/g6fw8636

Elizabeth, P. (2023). Studi Literatur: Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Mekanika Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (SPKTS)*, *1*. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/spkts/article/view/36079

I Ketut Swarjana, S. K. M. M. P. H. D. P. H. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.

Izzah, R. (2025). *Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tarikhul Islam pada Siswa Kelas VIII Pondok Pesantren Darul Hijrah Putri Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025*. https://eprints.iim.ac.id/id/eprint/1192/

Jaya, A. I. (2024). Convenience Sampling dengan Survei Daring pada Minat Lanjut Studi Siswa SMA/Sedejarat di Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal MSA (Matematika Dan Statistika Serta Aplikasinya)*, *12*(1), 102–107. https://doi.org/10.24252/msa.v12i1.50672

Julianti, U. F. (2022). *Prestasi Belajar Mahasiswa: Kaitannya dengan Kualitas Pengajaran Dosen*. Penerbit Nem.

Mahatmaharti, A. K., & Brata, D. P. N. (2021). Pengaruh Aspek Non-Kognitif Self Regulation Learning Terhadap Keberhasilan Akademik Mahasiswa Pada Mata Kuliah Budi Pekerti Dan Karakter. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, *3*(1), 1023–1030. https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/2291/1870

Niâ, M., Farid, E. K., Maâ, M. A., Hasanah, M. N., & Ibrahim, F. M. A. (2023). Online Learning Innovation and Student Character Shift at UNZAH and UNUJA Probolinggo. *At-Ta'dib*, *18*(2), 137–164. https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/11447

Nur'aini, A. (2022). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Konsep Diri Remaja Di*

SMA Negeri 8 Semarang. Universitas PGRI Semarang. https://doi.org/10.26877/dm.v18i1.11683

Ramayanti, I. (2021). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Santri Asrama Ar-Roudloh Pondok Pesantren Putri Utara Darussalam Blokagung Banyuwangi*. JURNAL AT-TAUJIH: Kajian Bimbingan dan Konseling Islam. https://doi.org/10.30739/jbkid.v1i2.1160

Rulian, M. F. (2022). *Hubungan Self Efficacy Dengan Indeks Prestasi Kumulatif (Ipk) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2018 Universitas Lampung*. https://digilib.unila.ac.id/66795/

Simbolon, S., Rohaetin, S., Sundari, S., & Erang, D. (2024). Prestasi Mahasiswa Dari Sumatera Utara Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Universitas Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, *9*(3). https://doi.org/10.31932/jpe.v9i3.3746

Surahman, E., Kurniawan, C., & Aulia, F. (2024). *Integritas Akademik Insan Kampus: Teori dan Praktik pada Pendidikan Tinggi*. Academia Publication.

Umar, H. (2023). *Pengaruh Faktor Karakteristik Individu, Orang Tua, Teman Sebaya, Citra Program Studi, dan Prospek Lapangan Pekerjaan Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Program Studi Pendidikan Geografi*. http://digilib.unila.ac.id/70993/

Waraulia, A. M. (2023). Keefektifan Perkuliahan dengan Sistem Tatap Muka Terbatas pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Madiun. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 385–391. https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6334

Wettai, A. (2022). *Efektifitas Pembelajaran Secara Asinkron dan Sinkron Pada Mahasiswa Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik= The Effectiveness Of Asynchronous And Sychronous Learning In Postrgraduate Students Of The Faculty Of Social an Political Sciences*. Universitas Hasanuddin. https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/26085/

Yusran, I. (2026). *Dinamika Psikologi Kelompok*. Alinea Indonesia.

Zakiyyah, N. F. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Materi Perilaku Akhlaq Terpuji melalui Strategi *Snowball Throwing* Peserta Didik Kelas Viii B MTS Nahdlatul Ulama'kraksaan Probolinggo. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 116–136. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i1.215

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 440-451
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengembangan Media Belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa

Eliasman Kristian Zendrato[1*], Aprianus Telaumbanua[2], Dernius Hura[3], Riana[4]
eliasmankristian@gmail.com[1*], aprianustelaumbanua@unias.ac.id[2],
derniushura@unias.ac.id[3], riana@unias.ac.id[4]
[1,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[2]Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan
[4]Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 27 04 2026. Revised: 10 05 2026. Accepted: 14 05 2026.

Abstract : Low reading interest is a serious challenge in learning, especially based on the results of the 2022 PISA which placed Indonesia's literacy score down to 359 points. This study aims to develop, test the feasibility, practicality, and effectiveness of Macromedia Flash (MeF) media to increase reading interest in fifth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. This study involved 12 fifth-grade elementary school students consisting of 7 male students and 5 female students, and was conducted at the UPTD SDN 076059 Lololawa located in Lololawa Village, Gunungsitoli Alo'oa District, North Sumatra Province. The results of the study showed the feasibility of the media: material experts 93% (very valid), language experts 84% (very valid), design experts 88% (very valid). The practicality level reached 97%, effectiveness 92%, and there was a significant increase in reading interest from a pretest score of 44.25 to 84.83 in the posttest (an increase of 91.71%) with a classical completeness of 92%. This further confirms that the MeF media is not only practical in its use, but also very effective in changing students' reading interest from a passive attitude to a more active one, making this media a highly recommended teaching tool for elementary school contexts.

Keywords: Reading Interest, Learning Media, Macromedia Flash (MeF), Elementary School

Abstrak : Rendahnya minat baca menjadi tantangan serius dalam pembelajaran, terutama berdasarkan hasil PISA 2022 yang menempatkan skor literasi Indonesia turun ke 359 poin. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *Macromedia Flash* (MeF) untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan 12 orang peserta didik kelas V SD yang terdiri atas 7 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan, serta dilaksanakan di UPTD SDN 076059 Lololawa yang berlokasi di Desa

How to cite: Zendrato, E. K., Telaumbanua, A., Hura, D., & Riana, R. (2026). Pengembangan Media Belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 440-451.
Copyright © 2026 Eliasman Kristian Zendrato, Aprianus Telaumbanua, Dernius Hura, Riana
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Lololawa, Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa, Provinsi Sumatera Utara. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media: ahli materi 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain 88% (sangat valid). Tingkat kepraktisan mencapai 97%, efektivitas 92%, serta terjadi peningkatan minat baca yang signifikan dari skor *pretest* 44,25 menjadi 84,83 pada *posttest* (peningkatan 91,71%) dengan ketuntasan klasikal 92%. Hal ini semakin mengukuhkan bahwa media MeF tidak hanya praktis dalam penggunaannya, tetapi juga sangat efektif dalam mengubah minat baca siswa dari sikap pasif menjadi lebih aktif, menjadikan media ini sebagai sarana pengajaran yang sangat layak direkomendasikan untuk konteks sekolah dasar.

Kata Kunci : Minat baca, Media Belajar, *Macromedia Flash* (MeF), Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Menghadapi dinamika globalisasi yang terus berubah, pendidikan mempunyai peran sebagai sarana utama bagi individu untuk menggali serta mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya melalui aktivitas pembelajaran. melalui proses pendidikan, diharapkan tercipta generasi penerus yang memiliki kecerdasan dan kualitas unggul, serta mampu memanfaatkan kemajuan yang telah dicapai secara maksimal (Fadia & Fitri, 2021). Hal tersebut searah dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1, yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan krusial dalam keberlangsungan kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan utama untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Handayani, 2025). Oleh sebab itu, pendidikan menjadi unsur yang esensial dan melekat baik di lingkungan keluarga maupun dalam pergaulan sehari-hari di masyarakat, serta bernegara. Namun, di balik itu pendidikan dikejutkan sebuah realita dimana semakin berkembangnya pendidikan malah semakin tertantangnya penurunan kegiatan membaca, sehingga minat baca sering kali menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan.

Menurut Anjani et al. menyatakan bahwa minimnya minat baca merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di jenjang sekolah dasar. Rendahnya motivasi membaca dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar, sebab kemampuan membaca merupakan pondasi utama dalam memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Banyak peserta didik enggan membaca karena pendekatan pengajaran yang kurang menarik dan media pembelajaran yang terbatas 1 variasinya. Situasi ini mengakibatkan

berkurangnya dorongan anak untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui bacaan, sehingga kemampuan mereka dalam menguasai bahasa dan mengembangkan keterampilan literasi menjadi terbatas (Batang et al., 2019). Menurut Hadi et al. (2023) terdapat beberapa faktor utama menyebabkan rendahnya minat baca siswa sekolah dasar. Pertama, kewajiban orang tua yang perlu membiasakan anak-anak untuk rutin membaca, karena pengaruh orang tua terhadap minat baca anak sangat signifikan sebaliknya akan berbanding terbalik apabila kurangnya peran orangtua. Kedua, penggunaan handphone yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan semua kalangan, termasuk anak-anak, di mana handphone sering dijadikan sarana hiburan; namun, pengoperasian yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif seperti kemalasan, gangguan penglihatan, dan keengganan membaca. Ketiga, keterbatasan ketersediaan buku, mengingat produksi buku di Indonesia masih sangat minim sehingga menurunkan ketertarikan pembaca termasuk anak-anak.

Perpustakaan sekolah dasar menyediakan buku-buku usang warisan generasi sebelumnya, yang membuat siswa enggan mengunjungi dan membaca di sana serta pendidik yang acuh tak acuh dengan siswa yang punya kendala dalam kegiatan membaca. Pada tahun 2018 Kondisi minimnya keterampilan membaca anak-anak di Indonesia diungkapkan bersama oleh (OECD 2019 dalam Putrawangsa & Hasanah, 2022), yang menyampaikan temuan bahwa sekitar 70% peserta didik Indonesia berada pada kategori kemampuan literasi yang rendah. Kondisi ini ditandai dengan ketidakmampuan mereka dalam menangkap gagasan utama dari sebuah kalimat maupun dari teks bacaan yang berukuran agak panjang. Kondisi ini diperparah oleh hasil Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang menjadikan posisi kemampuan literasi Indonesia berada di urutan paling belakang jika dibandingkan dengan negara negara lain. yang hanya mencapai 359 poin, turun 12 poin dari skor dibanding tahun 2018 yang mencapai 371 poin seperti terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tren Capaian PISA Indonesia Bidang Literasi membaca

Tahun	Point
2022	359
2018	371
2015	397
Capaian	71 dari 81 Negara

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, sekitar 60% siswa SD mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks, dengan minat baca yang stagnan atau bahkan menurun seiring bertambahnya usia (Kemendikbud RI, 2022). Hal ini menciptakan kesenjangan/*gap* antara kebutuhan literasi modern yang memerlukan

keterampilan membaca kritis dan kreatif dengan realitas pembelajaran yang masih bergantung pada buku teks statis dan metode ceramah. Kesempatan untuk mengintegrasikan teknologi multimedia seperti *Macromedia Flash* belum sepenuhnya dimanfaatkan di sekolah-sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan atau sekolah dengan keterbatasan sumber daya, sehingga siswa kurang terpapar pada pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan. Data Badan Pusat Statistik (BPS), menyatakan bahwa persentase literasi di Indonesia tergolong masih rendah, dengan hanya sekitar 95% penduduk yang dapat membaca, namun tidak semua memiliki kebiasaan membaca yang baik. Fenomena lain menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan mengembangkan minat baca mereka (BPS, 2025).

Diperkuat lagi peneliti cukup tertarik satu fenomena ketika melaksanakan praktik mengajar dari tugas mata kuliah di Kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa, sebuah fenomena yang cukup memprihatinkan terus menarik perhatian peneliti mengungkap bahwa media belajar yang digunakan masih dominan dengan penggunaan buku teks dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional, yang dinilai kurang interaktif dan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam membaca. Peneliti mengamati bahwa sebagian besar juga siswa menunjukkan ketidak tertarikan yang sangat besar terhadap kegiatan membaca. Buku-buku, baik pelajaran maupun cerita, seolah hanya menjadi benda pajangan di rak yang jarang disentuh. Kondisi ini bukanlah sekadar masalah malas, tetapi sudah menjadi sebuah tantangan serius dalam membangun fondasi literasi peserta didik. Bagi peserta didik, membaca lebih terasa seperti hukuman atau tugas berat, bukan sebuah jendela untuk membuka petualangan baru. Beberapa siswa bahkan dengan jujur mengaku bahwa mereka lebih suka menonton video di ponsel daripada membaca sebuah cerita pendek di buku secara langsung. Dampak dari rendahnya minat baca sangat serius. Kemampuan memahami pelajaran dan memperbanyak kosakata terbatas, sehingga yang paling mengkhawatirkan, imajinasi serta kemampuan berpikir kritis tidak terasah dengan baik dan akan mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia yang cenderung stagnan bahkan penurunan.

Kebaruan penelitian ini tertuju pada pengembangan media belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF) yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cakupan media berupa Teks bacaan, yang berfokus pada peningkatan minat baca melalui elemen interaktif seperti animasi, dan teks bacaan. Tidak seperti media pembelajaran umum yang sering kali bersifat umum, MeF ini dikembangkan dengan pendekatan kontekstual, mengintegrasikan dongeng, legenda, fabel, berita, teks narrative dan sebagainnya yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 076059 Lololawa yang berlokasi di Desa

Lololawa, Kecamatan Gunungsitoli Alo'oa, Provinsi Sumatera Utara. Inovasi ini mencakup fitur adaptif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung, seperti memilih alur cerita, sehingga mendorong partisipasi aktif dan mengurangi kebosanan. Kebaruan ini juga terinspirasi dari konsep gamifikasi dalam pendidikan, namun disesuaikan dengan cerita lokal untuk menghindari kesan asing, menjadikannya solusi yang lebih relevan dan efektif dibandingkan media digital lainnya seperti video statis atau aplikasi *mobile* yang kurang terintegrasi dengan kurikulum bahasa Indonesia.

Penelitian ini berkaitan erat dengan studi terdahulu yang menunjukkan efektivitas media multimedia dalam meningkatkan minat baca. Misalnya, penelitian oleh Penelitian lain oleh Maharani et al. (2023) menyatakan media *macromedia flash* tersebut sangat efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan uji coba terbatas dan luas menunjukkan respons positif guru serta peningkatan evaluasi belajar signifikan. Kaitan ini memperkuat argumen bahwa pengembangan MeF dapat menjembatani kesenjangan tersebut, dengan potensi untuk diterapkan secara luas di sekolah-sekolah Indonesia yang menghadapi tantangan serupa. Selain itu, Penelitian oleh Marlini & Rismawati, (2020) menampakkan rata-rata penilaian pemakain media tersebut meraih nilai 90, itu memperlihatkan bahwa kategori penggunaan media sangat praktis. Dapat simpulkan bahwa media ini yang dikembangkan sesuai dan praktis untuk di gunakan dalam memaknai proses pembelajaran, terutama pemakaian media tersebut dapat meningkatkan membaca permulaan siswa di kelas awal Sekolah Dasar.

Berlandaskan kesenjangan tersebut, Peneliti mengusulkan pengembangan media belajar berbasis *Macromedia Flash* (MeF), sebagai solusi dalam meningkatkan minat baca pada UPTD SD Negeri 076059 Lolowa dan tidak menanggapi secara totalitas dari pendukung kemerosotan Minat Baca berdasarkan hasil PISA yang sudah diuraikan sebelumnya. Media yang dipilih mampu merancang simulasi interaktif dan animasi yang dapat mengubah materi baca yang statis menjadi sebuah pengalaman belajar yang *realtime*. Dengan menghadirkan cerita dan pertanyaan refleksi literasi diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk membaca. Penelitian ini tidak hanya mendesain sebuah media, tetapi juga merespons urgensi untuk mengatasi ketidaktertarikan membaca sebagai sebuah kegiatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development* (R&D). Menurut pendapat Borg dan Gall dalam Fayrus & Slamet (2022) memandang R&D sebagai proses iteratif dengan sepuluh tahap utama, mulai dari pengumpulan informasi, perencanaan,

pengembangan prototipe awal, pengujian lapangan bertahap (awal, utama, operasional), revisi berulang, hingga diseminasi dan implementasi produk akhir yang divalidasi secara empiris. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Raihan (2023), menurutnya penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses atau tahapan yang dimaksudkan untuk menciptakan inovasi baru atau memperbaiki mutu produk yang sudah kian ada, dengan output yang dapat dipertanggungjawabkan. penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan pola penelitian dengan Model yang dipakai adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi karakteristik peserta didik, memilih mata pelajaran dan tema yang relevan, serta mengkaji permasalahan literasi yang diangkat, termasuk menganalisis rencana pengelolaan media dan referensi tantangan potensial dalam pengembangan produk. Tahap desain dilakukan dengan merancang elemen-elemen media secara terstruktur, meliputi latar, tombol navigasi, menu, serta tata letak materi bacaan dan opsi jawaban. Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti mengintegrasikan efek gerak teks, menyusun perpindahan antarmuka (scene), memasukkan teks bacaan dan pertanyaan refleksi, kemudian melakukan *publishing* menggunakan bahasa pemrograman *auto script* hingga menjadi aplikasi Macromedia Flash yang utuh. Tahap implementasi dilaksanakan langsung di kelas V SD dengan didampingi guru, dimulai dari pengenalan media, pelaksanaan literasi awal menggunakan buku teks, pengujian awal pemahaman siswa, penerapan media, hingga pengumpulan respons peserta didik terhadap pengalaman belajar menggunakan media. Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau ulang kualitas produk dan proses implementasi, menyusun kriteria penilaian, membuat angket validasi untuk tiga ahli (materi, bahasa, dan desain), serta melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi sebelum produk benar-benar diimplementasikan secara final.

Hidayat & Nizar (2021) berpendapat bahwa model ADDIE ini merupakan suatu desain instruksional yang menitikberatkan pada pembelajaran individu meliputi tahap-tahap yang bersifat langsung dan berjangka panjang, terstruktur secara sistematis, serta menerapkan pendekatan yang terencana terhadap pengetahuan dan proses pembelajaran manusia. Desain uji coba yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu uji perorangan yang terdiri dari tiga orang peserta didik dan uji kelompok kecil terdiri dari sembilan peserta didik. Dalam penelitian ini mengharapkan kelayakan media yang di tinjau dari hasil validasi materi, bahasa dan desain. Kemudian mengharapkan kepraktisan dan efektifitas produk serta peningkatan minat baca

peserta didik kelas V SD. Adapun kriteria kelayakan atau tidak hasil angket validator dan respon peserta didik disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Angket Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan jawaban Kelayakan
4	Sangat Relevan
3	Relevan
2	Cukup relevan
1	Tidak relevan

Tabel 3. Kriteria kelayakan Validasi Ahli

Persentase	Validasi Materi	Validasi Bahasa	Validasi desain	Keterangan
76% < x≤ 100%	Sangat relevan	Sangat relevan	Sangat relevan	Sangat layak
51% < x≤ 75%	relevan	relevan	relevan	Layak
26% < x≤ 50%	Cukup relevan	Cukup relevan	Cukup relevan	Tidak Layak
0% < x≤ 25%	Tidak relevan	Tidak relevan	Tidak relevan	Sangat tidak layak

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari penilaian para validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dihitung rata-ratanya dan dikonversi ke dalam pertanyaan untuk menilai validitas serta kelayakan media yang dikembangkan, media dikatakan layak apabila mencapai nilai 51. Setelah itu, menentukan kepraktisan dapat dipetakan dari angket respon siswa sesuai pedoman berikut.

Tabel 4. Pedoman Penskoran *feedback* peserta didik

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak Setuju

Dari nilai hasil evaluasi siswa, selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata yang kemudian diubah menjadi pertanyaan untuk mengetahui tanggapan siswa. Nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria *feedback* peserta didik

Presentase	Kategori
76% < x≤ 100%	Sangat praktis
51% < x≤ 75%	Praktis
26% < x≤ 50%	Cukup Praktis
0% < x≤ 25%	Tidak Praktis

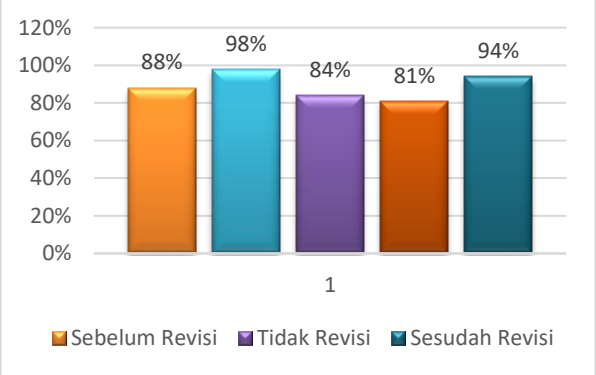
Setelah itu, menentukan keefektifan dapat dipetakan dari ketutasan klasikal siswa berdasarkan soal test yang sudah di jawab, dan interpretasi sesuai pedoman berikut.

Tabel 6. Kriteria *efektivitas*

Presentase	Kategori
P > 75	Sangat efektif
50 < P≤ 75	Efektif
25 < P≤ 50	Cukup efektif
P≤ 25	Tidak efektif

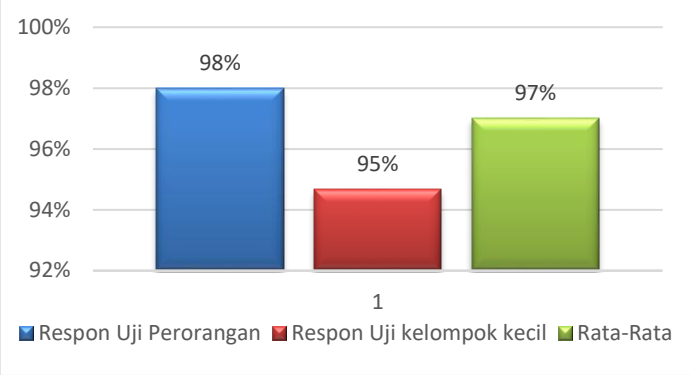
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan kegiatan . beberapa tahapan tersebut antara lain *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Dalam kegiatan validasi media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia mencapai tingkat kelayakan sangat valid, dimana hasil validasi ahli materi sebelum revisi 88% dan sesudah 98% dengan rata-rata 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain sebelum revisi 81% dan sesudah 94% dengan rata-rata 88% yang menandakan media sangat layak/sangat valid dan siap di ujicobakan seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. *Trend* capaian penilaian kelayakan media MeF

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai menggunakan angket respons yang diisi oleh peserta didik. Data respons peserta didik tersebut dikumpulkan selama tahap uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil. Sementara itu, rata-rata persentase skor dari seluruh indikator yang diperoleh melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dapat diamati pada diagram berikut.



Gambar 2. *Trend* capaian kepraktisan media MeF

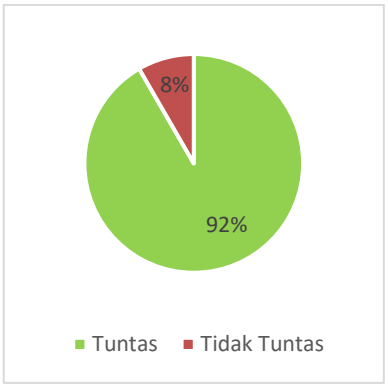
Berdasarkan rangkuman hasil penilaian kepraktisan dari uji coba produk serta tanggapan peserta didik, diperoleh data seperti berikut.

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Media MeF

No	Nama	Presentase	Keterangan
1	Respon Uji Perorangan	98%	Sangat Praktis
2	Respon Uji Kelompok Kecil	95%	Sangat Praktis
	Rata - Rata	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan uraian tabel 7, hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran MeF menunjukkan tingkat praktisitas yang sangat tinggi. Respons dari uji coba perorangan mencapai 98% (sangat praktis), sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 95% (juga sangat praktis). Rata-rata keseluruhan sebesar 97% ini disebabkan oleh desain antarmuka yang *user-friendly* bagi siswa kelas V SD, seperti ukuran tombol yang proporsional dengan jari anak, penggunaan ikon yang familiar dan penggunaanya dapat di akses dengan sangat mudah mengonfirmasi bahwa media ini sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Efektivitas pengembangan media pembelajaran diukur melalui hasil posttest yang diberikan kepada siswa setelah memanfaatkan media berbasis *Macromedia Flash* (MeF) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan total 12 siswa kelas V SD sebagai subjek penelitian. Soal tes disusun berdasarkan teks bacaan yang tersedia dalam media pembelajaran tersebut. Penilaian mengacu pada persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia sebesar 69. Data dari uji efektivitas media pembelajaran dianalisis guna mengevaluasi tingkat keberhasilannya. Berikut hasil penilaian uji efektivitas media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada gambar 12



Gambar 3. *Trend* Keefektifan Media MeF

Hasil tes menunjukkan bahwa 11 siswa berhasil mencapai KKM, sedangkan 1 siswa belum tuntas. Oleh karena itu, persentase ketuntasan klasikal mencapai 92%. Pencapaian ini membuktikan bahwa media MeF dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik melalui kegiatan membaca. Keefektifan media MeF dalam meningkatkan minat baca siswa tidak terlepas dari tiga fitur utama yang paling berpengaruh. Pertama, efek gerak teks (*motion typography*) yang dirancang pada setiap bacaan mampu mempertahankan durasi fokus mata siswa lebih lama dibandingkan teks statis pada buku. Kedua, tombol navigasi (home, next/back, lihat skor) yang sederhana dan konsisten di setiap *scene* memberikan kemandirian belajar tanpa ketergantungan pada guru, sehingga siswa merasa mengendalikan pengalaman membacanya sendiri. Ketiga, adanya pertanyaan refleksi setelah setiap teks bacaan mendorong siswa untuk tidak sekadar membaca, tetapi juga memahami dan mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman mereka. Faktor-faktor inilah yang menjelaskan mengapa minat baca dapat melonjak hingga 91,71%, bukan sekadar karena tampilan media yang menarik sebagaimana dibuktikan melalui perbandingan skor pretest dan posttest seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Perbandingan Peningkatan Minat Baca

Aspek	***Prestest* (*mean*)**	**Posttest (*mean*)**	**Peningkatan presentase**
Score total	44	85%	91,71%
KKM	12/12 Tidak Tuntas	11/12 Siswa (92%)	Signifikan
Presentase Klasikal	-	92%	-

Kenaikan skor dari *pretest* (44,25) menjadi *posttest* (84,83) tidak hanya mencerminkan peningkatan ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia sebesar 69, tetapi juga didukung oleh perubahan perilaku literasi siswa selama penggunaan media MeF, seperti peningkatan durasi fokus membaca, kemunculan inisiatif bertanya terkait isi bacaan, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengeksplorasi teks secara mandiri. Meskipun demikian, mengingat penelitian ini hanya melibatkan 12 subjek (7 laki-laki

dan 5 perempuan) yang berasal dari satu lokasi sekolah (UPTD SDN 076059 Lololawa), cakupan temuan masih terbatas pada konteks lokal tersebut. Berbeda pada posttest, di mana 11 siswa (setara 91,67%) berhasil mencapai ketuntasan, dengan hanya 1 siswa yang belum memenuhi syarat (nilai 67). Persentase ketuntasan klasikal sebesar 92% ini semakin mengukuhkan bahwa media MeF tidak hanya praktis dalam penggunaannya, tetapi juga sangat efektif dalam mengubah minat baca siswa dari sikap pasif menjadi lebih aktif berkat fitur visual serta interaktif yang ditawarkan oleh media ini.

SIMPULAN

Dari hasil pengolahan data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang dikembangkan oleh peneliti mencapai tingkat kelayakan sangat valid, dimana hasil validasi ahli materi sebelum revisi 88% dan sesudah 98% dengan rata-rata 93% (sangat valid), ahli bahasa 84% (sangat valid), ahli desain sebelum revisi 81% dan sesudah 94% dengan rata-rata 88% yang menandakan media sangat layak di ujicobakan. Media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang di kembangkan oleh peneliti memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi/sangat praktis dimana dari hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan mendapatkan rata-rata 98% ditinjau masuk kategori sangat praktis. Kemudian dari hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 95% ditinjau masuk kategori sangat praktis dari hasil rata-rata antar uji coba terbatas dan uji coba kelompok kecil beroleh kepraktisan 97%. Media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia yang di kembangkan oleh peneliti beroleh tingkat efektivitas sangat efektif di mana hasil KKM dari uji coba setelah penerapan produk memperoleh nilai 92% dan ditinjau sangat efektif penggunaan media belajar berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran bahasa indonesia. Sebagaimana dibuktikan melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Pada fase awal (pretest), rata-rata nilai siswa baru mencapai 44,25, mencerminkan tingkat pemahaman serta minat baca yang masih terbatas sebelum penerapan media tersebut. Selepas siswa memanfaatkan MeF, hasil posttest meningkat drastis hingga 84,83, dengan kenaikan rata-rata sebesar 91,71%. Lonjakan mengisyaratkan peningkatan minat baca yang substansial, karena siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan membaca berkat fitur visual serta interaktif yang ditawarkan oleh media ini.

DAFTAR RUJUKAN

Batang, T., Hapsari, Y. I., Purnamasari, I., & Purnamasari, V. (2019). *MINAT BACA SISWA KELAS V SD NEGERI HARJOWINANGUN*. *2*(3), 371–378. https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22634.

BPS. (2025). *STATISTIK INDONESIA 2025*. Badan Pusat Statistik/BPS-Statistics Indonesia. http://www.bps.go.id.

Fadia, S. F. N. (2021). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. *5*, 1617–1620. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148.

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Hadi, A. A., Sarifah, A. ., Maftuhah, T. ., & Putri, W. D. . (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. Renjana Pendidikan Dasar, 3(1), 22–30. Retrieved from https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/303.

Handayani, Y. (2025). Problematika Sistem Pendidikan di Indonesia. JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS), 3(1), 168–179. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2851.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

Kemendikbud RI. (2022). *Survei Literasi Membaca Indonesia 2021*.

Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(2), 212–227. https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2218.

Marlini, C., & Rismawati. (2020). *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tunas Bangsa , 6(2), 277-289. Retrieved from https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/965.

Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1), 1–12. https://doi.org/10.60004/edupedika.v1i1.1.

Raihan, M. F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint-Ispring Suite Berbasis Masalah pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA*. *7*(1), 30–41. https://doi.org/10.26858/cer.v7i1.53783.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 452-459
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Guru Penggerak terhadap Kinerja Guru

Ika Fariatul Apriliani[1*], Taufiqulloh[2], Yoga Prihatin[3]
ika.fariatul47@admin.smp.belajar.id[1*], taufiqkayla@upastegal.ac.id[2],
yogaprihatin@upstegal.ac.id[3]
[1,2,3]Program Studi Magister Pedagogi
[1,2,3]Universitas Pancasakti Tegal

Received: 19 07 2025. Revised: 28 03 2026. Accepted: 14 05 2026.

Abstract : Leadership plays a crucial role in shaping teacher performance, particularly in the context of educational transformation in Indonesian schools led by principals who graduated from the Teacher Leadership program. This study aims to analyze the influence of various leadership styles directive, supportive, participatory, and goal-focused on junior high school teacher performance. A quantitative approach was used, collecting data through questionnaires distributed to 75 teachers from three public junior high schools in Bantarbolang District. The data were analyzed using multiple linear regression to determine the influence of each leadership style. The results indicate that all four leadership styles significantly influence teacher performance, with supportive leadership being the most dominant. These findings emphasize the importance of adaptive and empowering leadership practices aligned with teacher needs. This study contributes to the development of educational leadership in Indonesia by providing empirical evidence as a basis for improving principal training and performance-based leadership strategies.

Keywords : Teacher Performance, Leadership Style, Teacher Leadership.

Abstrak : Kepemimpinan memiliki peran penting dalam membentuk kinerja guru, khususnya dalam konteks transformasi pendidikan di sekolah-sekolah Indonesia yang dipimpin oleh kepala sekolah lulusan program Guru Penggerak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya kepemimpinan dari berbagai pendekatan, yaitu direktif, suportif, partisipatif, serta yang berfokus pada tujuan pencapaian terhadap kinerja guru SMP. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarkan kepada 75 guru dari tiga sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bantarbolang. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh masing-masing gaya kepemimpinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat gaya kepemimpinan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kinerja guru, dengan gaya kepemimpinan suportif memberikan pengaruh paling dominan. Temuan ini menekankan pentingnya praktik kepemimpinan yang adaptif dan memberdayakan, selaras dengan kebutuhan guru. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kepemimpinan pendidikan

How to cite: Apriliani, I. F., Taufiqulloh, T., & Prihatin, Y. (2026). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Guru Penggerak terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 452-459.
Copyright © 2026 Ika Fariatul Apriliani, Taufiqulloh, Yoga Prihatin
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

di Indonesia dengan menyediakan bukti empiris sebagai dasar peningkatan pelatihan kepala sekolah dan strategi kepemimpinan berbasis kinerja.

Kata Kunci : Kinerja Guru, Gaya Kepemimpinan, Guru Penggerak.

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan secara nasional sangat ditentukan oleh kapasitas dan profesionalisme guru dalam menjalankan fungsi pembelajaran. Untuk mendukung terciptanya proses belajar yang optimal, peran kepala sekolah sebagai pemimpin pendidikan menjadi sangat penting, khususnya dalam menciptakan lingkungan kerja yang positif dan produktif. Kebijakan Merdeka Belajar yang digagas oleh Kemendikbudristek menjadi tonggak awal dalam membentuk ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan berpusat pada peserta didik meluncurkan program Guru Penggerak guna mencetak pemimpin pembelajaran yang mampu melakukan transformasi berbasis kolaborasi, refleksi, dan nilai-nilai kemanusiaan. Kepala sekolah yang merupakan lulusan program Guru Penggerak dipandang memiliki kemampuan kepemimpinan yang lebih adaptif dan kontekstual. Mereka didorong untuk menerapkan pendekatan kepemimpinan transformasional, yaitu gaya kepemimpinan yang mendorong perubahan perilaku dan motivasi kerja melalui inspirasi dan keteladanan.

Temuan penelitian oleh (Setyaningrum R et al., 2024) menunjukkan bahwa kepemimpinan transformasional terbukti memberikan kontribusi positif terhadap perilaku inovatif guru melalui peningkatan motivasi kerja. Penelitian ini diperkuat oleh (Hadijah, 2024) yang menegaskan bahwa kombinasi antara gaya kepemimpinan transformasional, transaksional, dan servant leadership memiliki korelasi kuat dengan peningkatan kinerja guru secara keseluruhan. Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh (Hadijah, 2024) dalam konteks praktik kepemimpinan instruksional di sekolah penggerak menemukan bahwa kepala sekolah yang mampu menguatkan nilai-nilai Pancasila melalui program profil kelulusan memiliki dampak positif terhadap budaya kerja guru. Dengan kata lain, gaya kepemimpinan yang berpihak pada pengembangan karakter dan profesionalitas guru menjadi semakin relevan di era pendidikan transformatif. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengkaji pengaruh kepemimpinan terhadap hasil belajar siswa maupun budaya organisasi sekolah, penelitian yang secara khusus mengaitkan gaya kepemimpinan kepala sekolah *Guru Penggerak* dengan kinerja guru masih sangat terbatas. Padahal, latar belakang pelatihan dan orientasi nilai dari program tersebut memberikan perspektif kepemimpinan yang berbeda dari kepala sekolah konvensional.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya kepemimpinan kepala sekolah lulusan Program Guru Penggerak

terhadap kinerja guru di tingkat sekolah menengah pertama. Gaya kepemimpinan yang dikaji meliputi kepemimpinan direktif, suportif, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen pengukuran kinerja guru yang mengacu pada indikator profesionalisme guru dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2007 serta nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Secara ilmiah, kebaruan (novelty) dari penelitian ini terdapat pada konteks kepemimpinan pendidikan berbasis *Guru Penggerak* yang belum banyak dieksplorasi, serta penggunaan pendekatan analisis regresi linier berganda untuk melihat kontribusi masing-masing gaya kepemimpinan secara simultan. Penelitian ini juga memperkaya literatur akademik tentang manajemen pendidikan di Indonesia dengan mempertemukan teori klasik tentang kepemimpinan (Bass & Riggio, 2006) dan kerangka desain penelitian kuantitatif seperti yang dijelaskan oleh Fraenkel dan Wallen (2012), dalam sebuah konteks terapan yang aktual.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan, penelitian dengan pendekatan kuantitatif, jenisnya penelitian yang asosiatif kausal, yang bertujuan untuk mengetahui cara pendekatan kepala sekolah dalam memimpin dengan adanya kontribusi untuk membentuk performa guru. Guru penggerak terhadap kinerja guru. Model kuantitatif ini digunakan karena sesuai untuk mengukur hubungan antarvariabel melalui data numerik dan dianalisis secara statistic (Creswell & Creswell, 2022). Ruang lingkup penelitian ini adalah bidang manajemen pendidikan, dengan fokus pada caranya kepala sekolah dalam memimpin cara kerjanya guru sangat berdampa terhadap kinerjanya guru itu sendiri di lingkungan sekolah menengah pertama. Objek penelitian saat ini mencakup kepala sekolah lulusan program Guru Penggerak dan para guru yang berada di bawah kepemimpinannya.

Adapun fokus penelitian ini dijelaskan melalui dua variabel operasional: Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Guru Penggerak (variabel bebas/X), diukur berdasarkan empat dimensi: direktif, suportif, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian. Kinerja Guru (variabel terikat/Y), yang diukur berdasarkan indikator profesionalisme, kompetensi pedagogik, tanggung jawab kerja, dan inovasi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah menengah pertama negeri di Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah, yaitu SMP Negeri 2 Bantarbolang, SMP Negeri 3 Bantarbolang, dan SMP Negeri 4 Bantarbolang. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada data sekolah yang menunjukkan bahwa kepala sekolah di ketiga sekolah tersebut merupakan lulusan Program Guru Penggerak.

Informasi tersebut diperoleh melalui data administrasi sekolah dan hasil konfirmasi langsung kepada pihak sekolah. Selain itu, ketiga sekolah dipilih karena kepala sekolah telah menerapkan praktik kepemimpinan pembelajaran melalui kegiatan supervisi akademik, kolaborasi guru, refleksi pembelajaran, dan penguatan implementasi Kurikulum Merdeka pada kegiatan sekolah.

Populasi dalam penelitian yang dilakukan adalah seluruh guru yang mengajar di SMPN 2, SMPN 3, dan SMPN 4 Bantarbolang, dengan total semuanya jumlah 75 orang. Alasannya jumlah populasi relatif kecil, teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang disusun dalam bentuk skala Likert 4 poin. Angket tersebut dikembangkan berdasarkan teori kepemimpinan dan indikator kinerja guru yang relevan. Validitas isi dari angket diuji oleh tiga pakar pendidikan, sedangkan uji reliabilitas yang digunakan Alpha Cronbach dengan hasil >0,7 yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel. Pengumpulan data dikerjakan dengan angket yang dibagi-bagi secara langsung untuk responden. Selanjutnya, data yang sudah terkumpul dianalisis menggunakan metode regresi linear berganda, untuk mengetahui adanya perubahan yang terlihat pada masing-masing gaya kepemimpinan untuk kinerja guru secara simultan dan parsial.

Proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi terbaru. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh gaya kepemimpinan kepala sekolah Guru Penggerak terhadap kinerja guru melalui uji regresi linear berganda. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi data dan tabel hasil uji regresi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal. Desain tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan dan pengaruh gaya kepemimpinan kepala sekolah Guru Penggerak, yang meliputi gaya direktif, suportif, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian, terhadap kinerja guru di sekolah menengah pertama.

Tabel 1. Desain Penelitian Asosiatif Kausal

Variabel Bebas (X)	Variabel Terikat (Y)
Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Guru Penggerak (direktif, suportif, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian)	Kinerja Guru

Keterangan:

X = Gaya kepemimpinan kepala sekolah Guru Penggerak

Y = Kinerja guru

Tabel 2. Distribusi Skor Kinerja Guru

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
120–150	Sangat Tinggi	12	16,00%

90–119	Tinggi	49	65,33%
60–89	Rendah	14	18,67%
30–59	Sangat Rendah	0	0,00%
Total		75	100,00%

Keterangan Tabel 2. Rentang skor berdasarkan hasil skoring dari angket kinerja guru. Kategori disesuaikan dengan interval klasifikasi standar berdasarkan nilai ideal maksimum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tulisan ilmiah ini mengkaji untuk menganalisis pengaruh model kepemimpinan itu seberapa besar yang ditunjukkan oleh kepala sekolah memainkan peran strategis untuk menciptakan budaya kerja kolaboratif serta produktif pada lingkungan pendidikan, alumni Program Guru Penggerak terhadap kinerja guru. Sebanyak 75 guru dari SMPN 2, 3, dan 4 di Kecamatan Bantarbolang menjadi responden. Teknik menggunakan data yang di analisis dengan regresi linier berganda yang disebut perangkat lunak SPSS.

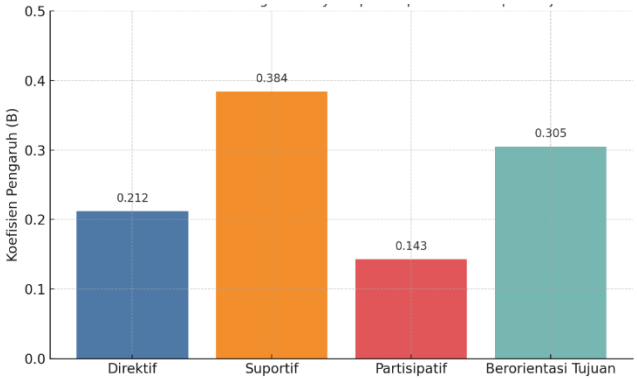
Tabel 3. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Rata-rata	SD	Minimum	Maksimum
Kepemimpinan Direktif	78,65	8,12	61	95
Kepemimpinan Suportif	82,30	6,90	70	97
Kepemimpinan Partisipatif	76,90	7,43	62	91
Kepemimpinan Berorientasi Tujuan	80,42	7,00	65	96
Kinerja Guru	83,10	6,75	68	97

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Berganda

Variabel Bebas	Koefisien B	Nilai t	Sig.
Kepemimpinan Direktif	0,212	2,178	0,033*
Kepemimpinan Suportif	0,384	3,746	0,001*
Kepemimpinan Partisipatif	0,143	1,489	0,141
Kepemimpinan Berorientasi Tujuan	0,305	2,970	0,004*
R^2 = 0,612	F = 16,531	Sig. = 0,000	

Keterangan: *Signifikan pada α < 0,05



Gambar 1. Visualisasi Pengaruh Gaya Kepemimpinan terhadap Kinerja Guru

Pembahasan**,** hasil analisis menunjukkan bahwa cara kepemimpinannya suportif memiliki dampak paling kuat terhadap berpengaruhnya kinerja guru yang semakin meningkat. Kepemimpinan yang suportif yang ditandai oleh perhatian emosional, apresiasi personal, dan penciptaan hubungan interpersonal yang kuat oleh kepala sekolah berperan krusial dalam membangun semangat kerja dan komitmen guru terhadap tugasnya. Studi di tingkat internasional mengungkap bahwa interaksi yang berbasis kepercayaan, penghargaan, dan dukungan moral dari pimpinan memperkuat keterikatan guru terhadap institusi serta meningkatkan loyalitas mereka (Kareem et al., 2023). Di samping itu, ulasan literatur menyebutkan bahwa kepala sekolah yang menjalankan kepemimpinan instruksional secara efektif secara konsisten meningkatkan rasa tanggung jawab profesional guru dan mempererat ikatan emosional mereka terhadap sekolah (Sucitra et al., 2024).

Selain itu, gaya kepemimpinan yang berorientasi pada tujuan juga memberikan pengaruh signifikan terhadap pola cara kerja guru yang meningkat semakin baik. Kepala sekolah yang menekankan pencapaian target dan kinerja kerja dengn budaya yang terukur mampu menciptakan kerja yang lebih terarah dan produktif. Hasil ini sejalan dengan Kepemimpinan yang berorientasi pada tujuan juga terbukti memiliki pengaruh yang sangat baik dan positif serta signifikan terhadap tanggung jawab profesional untuk menjadi pola disiplin guru yang terus dilakukan karena kepala sekolah yang menetapkan target kerja secara jelas, serta menerapkan evaluasi kinerja berbasis hasil, mampu menciptakan suasana kerja yang lebih terstruktur dan akuntabel. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Nurfahila & Yuliana, 2024) yang meneliti efek gaya kepemimpinan transformasional, transaksional, dan servant leadership terhadap kinerja guru di konteks pendidikan internasional (Nurfahila & Yuliana, 2024)

Temuannya penelitian menunjukkan bahwa gaya transformasional dan transaksional berkontribusi signifikan terhadap komitmen kerja, motivasi, dan kinerja profesional guru. Di sisi lain, gaya kepemimpinan partisipatif tidak memberikan pengaruh signifikan dalam penelitian ini, meskipun secara deskriptif terlihat kontribusinya. Hal ini berbeda dengan temuan studi oleh (Mufidah et al., 2024) yang menunjukkan bahwa ketika guru dilibatkan aktif dalam pengambilan keputusan sekolah, semangat kolaborasi serta keterlibatan profesional mereka meningkat secara signifikan Perbedaan ini mencerminkan adanya gap kontekstual yang bisa disebabkan oleh budaya kerja, kerangka organisasi, atau kesiapan guru dalam berpartisipasi aktif dalam tata kelola sekolah. Secara keseluruhan, model regresi menunjukkan bahwa 61,2% variasi dalam kinerja guru dapat dijelaskan oleh keempat gaya kepemimpinan kepala sekolah.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap kepala sekolah alumni Program Guru Penggerak, yang menerapkan prinsip kepemimpinan pembelajaran berbasis refleksi, kolaborasi, serta keberpihakan pada peserta didik. Temuan ini memperkuat urgensi pembinaan kepemimpinan berbasis nilai dalam Kurikulum Merdeka. Kepala sekolah yang mampu menerapkan gaya kepemimpinan adaptif dan memberdayakan selaras dengan arah pengembangan profil lulusan, yaitu peserta didik yang mandiri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan abad 21. Hal ini juga diperkuat oleh (Royani et al., 2024) yang menekankan bahwa praktik kepemimpinan pembelajaran yang berbasis nilai-nilai karakter mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan visioner.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kepemimpinan suportif memberikan dampak paling besar, diikuti oleh gaya berorientasi tujuan dan direktif, sedangkan gaya partisipatif tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik. Temuan ini memberikan jawaban atas tujuan penelitian, yaitu bahwa peran kepala sekolah dengan pendekatan kepemimpinan suportif dan terarah pada tujuan mampu meningkatkan motivasi, kedisiplinan, serta tanggung jawab profesional guru dalam melaksanakan tugasnya. Pendekatan suportif yang ditandai dengan perhatian personal, dukungan moral, serta penghargaan, berkontribusi nyata dalam membangun loyalitas dan semangat kerja guru. Sementara itu, pendekatan yang fokus pada pencapaian target mendorong terciptanya etos kerja yang lebih sistematis dan terukur. Dari sisi praktis, temuan ini direferensikan bagi penyelenggara pendidikan, khususnya dalam pengembangan pelatihan kepala sekolah yang menekankan pada kepemimpinan adaptif dan berbasis nilai. Temuan ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian kepemimpinan pendidikan, dengan menunjukkan bahwa kepemimpinan yang berorientasi pada pemberdayaan guru dan penguatan budaya kolaboratif sangat relevan dengan arah pengembangan profil lulusan dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

DAFTAR RUJUKAN

Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). *Transformational leadership*. Psychology Press.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). McGraw-Hill.

Hadijah, N. (2024). The Impact of Leadership Styles on Teacher Performance. *Research Invention Journal of Law, Communication and Languages*, *4*(1), 13–18. https://doi.org/10.59298/rijlcl/2024/411318

Kareem, J., Patrick, H. A., Prabakaran, N., Valarmathi, B., Tantia, V., Pramod Kumar, M. P. M., & Mukherjee, U. (2023). Transformational educational leaders inspire school educators' commitment. *Frontiers in Education*, *8*(May). https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1171513

Mufidah, Z., Hariyati, N., & Yulianingsih, W. (2024). Gaya Kepemimpinan Partisipatif Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Profesionalisme Pendidik Dan Tenaga Kependidikan. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, *8*(2), 120–131. https://doi.org/10.26740/jdmp.v8n2.p120-131

Nurfahila, S. A., & Yuliana, L. (2024). Transformational Leadership Strategies: Enhancing Teacher Leadership in Schools. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *9*(2), 597–610. https://doi.org/10.24042/tadris.v9i2.23526

Royani, A. R., Fauzi, A., & Zohriyah, A. (2024). the Effectiveness of Participative Leadership Style Theory on the Performance of Madrasah Tsanawiyah Educators Al-Hidayah Serang. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, *5*(2), 276–284. https://doi.org/10.32806/jkpi.v5i2.167

Royani, S. (2024). Instructional Leadership Practices of Pancasila Student Profile Strengthening School Principals. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan Indonesia (JKPI)*, 1(1), 1–10.

Setyaningrum R, Taufiqulloh, & B, H. (2024). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja terhadap Perilaku Inovatif Guru SMA. *Journal of Education Research*, *5*(3), 3827–3839. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1477.

Sucitra, D. A., Hariri, H., & Riswandi, R. (2024). Effect of principal instructional leadership on teacher commitment. *Journal of Education and Learning*, *18*(2), 279–285. https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.20980.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 460-468
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Integrasi Perspektif Global dalam Pembelajaran IPS SD: Kesiapan Mahasiswa PGSD dalam Pengembangan *Global Competence*

Hardiyanti Hatibu[1*], A. Muh. Ali[2], Rahmat Darmawan[3]
hardiyanti.hatibu@unm.ac.id[1*], andiali@unm.ac.id[2], rahmat.darmawan@unm.ac.id[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[1,2,3]Universitas Negeri Makassar

Received: 23 04 2026. Revised: 11 05 2026. Accepted: 18 05 2026.

Abstract : This study aims to analyze the readiness of Elementary School Teacher Education students in integrating global perspectives into Social Studies learning. The study used a quantitative approach with a descriptive design. The study participants were 86 students who had taken related courses, selected through a purposive sampling technique. Data were collected using a Likert-scale questionnaire covering six dimensions: perspective and diversity, understanding of global issues, global communication, global action, pedagogical readiness, and technological readiness. Data analysis was conducted descriptively using the mean value and standard deviation. The results showed that student readiness was in the high category with an average value of 4.09. The dimensions of perspective and diversity and technological readiness obtained the highest scores, indicating strong multicultural awareness and digital literacy of students. Meanwhile, global communication and pedagogical readiness scored relatively lower, indicating limitations in implementing global knowledge into learning practices. These findings indicate a gap between conceptual and implementative readiness, where students have good understanding and attitudes, but still face challenges in applying them in the classroom. Therefore, strengthening pedagogical competencies and practice-based learning experiences is necessary to effectively support the integration of a global perspective.

Keywords : Global Competence, Global Perspective, Elementary Social Studies Learning.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesiapan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam mengintegrasikan perspektif global ke dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Partisipan penelitian berjumlah 86 mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah terkait, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert yang mencakup enam dimensi, yaitu perspektif dan keberagaman, pemahaman isu global, komunikasi global, tindakan global, kesiapan pedagogik, dan kesiapan teknologi. Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan standar deviasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan mahasiswa berada pada kategori tinggi dengan

How to cite: Hatibu,, H., Ali. A. M., & Darmawan, R. (2026). Integrasi Perspektif Global dalam Pembelajaran IPS SD: Kesiapan Mahasiswa PGSD dalam Pengembangan *Global Competence*. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 460-468.
Copyright © 2026 Hardiyanti Hatibu, A. Muh. Ali, Rahmat Darmawan
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

nilai rata-rata sebesar 4,09. Dimensi perspektif dan keberagaman serta kesiapan teknologi memperoleh skor tertinggi, yang menunjukkan kuatnya kesadaran multikultural dan literasi digital mahasiswa. Sementara itu, komunikasi global dan kesiapan pedagogik memiliki skor relatif lebih rendah, yang mengindikasikan adanya keterbatasan dalam mengimplementasikan pengetahuan global ke dalam praktik pembelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kesiapan konseptual dan implementatif, di mana mahasiswa telah memiliki pemahaman dan sikap yang baik, namun masih menghadapi tantangan dalam penerapannya di kelas. Oleh karena itu, penguatan kompetensi pedagogik dan pengalaman pembelajaran berbasis praktik diperlukan untuk mendukung integrasi perspektif global secara efektif.

Kata Kunci : Kompetensi Global, Perspektif global, Pembelajaran IPS SD.

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi dan revolusi industri telah mendorong perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, khususnya dalam menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dalam masyarakat global yang kompleks. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan konten, tetapi juga pada pengembangan kompetensi global yang memungkinkan individu memahami isu global, berinteraksi lintas budaya, serta berkontribusi terhadap keberlanjutan dunia (OECD, 2018; Aziz & Abdullah, 2025). Konsep *Global Competence* menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan abad ke-21. Kompetensi ini mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan individu memahami isu global, menghargai perspektif yang beragam, serta bertindak secara bertanggung jawab dalam konteks global (OECD, 2018). Studi terbaru menunjukkan bahwa *global competence* semakin menjadi perhatian dalam pendidikan tinggi, khususnya dalam mempersiapkan mahasiswa sebagai agen perubahan di era global (Grant-Smith et al., 2023; Jiaxin et al., 2024).

Pada konteks pendidikan guru, pengembangan *global competence* menjadi sangat penting karena guru memiliki peran strategis dalam mentransfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan global kepada peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi kompetensi global dalam pendidikan guru masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal kurikulum dan implementasi pembelajaran (Nopas & Kerdsomboon, 2024). Selain itu, kesiapan guru dan calon guru juga dipengaruhi oleh aspek pedagogik dan teknologi yang terus berkembang di era digital (Azim, 2025). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam mengembangkan perspektif global siswa, karena IPS secara intrinsik membahas interaksi sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan dalam konteks lokal maupun global (Syudirman et al., 2025; Aopmonaim, 2025). Namun demikian,

keberhasilan integrasi perspektif global dalam pembelajaran IPS sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang relevan dengan isu global.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai kompetensi tersebut. Akan tetapi, berbagai studi menunjukkan bahwa kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan global masih belum optimal, terutama dalam hal integrasi konsep global ke dalam praktik pembelajaran (Alvero, 2025). Meskipun penelitian terkait *Global Competence* telah berkembang pesat dalam satu dekade terakhir, sebagian besar studi masih berfokus pada pengukuran tingkat kompetensi global mahasiswa atau guru, serta faktor-faktor yang memengaruhinya (Zhao et al., 2023; Jiaxin et al., 2024). Kajian yang secara spesifik mengkaji kesiapan mahasiswa sebagai calon guru dalam mengintegrasikan perspektif global ke dalam praktik pembelajaran, khususnya pada konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan umum tanpa mengaitkan secara eksplisit dimensi *Global Competence* dengan aspek pedagogik dan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara komprehensif menganalisis kesiapan mahasiswa PGSD dalam mengintegrasikan perspektif global pada pembelajaran IPS dengan mengacu pada kerangka *Global Competence*, sehingga dapat memberikan gambaran empiris yang lebih kontekstual dan aplikatif dalam pendidikan calon guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif untuk menggambarkan tingkat kesiapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam mengintegrasikan perspektif global pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Makassar pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 86 mahasiswa PGSD yang telah menempuh mata kuliah IPS. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden yaitu mahasiswa minimal semester empat dan telah mengikuti perkuliahan terkait pembelajaran IPS. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert lima tingkat 1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju yang dikembangkan berdasarkan kerangka *global competence* dari OECD (2018) serta diperkaya dengan aspek kesiapan pedagogik dan teknologi. Instrumen terdiri atas 24 butir pernyataan yang mencakup enam dimensi, yaitu: (1)

pemahaman isu global, (2) perspektif keberagaman, (3) komunikasi global, (4) tindakan global, (5) kesiapan pedagogik, dan (6) kesiapan teknologi.

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment* oleh ahli pendidikan IPS dan dosen PGSD untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk teoritis. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan *Google Form*. Responden mengisi kuesioner secara mandiri sesuai dengan kondisi dan pengalaman mereka. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap dimensi dan variabel secara keseluruhan. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak JASP. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori tingkat kesiapan sebagai berikut;

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kesiapan

Rentang Skor	Kategori Tingkat Kesiapan
4,21–5,00	Sangat Tinggi
3,41–4,20	Tinggi
2,61–3,40	Sedang
1,81–2,60	Rendah
1,00–1,80	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

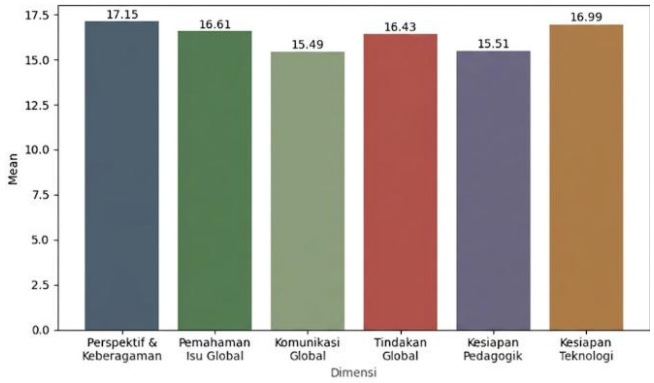
Gambaran kesiapan mahasiswa PGSD Universitas Negeri Makassar dalam mengintegrasikan perspektif global pada pembelajaran IPS dianalisis melalui pendekatan deskriptif berdasarkan enam dimensi. Hasil menunjukkan bahwa kesiapan mahasiswa berada pada kategori tinggi (M = 4,09), namun distribusinya tidak seragam. Perbedaan capaian antar dimensi mengindikasikan bahwa aspek konseptual, seperti sikap dan literasi digital, lebih dominan dibandingkan aspek implementatif dalam praktik. Rincian capaian setiap dimensi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Kesiapan Mahasiswa

No	Dimensi	Mean	SD	Skor (1–5)	Kategori
1	Perspektif dan Keberagaman	17.15	1.56	4.29	Sangat Tinggi
2	Pemahaman Isu Global	16.60	1.66	4.15	Tinggi
3	Komunikasi Global	15.48	1.93	3.87	Tinggi
4	Tindakan Global	16.43	1.64	4.11	Tinggi
5	Kesiapan Pedagogik	15.51	1.41	3.88	Tinggi
6	Kesiapan Teknologi	16.98	1.77	4.25	Sangat Tinggi
	Rata-rata Total	16.36	1.67	4.09	Tinggi

Secara umum, seluruh dimensi berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Capaian tertinggi terdapat pada perspektif dan keberagaman (M = 4,29) dan kesiapan teknologi

(M = 4,25), sedangkan capaian terendah terdapat pada komunikasi global (M = 3,87) dan kesiapan pedagogik (M = 3,88). Pola ini menunjukkan bahwa kesiapan mahasiswa tidak bersifat linear, melainkan memperlihatkan ketimpangan antara aspek konseptual dan implementatif. Visualisasi pada Gambar 1 memperlihatkan distribusi nilai antar dimensi yang relatif konsisten pada kategori tinggi, dengan dominasi pada dimensi perspektif dan keberagaman serta kesiapan teknologi.



Gambar 1. Rata-rata Kesiapan Mahasiswa pada Setiap Dimensi

Nilai standar deviasi yang moderat menunjukkan bahwa data cenderung homogen, sehingga persepsi mahasiswa relatif seragam. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memiliki dasar kompetensi global yang cukup baik, khususnya pada aspek sikap dan literasi digital. Pada dimensi perspektif dan keberagaman, capaian yang sangat tinggi mencerminkan keterbukaan mahasiswa terhadap perbedaan budaya dan pandangan global. Temuan ini menunjukkan bahwa kesadaran multikultural telah berkembang dengan baik, sejalan dengan pentingnya pemahaman keberagaman dalam pendidikan global (Bezerra & Coutinho, 2024; Araya Cortés et al., 2025). Dimensi kesiapan teknologi yang juga tinggi menunjukkan bahwa mahasiswa telah adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan memiliki kompetensi digital yang memadai (Isrokatun et al., 2022), meskipun integrasinya dalam pembelajaran masih belum optimal secara pedagogis sebagaimana ditekankan dalam kerangka TPACK (Arifuddin et al., 2025).

Pada dimensi pemahaman isu global (M = 4,15) dan tindakan global (M = 4,11), mahasiswa menunjukkan literasi global dan kepedulian terhadap isu-isu global yang baik. Temuan ini sejalan dengan konsep *global citizenship education* (Liu, 2020; Van, 2024). Namun demikian, adanya selisih antara pemahaman dan tindakan menunjukkan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya mampu mentransformasikan pengetahuan menjadi praktik pembelajaran, sehingga proses internalisasi kompetensi global masih berada pada tahap transisi dari *knowing* ke *doing*. Sebaliknya, dimensi komunikasi global dan kesiapan pedagogik menunjukkan

capaian relatif lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa masih menghadapi kendala dalam menyampaikan isu global secara kontekstual serta merancang pembelajaran berbasis perspektif global yang sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Darling-Hammond et al., (2017) dan Dauber & Spencer-Oatey, (2023) yang menegaskan bahwa kemampuan implementatif memerlukan pengalaman praktik yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan ini mengarah pada adanya ketimpangan antara kesiapan konseptual dan implementatif dalam pengembangan G*lobal Competence*. Kesiapan mahasiswa tampak bersifat berlapis, dimulai dari fondasi (perspektif dan pemahaman), dilanjutkan dengan proses transformasi (komunikasi dan tindakan), hingga tahap implementasi (pedagogik dan teknologi). Namun, dalam konteks penelitian ini, proses transformasi tersebut belum berjalan optimal, sehingga berdampak pada lemahnya implementasi pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa tantangan utama dalam pengembangan kompetensi global terletak pada aspek praksis (Jiaxin et al., 2024; Zhao et al., 2023). Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi global dalam pendidikan guru perlu diarahkan pada penguatan keterampilan implementatif, khususnya dalam komunikasi pembelajaran, desain pembelajaran kontekstual, dan integrasi teknologi berbasis pedagogik. Pendekatan seperti *project-based learning* dan *problem-based learning* berbasis isu global dapat menjadi strategi untuk menjembatani kesenjangan antara pemahaman dan praktik, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tantangan global (Menéndez, 2023; Nadine et al., 2025).

Studi ini memberikan kontribusi dengan mengungkap adanya *global implementation gap*, yaitu ketimpangan antara kesiapan konseptual dan implementatif dalam pengembangan *Global Competence* pada calon guru. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada pengukuran kompetensi global secara umum (Karanikola, 2022; Jiaxin et al., 2024), studi ini menawarkan pendekatan integratif yang mengaitkan dimensi *Global Competence* dengan kesiapan pedagogik dan teknologi dalam konteks pembelajaran IPS sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan kompetensi global tidak hanya bergantung pada pemahaman, tetapi pada kemampuan mentransformasikannya ke dalam praktik pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif**.**

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kesiapan mahasiswa Program Studi PGSD dalam mengintegrasikan perspektif global dalam pembelajaran IPS berada pada

kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 4,09. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki dasar kompetensi global yang cukup baik, terutama pada aspek perspektif keberagaman (4,29) dan kesiapan teknologi (4,25), yang menjadi dimensi dengan capaian tertinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki sikap terbuka terhadap keberagaman serta kemampuan literasi digital yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya ketimpangan antar dimensi, khususnya pada aspek implementatif. Dimensi komunikasi global (3,87) dan kesiapan pedagogik (3,88) menjadi aspek dengan capaian terendah, meskipun masih dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih menghadapi tantangan dalam mentransformasikan pemahaman dan sikap global ke dalam praktik pembelajaran yang konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini mengarah pada adanya kesenjangan antara kesiapan konseptual dan implementatif (*global implementation gap*), di mana mahasiswa telah memiliki pemahaman dan kesadaran global yang baik, namun belum sepenuhnya mampu mengimplementasikannya dalam desain dan praktik pembelajaran. Dengan demikian, kesiapan mahasiswa bersifat multidimensional dan berlapis, dimulai dari aspek fondasi (perspektif dan pemahaman), proses transformasi (komunikasi dan tindakan), hingga implementasi (pedagogik dan teknologi), yang dalam penelitian ini belum terintegrasi secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

Alvero, J. C. (2025). Integrating Global Citizenship Competencies into General Education: A Basis for an Enhanced Curriculum Guide in Philippine Higher Education. *Journal of Interdisciplinary Perspectives*, *3*(5), 613–620. https://doi.org/10.69569/jip.2024.677.

Araya Cortés, A., Espinoza Pizarro, G., Lazo Rivera, P., Rojas Godoy, G., Alfaro Vargas, M., Adaros Silva, J., & Henríquez Abaroa, A. (2025). Actitudes hacia la diversidad en estudiantes universitarios: un estudio mixto en el contexto chileno. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, *9*(40), 379–395. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1150.

Arifuddin, A., Khoiriyah, S., Sugianto, H., & Karim, A. R. (2025). Integrating technological pedagogical content knowledge in Learning: A systematic review. *Journal of Research in Instructional*, *5*(1), 16–39. https://doi.org/10.30862/jri.v5i1.429.

Azim, R. (2025). Teacher Readiness in the Face of the Fifth Industrial Revolution. *International Education Trend Issues*, *3*(2), 57–66. https://doi.org/10.56442/ieti.v3i2.1262.

Aziz, N., & Abdullah, N. A. T. (2025). Global Competencies and Climate Change Education. International Journal of Research and Innovation in Social Science. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, *VIII*(XII). https://doi.org/10.47772/ijriss.2024.8120348.

Bezerra, A. A., & Coutinho, D. J. G. (2024). A Diversidade E O Multiculturalismo Na Educação. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, *10*(4), 1008–1024. https://doi.org/10.51891/rease.v10i4.13515.

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *"Teacher Education Around the World: What Can We Learn from International Practice?" European Journal of Teacher Education 40 (3): 291–309.* https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1315399.

Dauber, D., & Spencer-Oatey, H. (2023). Global communication skills: contextual factors fostering their development at internationalised higher education institutions. *Studies in Higher Education*, *48*(7), 1082–1096. https://doi.org/10.1080/03075079.2023.2182874

Grant-Smith, D., Weiler, T., King, J., Nykvist, S. S., & McAuliffe, M. B. (2023). *Teaching Global Competence, Creating Global Citizens* (pp. 25–60). https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7869-1.ch002.

Isrokatun, I., Pradita, A. A., Ummah, S. A., Amalia, D. Y., & Salsabila, N. S. (2022). Digital Literacy Competency of Primary School Teacher Education Department Student as the Demands of 21st Century Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, *9*(3), 466–483. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i3.44057.

Jiaxin, G., Huijuan, Z., & Md Hasan, H. (2024). Global competence in higher education: a ten-year systematic literature review. *Frontiers in Education*, *9*(June). https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1404782.

Karanikola, Z. (2022). Measuring Global Competence of Undergraduate and Postgraduate Students. *International Journal of Education, Learning and Development*, *10*(8), 27–39. https://doi.org/10.37745/ijeld.2013vo10n8pp2739.

Liu, H. (2020). Globalization and World Citizenship Education. *International Journal of Learning*, *6*(2), 94–97. https://doi.org/10.18178/IJLT.6.2.94-97.

Menéndez, M. (2023). Building and training a community of global teachers. The case of the international baccalaureate. / construyendo y formando una comunidad global de docentes. El caso de bachillerato internacional. *Journal of Supranational Policies of Education (JOSPOE)*, *5*. https://doi.org/10.15366/jospoe2016.5.006.

Nadine, A. S., Anastasya, N., Adrian, A. F., Aulia, I., Risdalina, & Noviyanti, S. (2025). Peran Generasi Muda dalam Membangun Perspektif Global yang Lebih Baik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(2), 7833–7838. https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/1380.

Nopas, D., & Kerdsomboon, C. (2024). Fostering Global Competence in Teacher Education: Curriculum Integration and Professional Development. *Higher Education Studies*, *14*(2), 1. https://doi.org/10.5539/hes.v14n2p1.

Nur Haizah Aopmonaim. (2025). Pembelajaran IPS sebagai Kunci Kecerdasan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(3), 13–23. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.46.

OECD. (2018). The OECD PISA global competence framework: preparing our youth for an inclusive and sustainable world. *Oecd*, 43. https://www.oecd.org/education/Global-competency-for-an-inclusive-world.pdf.

Syudirman, I Wayan Kertih, & I Wayan Lasmawan. (2025). Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar: Relevansi Dan Penerapan Dalam Kurikulum. *Walada: Journal of Primary Education*, *4*(2), 76–84. https://doi.org/10.61798/wjpe.v4i2.378.

Van, P. T. T. (2024). GLOBAL CITIZENSHIP EDUCATION. *Conhecimento & Diversidade*, *16*(43), 581–602. https://doi.org/10.18316/rcd.v16i43.11984.

Zhao, X., Yi, H., Lai, Q., & Xu, R. (2023). *Research on the global competence and experience of undergraduates*. *10*(1), 90–102. https://doi.org/10.18844/ijire.v11i2.9493.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 469-480
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Penerapan *Word Card Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Materi Pengenalan Suku Kata

Rekna Dewi Selviana[1*], Sujiono[2], Ngadat[3]
reknadewi1@gmail.com[1*], sujionoradenwijaya@gmail.com[2], paksaka88@gmail.com[3]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Buddha
[2]Program Studi Pendidikan Profesi Guru
[3]Program Studi Kepanditaan Buddha
[1,2,3]Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Received: 27 04 2026. Revised: 21 05 2026. Accepted: 24 05 2026.

Abstract : The researcher's objective was to analyze the application of word card games in improving the initial writing skills of first-grade students in syllable recognition material. The type of research was Classroom Action Research (CAR). The research location was at Kanisius Baturetno Elementary School. The research subjects were teachers and 9 first-grade students of Kanisius Baturetno Elementary School. The sampling technique used a purposive procedure. Data collection techniques through observation, interviews, documentation, and tests. Data validity used technical triangulation and source triangulation. Data analysis used qualitative data analysis techniques. The results showed that the application of word card games was effective in improving students' initial writing skills in syllable recognition material. The average pre-cycle score was 72.67 with a learning completion percentage of 44.44%. In cycle 1 learning by implementing word card games, the average score increased to 76.11, resulting in an increase of 3.44. In cycle II learning, the average student score increased to 87.22 with an increase of 11.11. The learning completion percentage increased to 88.89%, indicating that the majority of students had achieved the established completion criteria.

Keywords : Word Card Game, Beginning Writing, Elementary School.

Abstrak : Tujuan peneliti yaitu menganalisis penerapan *word card game* dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata siswa kelas I. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian di SD Kanisius Baturetno. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan prosedur purposif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analitis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan *word card game* efektif efektif meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa pada materi pengenalan suku kata. Nilai rata-rata pra siklus sebesar 72,67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 44,44%. Pembelajaran siklus 1 dengan

How to cite: Selviana, R. D., Sujiono, S., & Ngadat, N. (2026). Penerapan *Word Card Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Materi Pengenalan Suku Kata. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 469-480.
Copyright © 2026 Rekna Dewi Selviana, Sujiono, Ngadat
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

menerapkan *word card game*, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,11, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,44. Pembelajaran siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22 dengan peningkatan sebesar 11,11. Persentase ketuntasan belajar meningkat hingga mencapai 88,89%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Kata Kunci : Permainan Kartu Kata, Menulis Permulaan, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Syah, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, dan bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003). Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi dan pemersatu bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dalam semua jenjang pendidikan. Namun, hasil pembelajaran masih belum optimal karena cenderung berfokus pada aspek kognitif dan kurang mengembangkan keterampilan berbahasa siswa (Hidayat & Pringgajurang, 2022).

Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis. Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan ini diawali dengan menulis permulaan, yaitu kemampuan mengenal huruf, menyusun suku kata, dan menulis kata sederhana (Tarigan, 2008). Keterampilan ini menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan menulis selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh dari kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa masih rendah. Di kelas I SD Kanisius Baturetno, dari 9 siswa terdapat 5 siswa (55,55%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75. Siswa mengalami kesulitan dalam membentuk huruf, menyusun suku kata, serta membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan tugas menulis. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis permulaan adalah *word card game*. Media ini berupa kartu berisi suku kata atau kata sederhana yang digunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui permainan ini, siswa dapat

belajar menulis dengan cara yang lebih menyenangkan karena siswa memperhatikan lebih dari sekadar penjelasan guru, tetapi juga aktif berinteraksi dan bereksperimen langsung dengan media. Dengan begitu, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat beberapa hasil riset terdahulu sebagai berikut.

Penelitian (Robiatul & Basri, 2023) menyatakan, bahwa penggunaan kartu kata terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf sekaligus membantu siswa memahami bentuk dan bunyi kata dengan lebih mudah dan konkret. *Word card* menjadi sarana belajar yang disukai anak-anak karena menampilkan warna cerah dan ilustrasi menarik. Dalam kegiatan belajar, *word card* dapat dimanfaatkan dengan beberapa langkah sederhana yang mudah dipahami anak antara lain: a. Guru mengajak anak melihat satu per satu word card sambil menyebutkan nama benda dan huruf awal dari gambar tersebut. Misalnya, saat diperlihatkan gambar ayam, anak menyebutkan huruf "a", b. Kegiatan ini tidak harus dilakukan secara berurutan dari huruf A sampai Z, melainkan bisa dilakukan secara acak agar anak lebih tertarik dan tidak merasa bosan. c. Guru memperlihatkan gambar dan meminta anak untuk membacanya dengan bimbingan yang ringan. d. Guru menunjukkan *word card* yang disertai tulisan, lalu meminta anak menyebutkan huruf awal dari nama benda pada gambar tersebut, untuk anak yang masih baru belajar, guru dapat memberikan bantuan atau petunjuk. e. Guru menampilkan *word card*, misalnya nanas, kemudian mengajak anak menebak huruf yang sesuai dengan gambar tersebut. Melalui tahapan ini, anak belajar mengenal huruf, bunyi, dan gambar secara menyenangkan serta interaktif.

Word card merupakan media yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, aktif, dan efisien. Media ini memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran karena materi dapat disajikan dengan lebih jelas dan menarik. Menurut (Hasanah, 2022) penggunaan *word card* menawarkan beberapa manfaat, antara lain: a. Penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih seragam dan terarah. b. Kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik bagi anak-anak. c. Pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. d. Hasil dan kualitas belajar siswa cenderung meningkat. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bahan perbandingan, penelitian (Noviyani et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *English word card* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam menulis kata dan menyusun kalimat sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media *word card* untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar. Adapun

perbedaannya terletak pada subjek dan fokus penelitian. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Sindurjan dengan fokus pada literasi bahasa Inggris, sedangkan peneliti dilakukan pada siswa kelas I SD Kanisius Baturetno dengan fokus pada penerapan *word card game* dalam pembelajaran menulis permulaan. Penelitian (Setyo et al., 2024) melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR) menunjukkan bahwa penggunaan media *word card* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Persamaan penelitian ini terletak pada fokus peningkatan keterampilan menulis melalui media kartu kata. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana penelitian ini merupakan kajian pustaka, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara langsung di kelas. Selanjutnya, penelitian (Septiana et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan kartu kosakata efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sekolah dasar. Selain itu, media ini juga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan pendekatan Systematic Literature Review, sedangkan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan langsung di lapangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menerapkan Model Kemmis & Mc Taggart dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tempat pelaksanaan penelitian di SD Kanisius Baturetno yang berada di Jl. Sido Mukti RT 01 RW 14 batu tengah, Baturetno, Wonogiri. Waktu pelaksanaan penelitian selama bulan Oktober sampai dengan Maret 2026. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas 1 SD Kanisius Baturetno yang berjumlah 9 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis data kualitatif berdasarkan pendapat (Miles & Huberman, 1987) dengan tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap prasiklus dalam penelitian ini merupakan kegiatan awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Tujuan dilaksanakannya pra siklus adalah untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi pengenalan suku kata. subjek penelitian siswa kelas I yang berjumlah 9 siswa. Pelaksanaan pra siklus dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2025. Siswa saat mengerjakan tes terkait pengenalan suku kata dengan bentuk soal isian dan uraian singkat yang berjumlah 15 soal. Pemberian soal tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar dan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata. Berikut sajian nilai siswa pra siklus.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1.	AEM	88	Tuntas
2.	CPH	65	Tidak tuntas
3.	EHK	60	Tidak tuntas
4.	FHM	85	Tuntas
5.	GLS	60	Tidak tuntas
6.	KAC	83	Tuntas
7.	MSDPP	70	Tidak tuntas
8.	SSE	58	Tidak tuntas
9.	TEAP	85	Tuntas
	Nilai rata rata		72,67

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno masih berada pada kategori rendah. Dari total 9 siswa, sebanyak 5 siswa atau sekitar 55,55% belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Sementara itu, sebanyak 4 siswa atau 44,44% telah berhasil mencapai batas ketuntasan yang telah ditentukan. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada materi pengenalan suku kata melalui penerapan *word card game.*

Tabel 2. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	58
Rata-rata	72, 67
Median	70
Modus	60 & 85
Frekuensi di atas rata-rata	4
Frekuensi di bawah rata-rata	5

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan berdasarkan hasil pra siklus yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa masih belum optimal. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra siklus yaitu 72,67, yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan adanya tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada 20 Februari 2026. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media *word card game* pada materi pengenalan suku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus I, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan word card game mampu meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa (Hakim et al., 2025).

Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena terlibat langsung dalam permainan *word card game*. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk menyusun suku kata menjadi kata sederhana serta menuliskannya dengan benar. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih memerlukan beberapa perbaikan. Keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan membutuhkan bimbingan lebih intensif, terutama dalam memahami cara menyusun suku kata menjadi kata. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran masih ditemukan siswa yang belum aktif berpartisipasi secara maksimal dan cenderung menunggu arahan dari guru. Pada pelaksanaan siklus I, siswa diberikan tugas berupa latihan menulis menggunakan media *word card game*. Siswa diminta untuk menyusun kartu suku kata menjadi kata sederhana, kemudian menuliskannya pada lembar kerja yang telah disediakan. Secara umum, siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1.	AEM	90	Tuntas
2.	CPH	70	Tidak tuntas
3.	EHK	65	Tidak tuntas
4.	FHM	85	Tuntas
5.	GLS	65	Tidak tuntas
6.	KAC	80	Tuntas
7.	MSDPP	80	Tuntas
8.	SSE	60	Tidak tuntas
9.	TEAP	85	Tuntas

Berdasarkan tabel 3. nilai hasil keterampilan menulis permulaan siklus I dan tabel 4. statistika deskriptif siklus I, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 76,11. Nilai terendah siswa yaitu 60, sedangkan nilai tertinggi mencapai 90. Frekuensi siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 5 siswa (55,56%), sedangkan 4 siswa (44,44%) masih belum mencapai ketuntasan. Hasil belajar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tahap pra siklus. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 72,67 pada pra siklus menjadi 78,89 pada siklus I. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,12. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Meskipun demikian, hasil belajar pada siklus I masih belum sepenuhnya mencapai target yang ditetapkan dalam penelitian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun suku kata menjadi kata serta menuliskannya dengan benar. Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk lebih meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa melalui penerapan *word card game* yang lebih optimal, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 4. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	65
Rata-rata	76,11
Median	80
Modus	80&85
Frekuensi di atas rata-rata	5
Frekuensi di bawah rata-rata	4

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 didasarkan hasil belajar pada siklus 1 yang masih belum mencapai tujuan penelitian dengan nilai rata-rata siswa siklus 1 yaitu 76,11. Siklus 2 dilaksanakan pada 2 Maret 2026. Pembelajaran siklus 2 dengan menerapkan word card pada permainan puzzle suku kata. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Mengacu hasil observasi pembelajaran siklus 2, maka menunjukkan pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari siklus 1. efektivitas penggunaan media word card game dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi, antusiasme yang meningkat, serta rasa percaya diri yang lebih baik dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, dan menuliskan kata sederhana juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pada

siklus sebelumnya. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok pun semakin meningkat. Melalui aktivitas permainan puzzle suku kata, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Di samping itu, siswa mulai mampu menulis kata secara lebih mandiri tanpa terlalu bergantung pada bantuan guru.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 2

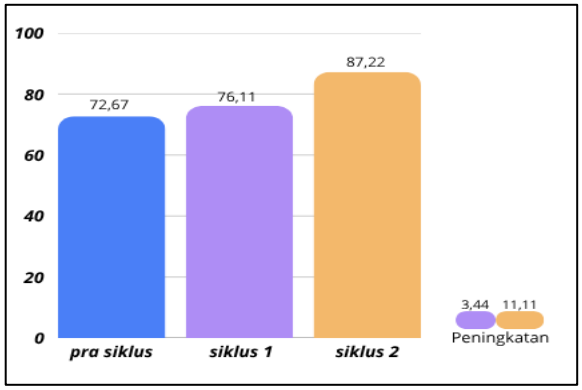
No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1.	AEM	95	Tuntas
2.	CPH	80	Tuntas
3.	EHK	80	tuntas
4.	FHM	90	Tuntas
5.	GLS	70	Tidak tuntas
6.	KAC	85	Tuntas
7.	MSDPP	85	Tuntas
8.	SSE	80	Tuntas
9.	TEAP	90	Tuntas

Berdasarkan tabel nilai hasil keterampilan menulis permulaan siklus II dan tabel statistika deskriptif nilai hasil belajar siklus II, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 87,22 Nilai terendah siswa yaitu 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95. Frekuensi siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 8 siswa (88,89%), sedangkan 1 siswa (11,11%) masih belum mencapai ketuntasan. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 76,11 pada siklus I menjadi 87,22 pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,11. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil belajar pada siklus II telah mendekati bahkan memenuhi target yang ditetapkan dalam penelitian, yaitu nilai rata-rata siswa mencapai minimal 75 dengan persentase ketuntasan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media word card game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pengenalan suku kata mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa secara efektif.

Tabel 6. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 2

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	70
Rata-rata	87, 22
Median	85
Modus	80
Frekuensi di atas rata-rata	8
Frekuensi di bawah rata-rata	1

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis permulaan di kelas I SD Kanisius Baturetno menunjukkan peningkatan yang cukup baik setelah diterapkannya media pembelajaran *word card game*. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan media *word card game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang telah dilaksanakan. Siswa menjadi lebih mudah dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, serta menuliskan kata sederhana dengan benar. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui *gamifikasi* juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Sujiono, 2026). Peningkatan keterampilan menulis permulaan siswa dapat dilihat dari perkembangan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I, dan meningkat secara signifikan pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word card game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno secara efektif. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tersaji pada tabel dan gambar yang disajikan pada bagian berikutnya.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran pada siklus I mulai menerapkan media *word card game*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus I mencapai 76,11, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 3,44 poin dibandingkan dengan pra siklus. Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran kembali dilaksanakan dengan perbaikan dan penguatan penggunaan media *word card game*, seperti melalui kegiatan permainan *puzzle* suku kata dan latihan menulis yang lebih intensif. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22, dengan peningkatan sebesar 11,11 poin dari siklus I. Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penerapan media *word card game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra siklus ke siklus I, dan meningkat signifikan pada siklus II setelah dilakukan perbaikan pembelajaran.

Temuan penelitian diperkuat dengan hasil penelitian (Loviandari & Ain, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *word card* dapat meningkatkan keterampilan menulis permulaan, dengan peningkatan yang signifikan dari 60,00 pada skor *pretest* menjadi 88,46 pada skor *posttest*. Penelitian (Dewi, 2026) mengatakan bahwa penggunaan permainan literasi berbasis word card terbukti mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam mengenali huruf, mengeja, menyusun kata, dan memahami kosakata. Pemanfaatan media visual yang dipadukan dengan aktivitas permainan menunjukkan efektivitas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. (Ramadhani et al., 2025) menunjukan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran kartu pada proses pembelajaran. Penelitian (Purwanta, 2025) menunjukkan bahwa penerapan *word card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara bertahap dari pra siklus 26,67% menjadi 62,40% pada siklus I dan 71,67% pada siklus II. Penelitian (Parlena, 2020) menunjukan media pembelajaran kartu kata juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dimana pada uji awal tingkat ketuntasan klasikal sebesar 35%, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 55% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *word card game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD Kanisius Baturetno. Sebelum diterapkan media pembelajaran, pada tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,67. Pada pembelajaran siklus I, media *word card game* mulai diterapkan dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,11, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,44 poin dibandingkan dengan pra siklus. Selanjutnya, pada siklus II pembelajaran kembali dilaksanakan dengan perbaikan dan penguatan penggunaan media *word card game*, seperti melalui permainan *puzzle* suku kata dan latihan menulis yang lebih intensif. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,22, dengan peningkatan sebesar 11,11 poin dari siklus I.

DAFTAR RUJUKAN

Afria Nur Azizah, D. A. P., & Abdul Hakim. (2025). *Terhadap Keterampilan Pra Menulis Dan Menulis Bale Aksara*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. *6*(1), 23–28. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/baleaksara/article/view/2584

Agustina Putri Candra Dewi, H. U. K. (2026). *Implementation of Literacy Games Word Cards in Overcoming*. *10*(1), 1062–1073. https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1062-1073

Hasanah, I. A. M. T. N. (2022). *Permainan Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Awal Belajar Membaca Di Kelompok B Di Tk Tarbiyatul Athfal Bragang Klampis*. https://doi.org/10.61815/alibrah.v7i2.197

Hidayat, M. R., & Pringgajurang, S. D. N. (2022). *Peningkatan Kreatifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Tingkat Dasar Melalui Project Learning Berbasis Merdeka Belajar*. *2*(2), 90–102. http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2069

Loviandari, E., & Ain, S. Q. (2025). *The Effect Of Picture Word Card Media On The Initial Reading And Writing Skills Of Grade 2 Students*. *14*(2), 1276–1283. https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i3.6010

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1987). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*. Sage Publications.

Noviyani, V., Andini, R. A., S, S. E. P., & Ngazizah, N. (2025). *Penerapan Media English Word Card dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Sindurjan*. *5*, 9–18. https://doi.org/10.38048/jcp.v5i1.5071

Parlena. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Kelas 1 SDN 170 Bengkulu Utara*. *3*, 85–97. https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1868

Purwanta, E. (2025). *Contextual Digital Word Cards for Letter Recognition in Early Readers : Kartu Kata Digital Kontekstual untuk Pengenalan Huruf pada Pembaca Pemula*. *26*(4), 1–12. https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1704

Ramadhani, R. P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Inpres Mangga 3 Kota Makassar*. *https://eprints.unm.ac.id/33609/*

Robiatul, L., & Basri, M. (2023). *The Use Of Word Card Media For Letter Rekognition In Early Students. 5*(1), 705–718. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2830

Septiana, M., Mahendra, Y., & Apriza, B. (2025). *The Effectiveness of Using Vocabulary Cards in Improving Students ' Writing Skills in Elementary School*. *8*(1), 11–20.

https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.90575

Setyo, D., Lestari, M., & Subrata, H. (2024). *Literature Review : Improving the Writing Ability of Grade 2 Elementary School Students Using Word Cards*. *2*(1), 1–11. https://doi.org/10.56707/ijoerar.v2i1.57

Sujiono. (2026). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel*. *9*(1), 188–199. https://doi.org/10.29407/jsp.v9i1.1455

Syah, M. (2014). *Psikologi pendidikan: Dengan pendekatan baru*. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 481-493
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengembangan Model Tes Sumatif berbasis Pendekatan Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes

Thoyibah[1], Moh. Muslih[2], Asnalia Rokhmah[3*]
ibah.thoyibah@gmail.com[1] , moh.muslih@uingusdur.ac.id[2], asnaliarokhmah@gmail.com[3*]
[1,2]Program Doktoral Pendidikan Agama Islam
[3]Program Studi Teknik Sipil Infrastruktur Perkotaan
[1,2]Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[3]Politeknik Negeri Nunukan

Received: 28 12 2025. Revised: 28 02 2026. Accepted: 30 05 2026.

Abstract : Summative assessments in Islamic Religious Education (PAI) subjects in secondary schools are still dominated by low-cognitive questions, thus not optimally developing higher-order thinking skills (HOTS). This study aims to develop and test a constructivist-based summative test to improve HOTS of grade X students at SMA Negeri Bulakamba, Brebes. The research method uses a simplified Research and Development (R&D) approach, including needs analysis, instrument design, expert validation, limited trials, and effectiveness testing. The research subjects were 50 students. The results show that the developed test has a very high level of validity (average score of 4.32), high reliability (KR-20 = 0.81), and is effective in improving students' HOTS with an N-Gain value of 0.51. These findings indicate that the constructivist-based summative test is suitable for use as a contextual and meaningful PAI assessment model.

Keywords : Summative Assessment, Constructivism, HOTS.

Abstrak : Asesmen sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah masih didominasi oleh soal berlevel kognitif rendah sehingga belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS). Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji tes sumatif berbasis pendekatan konstruktivistik untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X SMA Negeri Bulakamba, Brebes. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang disederhanakan, meliputi analisis kebutuhan, perancangan instrumen, validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji efektivitas. Subjek penelitian berjumlah 50 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi (skor rata-rata 4,32), reliabilitas tinggi (KR-20 = 0,81), serta efektif meningkatkan HOTS siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,51. Temuan ini menunjukkan bahwa tes sumatif berbasis konstruktivistik layak digunakan sebagai model asesmen PAI yang kontekstual dan bermakna.

Kata Kunci : Tes Sumatif, Pendekatan Konstruktivistik, HOTS.

How to cite: Thoyibah, T., Muslih, M., & Rokhmah, A. (2026). Pengembangan Model Tes Sumatif berbasis Pendekatan Konstruktivistik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 481-493.
Copyright © 2026 Thoyibah, Moh. Muslih, Asnalia Rokhmah
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Asesmen pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pendidikan karena berfungsi tidak hanya sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai mekanisme pengendali mutu pembelajaran yang berkelanjutan. Dalam sistem Kurikulum Nasional, asesmen sumatif diposisikan untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran setelah materi diajarkan kepada peserta didik (Kemendikbudristek, 2024). Di berbagai sekolah, termasuk SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes, praktik asesmen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih banyak mengandalkan soal-soal berlevel kognitif rendah (C1–C2), seperti mengingat dan memahami. Soal asesmen berlevel kognitif rendah itu dinilai kurang memberikan ruang bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS), sehingga kualitas asesmen tidak sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Anderson, 2001).

Kebutuhan akan asesmen yang mampu menumbuhkan HOTS semakin mendesak seiring perubahan paradigma pembelajaran abad 21 (Trilling, 2009). Dalam pembelajaran PAI, siswa diminta untuk memahami konsep dasar pengetahuan dan nilai agama, tetapi juga diharapkan mampu menalar, menganalisis konteks sosial-keagamaan, serta mengambil keputusan yang bijak berdasarkan konsep dasar dan nilai-nilai Agama Islam. Dengan demikian asesmen sumatif perlu mampu mengukur kemampuan ini secara autentik, bukan sekadar hafalan. Penerapan Pendekatan konstruktivistik memberikan tempat bagi siswa sebagai subyek yang aktif dalam mengkonstuksi pengetahuan melalui pengalaman, interaksi dan refleksi (Widayanti, 2013). Dalam pendekatan ini, proses berpikir menjadi pusat pembelajaran dan asesmen, sehingga instrumen seharusnya mendorong siswa untuk mengonstruksi pemahaman dan menerapkan konsep PAI dalam konteks nyata.

Model tes sumatif berbasis konstruktivistik memuat karakteristik seperti penggunaan konteks autentik, tuntutan analisis, dan penerapan konsep dalam situasi baru (Djamarah, 2010). Model asesmen semacam ini sangat potensial dalam mendorong kemampuan HOTS karena tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga membimbing siswa pada kegiatan yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui butir soal menantang. Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri Bulakamba, guru PAI masih minim memiliki contoh instrumen asesmen sumatif yang memuat soal-soal HOTS atau yang selaras dengan prinsip konstruktivistik (Tarigan, 2018). Kondisi ini menyebabkan praktik evaluasi masih berfokus

pada hafalan materi dan belum menyentuh aspek penalaran mendalam, sehingga pengembangan instrumen menjadi kebutuhan yang mendesak.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk merancang model tes sumatif berbasis konstruktivistik yang dapat digunakan dalam asesmen PAI. Model *R&D* memungkinkan proses pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, desain, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, hingga uji coba lapangan (Sardiman A.M., 2007). Pendekatan ini dianggap tepat untuk menghasilkan instrumen yang teruji secara teoritis dan empiris. Dalam kerangka pengembangan tersebut, analisis terhadap proses *R&D* menjadi penting untuk memastikan bahwa setiap tahapan selaras dengan prinsip konstruktivistik dan tujuan pembelajaran PAI. Instrumen asesmen yang bermakna tidak hanya ditentukan oleh hasil akhirnya, tetapi ditopang oleh kualitas proses pengembangannya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perhatian pada bagaimana instrumen dirancang, diuji, direvisi, dan disempurnakan dalam setiap tahapannya (Sugiyono, 2013).

Selain proses pengembangan, penelitian ini juga menelaah validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan hasil pengukuran yang akurat dan konsisten. Validitas isi dan konstruk diperlukan agar instrumen benar-benar mengukur keterampilan HOTS sesuai pendekatan konstruktivistik, sementara reliabilitas memastikan bahwa instrumen stabil ketika digunakan pada berbagai situasi atau kelompok berbeda. Tanpa kedua syarat ini, instrumen asesmen tidak dapat digunakan sebagai alat pengukur yang sahih (Erna Marstiyaningtiyas, 2014). Penelitian ini juga menilai efektivitas instrumen melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa. Efektivitas ini penting untuk mengetahui sejauh mana model tes berbasis konstruktivistik dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa PAI. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi guru PAI dalam mengembangkan asesmen sumatif yang lebih bermakna dan sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21, sehingga asesmen diharapkan menjadi alat evaluasi, dan menjadi bagian proses pembelajaran yang membentuk kemampuan berpikir Tingkat tinggi dan mendalam (Fu'ad et al., 2019).

Pada penilaian pembelajaran asesmen sumatif merupakan bentuk penilaian formal yang dilakukan pada akhir suatu lingkup pembelajaran, seperti akhir semester atau akhir tahun ajaran, dengan tujuan menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum (Kemendikbudristek, 2024). Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), asesmen sumatif berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa dalam memahami ajaran Islam secara utuh, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan

keagamaan. Melalui asesmen ini, guru memperoleh informasi komprehensif mengenai perkembangan kemampuan spiritual, intelektual, dan moral siswa sebagai dasar pengambilan keputusan akademik, seperti penentuan kenaikan kelas, remedial, maupun perencanaan pembelajaran berikutnya (Yuli Grisma, 2024).

Tes sumatif dalam PAI menempati posisi strategis karena selain menjadi alat ukur hasil belajar, juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Islam yang telah dipelajari. Pada tingkat sekolah menengah atas, peserta didik berada pada fase perkembangan moral dan intelektual yang membutuhkan bentuk penilaian yang dapat menguji kemampuan menyebutkan ayat atau hadis, kemampuan menafsirkan, mengaitkan, dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam konteks kehidupan sehari-hari (Ropii, 2017). Dengan demikian, asesmen sumatif PAI seharusnya tidak hanya mencakup kemampuan kognitif tingkat rendah, tetapi juga menilai keterampilan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif. Menurut Ngalim Purwanto, tes sumatif adalah evaluasi yang dilaksanakan pada akhir periode pengajaran untuk melihat kemampuan penguasaan materi yang telah diajarkan Purwanto menegaskan bahwa tes sumatif PAI hendaknya memenuhi prinsip sahih, objektif, adil, dan sistematis agar hasilnya dapat digunakan untuk pengambilan keputusan yang tepat (Ngalim Purwanto, 2009). Dalam PAI, validitas tes tidak hanya diukur dari kesesuaian soal dengan indikator kompetensi, tetapi juga sejauh mana tes tersebut merefleksikan nilai-nilai Islam yang diinternalisasi oleh peserta didik.

Asesmen sumatif merupakan bagian integral dari pembelajaran yang tidak boleh dipisahkan dari proses belajar itu sendiri. Penilaian harus memadukan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang dalam bentuk tes tertulis, proyek, portofolio, atau produk yang dihasilkan siswa (Kemendikbudristek, 2024). Guru PAI sudah seharusnya merancang asesmen sumatif berupa pilihan ganda konvensional, tetapi juga soal uraian, studi kasus, refleksi, maupun proyek berbasis nilai keislaman yang kontekstual. Dalam praktiknya, banyak guru PAI masih menyusun soal yang berorientasi pada hafalan (C1–C2) dan belum menyentuh kemampuan berpikir tingkat tinggi (C4–C6) sebagaimana taksonomi Bloom revisi oleh Anderson dan Krathwohl (Anderson, 2001). Padahal, asesmen sumatif yang baik harus mendorong siswa menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) solusi berdasarkan prinsip-prinsip Islam. Contohnya, soal yang hanya menanyakan arti ayat dapat ditingkatkan menjadi soal yang menuntut analisis relevansi ayat dengan fenomena moral remaja masa kini.

Tes sumatif berorientasi HOTS dalam PAI bertujuan menilai sejauh mana siswa dapat berpikir kritis, reflektif, dan kreatif dalam memahami ajaran Islam. Misalnya, soal berbasis

kasus yang meminta siswa mengevaluasi tindakan tertentu berdasarkan nilai Qur'ani dapat melatih kemampuan analisis moral dan penalaran etis mereka (Thomas, n.d.). Penilaian seperti ini sejalan dengan pendekata n konstruktivistik yang melihat belajar sebagai proses membangun makna melalui pengalaman dan refleksi (Fitri Y., 2021). Dengan demikian, tes sumatif tidak lagi berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar semata, tetapi dapat menjadi *assessment as learning* yang memperkuat motivasi belajar siswa. Bentuk soal yang menantang dan relevan membuat siswa lebih tertarik memahami makna ajaran Islam daripada sekadar menghafal. Guru PAI dapat memposisikan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami teks keagamaan dengan realitas sosial sehingga asesmen sekaligus menjadi sarana pembentukan karakter Islami yang reflektif dan adaptif terhadap perubahan zaman (Ropii, 2017).

Pendekatan konstruktivistik berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi pribadi (Thomas, n.d.). Dalam pembelajaran PAI, teori ini sangat relevan karena ajaran agama tidak hanya dipahami, tetapi juga perlu dihayati dan diamalkan. Dengan demikian, pembelajaran dan asesmen PAI yang berbasis konstruktivistik menjadi lebih bermakna serta menumbuhkan kesadaran spiritual-reflektif pada siswa. Teori konstruktivistik dipelopori beberapa tokoh seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, dan John Dewey, mereka masing-masing memberikan kontribusi besar terhadap konstruksi teori belajar. Piaget menekankan proses asimilasi–akomodasi dalam pembentukan pengetahuan (Jean Piaget, 1954), Vygotsky menambahkan konsep *zone of proximal development* (ZPD) sebagai ruang pembelajaran sosial-optimal (Vygotsky, 1978), Bruner menyoroti peran *discovery learning* dalam pembentukan pemahaman (Jerome S. Bruner, 1960), sedangkan Dewey menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam belajar (John Dewey, 1988).

Pada asesmen, pendekatan konstruktivistik menekankan *assessment for learning* dan *assessment as learning*, artinya, asesmen bukan sekadar alat ukur, tetapi bagian dari proses belajar itu sendiri, di mana siswa memahami proses berpikir mereka dan memperbaikinya dari waktu ke waktu (Yuli Grisma, 2024). Dalam pembelajaran PAI, asesmen konstruktivistik memungkinkan siswa mengaitkan ajaran Islam dengan kehidupan sosial, etika, dan moral siswa. Asesmen berbasis konstruktivistik berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan HOTS. Misalnya, siswa diminta mengevaluasi fenomena sosial berdasarkan prinsip keadilan Islam, atau menafsirkan teks keagamaan dalam konteks modern (Thomas, n.d.). Dengan demikian, asesmen konstruktivistik berperan sebagai katalis penghubung antara pengetahuan, nilai, dan praktik keagamaan.

Penerapan asesmen berbasis konstruktivistik dalam PAI berfungsi untuk menumbuhkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS**)**, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi dalam konteks nilai-nilai Islam (Anderson, 2001). Misalnya, ketika siswa diminta mengevaluasi fenomena sosial, seperti perilaku konsumtif, perundungan daring, atau ketimpangan sosial, berdasarkan prinsip keadilan Islam, mereka tidak hanya mengingat dalil, tetapi juga menggunakan nalar etis untuk menilai dan mencari solusi yang Islami. Dengan demikian, asesmen konstruktivistik berperan sebagai katalis yang menghubungkan aspek kognitif dan afektif, serta menginternalisasikan nilai-nilai keagamaan melalui proses berpikir tingkat tinggi. Manfaat penerapan asesmen konstruktivistik dalam pembelajaran PAI di SMA antara lain: *pertama*, memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri; *kedua*, membantu para siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif; *ketiga*, menjadikan proses asesmen sebagai pengalaman belajar yang bermakna; dan *keempat*, meningkatkan relevansi pembelajaran agama dengan kehidupan nyata siswa (Yuli Grisma, 2024). Dalam praktiknya, guru dapat menerapkan asesmen konstruktivistik melalui analisis teks keagamaan, studi kasus, proyek sosial-keagamaan, atau refleksi diri spiritual. Aktivitas tersebut tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga kemampuan menafsirkan dan menerjemahkan nilai Islam secara kontekstual.

HOTS merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi dalam menghadapi permasalahan kompleks. Dalam PAI, HOTS merupakan kemampuan akademik dalam menalar konsep dasar pengetahuan dan nilai -nilai Islam secara kritis dan reflektif (Trilling, 2009). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), HOTS berarti kemampuan akademik untuk menjawab soal sulit, melainkan kemampuan untuk menalar nilai-nilai Islam secara kritis dan reflektif dalam menghadapi realitas sosial, budaya, dan moral yang berubah. Dengan demikian, HOTS dalam PAI berfungsi untuk menumbuhkan kecerdasan spiritual, emosional, dan intelektual secara terpadu. HOTS berakar pada Taksonomi Bloom yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl menjadi enam tingkatan: C1 hingga C6. Level C4–C6 menjadi wilayah berpikir tingkat tinggi (Anderson, 2001). Dalam asesmen PAI, HOTS berkembang saat siswa menganalisis ayat, mengevaluasi fenomena menggunakan nilai Islam, serta menciptakan solusi Islami terhadap persoalan social.

Asesmen berbasis HOTS dalam assesmen PAI menilai kemampuan siswa mengintegrasikan pengetahuan agama dengan nilai kemanusiaan universal, misalnya menganalisis kasus ketidakadilan menggunakan prinsip *al-'adl*. Bentuk asesmen ini mendorong siswa untuk berpikir reflektif, argumentatif, dan berorientasi solusi berdasarkan nilai Qur'ani

(Yuli Grisma, 2024). HOTS dan pendekatan konstruktivistik saling melengkapi: konstruktivisme menyediakan landasan filosofis bahwa pengetahuan dibangun aktif, sementara HOTS menjadi kerangka operasional dalam menilai konstruksi berpikir siswa. Karena itu, pengembangan tes sumatif berbasis HOTS merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang mendalam, reflektif, dan kontekstual.

Asesmen berbasis HOTS memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar evaluasi hasil belajar. Ia berperan sebagai alat pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan refleksi, mengembangkan argumen, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam (Thomas, n.d.). Oleh karena itu, dalam penyusunan tes sumatif PAI, guru perlu menyesuaikan indikator dan butir soal dengan level kognitif C4–C6. Contoh konkret: guru dapat menyajikan soal berbasis kasus seperti, "Bagaimana pandangan Islam terhadap praktik mencontek dalam ujian, dilihat dari aspek kejujuran dan tanggung jawab?" Soal semacam ini menuntut analisis nilai, evaluasi moral, dan penerapan prinsip agama dalam konteks nyata.

Penerapan asesmen HOTS pada PAI juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik yang berpikir kritis dan berakhlak. Ketika siswa dilatih untuk mengevaluasi fenomena sosial melalui kacamata nilai-nilai Islam, mereka belajar untuk bersikap empatik, toleran, dan bertanggung jawab (Ropii, 2017). Asesmen semacam ini sekaligus memperkuat dimensi afektif pembelajaran, di mana pemahaman agama tidak berhenti pada teori, tetapi bertransformasi menjadi sikap dan tindakan nyata. Dalam jangka panjang, pendekatan ini membantu membentuk generasi muslim yang mampu menghadirkan nilai-nilai Islam secara kontekstual di tengah masyarakat plural. Dengan demikian, HOTS dalam asesmen PAI tidak dapat dipisahkan dari pendekatan konstruktivistik, keduanya saling melengkapi. Konstruktivisme memberikan landasan filosofis bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa, sedangkan HOTS menyediakan kerangka operasional untuk menilai sejauh mana siswa mampu mengonstruksi pemahaman tersebut pada level berpikir tinggi.

Pengembangan tes sumatif berbasis HOTS merupakan langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran PAI selain untuk menilai hafalan, menumbuhkan kecerdasan berpikir kritis, reflektif, kreatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. HOTS dan pendekatan konstruktivistik saling melengkapi: konstruktivisme menyediakan landasan filosofis bahwa pengetahuan dibangun aktif, sementara HOTS menjadi kerangka operasional dalam menilai konstruksi berpikir siswa. Karena itu, pengembangan tes sumatif berbasis HOTS merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang mendalam, reflektif, dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang disederhanakan menjadi enam tahap. Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi enam tahap utama: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan produk (desain tes), (3) validasi ahli, (4) revisi desain, (5) uji coba terbatas dan lapangan, serta (6) evaluasi efektivitas produk (Sugiyono, 2009). Analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru PAI untuk mengidentifikasi kelemahan dalam pelaksanaan asesmen sumatif. Hasil temuan menunjukkan bahwa 82% soal yang digunakan masih berorientasi pada level kognitif rendah (C1–C2) dan belum mengukur keterampilan berpikir kritis siswa (Data Observasi Guru PAI SMAN Bulakamba 01, 2025) Desain produk, berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun blueprint tes sumatif berbasis konstruktivistik yang mencakup indikator capaian pembelajaran, level kognitif, tingkat kesulitan, serta konteks soal yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Butir soal dirancang untuk mencakup lima elemen utama PAI: *Al Qur'an ,Hadis*, *akidah, akhlak, fikih*, dan SKI dengan proporsi 40% C3–C4, dan 60% C5–C6 sesuai dengan standar HOTS (Anderson, 2001).

Validasi ahli, Produk awal divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi skala Likert (1–5). Aspek yang dinilai meliputi validitas isi, kejelasan redaksi, kesesuaian indikator, dan keterbacaan. Kriteria validitas ditentukan berdasarkan rata-rata skor minimal 3,5 (kategori "valid"), revisi desain, berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi terhadap butir soal yang kurang jelas atau kurang relevan dengan indikator pembelajaran; 5) Uji coba terbatas dan lapangan, Uji coba terbatas dilakukan pada 50 siswa kelas X untuk menguji validitas butir (menggunakan korelasi *point biserial*) dan reliabilitas tes (menggunakan rumus KR-20). Setelah revisi minor, tes diujikan kembali pada 50 siswa dalam uji coba lapangan; 6) Evaluasi efektivitas, efektivitas produk diukur melalui peningkatan skor pre-test dan post-test HOTS siswa. Analisis peningkatan dilakukan dengan uji *N-Gain* dan *paired t-test* menggunakan taraf signifikansi 0,05 (Richard L., 1990).

Penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi hasil observasi, wawancara dengan guru, serta catatan dari proses validasi ahli. Data ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, menginterpretasi hasil validasi, dan merevisi desain produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan kemampuan HOTS (Lexy J. Moleong, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas: Lembar observasi dan wawancara,

digunakan untuk mengidentifikasi kondisi asesmen PAI di sekolah.Lembar validasi ahli, digunakan untuk menilai validitas isi, konstruksi, dan bahasa soal.Tes HOTS (pre-test dan post-test), berupa 25 butir soal (20 pilihan ganda berbasis konteks dan 5 uraian reflektif).Angket respon siswa, menggunakan skala Likert untuk menilai kepraktisan dan motivasi belajar (Yuli Grisma, 2024).

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap utama. *Pertama*, analisis validitas ahli menggunakan metode *Content Validity Index* (CVI) dengan menghitung rata-rata skor tiap aspek. *Kedua*, analisis reliabilitas tes dilakukan dengan rumus *Kuder Richardson* (KR-20). Tes dikatakan reliabel jika nilai reliabilitas ≥ 0,70. *Ketiga*, analisis efektivitas tes dilakukan dengan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan skor HOTS, serta uji paired t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar. Nilai N-Gain dikategorikan menjadi tinggi (>0,7), sedang (0,3–0,7), dan rendah (<0,3). Selain itu, data respon siswa dianalisis secara deskriptif untuk menilai persepsi terhadap keterlibatan dan relevansi soal yang dikembangkan (Richard R. Hake, 1999). Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan tiga kriteria: Validitas isi ≥ 3,5 (kategori "valid") berdasarkan penilaian ahli Reliabilitas tes ≥ 0,70 (kategori "tinggi"). Efektivitas tes menunjukkan peningkatan skor HOTS secara signifikan ($p < 0,05$) dan nilai *N-Gain* ≥ 0,3. Jika ketiga indikator ini terpenuhi, maka model tes sumatif berbasis konstruktivistik dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam asesmen PAI Kelas X semester ganjil, di SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa model tes sumatif berbasis pendekatan konstruktivistik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMA Negeri 01 Bulakamba, Brebes. Tes terdiri atas 25 butir soal 20 pilihan ganda berbasis konteks dan 5 uraian reflektif yang disusun berdasarkan blueprint dengan level kognitif dominan pada C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi). Produk tes ini diharapkan menjadi alternatif asesmen sumatif yang lebih bermakna, kontekstual, dan mendorong pembelajaran reflektif. Para validator menyatakan bahwa butir soal telah mencerminkan prinsip konstruktivistik karena mendorong siswa untuk mengaitkan konsep agama dengan pengalaman pribadi dan situasi sosial kontemporer (Yuli Grisma, 2024). Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan dengan revisi minor pada redaksi dua soal.

Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa untuk menguji reliabilitas dan daya pembeda butir soal. Hasil analisis dengan rumus *Kuder-Richardson* 20 (KR-20) menunjukkan nilai

reliabilitas 0,81, yang berarti kategori "sangat tinggi" (Anas Sudijono, 2015). Dari 25 butir soal yang diujikan, 23 butir dinyatakan valid (korelasi point biserial > 0,30), sedangkan dua butir direvisi karena terlalu mudah. Data ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi internal yang baik, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Efektivitas produk diuji melalui analisis pre-test dan post-test terhadap 50 siswa kelas X. Nilai rata-rata pre-test adalah 64,2, sedangkan post-test meningkat menjadi 83,1, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,51 yang tergolong kategori "sedang menuju tinggi" (Hasil Analisis Data Pre-test dan Post-test Siswa Kelas X SMA Negeri Bulakamba 01 Brebes, 2025).

Uji paired t-test menunjukkan nilai t = 9,37 dengan p-value < 0,05, menandakan terdapat peningkatan signifikan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa setelah diterapkan tes berbasis konstruktivistik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hake yang menyebutkan bahwa *N-Gain* ≥ 0,3 sudah menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang berarti (Richard R. Hake, 1999). Hasil angket respon menunjukkan bahwa 87% siswa menyatakan tes ini "menarik dan menantang," 78% merasa "mendorong mereka berpikir kritis," dan 82% menyatakan "soal terasa relevan dengan kehidupan nyata" (Angket Respon Siswa terhadap Tes Konstruktivistik Brebes, 2025).

Hasil penelitian memperkuat teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi (Jean Piaget, 1954). Siswa yang mengikuti asesmen berbasis konstruktivistik menunjukkan kemampuan lebih tinggi dalam menghubungkan konsep keagamaan dengan situasi nyata, seperti perilaku sosial di lingkungan sekolah atau penggunaan teknologi secara etis. Hal ini sejalan dengan pandangan Bruner bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa "menemukan" makna melalui pengalaman, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif (Jerome S. Bruner, 1960). Dengan demikian, asesmen sumatif yang dirancang dengan prinsip konstruktivistik terbukti mampu menjadi wahana pembelajaran aktif, bukan sekadar alat evaluasi akhir.

Peningkatan hasil belajar siswa pada level analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6) menunjukkan keberhasilan tes dalam mengukur HOTS sebagaimana didefinisikan oleh Anderson & Krathwohl. Kemampuan analisis tercermin ketika siswa dapat membedakan antara nilai Islam dan perilaku budaya, kemampuan evaluasi terlihat dalam penilaian terhadap kasus moral. Sedangkan kemampuan kreasi tampak dalam kemampuan siswa merancang solusi Islami untuk persoalan kontemporer, seperti etika media sosial atau toleransi antarumat. Hasil

ini menunjukkan bahwa asesmen berbasis HOTS dapat menginternalisasikan nilai-nilai Islam secara kontekstual, bukan normatif semata.

Temuan ini juga relevan dengan filosofi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan pengembangan profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2024). Tes sumatif berbasis konstruktivistik memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai agama secara kritis dan reflektif, sehingga mendukung dimensi beriman, berkebinekaan, dan bernalar kritis. Dengan demikian, asesmen tidak lagi menjadi alat seleksi semata, tetapi juga sarana pembentukan karakter yang sejalan dengan visi pendidikan nasional. Keunggulan utama model ini adalah kemampuannya menggabungkan fungsi evaluatif dan edukatif. Siswa tidak hanya dinilai hasilnya, tetapi juga dipandu untuk memahami proses berpikirnya (Abdul Hamid, 2019). Guru memperoleh umpan balik yang lebih mendalam mengenai bagaimana siswa memahami ajaran Islam dan menerapkannya dalam kehidupan. Selain itu, asesmen semacam ini meningkatkan motivasi belajar karena soal disajikan dalam bentuk kontekstual yang menantang. Selain itu, model tes ini menunjukkan bahwa asesmen konstruktivistik meningkatkan keterlibatan dan rasa kepemilikan belajar pada siswa (Thomas, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan tes sumatif berbasis pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran PAI terbukti valid, reliabel, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMA. Temuan ini menegaskan pentingnya reformasi asesmen pendidikan agama dari paradigma hafalan menuju paradigma refleksi dan makna (Ropii, 2017). Dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik dan teori HOTS, guru PAI dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman agama yang kontekstual, kritis, dan aplikatif. Dalam jangka panjang, model ini berpotensi menjadi standar baru asesmen PAI yang lebih humanis, transformatif, dan berorientasi pada pembelajaran sepanjang hayat.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model tes yang dikembangkan valid, reliabel, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS)*. Tes yang dirancang berbasis konstruktivistik tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, reflektif, dan kontekstual. Pendekatan ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berorientasi pada penguatan karakter. Secara empiris, hasil

validasi ahli menunjukkan skor rata-rata 4,32 (kategori "sangat valid"), reliabilitas tes KR-20 sebesar 0,81 (kategori "sangat tinggi"), serta peningkatan skor *N-Gain* sebesar 0,51 (kategori "sedang menuju tinggi"). Data ini mengindikasikan bahwa asesmen berbasis konstruktivistik mampu mengukur kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif siswa secara akurat. Dalam pembelajaran PAI, hasil ini membuktikan bahwa tes sumatif dapat dirancang tidak hanya untuk menilai hafalan ajaran Islam, tetapi juga untuk menilai sejauh mana siswa mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan. Bagi guru PAI, asesmen berbasis konstruktivistik memberikan kerangka yang jelas untuk merancang tes yang mengukur aspek kognitif tinggi serta nilai-nilai afektif dan psikomotorik secara terpadu. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun kebijakan evaluasi berbasis HOTS dan memperkuat pelatihan guru dalam penyusunan soal kontekstual. Sementara bagi pemerintah atau lembaga pendidikan, model ini dapat menjadi rujukan dalam penyusunan panduan standar nasional asesmen yang lebih relevan dengan Kurikulum Merdeka. Pendekatan konstruktivistik terbukti mampu memperkuat literasi spiritual dan moral siswa serta membentuk kebiasaan berpikir reflektif dalam memahami ajaran agama

DAFTAR RUJUKAN

Abdul Hamid. (2019). *Penyusunan Tes Tertulis (Paper and Pencil Test)*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Anas Sudijono. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Anderson, et. a. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

Djamarah, S. B. dan A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.

Erna Marstiyaningtiyas. (2014). *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren, Tangerang Selatan*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/30056

Fitri Y. (2021). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, *3*(4). https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55740

Fu'ad, S. N., Khoir, N., F, D. J. N., Setiawan, S., & Rohmawati, A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Reward and Punishment Di MTs. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *1*(2), 160–178.

https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i2.1617

Jean Piaget. (1954). *The Construction of Reality in the Child*. Basic Books.

Jerome S. Bruner. (1960). *The Process of Education*. MA: Harvard University Press.

John Dewey. (1988). *Experience and Education*. Macmillan.

Kemendikbudristek. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar dan Menengah.* Badan Standar Kurikulum dan Asesment Pendidikan (BSKAP).

Lexy J. Moleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Ngalim Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Richard L. (1990). *Elementary Survey Sampling*. Duxbury Press.

Richard R. Hake. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Department of Physics, Indiana University.

Ropii, et. al. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.

Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2013). *Perspektif Manajemen Pendidikan*.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Tarigan, E. (2018). Meningkatkan Kedisiplinana Siswa dalam Proses Belajar Mengajar melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa*, *15*(3), 272–282. https://doi.org/10.24114/jt.v15i3.13412

Thomas, S. (2023). Assessment and Evaluation of Learning in a Constructivist Paradigm. *International Journal for Multidisciplinary Research*, *1*(1). https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i02.1795

Trilling, et. al. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.

Widayanti, W. dan L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyono Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, *17*. https://doi.org/10.22146/jfi.24410

Yuli Arta, G. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, *3*(3). https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3925

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 494-505
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Penerapan Model *Experiential Learning* berbantuan Media Visual Interaktif pada Pembelajaran Pengurangan dengan Teknik Meminjam bagi Peserta Didik dengan Hambatan Pendengaran

Lamina Amalia Putri[1*], Karunia Yulinda Khairiyah[2], Eka Lenggang Dianasari[3], Fitri Meilina[4], Haidir[5]
lamina231999@gmail.com[1*], karuniayulinda@gmail.com[2], ekalenggang77@gmail.com[3], fifit0305@gmail.com[4], dirhaidir018@gmail.com[5]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Luar Biasa
[4,5]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[1,2,3,4,5]Universitas Karimun

Received: 23 04 2026. Revised: 27 05 2026. Accepted: 31 05 2026.

Abstract : This study aims to examine the application of the Experiential Learning model assisted by interactive visual media based on number cubes in subtraction learning with borrowing techniques for students with hearing impairments. This study used a qualitative approach with a descriptive exploratory design implemented at SLBN Karimun, involving six fourth-grade students with hearing impairments who were selected purposively. Data were collected through observation, interviews, documentation, and practice tests, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the four stages of Experiential Learning, namely concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation, effectively facilitated the shift in students' understanding from the procedural to the conceptual stage. Students progressively demonstrated an understanding that one tens can be broken down into ten units as the basis for the borrowing process. This was reflected in the increase in students' average scores from 41.7 in the pre-intervention test, to 72.2 during media-assisted learning, and reaching 85.8 in the independent test without media. These findings indicate that integrating the Experiential Learning model with concrete visual representations is an effective and meaningful learning strategy for students with hearing impairments.

Keywords : Experiential Learning, Interactive Visual Media, Reducing Borrowing Techniques, Hearing Impairments.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media visual interaktif berbasis kubus bilangan dalam pembelajaran pengurangan dengan teknik meminjam bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif eksploratif yang dilaksanakan di SLBN Karimun, melibatkan enam peserta didik kelas empat dengan hambatan pendengaran yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan

How to cite: Putri, L, A., Khairiyah, K. Y., Dianasari, E. L., Meilina, F., & Haidir, H. (2026). Penerapan Model *Experiential Learning* berbantuan Media Visual Interaktif pada Pembelajaran Pengurangan dengan Teknik Meminjam bagi Peserta Didik dengan Hambatan Pendengaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 494-505.
Copyright © 2026 Lamina Amalia Putri, Karunia Yulinda Khairiyah, Eka Lenggang Dianasari, Fitri Meilina, Haidir
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes latihan, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa empat tahapan *Experiential Learning*, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif, secara efektif memfasilitasi pergeseran pemahaman peserta didik dari tahap prosedural menuju konseptual. Peserta didik secara progresif menunjukkan pemahaman bahwa satu puluhan dapat diuraikan menjadi sepuluh satuan sebagai dasar proses peminjaman. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 41,7 pada tes pra-intervensi, menjadi 72,2 saat pembelajaran berbantuan media, dan mencapai 85,8 pada tes mandiri tanpa media. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model *Experiential Learning* dengan representasi visual konkret merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik dengan hambatan pendengar.

Kata Kunci : *Experiential Learning*, Media Visual Interaktif, Pengurangan Teknik Meminjam, Hambatan Pendengaran.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan pemecahan masalah (Bobyliev & Vihrova, 2021; Cedeño-Bailón et al., 2024). Kemampuan tersebut juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pengambilan keputusan, pengelolaan keuangan sederhana, serta pemecahan masalah praktis yang melibatkan kuantifikasi dan penalaran numerik. Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi komponen esensial dalam sistem pendidikan di berbagai jenjang. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran matematika tidak lagi sekadar berorientasi pada penguasaan prosedur, tetapi juga pada pemahaman konsep yang bermakna dan aplikatif (Barete & Taja-On, 2024; Tall, 2023). Hal ini sejalan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi numerasi sebagai bagian dari keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu (Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, 2025).

Pentingnya pembelajaran matematika juga berlaku bagi seluruh peserta didik tanpa terkecuali, termasuk peserta didik berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus memiliki hak yang sama dalam memperoleh layanan pendidikan yang berkualitas. Kurikulum yang berlaku saat ini menegaskan bahwa setiap peserta didik, termasuk mereka yang memiliki hambatan, tetap memperoleh pembelajaran matematika yang terstruktur dalam capaian pembelajaran dari fase A hingga fase E (Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, 2025). Bagi anak berkebutuhan khusus, pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga memiliki nilai fungsional dalam

mendukung kemandirian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan memahami konsep dasar matematika, seperti berhitung, pengukuran, dan pengelolaan bilangan, menjadi bekal penting dalam menjalani aktivitas sehari-hari secara mandiri (Ballin et al., 2022; Özdemir & Kılıç, 2023; Sharma, 2021).

Salah satu kelompok peserta didik berkebutuhan khusus yang memerlukan perhatian dalam pembelajaran matematika adalah peserta didik dengan hambatan pendengaran. Karakteristik utama mereka yang lebih mengandalkan kekuatan visual dalam menerima dan memproses informasi menyebabkan kebutuhan akan strategi pembelajaran yang konkret dan terstruktur menjadi sangat penting (Pasetto et al., 2021). Keterbatasan dalam akses bahasa verbal juga berdampak pada proses pemahaman konsep, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti matematika. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik tunarungu cenderung mengalami keterlambatan dalam penguasaan konsep bilangan dan pemrosesan numerik dibandingkan dengan teman sebaya mereka (Santos & Cordes, 2022). Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan simbol dan konsep abstrak yang tidak disertai representasi visual atau pengalaman konkret, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap operasi hitung yang melibatkan proses berpikir bertahap dan relasional (Aftab et al., 2024; Salma, 2024).

Pada pembelajaran matematika, anak dengan hambatan pendengaran sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang memerlukan pemahaman relasional, seperti nilai tempat dan operasi hitung. Salah satu materi yang menjadi tantangan adalah pengurangan bilangan dengan teknik meminjam. Kesulitan yang muncul tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga konseptual, terutama dalam memahami nilai tempat. Penelitian menunjukkan bahwa ketidakpahaman terhadap konsep nilai tempat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam melakukan proses pengelompokan ulang atau peminjaman dalam operasi pengurangan. Akibatnya, peserta didik cenderung menggunakan strategi yang tidak tepat, seperti mengurangkan bilangan secara langsung tanpa mempertimbangkan aturan peminjaman. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik dengan hambatan pendengaran pada kelas yang diteliti tidak mengalami kesulitan dalam melakukan operasi pengurangan bilangan secara umum. Peserta didik telah mampu menyelesaikan pengurangan hingga tiga digit selama tidak melibatkan proses peminjaman. Hal ini menunjukkan bahwa secara prosedural, kemampuan dasar pengurangan telah dikuasai dengan cukup baik.

Kesulitan utama muncul secara spesifik pada pemahaman konsep pengurangan yang melibatkan teknik meminjam. Peserta didik menunjukkan kebingungan dalam memahami

mekanisme peminjaman antar nilai tempat, khususnya ketika bilangan pada posisi satuan lebih kecil dibandingkan bilangan pengurangan. Peserta didik cenderung belum memahami bahwa satu puluhan dapat direpresentasikan sebagai sepuluh satuan, sehingga proses peminjaman tidak dimaknai sebagai transformasi nilai, melainkan hanya sebagai langkah prosedural yang sulit dipahami. Akibatnya, mereka sering menunjukkan keraguan dalam menentukan langkah awal ketika menghadapi soal yang memerlukan peminjaman, meskipun pada tahap selanjutnya mereka mampu melanjutkan operasi pengurangan dengan benar setelah diberikan arahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan utama tidak terletak pada kemampuan menghitung, tetapi pada pemahaman konseptual terhadap sistem nilai tempat dan mekanisme peminjaman dalam operasi pengurangan.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada prosedur, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan oleh David A. Kolb, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui transformasi pengalaman langsung melalui tahapan pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Ali, 2023; Kemhuy, 2023). Dalam konteks ini, penggunaan media visual interaktif berupa *Power Point* dengan visualisasi kubus bilangan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung penerapan pendekatan tersebut. Representasi kubus yang menggambarkan satuan, puluhan, dan ratusan memungkinkan peserta didik untuk melihat secara konkret struktur nilai tempat serta proses perubahan yang terjadi ketika dilakukan peminjaman. Melalui interaksi langsung dengan media, peserta didik dapat memanipulasi elemen visual, seperti menguraikan satu puluhan menjadi sepuluh satuan, sehingga proses peminjaman tidak lagi dipahami sebagai prosedur mekanis, tetapi sebagai transformasi nilai yang dapat diamati secara nyata. Dengan demikian, integrasi antara pendekatan *Experiential Learning* dan media visual interaktif berbasis kubus bilangan diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik tunarungu dalam membangun pemahaman konsep pengurangan dengan teknik meminjam secara lebih bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, termasuk pada anak dengan hambatan pendengaran. Penelitian oleh Utami et al. (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran kontekstual yang didukung oleh media visual, penggunaan bahasa isyarat, serta aktivitas berbasis pengalaman nyata seperti simulasi kehidupan sehari-hari mampu membantu siswa tunarungu dalam memahami soal cerita

matematika. Sementara itu, Hidayat et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* melalui kegiatan eksperimen, refleksi, dan penyelesaian masalah kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Devi dan Thendral (2023) yang menerapkan siklus pembelajaran berbasis pengalaman melalui aktivitas refleksi dan diskusi berbasis kasus, sehingga mampu meningkatkan pemahaman mendalam dan kemampuan aplikasi konsep. Selain itu, Rahmi (2024) serta Nguyen dan Doan (2021) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan aktivitas langsung, refleksi, dan eksplorasi terstruktur efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konseptual peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui pendekatan eksperimen, serta belum secara spesifik mengkaji penerapan *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika bagi anak tunarungu, khususnya pada materi pengurangan dengan teknik meminjam. Selain itu, integrasi pendekatan berbasis pengalaman dengan media visual interaktif berbasis representasi konkret seperti kubus bilangan juga masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan yang dapat diidentifikasi pada tiga aspek yang saling berkaitan. Pertama, dari sisi integrasi pendekatan dan media, penelitian ini secara spesifik mengintegrasikan model *Experiential Learning* dengan media visual interaktif berbasis *Power Point* yang dirancang khusus menggunakan representasi kubus bilangan sebagai model konkret nilai tempat (satuan, puluhan, dan ratusan). Kombinasi ini belum ditemukan pada penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan salah satu pendekatan saja baik model pembelajaran berbasis pengalaman saja, maupun media visual saja tanpa mengintegrasikan keduanya secara sistematis dalam satu siklus pembelajaran. Kedua, dari sisi desain media, kebaruan terletak pada fitur interaktivitas yang memungkinkan peserta didik mengklik setiap kubus untuk menampilkan nilai numeriknya, serta pada visualisasi proses peminjaman melalui animasi penguraian satu kubus puluhan menjadi sepuluh kubus satuan. Desain ini secara eksplisit membantu peserta didik memahami peminjaman bukan sebagai prosedur mekanis yang dihafal, melainkan sebagai transformasi nilai yang dapat diamati dan dipahami secara konseptual. Hal ini berbeda dari media visual konvensional yang umumnya bersifat statis dan tidak memvisualisasikan proses perubahan nilai secara dinamis. Ketiga, dari sisi subjek dan materi, penelitian ini secara khusus berfokus pada peserta didik dengan hambatan pendengaran pada materi pengurangan dengan teknik meminjam sebuah topik yang masih sangat terbatas dikaji dalam literatur pendidikan khusus matematika.

Penelitian sebelumnya yang menerapkan *Experiential Learning* pada peserta didik tunarungu umumnya tidak secara spesifik diterapkan pada materi operasi hitung yang melibatkan pemahaman konseptual nilai tempat. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran dan peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran, sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh tentang peroses pemahaman dari prosedural menuju konseptual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih adaptif, konkret, dan bermakna bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif eksploratif yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam proses penerapan pembelajaran berbasis pengalaman dalam membantu anak dengan hambatan pendengaran memahami konsep pengurangan bilangan dengan teknik meminjam. Penelitian ini dilaksanakan di SLBN Karimun dengan melibatkan enam peserta didik dengan hambatan pendengaran kelas 4 SDLB yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria: (1) telah menguasai konsep dasar pengurangan bilangan, dan (2) kesulitan menyelesaikan pengurangan bilangan yang memerlukan teknik meminjam. Selain peserta didik, satu orang guru kelas juga dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melaksanakan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan serta menyusun perangkat pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika yang berbasis *Experiential Learning* berbantuan media visual berupa *PowerPoint* interaktif yang menampilkan visualisasi kubus bilangan. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, serta tes latihan untuk data pendukung.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran matematika materi pengurangan yang menggunakan teknik meminjam mengintegrasikan proses pembelajaran dengan *experiential learning*. Tahapan pembelajarannya terdiri dari tahapan pengalaman konkret (*concrete experience)*, refleksi (*reflective observation)*, konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization)* dan eksperimen aktif (*active experimentation)*. Prosedur penerapan pelaksanaan pendekatan *Experiential Learning* yakni

sebagai berikut: 1) Pengalaman konkret. Peserta didik mengamati contoh penggunaan media PowerPoint interaktif berbasis kubus bilangan dan mulai berinteraksi langsung untuk merepresentasikan nilai tempat. 2) Observasi reflektif. Peserta didik mengamati dan mendiskusikan perubahan nilai bilangan, khususnya pada proses peminjaman. 3) Konseptualisasi abstrak. Peserta didik memahami konsep peminjaman melalui penyelesaian pengurangan dengan bantuan potongan kubus sebagai representasi konkret. 4) Eksperimen aktif. Peserta didik menerapkan pemahaman dengan menyelesaikan soal secara mandiri tanpa bantuan media, dilanjutkan dengan tes latihan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif mengacu pada model interaktif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Huberman & Miles, 2002). Analisis difokuskan pada proses implementasi pendekatan *Experiential Learning* berbantuan media visual PowerPoint Interaktif kubus bilangan pada pembelajaran matematika dengan teknik meminjam serta terbentuknya pemahaman konsep pengurangan dengan teknik meminjam pada peserta didik dengan hambatan pendengaran.

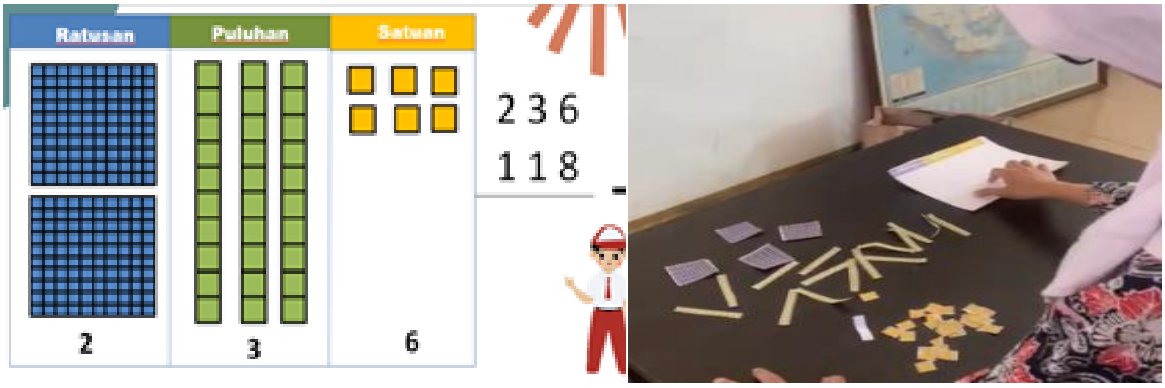
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan dua indikator utama, yaitu (1) proses penerapan pendekatan *Experiential Learning* berbantuan media visual interaktif berbasis kubus bilangan pada pembelajaran pengurangan dengan teknik meminjam, dan (2) peningkatan pemahaman konsep pengurangan dengan teknik meminjam pada peserta didik dengan hambatan pendengaran. Kedua indikator dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan proses dan perubahan pemahaman yang terjadi selama intervensi.

Proses pembelajaran dilaksanakan melalui empat tahapan *Experiential Learning* menurut Kolb, yakni pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Pada tahap pengalaman konkret, peserta didik mengamati dan mengeksplorasi media PowerPoint interaktif yang menampilkan representasi kubus satuan dan puluhan. Proses peminjaman divisualisasikan melalui perubahan satu kubus puluhan menjadi sepuluh kubus satuan secara bertahap, sehingga peserta didik dapat melihat secara nyata bahwa peminjaman merupakan transformasi nilai, bukan sekadar prosedur mekanis. Keterlibatan peserta didik pada tahap ini sangat tinggi, ditandai dengan keaktifan dalam mencoba dan mengeksplorasi media. Penggunaan representasi konkret ini relevan dengan karakteristik peserta didik dengan hambatan pendengaran yang yang memerlukan pengalaman belajar secara

lebih konkret dan kontekstual, sehingga melibatkan pendekatan multisensori (visual, taktil, dan kinestetik) untuk mengoptimalkan perolehan informasi secara lebih utuh dan bermakna. lebih mengandalkan kekuatan visual dalam menerima informasi (Pasetto et al., 2021).

Pada tahap observasi reflektif, peserta didik mulai mengamati perubahan jumlah kubus sebelum dan sesudah peminjaman serta mengaitkan pengalaman visual dengan proses pengurangan melalui pertanyaan pemantik dari guru. Tahap konseptualisasi abstrak ditandai dengan kemampuan peserta didik menggunakan potongan kubus secara langsung, menunjukkan pemahaman bahwa satu puluhan dapat diuraikan menjadi sepuluh satuan. Perkembangan ini mencerminkan pergeseran dari pemahaman prosedural menuju pemahaman konseptual sebuah capaian yang signifikan mengingat peserta didik dengan hambatan pendengaran cenderung mengalami keterlambatan dalam penguasaan konsep bilangan dan pemrosesan numerik (Santos & Cordes, 2022). Pada tahap eksperimen aktif, sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan soal pengurangan dengan teknik meminjam secara lebih tepat. Meskipun masih terdapat kesalahan minor, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu mengaplikasikan pemahaman yang telah dibangun secara mandiri, sejalan dengan temuan Hidayat et al. (2025) bahwa siklus pada model *Experiential Learning* yang mencakup refleksi dan penyelesaian masalah kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.



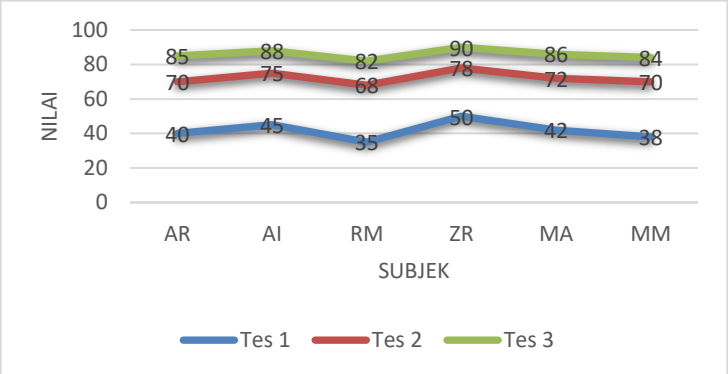
Gambar 1. Implementasi Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Model *Experiantial Learning*

Sebelum intervensi, peserta didik sebenarnya telah mampu menyelesaikan pengurangan hingga tiga digit tanpa peminjaman, menunjukkan bahwa kemampuan prosedural dasar telah dikuasai. Namun, kesulitan utama muncul ketika soal melibatkan teknik meminjam. Peserta didik belum memahami bahwa satu puluhan dapat direpresentasikan sebagai sepuluh satuan, sehingga proses peminjaman tidak dimaknai sebagai transformasi nilai. Kondisi ini konsisten dengan temuan bahwa ketidakpahaman terhadap konsep nilai tempat menjadi akar kesulitan

peserta didik dengan hambatan pendengaran dalam operasi pengurangan (Aftab et al., 2024; Salma, 2024).

Setelah intervensi dengan media, pemahaman peserta didik berkembang secara progresif. Melalui manipulasi langsung kubus bilangan secara visual dan kinestetik, peserta didik mulai memahami bahwa peminjaman menyebabkan bilangan satuan berubah menjadi belasan sementara bilangan puluhan berkurang satu. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 41,7 pada Tes 1 (pra-intervensi) menjadi 72,2 pada Tes 2 (dengan media). Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media visual interaktif memberikan kontribusi besar dalam membangun pemahaman awal konsep, sejalan dengan penelitian Utami et al. (2025) yang menyatakan bahwa media visual dan aktivitas berbasis pengalaman nyata mampu membantu siswa tunarungu memahami konsep matematika.

Pada tahap intervensi tanpa media, peserta didik mampu menyelesaikan soal secara mandiri dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 85,8 pada Tes 3. Sebagian besar peserta didik sudah mampu membayangkan proses peminjaman secara mental, menandai pergeseran dari pemahaman konkret menuju abstrak. Berkurangnya kesalahan konseptual dan meningkatnya kepercayaan diri peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran berhasil membangun pemahaman yang transferabel, bukan sekadar ketergantungan pada alat bantu. Temuan ini selaras dengan Devi dan Thendral (2023) serta Rahmi (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman yang terstruktur efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan aplikasi peserta didik. Berdasarkan data tersebut, terlihat adanya peningkatan skor pada seluruh peserta didik dari Tes 1 hingga Tes 3. Perbandingan hasil tes latihan peserta didik pada setiap tahap disajikan pada gambar grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Tes Latihan Pengurangan Bilangan dengan Teknik Meminjam

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model *Experiential Learning* dengan media visual interaktif berbasis kubus bilangan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual

peserta didik secara bertahap dari konkret menuju abstrak. Temuan ini menegaskan pentingnya pembelajaran matematika yang tidak hanya berorientasi pada prosedur, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik dengan hambatan pendengaran (Barete & Taja-On, 2024; Tall, 2023). Kemampuan matematika fungsional seperti pengurangan dengan teknik meminjam juga memiliki nilai strategis dalam mendukung kemandirian peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Ballin et al., 2022; Özdemir & Kılıç, 2023; Sharma, 2021), sehingga peningkatan pemahaman yang dicapai dalam penelitian ini berkontribusi tidak hanya pada kompetensi akademik, tetapi juga pada pengembangan kemandirian fungsional peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* yang didukung media visual interaktif berbasis kubus bilangan mampu membantu peserta didik dengan hambatan pendengaran di SLBN Karimun dalam memahami konsep pengurangan dengan teknik meminjam. Proses pembelajaran yang melalui tahapan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami konsep secara bertahap. Peserta didik yang sebelumnya hanya mampu melakukan pengurangan tanpa melibatkan teknik meminjam, mulai menunjukkan pemahaman bahwa satu puluhan dapat diuraikan menjadi sepuluh satuan sebagai dasar proses peminjaman. Perubahan ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai yang cukup konsisten, dari 41,7 pada tahap awal, meningkat menjadi 72,2 saat pembelajaran menggunakan media, dan mencapai 85,8 ketika peserta didik mengerjakan soal secara mandiri tanpa bantuan media. Berkurangnya kesalahan konseptual dalam menentukan Langkah peminjaman dan kemampuan peserta didik menyelesaikan soal tanpa bantuan media menunjukkan bahwa pemahaman konsep pengurangan dengan teknik meminjam telah terbentuk secara bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

Aftab, M. J., Irfan, N., & Amjad, F. (2024). *Mathematics without Barriers : Empowering Hearing-Impaired Students in Numerical Fluency*. *5*(2). https://doi.org/10.47205/jdss.2024(5-II)59

Ali, C. A. (2023). Exploration of the Ability of Preservice Mathematics Teachers Using Kolb's *Experiential Learning* Theory & Learning Styles. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, *6*(1), 11–25. https://doi.org/10.24042/ijsme.v6i1.10440

Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, K. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. https://bsnp.kemdikbud.go.id

Ballin, A., Davidson, E., Caron, J., & Drago, M. (2022). Making Math Add up for Students Receiving Special Education. *International Journal of Whole Schooling*, *18*(1), 1–28. https://eric.ed.gov/?id=EJ1339890

Barete, M. G., & Taja-On, E. (2024). Students' Perception in Learning the Course Mathematics in the Modern World: A Qualitative Study. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, *3*(7), 2721–2738. https://doi.org/10.55927/eajmr.v3i7.10071

Bobyliev, D. Y., & Vihrova, E. V. (2021). Problems and Prospects of Distance Learning in Teaching Fundamental Subjects to Future Mathematics Teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, *1840*(1), 12002. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1840/1/

Cedeño-Bailón, A. A., Mendoza-Vergara, C. A., & Solorzano-Solorzano, E. F. (2024). Active Strategies to Strengthen Logical Mathematical Thinking. *International Journal of Social Sciences*, *7*(4), 128–137. https://doi.org/10.21744/ijss.v7n4.2340

Devi, M. K. K., & Thendral, M. S. (2023). Using Kolb's *Experiential Learning* Theory to Improve Student Learning in Theory Course. *Journal of Engineering Education Transformations*, 70–81. https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v37i1/23133

Hidayat, M. Y., Fahrunnisa, F., Pertiwi, P., & Sultan, A. D. (2025). Pengaruh Penerapan Model *Experiential Learning* terhadap Tingkat Hasil Belajar pada Materi Gerak Peserta Didik Kelas X SMKN 5 Jenneponto. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika,. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *10*(1), 468–476. https://doi.org/10.37478/optika.v10i1.7197

Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The Qualitative Researcher's Companion*. Sage Publications.

Kemhuy, S. (2023). Learning and Learning Styles According to David Kolb. *Educia Journal*, *1*(1), 13–17. https://doi.org/10.71435/610397

Nguyen, L., & Doan, T. M. L. (2021). Applying the *Experiential Learning* Model of John Dewey and David Kolb to Design Experiential Activities for Elementary Pupils. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, *12*(6). https://tojqi.net/index.php/journal/article/view/3254

Özdemir, S., & Kılıç, Y. (2023). Investigating Special Education Teachers' Views on

Mathematics Instruction Process: Sugesstions for Sustainable Special Education in Mathematics Instruction. *Sustainability*, *15*(4), 3584. https://doi.org/10.3390/su15043584

Pasetto, S. C., Barreiros, J. M. P., Corrêa, U. C., & Freudenheim, A. M. (2021). Visual and Kinaesthetic Instructional Cues and Deaf People's Motor Learning. *International Journal of Instruction*, *14*(1), 161–180. https://doi.org/10.29333/iji.2021.14110a

Rahmi, W. (2024). Analytical study of experiential learning: *Experiential Learning* theory in learning activities. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 115–126. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113

Salma, A. T. (2024). Exploring the Learning Barriers in Mathematics for Hearing-Impaired Students in Inclusive Classrooms. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *10*(4), 147–151. https://doi.org/10.20961/jpiuns.v10i4.96875

Santos, S., & Cordes, S. (2022). Math Abilities in Deaf and Hard of Hearing Children: The role of Language in Developing Number Concepts. *Psychological Review*, *129*(1), 199. https://doi.org/10.1037/rev0000303

Sharma, P. (2021). Importance and Application of Mathematics in Everyday Life. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, *9*(11), 868–879. https://doi.org/10.22214/ijraset.2021.38869

Tall, D. (2023). *Long-Term Principles for Meaningful Teaching and Learning of Mathematics BT - Mathematicians' Reflections on Teaching: A Symbiosis with Mathematics Education Theories* (S. Stewart (ed.); pp. 217–252). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-34295-0_12

Utami, D. P. S., Tyas, N. J. M., Kamaludin, I., & Darmadi, D. (2025). Prespektif Penerapan Pembelajaran Kontekstual bagi Anak Tunarungu dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di SLBN Banjarsari Wetan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *3*(2), 793–804. https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.1035.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 506-516
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengaruh Penggunaan *YouTube* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan terhadap Kreativitas Siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru

Titin Vita Hidayah
titinvitahidayah@student.uir.ac.id
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Universitas Islam Riau

Received: 07 05 2026. Revised: 01 06 2026. Accepted: 06 06 2026.

Abstract : This study aims to analyze the effect of using YouTube as a medium for entrepreneurship education on student creativity at SMA Negeri 2 Pekanbaru. The method used was a quantitative approach with a two-group pretest–posttest quasi-experimental design, involving two classes as the experimental and control groups, with a total of 62 students. Data were collected through an essay test in the form of business proposal development, evaluated based on five indicators of creativity: fluency, flexibility, originality, elaboration, and reformulation. The results indicate that the increase in creativity in the experimental class was higher than in the control class, as evidenced by an average increase from 12.33 to 15.93, while the control class only increased from 13.03 to 13.56. Hypothesis testing using an independent two-sample t-test yielded a significance value of 0.042, which is less than 0.05; therefore, it can be concluded that the use of YouTube has a significant and effective impact on enhancing students' creativity in entrepreneurship education.

Keywords : *YouTube*, Learning media, Entrepreneurship, Students' creativity.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran kewirausahaan terhadap kreativitas siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment tipe Two Group Pretest–Posttest*, melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol dengan total 62 siswa. Data dikumpulkan melalui tes esai berupa penyusunan proposal usaha yang dinilai berdasarkan lima indikator kreativitas, yaitu *fluency, flexibility, originality*, *elaboration*, dan *reformulation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata dari 12,33 menjadi 15,93, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 13,03 menjadi 13,56. Uji hipotesis menggunakan uji t dua sampel independen menghasilkan nilai signifikansi 0,042 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *YouTube* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran kewirausahaan.

How to cite: Hidayah, T. V. (2026). Pengaruh Penggunaan *YouTube* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan terhadap Kreativitas Siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 506-516.
Copyright © 2026 Titin Vita Hidayah
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Kata Kunci : *YouTube*, Media Pembelajaran, Kewirausahaan, Kreativitas Siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Media digital merupakan sarana penyampaian informasi berbasis teknologi seperti komputer, *smartphone*, dan tablet yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan fleksibel (Pancawati & Rusmana, 2024). Bentuknya juga beragam, seperti media sosial, multimedia interaktif, e-*commerce*, serta aplikasi desain dan pembuatan konten yang mendukung pembelajaran sekaligus pengembangan keterampilan kewirausahaan (Nasri, 2022). Media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *TikTok* tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga sebagai sarana promosi dan penguatan jaringan bisnis dalam kewirausahaan (Widiastuti et al., 2018). Multimedia interaktif membantu pembelajaran menjadi lebih efektif melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang memungkinkan interaksi dengan materi (Pancawati & Rusmana, 2024). Selain itu, e-commerce mengenalkan praktik jual beli digital, sedangkan aplikasi desain mendukung kreativitas dalam menghasilkan produk bernilai ekonomi (Nasri, 2022).

Tabel 1. Statistik Penggunaan Media Digital di Indonesia (2023-2025)

No	***Platform*/Indikator**	**Jumlah Pengguna**	**Penetrasi Populasi**
1	Pengguna Internet	215,6 juta jiwa (2023) 221,5 juta jiwa (2024)	78,19% (2023) 80% (2024)
2	Pengguna Media Sosial Aktif	139 juta identitas (Jan 2024)	50% populasi
3	Pengguna *YouTube*	139 juta (awal 2024) 151 juta (akhir 2025)	53% populasi
4	*Platform* Populer Lain:		
	WhatsApp	93,5% pengguna internet	88,3 juta pengguna
	Instagram	84,8 juta pengguna	30,7% populasi
	TikTok	99,1 juta pengguna	35,9% populasi
5	Akses Utama	97,1% via *smartphone*	*Mobile-first*

Penggunaan media digital di Indonesia sangat tinggi, terutama *YouTube* yang telah digunakan oleh lebih dari separuh masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa *YouTube* berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kewirausahaan di SMA. Berdasarkan Tabel 1, media digital sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, termasuk siswa, sehingga mereka relatif siap mengikuti pembelajaran berbasis digital dengan dukungan akses internet dan layanan video daring yang luas. Media digital berperan luas dalam mendukung pembelajaran dan kewirausahaan karena memudahkan akses informasi secara cepat, mudah, dan fleksibel. Selain itu, media ini efektif untuk promosi serta perluasan pasar secara online (Nasri, 2022; Pancawati

& Rusmana, 2024). Media digital juga mendorong kreativitas siswa melalui fitur interaktif dan kolaboratif dalam pengembangan ide hingga produk (Tajpour et al., 2023). Dalam pendidikan saat ini, pemanfaatan media digital berkembang pesat terutama sejak pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19.

Pembelajaran kewirausahaan banyak menggunakan *YouTube*, simulasi bisnis *online*, dan *WhatsApp* untuk membantu pemahaman materi secara lebih kontekstual (Bungai et al., 2024). Namun, efektivitasnya masih dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas serta literasi digital guru dan siswa (Nasri, 2022). Karena itu, optimalisasi media digital diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa dalam menciptakan dan mengelola produk digital yang inovatif (Rusmana, 2020). Media digital berpengaruh besar terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan karena mendorong keterlibatan aktif, eksplorasi ide, serta pengembangan strategi produk dan pemasaran digital yang memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah (Tajpour et al., 2023). Media ini juga memudahkan siswa belajar dari pengalaman pelaku usaha sukses melalui konten daring sehingga memperluas wawasan dan meningkatkan motivasi berwirausaha (Nasri, 2022). Secara keseluruhan, media digital menjadi pendorong penting bagi pengembangan kreativitas kewirausahaan yang sesuai dengan perkembangan zaman (Bungai et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Pekanbaru, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan menggunakan media digital dalam pembelajaran kewirausahaan, meskipun pemanfaatannya belum optimal. Dari 20 siswa yang diamati, mereka menggunakan *YouTube* sebagai media pembelajaran dan *WhatsApp* untuk diskusi. Namun, masih ditemukan beberapa kendala seperti akses internet yang kurang stabil serta keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan aplikasi digital lainnya. Di sisi lain, produk yang dihasilkan siswa masih cenderung konvensional dan belum banyak mengandung inovasi berbasis digital. Nasri (2022) menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi variabel perantara yang memperkuat hubungan antara pendidikan kewirausahaan dan minat terhadap kewirausahaan digital. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana belajar dan promosi yang dapat meningkatkan ketertarikan terhadap kewirausahaan, dengan dukungan *Social Learning Theory* yang menjelaskan bahwa observasi dan interaksi di media digital memengaruhi motivasi berwirausaha. Sejalan dengan itu, Bungai et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti video edukasi, simulasi bisnis online, dan diskusi digital membuat pembelajaran lebih interaktif serta mampu meningkatkan

kreativitas siswa dalam mengembangkan ide produk dan strategi pemasaran digital, termasuk pada konteks SMA Negeri 2 Pekanbaru.

Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu pemanfaatan media digital yang belum optimal dalam pembelajaran kewirausahaan sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas siswa dalam menghasilkan inovasi. Kreativitas siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Pekanbaru masih didominasi aspek *fluency* berupa ide-ide konvensional seperti penjualan makanan dan minuman tanpa inovasi pada kemasan, branding digital, maupun pemasaran melalui *YouTube*. Selain itu, aspek *originality* masih rendah karena hasil karya antar kelompok cenderung serupa, sedangkan tahap *elaboration* dan pengembangan ide masih terbatas pada konsep awal tanpa pengembangan produk yang lebih matang atau penyesuaian berdasarkan umpan balik pasar (Hendra et al., 2023).

Kendala seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak stabil, rendahnya literasi digital guru dan siswa, serta minimnya dukungan fasilitas dan strategi pembelajaran berbasis digital membuat *YouTube* belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran kewirausahaan, sehingga penggunaannya cenderung pasif. Dalam kondisi ideal, *YouTube* dapat meningkatkan kreativitas siswa yang mencakup *fluency* dengan menghasilkan 5–10 ide produk (makanan inovatif, jasa digital, kerajinan unik), *flexibility* dalam menggabungkan berbagai konsep, *originality* melalui produk yang belum ada di Pekanbaru, *elaboration* hingga prototipe lengkap beserta kemasan dan strategi pemasaran video, serta *reformulation* menjadi produk siap jual melalui simulasi pasar. Dengan ini, siswa tidak hanya beride, tetapi juga mampu mengembangkan dan mempresentasikan produk secara profesional melalui media digital.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media digital dalam pendidikan, masih terdapat kesenjangan penelitian *(research gap)* yang belum banyak dikaji. Studi sebelumnya umumnya membahas media sosial secara umum atau fokus pada mahasiswa dan siswa SMK, bukan secara khusus pada penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran kewirausahaan di SMA. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti aspek motivasi atau hasil belajar, bukan pengukuran kreativitas secara spesifik berdasarkan lima indikator *(fluency, flexibility, originality, elaboration, reformulation)* dalam konteks produk kewirausahaan. Belum banyak pula penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Pekanbaru dengan kondisi infrastruktur internet dan karakteristik siswa kelas XI IPS. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut melalui kajian empiris mengenai pengaruh *YouTube* terhadap kreativitas kewirausahaan siswa SMA. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui serta menganalisis ada tidaknya pengaruh pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran kewirausahaan terhadap kreativitas siswa kelas XI SMA Negeri 2 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dan desain *Two Group Pretest–Posttest*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *YouTube* dalam pembelajaran kewirausahaan dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa *YouTube*. Pendekatan positivistik digunakan untuk menguji pengaruh berdasarkan data *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa secara numerik. Desain penelitian disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Desain *Quasi Eksperimen*

Kelompok	***Pre test***	**Perlakuan**	***Post test***
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O2	-	O4

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pekanbaru mulai November 2025. Menurut Sugiyono (2020), populsi adalah keseluruhan yang meliputi objek dan subek yang dittentukan oleh peneliti yang akan digunakan sebagai dasar dalam kesimpulan, Populasi penelitian ini berupa seluruh siswa kelas XI IPA yang telah mengikuti pembelajaran kewirausahaan minimal satu semester, sebanyak 120 siswa yang tersebar di 4 kelas (XI IPA 1–XI IPA 4). Sampel penelitian ini diambil dari kelas XI IPA 1 (32 siswa) dan XI IPA 2 (30 siswa), sehingga total responden berjumlah 62 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media digital dalam pembelajaran kewirausahaan yang mencakup jenis media (video tutorial, media sosial, aplikasi interaktif), intensitas penggunaan, dan strategi pembelajaran digital. Sementara itu, variabel terikatnya adalah kreativitas siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest untuk mengukur kreativitas siswa berdasarkan indikator *fluency, flexibility, originality, elaboration,* dan *reformulation.* Selain itu, digunakan observasi untuk menilai pelaksanaan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan *YouTube*, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Data yang diperoleh diuji validitas dan reliabilitasnya untuk dapat mengevaluasi ketetapan suatu alat dalam mengukur sebuah variabel (Sugiyono, 2012), kemudian dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan skor dan gain pada kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas, sebelum dilanjutkan dengan uji t dua sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui apakah instrumen penelitian, seperti kuesioner atau tes, mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Melalui uji validitas, peneliti dapat memastikan bahwa setiap butir pertanyaan layak digunakan sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	r hitung (Total)	Sig.	r tabel	Keterangan
Fluency	0,397	0,001	0,250	Valid
Flexibility	0,628	0,000	0,250	Valid
Originality	0,710	0,000	0,250	Valid
Elaboration	0,454	0,000	0,250	Valid
Reformulation	0,347	0,007	0,250	Valid

Berdasarkan uji validitas menggunakan korelasi Pearson pada 62 responden dengan derajat bebas 60 dan r tabel sebesar 0,250 pada taraf signifikansi 0,05, seluruh indikator menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel serta signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil per indikator yaitu *fluency* dengan r hitung 0,397 dan signifikansi 0,001, *flexibility* 0,628 dan 0,000, *originality* 0,710 dan 0,000, *elaboration* 0,454 dan 0,000, serta *reformulation* 0,347 dan 0,007. Dengan demikian, seluruh indikator dinyatakan valid karena telah memenuhi kriteria pengujian validitas.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	*Corrected Item-Total Correlation*	*Reliabel*	*Cronbach's Alpha if Item Deleted*	Pengaruh
1	*Fluency*	0,604	Reliabel	0,657	Kuat
2	*Flexibility*	0,653	Reliabel	0,585	Kuat
3	*Originality*	0,686	Reliabel	0,556	Kuat
4	*Elaboration*	0,626	Reliabel	0,636	Kuat
5	*Reformulation*	0,624	Reliabel	0,695	Kuat

Hasil uji reliabilitas menunjukkan seluruh indikator memiliki nilai korelasi item terhadap total di atas 0,60, sehingga setiap item memiliki hubungan yang kuat dengan skor keseluruhan. Dengan demikian, seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa secara konsisten.

Tabel 5. Analisisi Deskriptif

Data	N	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
Kelas Kontrol *Pretest*	32	8	17	13,03	1,858
Kelas Kontrol *Posttest*	32	9	18	13,56	1,740
Kelas Eksperimen *Pretest*	30	9	17	12,33	2,123
Kelas Eksperimen *Posttest*	30	12	19	15,93	1,507

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa Pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 13,03 dengan standar deviasi 1,858, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 13,56 dengan standar deviasi 1,740. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, meskipun tidak terlalu besar. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* tercatat sebesar 12,33 dengan standar deviasi 2,123, kemudian mengalami peningkatan menjadi 15,93 pada *posttest* dengan standar deviasi 1,507. Kenaikan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang lebih signifikan apabila dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, nilai minimum dan maksimum pada kedua kelas juga mengalami peningkatan setelah perlakuan, terutama pada kelas eksperimen yang menunjukkan capaian nilai lebih tinggi pada posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Data	N	Sig. (Asymp.Sig.)	Keterangan
Kelas Kontrol *Pretest*	32	0,069	Normal
Kelas Kontrol *Posttest*	32	0,066	Normal
Kelas Eksperimen *Pretest*	30	0,083	Normal
Kelas Eksperiman *Posttest*	30	0,079	Normal

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) pada kelas kontrol sebesar 0,069 untuk data *pretest* dan 0,066 untuk data posttest. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,083 pada pretest dan 0,079 pada *posttest*. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dan berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Data	Sig.	Keterangan
Eksperimen	*Pretest*	0,589	Homogen
Eksperimen	*Posttest*	0,608	Homogen
Kontrol	*Pretest*	0,217	Homogen
Kontrol	*Posttest*	0,262	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians yang dilakukan dengan menggunakan *Levene Test* melalui pendekatan *Based on Mean*, diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar 0,589 untuk data *pretest* dan 0,608 untuk data *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai signifikan yang diperoleh adalah sebesar 0,217 untuk *preteest* dan 0,262

untuk *posttest*. Seluruh nilai signifikan menunjukkan hasil yang lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berada dalam kondisi homogen.

Tabel 8. Hasil Uji t- Dua Sampel Independen

Variabel	Asumsi Varians	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Gain	*Equal variances assumed*	-2,101	39	0,042	Signifikan

Berdasarkan hasil uji t dua sampel independen yang disajikan pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0.042 pada tingkat signifikan 0,05. karena nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,042<0,050, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata peningkatan hasil belajar siswa anatara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung sebesar -2,101 mengindikasikan adanya perbedaan di antara kedua kelompok tersebut, dimana rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibaningkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan peningkatan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji independent samples t-*test* menghasilkan nilai signifikansi 0,042 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan *YouTube* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Secara deskriptif, peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 12,33 pada pretest menjadi 15,93 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 13,03 menjadi 13,56. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis video seperti *YouTube* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih aktif mengeksplorasi ide, tidak hanya menerima materi secara pasif. Selain itu, siswa juga dapat melihat contoh nyata praktik kewirausahaan yang membantu mereka memahami dan mengembangkan ide usaha secara lebih kreatif.

Jika dilihat dari indikator kreativitas, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pada berbagai aspek, yaitu *fluency* di mana siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide usaha setelah memperoleh referensi dari video, *flexibility* yang ditunjukkan melalui kemampuan mengembangkan konsep usaha dari berbagai sudut pandang, *originality* dengan munculnya ide yang lebih baru dan inovatif, *elaboration* melalui kemampuan merinci dan mengembangkan proposal usaha secara lebih lengkap, serta *reformulation* yaitu kemampuan memperbaiki dan

menyempurnakan ide berdasarkan inspirasi yang diperoleh. Sebaliknya, pada kelas kontrol peningkatan kreativitas relatif rendah karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memberikan stimulus visual maupun pengalaman nyata, sehingga kemampuan siswa dalam mengembangkan ide dan inovasi produk menjadi terbatas (Juliana et al., 2017).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan studi sebelumnya. Nasri (2022) menunjukkan bahwa media digital memiliki peran penting dalam meningkatkan minat serta orientasi kewirausahaan melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Sejalan dengan itu, Bungai et al. (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran dan simulasi bisnis dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan. Penelitian Tajpour et al. (2023) juga menegaskan bahwa media digital mampu memicu kreativitas dan inovasi melalui eksplorasi ide serta praktik pemasaran berbasis digital. Hal ini diperkuat oleh Wibowo et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Lafau & Septianti (2024) menemukan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran kewirausahaan memberikan dampak positif terhadap motivasi serta kreativitas belajar siswa.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital berbasis video seperti *YouTube* berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang difokuskan pada siswa SMA serta pengukuran kreativitas yang lebih rinci melalui lima indikator, yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration,* dan *reformulation.* Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran kewirausahaan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Meskipun demikian, keberhasilannya tetap bergantung pada faktor pendukung seperti ketersediaan internet, literasi digital guru dan siswa, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peran sekolah dan pendidik sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa di SMA Negeri 2 Pekanbaru. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan *YouTube* menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih tinggi. Selain itu,

pemanfaatan *YouTube* juga mendukung siswa dalam mengembangkan ide, gagasan, serta inovasi dalam penyusunan proposal usaha. Dengan demikian, *YouTube* terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kewirausahaan. Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan mampu memanfaatkan *YouTube* secara lebih interaktif sebagai sarana eksplorasi ide dan praktik kewirausahaan, bukan hanya sebagai media pasif. Sekolah perlu mendukung melalui penyediaan akses internet yang stabil, perangkat digital, serta peningkatan literasi digital bagi guru dan siswa. Siswa juga diharapkan lebih aktif menggunakan *YouTube* sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan ide usaha dan kreativitas. Sementara itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas variabel, sampel, serta mengkaji platform digital lain guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Abdelfattah, F., Al, H., & Al-brwani, R. M. (2022). Influence of Self-Perceived Creativity and Social Media use in Predicting E-entrepreneurial Intention. *International Journal of Innovation Studies*, *6*(3), 119–127. https://doi.org/10.1016/j.ijis.2022.04.003

Ahmad, M., Dongoran, R. A., & Safitri, R. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual. *Welfare :JurnalPengabdian Masyarakat*, *1*(3), 431–437. https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.626

Aji, A. K., Siregar, N. A., & Ritonga, M. (2025). Pengaruh Media Sosial, Literasi Digital Dan Literasi Finansial Terhadap Minat Berwirausaha Gen-Z Di Labuhanbatu. *Economics and Digital Business Review*, *6*(2), 1321–1337. https://doi.org/10.37531/ecotal.v6i2.2471

Bungai, J., Perdana, I., & Supriyadi, R. P. (2024). Edukasi Kewirausahaan Berbasis Digital Melalui Pelatihan dan Pendampingan Bagi Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *8*(2), 1497–1506. https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.24196

Cahyani, E. R., Martini, & Purnomo, A. R. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP terhadap Konsep Pencemaran Lingkungan Ditinjau dari Perbedaan Gender. *PENSA E-Jurnal : Pendidikan Sains*, *10*(1), 8–15. http://doi.org/10.26740/pensa.v10i1.41109

Nasri, B. S. (2022). Peran Media Sosial dalam Pendidikan Kewirausahaan Digital: Studi pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *15*(1), 45–

Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Sugiyono, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susilowati, C., Ismail, T., & Barinta, D. D. (2024). Strategi Pengembangan Kreativitas dan Pengenalan Mindset Wirausaha DiLingkungan Pendidikan Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, *6*(1), 171–176. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4733

Syahril, & Mandalika. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, *20*(1), 85–92. https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725

Waroka, L. A., Habiby, M. N. A., Putri, A., & Nurjito, A. S. (2025). Inovasi Pendidikan Kewirausahaan untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Digital di Era Modern. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(4), 5443–5456. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3576

Wuwung, J. O. (2025). Pembelajaran Digital dalam Era Pendidikan 5.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11*(5), 327–331. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12863

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 517-528
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Etnopedagogi Tradisi *Turun Pompong*: Internalisasi Nilai Karakter Maritim pada Siswa di Pulau Mantang

Sulvia Nur Oktafiani[1*], Zaitun[2]
sulviaoktafiani80@guru.sma.belajar.id[1*], zaitun@umrah.ac.id[2]
[1,2]Program Studi Magister Pedagogi
[1,2]Universitas Maritim Raja Ali Haji

Received: 07 05 2026. Revised: 22 05 2026. Accepted: 07 06 2026.

Abstract : This study aims to analyze the stages of the turun pompong tradition as a coastal culture on Mantang Island, identify the character education values within it, and analyze the internalization process of these values from an ethnopedagogical perspective. This study uses a qualitative approach with a case study design on Mantang Island, Bintan Regency. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation of students, educators, community leaders, and boat craftsmen. Data analysis techniques were carried out qualitatively descriptively through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the turun pompong tradition is a ritual of the coastal Malay community in launching a new boat which includes six stages, namely physical inspection of the pompong, preparation for the feast, prayer together, eating together, sprinkling green bean porridge, and the procession of pushing the pompong into the sea. The dominant character values found include religiousness, hard work, mutual cooperation, social care, communicativeness, love of the homeland, discipline, and responsibility. The internalization process takes place socioculturally through observation, active participation, cultural reflection, and social habituation. This study concludes that the turun pompong tradition has strategic potential as an ethnopedagogical medium and contextual learning resource to strengthen the maritime identity and character of the younger generation in the archipelagic region.

Keywords : Ethnopedagogy, Maritime Character, Turun Pompong.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis tahapan tradisi *turun pompong* sebagai budaya pesisir di Pulau Mantang, mengidentifikasi nilai pendidikan karakter di dalamnya, serta menganalisis proses internalisasi nilai tersebut dalam perspektif etnopedagogi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus di Pulau Mantang, Kabupaten Bintan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap siswa, pendidik, tokoh masyarakat, serta pengrajin perahu. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tradisi *turun pompong* merupakan ritual masyarakat Melayu pesisir dalam meluncurkan perahu baru yang meliputi enam tahapan, yaitu pemeriksaan fisik *pompong*, persiapan *kenduri*, doa

How to cite: Oktafiani, S. N., & Zaitun, Z. (2026). Etnopedagogi Tradisi *Turun Pompong*: Internalisasi Nilai Karakter Maritim pada Siswa di Pulau Mantang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 517-528.
Copyright © 2026 Sulvia Nur Oktafiani, Zaitun
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

bersama, makan bersama, penyiraman bubur kacang hijau, dan prosesi mendorong *pompong* ke laut. Nilai karakter dominan yang ditemukan meliputi religius, kerja keras, gotong royong, peduli sosial, komunikatif, cinta tanah air, disiplin, dan tanggung jawab. Proses internalisasi berlangsung secara sosiokultural melalui pengamatan, partisipasi aktif, refleksi budaya, dan habituasi sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tradisi *turun pompong* memiliki potensi strategis sebagai media etnopedagogi dan sumber belajar kontekstual untuk memperkuat identitas serta karakter maritim generasi muda di wilayah kepulauan.

Kata kunci : Etnopedagogi, Karakter Maritim, *Turun Pompong*.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia menghadapi tantangan serius seiring perubahan sosial dan disrupsi digital yang berpengaruh terhadap pola interaksi, identitas budaya, dan internalisasi nilai pada generasi muda. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan nasional yang mendesak untuk mengharmonisasikan perkembangan intelektual (olah pikir), emosional (olah rasa), etika (olah hati), dan fisik (olah raga) siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Implementasi pendidikan karakter teoretis-tekstual di dalam kelas dinilai kurang efektif dalam membentuk perilaku konkret siswa, sehingga diperlukan rekonstruksi model pembelajaran kontekstual yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai makro kepribadian bangsa secara nyata, bermakna, dan berkelanjutan (Sari & Yana, 2026).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan etnopedagogi hadir sebagai landasan teoretis dan praktis yang menempatkan kearifan lokal serta tradisi masyarakat sebagai media inti pendidikan karakter. Secara teoretis-epistemologis, etnopedagogi berakar kuat pada teori pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dan paradigma konstruktivisme yang memosisikan kebudayaan bukan sekadar sebagai objek kajian yang statis, melainkan sebagai laboratorium sosiokultural aktif di mana materi pembelajaran direkonstruksi secara kontekstual agar selaras dengan lingkungan tempat siswa hidup (Irrubai et al., 2020; Muzakkir, 2021; Sugara & Sugito, 2022). Melalui lensa etnopedagogi, proses transmisi nilai tidak lagi bersifat doktriner, melainkan berbasis pada pengalaman langsung (*experiential learning*) dan pembiasaan budaya. Siswa jauh lebih akseleratif dalam menyerap konsep-konsep abstrak apabila stimulus pengajaran memiliki relevansi langsung dengan realitas sosiokultural yang mereka saksikan di lingkungan sekitarnya, sehingga mereka dapat mengonstruksi identitas diri sekaligus mengasimilasi pengetahuan akademik di lingkungan sosialnya (Majid & Ramadan, 2021; Sukiastini et al., 2024).

Bagi masyarakat pesisir kepulauan, budaya maritim merupakan bagian penting yang membentuk karakter sosial, nilai, dan pola kehidupan masyarakat. Ruang hidup yang bersentuhan langsung dengan dinamika laut secara alamiah melahirkan karakteristik khas berupa nilai religiusitas yang kuat, ketangguhan kerja keras, solidaritas gotong royong, dan kepedulian sosial yang tinggi (Erwina et al., 2022). Nilai-nilai budaya maritim Melayu pesisir ini secara konsisten ditransmisikan dari generasi ke generasi melalui berbagai ritus siklus hidup (*life-cycle rituals*), salah satunya adalah tradisi *turun pompong* di Pulau Mantang, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau (Taherong et al., 2025). Tradisi ini merupakan ritual syukuran sosiokultural saat perahu kayu tradisional (*pompong*) selesai dibuat dalam waktu sekitar tiga bulan menggunakan pengetahuan lokal, dan siap diluncurkan ke laut untuk pertama kalinya (Mardiana et al., 2022). Ritus ini sarat akan muatan edukasi melalui tahapan persiapan kenduri, doa bersama, makan bersama, penyiraman bubur kacang hijau ke badan kapal sebagai simbol keselamatan, hingga mobilisasi mendorong perahu ke laut secara gotong royong (Meliza & Fariq, 2023). Ketika anak-anak dan generasi muda dilibatkan dalam ruang kultural ini, mereka mengalami proses enkulturasi dan sosialisasi primer yang memberikan dampak jauh lebih kuat dan menetap pada kepribadian mereka dibandingkan sekadar hafalan definisi di atas kertas (Hasanah et al., 2026).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada adanya *gap* (kesenjangan) empiris dan praktis yang nyata dalam dunia pendidikan formal wilayah pesisir. Praktik pembelajaran di sekolah-sekolah kepulauan terpantau masih terjebak pada pendekatan formal-tekstual normatif dan belum mengoptimalkan tradisi maritim lokal sebagai sumber belajar penguatan karakter. Akibatnya, nilai kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa teralienasi dari kurikulum sekolah, sehingga berpotensi mencerabut generasi muda pesisir dari akar budayanya di tengah derasnya gempuran globalisasi. Secara teoretis, literatur terdahulu mengenai etnopedagogi masih didominasi oleh kajian sosiokultural masyarakat agraris di daratan (Sugara & Sugito, 2022), sedangkan kajian etnopedagogi yang membedah nilai sosiokultural maritim melalui ritus siklus hidup teknologi tradisional seperti tradisi *turun pompong* masih sangat langka ditemukan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemetaan tradisi *turun pompong* sebagai model internalisasi karakter maritim berbasis etnopedagogi pada masyarakat kepulauan. Kajian ini berbeda dari penelitian etnopedagogi sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada budaya agraris dan tradisi masyarakat daratan. Metode dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus berperspektif etnopedagogi yang mengonversikan aktivitas adat informal

masyarakat menjadi instrumen penguatan karakter terstruktur berbasis 18 nilai karakter bangsa (Akbar, 2014). Rencana pemecahan masalah yang ditawarkan adalah memetakan nilai dominan dalam tradisi *turun pompong* (religius, kerja keras, gotong royong, peduli sosial, komunikatif, cinta tanah air, disiplin, dan tanggung jawab) serta merumuskan mekanisme internalisasinya secara sosiokultural. Dampak pengembangan ilmu dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi teoretis baru bagi khazanah pedagogi maritim kepulauan, serta menyediakan panduan praktis bagi pendidik dalam menyusun modul ajar kontekstual yang menjembatani kurikulum formal dengan kearifan lokal (*sense of belonging*) siswa di pulau kecil. Berdasarkan rasionalisasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam tahapan praktik tradisi *turun pompong* sebagai budaya masyarakat pesisir di Pulau Mantang, mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter pembentuk kepribadian bangsa yang terkandung di dalamnya berdasarkan 18 nilai karakter, serta menguraikan proses transmisi dan internalisasi nilai karakter tersebut dalam perspektif etnopedagogi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus berperspektif etnopedagogi untuk memahami praktik tradisi *turun pompong* dan proses internalisasi nilai karakter maritim dalam kehidupan siswa di Pulau Mantang. Objek sekaligus fokus penelitian ini adalah penanaman nilai karakter pembentuk kepribadian bangsa melalui rekonstruksi teoretis-praktis pada sekuensial ritus peluncuran perahu tradisional. Lokasi penelitian dilaksanakan di Pulau Mantang, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau, dengan mengambil lokus kajian sosiokultural pada masyarakat nelayan sekitar dan lokus instruksional formal di SMA Negeri 1 Mantang. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa wilayah tersebut masih konsisten melestarikan tradisi *turun pompong* sebagai bagian dari kebudayaan maritim Melayu pesisir yang hidup (*living culture*).

Subjek atau informan penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana penentuan informan didasarkan pada kriteria otoritas pengetahuan, pengalaman otentik, dan keterlibatan langsung dalam objek penelitian (Alamsyahbana et al., 2023). Informan dalam penelitian ini berjumlah sembilan orang dengan rincian profil yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian di Pulau Mantang

Kelompok Informan	Jumlah (Orang)	Kriteria / Kode Informan
Siswa SMA Negeri 1 Mantang	5	Terlibat aktif dan menyaksikan ritus *turun pompong* (S-1 s.d S-5)

Pendidik	2	Guru dan kepala sekolah pengonstruksi kebijakan penguatan karakter di sekolah (G & KS)
Tokoh Masyarakat Pesisir	1	Memahami sejarah dan falsafah adat Melayu (TM)
Pengrajin *Pompong*	1	Memiliki pengalaman dalam pembuatan perahu tradisional (PP)

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, yaitu memperoleh persetujuan dari informan sebelum wawancara, menjaga kerahasiaan identitas informan melalui penggunaan kode, serta menggunakan data hanya untuk kepentingan akademik. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*human instrument*) yang dibantu dengan panduan wawancara semi-terstruktur, lembar observasi partisipatif berbasis 18 nilai karakter bangsa, alat perekam audio digital, kamera dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulatif, meliputi: 1) observasi partisipatif terhadap seluruh rangkaian fisik-spiritual tradisi *turun pompong* (persiapan kenduri, doa bersama, makan bersama, penyiraman bubur kacang hijau ke badan perahu, hingga mobilisasi mendorong perahu ke laut); 2) wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk mengeksplorasi pemaknaan filosofis dan mekanisme internalisasi sosiokultural; serta 3) dokumentasi berupa foto kegiatan ritus, rekaman audio, dan catatan lapangan (*field notes*).

Teknik analisis data mengadopsi model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang berjalan secara simultan melalui tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah, mengategorikan, dan menyederhanakan data mentah hasil lapangan yang relevan dengan fokus nilai karakter. Proses reduksi data dilakukan melalui pengodean awal terhadap temuan observasi, kutipan wawancara, dan dokumentasi, kemudian dikategorikan ke dalam tema tahapan tradisi, nilai karakter dominan, dan mekanisme internalisasi nilai. Penyajian data diorganisasikan ke dalam bentuk narasi deskriptif-analitis guna memetakan pola hubungan antarfenomena budaya. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan melalui proses penafsiran makna temuan berdasarkan kerangka teoretis etnopedagogi. Pengujian keabsahan (*trustworthiness*) data dijamin melalui triangulasi sumber (menyilang data antar-informan), triangulasi teknik (menyilang hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi), serta diperkuat dengan prosedur *member checking* untuk mengonfirmasi validitas makna langsung dari informan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Praktik Tradisi Turun Pompong sebagai Kebudayaan Pesisir di Pulau Mantang. Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa tradisi *turun pompong* di Pulau

Mantang, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau, bukan sekadar seremonial mekanis pemindahan kapal, melainkan sebuah ritus siklus hidup (*life-cycle rituals*) teknologi tradisional yang merekatkan relasi spiritual dan sosiokultural komunitas maritim Melayu. Sebagai alat mata pencaharian utama, rancang bangun perahu kayu (*pompong*) dikerjakan oleh pengrajin lokal menggunakan kapabilitas pengetahuan tradisional (*indigenous knowledge*) yang diwariskan lintas generasi dengan durasi pengerjaan berkisar selama tiga bulan. Aktivitas ini melibatkan keterlibatan kolektif masyarakat melalui enam tahapan terstruktur yang merangkum aspek ketekunan fisik hingga munajat spiritual.

Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan wawancara mendalam, tradisi *turun pompong* di Pulau Mantang berlangsung melalui enam tahapan utama. Tahap pertama adalah penyelesaian dan pemeriksaan fisik pompong oleh pembuat serta pemilik kapal untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Tahap kedua berupa persiapan kenduri atau syukuran, yaitu masyarakat bersama keluarga pemilik pompong menyiapkan hidangan, termasuk bubur kacang hijau sebagai bagian dari prosesi adat. Tahap ketiga adalah pembacaan doa bersama yang dipimpin oleh tokoh agama atau tokoh masyarakat sebagai ungkapan syukur serta permohonan keselamatan dan keberkahan rezeki. Tahap keempat adalah makan bersama sebagai bentuk silaturahmi dan penguatan hubungan sosial. Tahap kelima berupa penyiraman bubur kacang hijau pada bagian tertentu pompong yang dimaknai sebagai simbol keselamatan, penolak bala, dan harapan keberkahan. Tahap keenam adalah prosesi mendorong pompong ke laut secara kolektif hingga terapung sempurna. Keseluruhan tahapan tersebut memperlihatkan bahwa tradisi *turun pompong* merupakan praktik budaya maritim yang memadukan aspek teknis, spiritual, dan sosial dalam kehidupan masyarakat pesisir.

Keterlibatan dari berbagai elemen masyarakat ini ditegaskan oleh salah satu tokoh masyarakat Pulau Mantang: *"Tradisi turun pompong ini tak boleh dibuat sendiri-sendiri. Dari mulai mak-mak masak bubur di dapur, sampai budak-budak muda dan anak sekolah ikut tegak mendorong kapal ke laut, semua harus serempak. Laut itu tempat kita cari makan bersama, maka mulainya pun harus dengan cara bersama dan doa bersama."* (Wawancara dengan Tokoh Masyarakat, Mei 2026). Pernyataan tersebut memperkuat temuan bahwa *tradisi turun pompong* merupakan praktik budaya kolektif yang merekatkan hubungan antara masyarakat, spiritualitas, dan kehidupan maritim di Pulau Mantang.

Rekapitulasi dan Identifikasi Nilai Karakter Maritim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tradisi *turun pompong* mengandung berbagai nilai pendidikan karakter yang berkembang melalui keterlibatan masyarakat dalam setiap tahapan prosesi budaya. Nilai-nilai

tersebut tidak diajarkan secara formal, tetapi dipelajari oleh anak-anak dan generasi muda melalui pengamatan, partisipasi, dan pengalaman langsung dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, keterlibatan generasi muda dalam tradisi *turun pompong* membuat mereka memahami pentingnya kebersamaan, kerja sama, dan penghormatan terhadap budaya lokal. Anak-anak dan siswa yang hadir dalam prosesi budaya secara tidak langsung belajar mengenai nilai religius melalui doa bersama, nilai gotong royong melalui kegiatan mendorong pompong, serta nilai peduli sosial melalui keterlibatan masyarakat dalam kenduri.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembuatan pompong yang membutuhkan waktu cukup lama memberikan gambaran kepada generasi muda mengenai nilai kerja keras dan tanggung jawab. Masyarakat juga menunjukkan sikap cinta tanah air melalui upaya mempertahankan tradisi budaya maritim sebagai bagian dari identitas masyarakat Melayu pesisir. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa nilai bersahabat atau komunikatif berkembang melalui interaksi sosial masyarakat selama pelaksanaan tradisi. Masyarakat saling berbincang, bekerja sama, dan menjaga hubungan sosial dalam suasana kekeluargaan. Kondisi ini menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pembentukan karakter siswa secara alami melalui pengalaman budaya. Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat beberapa nilai pendidikan karakter yang dominan muncul dalam tradisi *turun pompong*. Nilai-nilai tersebut disesuaikan dengan delapan belas nilai pendidikan karakter yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Karakter Maritim dalam Tradisi *Turun Pompong*

Tahapan Tradisi	Aktivitas Utama	Nilai Karakter Dominan
Pembuatan *pompong*	Rancang bangun fisik kapal tradisional selama ±3 bulan.	Kerja keras, Tanggung jawab, Disiplin
Persiapan *kenduri*	Menyiapkan makanan bersama	Gotong royong, peduli sosial
Doa bersama	Membaca doa keselamatan dan keberkahan	Religius
Makan bersama	Kenduri dan silaturahmi masyarakat	Bersahabat/komunikatif, peduli sosial, cinta damai
Penyiraman bubur kacang hijau	Simbol adat dan keselamatan	Religius, cinta tanah air
Mendorong pompong ke laut	Mobilisasi energi fisik massa untuk meluncurkan kapal ke bibir laut	Gotong royong, kerja keras, peduli sosial
Pewarisan lintas generasi	Anak-anak menyaksikan dan ikut terlibat	Cinta tanah air, rasa ingin tahu, tanggung jawab

Berdasarkan tabel di atas, nilai religius, gotong royong, kerja keras, peduli sosial, cinta tanah air, bersahabat atau komunikatif, disiplin, dan tanggung jawab merupakan nilai yang paling dominan dalam tradisi *turun pompong*. Nilai-nilai tersebut muncul melalui aktivitas budaya yang dilakukan secara kolektif oleh masyarakat dan diwariskan kepada generasi muda melalui pengalaman langsung. Salah satu siswa menyatakan, *"Saat ikut mendorong pompong, kami merasa harus kompak. Kalau tidak sama-sama, pompong susah turun ke laut. Dari situ saya belajar kerja sama dan menghargai pekerjaan nelayan."* (Wawancara dengan S-2, Mei 2026). Pernyataan ini diperkuat oleh penuturan salah satu informan guru di SMA Negeri 1 Mantang yang mengamati perilaku siswa di lapangan: *"Ketika ada tradisi turun pompong, siswa kami ikut merasakan langsung bagaimana susahnya mendorong kapal, bagaimana khidmatnya berdoa. Di situlah karakter mereka terbentuk nyata. Mereka belajar menghargai profesi orang tua mereka sebagai nelayan dan bangga menjadi anak pesisir."* (Wawancara dengan Guru, Mei 2026). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tradisi *turun pompong* tidak hanya berfungsi sebagai ritual budaya masyarakat pesisir, tetapi juga sebagai media internalisasi pendidikan karakter berbasis budaya lokal. Tradisi ini dapat diposisikan sebagai instrumen etnopedagogi yang menyediakan sumber pembelajaran karakter maritim secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa di Pulau Mantang.

Analisis Perbandingan Ilmiah dan *State of the Art (Gap Analysis)*. Temuan delapan nilai karakter dominan pada Tabel 2 menunjukkan adanya korelasi teoretis yang kuat dengan fungsi kebudayaan sebagai instrumen pendidikan informal. Nilai religiusitas yang menonjol pada tahap doa bersama dan penyiraman bubur mengonfirmasikan teori Taherong et al. (2025) bahwa masyarakat bahari Melayu selalu menyeimbangkan rasionalitas teknologi dengan kepasrahan spiritual kepada Sang Pencipta demi keselamatan kerja di laut bebas. Lebih lanjut, nilai gotong royong dan kerja keras yang terepresentasi masif saat mendorong kapal membuktikan bahwa pembentukan karakter sosial tidak efektif jika hanya diajarkan melalui ceramah normatif di kelas, melainkan harus melalui pengalaman otentik (*experiential learning*) dalam ekosistem sosiokulturalnya (Sukiastini et al., 2024).

Kebaruan ilmiah (*novelty*) dan *Gap Analysis* penelitian ini terlihat jelas saat dikonfrontasikan dengan literatur etnopedagogi terdahulu. Mayoritas penelitian etnopedagogi di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh kajian budaya masyarakat agraris pedalaman daratan, seperti tradisi bercocok tanam atau upacara panen padi (Sugara & Sugito, 2022). Penelitian ini berhasil mengisi celah teoretis (*theoretical gap*) tersebut dengan menyajikan model pedagogi maritim kepulauan. Jika riset agraris menekankan karakter keterikatan pada

tanah dan kepemilikan komunal statis, maka kearifan lokal *turun pompong* pada masyarakat Pulau Mantang memperlihatkan pembentukan karakter maritim yang dinamis, ketangguhan dalam menghadapi gelombang (kerja keras), kohesi sosial instan tanpa upah (gotong royong), serta kebanggaan mendalam terhadap identitas ruang hidup kepulauan (*sense of belonging*) (Erwina et al., 2022).

Proses Internalisasi Nilai Karakter Maritim dalam Perspektif Etnopedagogi. Dalam perspektif etnopedagogi, tradisi *turun pompong* berperan sebagai kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) yang mentransmisikan nilai moral secara alamiah melalui praktik sosial masyarakat. Hasil analisis data menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai karakter maritim pada siswa di Pulau Mantang berlangsung secara sosiokultural melalui rangkaian pengalaman belajar yang saling berkaitan.

Tahap awal internalisasi berlangsung melalui pengamatan, ketika siswa menyaksikan secara langsung bagaimana masyarakat mengintegrasikan aspek spiritual, seperti doa bersama, dengan aspek teknis peluncuran pompong ke laut. Pengamatan tersebut berkembang menjadi partisipasi aktif karena generasi muda tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga terlibat dalam aktivitas sederhana, seperti membantu persiapan kenduri, membagikan makanan, serta ikut menyumbangkan tenaga dalam barisan masyarakat yang mendorong pompong. Keterlibatan langsung ini mengubah pengetahuan moral yang semula abstrak menjadi pengalaman nyata dalam tindakan sosial. Pada tahap berikutnya, siswa melakukan refleksi budaya dengan mengaitkan prosesi *turun pompong* dengan ketangguhan profesi orang tua dan masyarakat nelayan sebagai bagian dari identitas kehidupan pesisir. Refleksi tersebut menumbuhkan rasa hormat, kebanggaan sebagai anak pulau, serta kesadaran bahwa laut bukan hanya ruang ekonomi, melainkan juga ruang pendidikan karakter. Nilai-nilai yang diperoleh kemudian mengalami habituasi melalui pengulangan praktik sosial dalam kehidupan bertetangga di masyarakat pesisir, sehingga membentuk pola perilaku yang lebih menetap seperti religiusitas, gotong royong, kerja keras, peduli sosial, disiplin, dan tanggung jawab (Hasanah et al., 2026; Muzakkir, 2021).

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup kajian yang masih berfokus pada satu komunitas budaya di Pulau Mantang dan jumlah informan yang terbatas. Oleh karena itu, temuan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi ke seluruh masyarakat pesisir Kepulauan Riau, melainkan sebagai pemahaman kontekstual mengenai praktik etnopedagogi berbasis tradisi *turun pompong*. Penelitian lanjutan dapat dilakukan melalui studi komparatif pada tradisi maritim lain di wilayah kepulauan untuk memperkuat konstruksi pedagogi maritim

berbasis kearifan lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemetaan tradisi *turun pompong* sebagai model internalisasi karakter maritim berbasis etnopedagogi pada masyarakat kepulauan, yang belum banyak dikaji dalam penelitian pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Temuan penelitian tidak hanya mengidentifikasi nilai karakter yang terkandung dalam tradisi *turun pompong*, tetapi juga menjelaskan alur pedagogisnya secara lebih operasional melalui pengamatan, partisipasi aktif, refleksi budaya, dan habituasi sosial. Dengan demikian, tradisi *turun pompong* dapat diposisikan sebagai sumber belajar kontekstual yang khas bagi sekolah-sekolah kepulauan karena menghubungkan kearifan lokal maritim Melayu, pengalaman hidup siswa, dan penguatan karakter bangsa dalam satu praktik pembelajaran berbasis komunitas.

Implikasi pedagogis dari temuan ini mengarah pada perlunya penguatan pembelajaran kontekstual di sekolah pesisir. Peneliti menawarkan rencana pemecahan masalah berupa pemanfaatan tradisi *turun pompong* sebagai rekonstruksi sumber pembelajaran kontekstual. Pendidik di wilayah kepulauan dapat mengintegrasikan ritus lokal ini ke dalam perangkat pembelajaran atau modul proyek kokurikuler, misalnya melalui penugasan laporan observasi etnografi, analisis fisis mekanika saat mendorong perahu, maupun diskusi nilai-nilai humaniora (Irrubai et al., 2020). Dampak pengembangan ilmu dari rekonstruksi ini adalah lahirnya transformasi ruang kelas formal yang humanis dan aplikatif, menjembatani jurang pemisah antara tuntutan standar kurikulum nasional dengan realitas geografis serta kearifan lokal siswa di pulau kecil demi melahirkan generasi muda yang cerdas intelektual sekaligus kokoh secara karakter bahari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, tradisi *turun pompong* pada masyarakat pesisir Pulau Mantang merupakan kearifan lokal yang memiliki kekuatan pedagogis melalui enam tahapan: pemeriksaan fisik perahu, persiapan kenduri, doa bersama, makan bersama, penyiraman bubur kacang hijau, dan mendorong pompong ke laut secara gotong royong. Rangkaian aktivitas berbasis komunitas ini memuat delapan nilai karakter dominan, yaitu religius, kerja keras, gotong royong, peduli sosial, komunikatif, cinta tanah air, disiplin, dan tanggung jawab. Internalisasi nilai berlangsung melalui pengamatan, partisipasi aktif, refleksi budaya, dan habituasi sosial. Dalam perspektif etnopedagogi, tradisi ini menjadi hidden curriculum yang menghubungkan teori moral formal dengan pengalaman empiris siswa di wilayah kepulauan. Penelitian ini menyarankan agar pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan di wilayah

pesisir merekonstruksi tradisi *turun pompong* sebagai sumber pembelajaran kontekstual dalam kurikulum formal, baik melalui modul ajar berbasis kearifan lokal maupun proyek kokurikuler. Untuk pengembangan pedagogi maritim, penelitian lanjutan dapat mengkaji aspek etnosains atau mekanika fisika tradisional dalam rancang bangun pompong guna memperkaya bahan ajar sains kontekstual di sekolah kepulauan.

DAFTAR RUJUKAN

Akbar, A. (2014). *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Kebudayaan* (A. Akbar, Ed.). PT. Gading Inti Prima (anggota IKAPI) dan Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Alamsyahbana, M. I., Gizta, A. D., Novrina, P. D., Sarazwati, R. Y., Fauzar, S., Meifari, V., Indriaty, N., Chandra, R. F., Kusumah, S., Santoso, N. K., Fauzi, Nasution, U. O., Saputra, N. C., Shindy, G. T., & Tahir, I. B. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (S. Bahri, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.

Erwina, S., Christian, Y., & Gunawan, A. (2022). Persistensi dan Kearifan Nelayan Kecil Kepulauan Anambas - The Persistence and Wisdom of Anambas Islands Small Fishers. *COJ (Coastal and Ocean Journal)*, *6*(2), 53–62. https://doi.org/10.29244/coj.v6i2.44468

Hasanah, U., Milandari, B. D., Bilal, A. I., Garba, M. M., & Hafeez, M. (2026). The effectiveness of ethnopedagogy in revitalising local wisdom in formal education: A phenomenological review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *6*(4), 1260–1274. https://doi.org/10.59672/ijed.v6i4.5742

Irrubai, M. L., Purnawadi, Heriadi, Apriyandi, R., & Sahlul, F. (2020). *Etnopedagogi* (M. L. Irrubai, Ed.). Sanabil. www.sanabil.web.id

Majid, A. S., & Ramadan, Z. H. (2021). Etnopedagogi Pada Mata Pelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1223–1230. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.890

Mardiana, Wahyuni, S., & Elsera, M. (2022). Kepercayaan Masyarakat Terhadap Tradisi Kenduri Pompong Baru Di Desa Air Glubi Kecamatan Bintan Pesisir Kabupaten Bintan. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, *24*(2), 173–186. https://doi.org/10.23960/sosiologi.v24i2.314

Meliza, & Fariq, W. M. (2023). Islamic Teaching and Values in Boat Deployment Kenduri in Deluk Village, Bengkalis District. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, *10*(2). https://doi.org/10.32505/tarbawi.v10i2.6936

Muzakkir. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, *2*(2), 28–39. https://doi.org/10.56806/jh.v2i2.16

Sari, L. N., & Yana, D. (2026). Pendidikan karakter membentuk insan yang unggul. *Journal Transformation of Mandalika*, *7*(2), 94–102. https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.3174

Sugara, U., & Sugito. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *7*(2), 93–104. https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888

Sukiastini, I. G. A. N. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2024). Integrasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA untuk Memperkaya Pemahaman Budaya dan Sains. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*, 6507–6518. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7726

Taherong, R., Kamaruddin, S. A., & Adam, A. (2025). Sosial Budaya Maritim sebagai Sumber Pembentukan Pendidikan Karakter Pelajar Indonesia: Kajian Literatur melalui Teori Pierre Bourdieu. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 3716–3725. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4115

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 529-538
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengembangan Media *Audiovisual* berbasis *Podcast* pada Materi Menyimak Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos

Satri Indah Zalukhu[1*], Lestari Waruwu[2], Noveri Amal Jaya Harefa[3], Mastawati Ndruru[4]
satriindahzalukhu@gmail.com[1*], lestariwaruwu@unias.ac.id[2], noveriharefa@gmail.com[3], mastawatindruru@unias.ac.id[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 20 05 2026. Revised: 04 06 2026. Accepted: 07 06 2026.

Abstract : Listening is one of the important language skills for students to master, especially in understanding news texts. However, in reality, seventh-grade students of Agios Nikolaos Private Christian Middle School still experience difficulties in understanding the contents of news texts because the learning process has not utilized interesting and innovative media. As a result, students are less focused and less active in the learning process. The purpose of this study is to develop podcast-based audiovisual media on the material of listening to news texts that are valid, practical, and effective. This type of research is development research. The development model (Research and Development) used is ADDIE which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The research instruments used include expert validation sheets, student practicality questionnaires, and learning outcome tests. Based on the results of the study, the podcast-based audiovisual media developed meets the criteria of "Very Feasible" through validation by three experts, namely material experts 100%, language experts 100% and media experts 98.68%. Furthermore, the podcast-based audiovisual media used by students in small group product trials obtained a practicality level of 95.42% with the criteria of "very practical", while in large group trials it was obtained 85.75% with the criteria of "very practical". In addition, podcast-based audiovisual media was also effective to use, in small group trials it reached 83.3% with the criteria of "very effective", then in large group trials it obtained a percentage of 85% with the criteria of "Very Effective". From the results of the research above, the podcast-based audiovisual media developed has met the research objectives.

Keywords : Audiovisual media, News text, Podcast.

Abstrak : Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai siswa, khususnya dalam memahami teks berita. Namun, kenyataannya siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks berita karena pembelajaran yang dilaksanakan belum memanfaatkan media yang menarik dan inovatif. Akibatnya, siswa kurang fokus dan kurang aktif dalam proses

How to cite: Zalukhu, S. I., Waruwu, L., Harefa, N. A. J., & Ndruru, M. (2026). Pengembangan Media *Audiovisual* berbasis *Podcast* pada Materi Menyimak Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 529-538.
Copyright © 2026 Satri Indah Zalukhu, Lestari Waruwu, Noveri Amal Jaya Harefa, Mastawati Ndruru
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *audiovisual* berbasis *podcast* pada materi menyimak teks berita yang valid, praktis, dan efektif. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan (Research and Development) yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan siswa, dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian, media *audiovisual* berbasis *podcast* yang dikembangkan memenuhi kriteria "Sangat Layak" melalui validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi 100%, ahli bahasa 100% dan ahli media 98,68%. Selanjutnya media audiovisual berbasis *podcast* yang digunakan oleh siswa pada uji coba produk kelompok kecil memperoleh tingkat kepraktisan 95,42% dengan kriteria "sangat praktis", sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh 85,75% dengan kriteria "sangat praktis". Selain itu, media *audiovisual* berbasis *podcast* juga efektif digunakan, pada uji coba kelompok kecil mencapai 83,3% dengan kriteria "sangat efektif", selanjutnya pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 85% dengan kriteria "Sangat Efektif". Dari hasil penelitian di atas, media *audiovisual* berbasis *podcast* yang dikembangkan sudah memenuhi tujuan penelitian.

Kata Kunci : Media *audiovisual*, Berita, *Podcast.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan potensi yang di milikinya. Dalam konteks global, kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor penentu kemajuan suatu bangsa, karena sumber daya manusia yang kompeten dan terdidik mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks dan dinamis. Oleh karena itu, upaya meningkatkan mutu pendidikan terus menjadi perhatian utama seorang pendidik. Kondisi pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi berbagai persoalan mendasar yang memengaruhi mutu pendidikan, Hal ini terjadi karena sejumlah faktor yang saling berkaitan, antara lain keterbatasan kompetensi guru, ketidakmerataan distribusi dan penempatan pendidik, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, termasuk fasilitas digital dan teknologi pendidikan. Selain itu, ketimpangan akses pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan serta perubahan kurikulum yang belum diimbangi dengan kesiapan implementasi di sekolah menimbulkan kebingungan bagi guru dan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal (Dzaky Satria et al., 2025).

Sejalan dengan upaya pembenahan pendidikan, pengembangan kompetensi dasar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi aspek yang krusial. Salah satu keterampilan

fundamental yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan menyimak, karena kemampuan ini menjadi dasar bagi penguasaan berbagai materi pelajaran dan pengembangan literasi secara menyeluruh. Dalam latihan menyimak, guru dapat menggunakan berbagai jenis teks untuk melatih kemampuan menangkap informasi secara tepat dan kritis. Salah satu jenis teks yang sering digunakan adalah teks berita, karena sifatnya yang faktual dan terstruktur, sehingga siswa dapat mengenali unsur, struktur, dan informasi penting yang terkandung di dalamnya. Dalam mendukung pencapaian kompetensi tersebut, kurikulum menuntut guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa (Ar et al., 2023). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Keberhasilan pembelajaran sangat di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebelum era digital, media pembelajaran masih bersifat tradisional dan sederhana, guru menjadi pusat informasi, sedangkan siswa lebih banyak bersikap pasif. Namun seiring berjalan waktu, guru menyadari bahwa penyampaian materi dengan lisan saja kurang efektif. oleh karena itu, dibutuhkan media yang bisa menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Jauza & Albina, 2025). Media pembelajaran adalah sarana inovatif yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Media ini membantu peserta didik dalam memahami pelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tercapainya tujuan pembelajaran (Maharani & Nasuha, 2024). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos, kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi menyimak teks berita masih dominan menggunakan metode konvensional, seperti guru membaca teks secara langsung atau memutar video seadanya, sehingga peserta didik cenderung berperan pasif sebagai pendengar.

Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan monoton turut memengaruhi tingkat perhatian dan motivasi siswa, sehingga sebagian peserta didik kurang fokus, cepat merasa bosan, dan belum mampu memahami isi berita secara mendalam. Penulis mengembangkan media audiovisual berbasis *podcast* dalam bentuk *video* dan *audio* yang relevan untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks berita siswa. Media audiovisual ini dirancang dengan mempertimbangkan bahwa siswa SMP saat ini akrab dengan *smartphone*, media sosial, *audiodigital*, sehingga penggunaan media ini lebih dekat dengan dunia keseharian mereka dan memudahkan adaptasi terhadap pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menumbuhkan

ketertarikan dan antusiasme siswa, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Media *audiovisual* menampilkan unsur suara dan gambar, sehingga peserta didik bisa berimajinasi dan mengeksplorasi apa yang mereka lihat dan dengar (Fatimah et al., 2022). Selain itu, Penggunaan Media *audiovisual* ini mampu menstimulasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar. Media ini mendukung keterampilan menyimak karena penjelasan *audio* yang menyertai ilustrasi visual membantu siswa berkonsentrasi pada intonasi, informasi penting, dan nuansa suara yang disampaikan (Gerremy, 2023).

Media *audiovisual* yang dikembangkan dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk *podcast. Podcast* memungkinkan penyajian rekaman berita dengan kualitas suara yang baik dan dapat digabungkan dengan *visual*, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi secara lebih utuh. Media ini bersifat fleksibel, karena dapat diputar ulang, diakses kapan saja, dan disesuaikan dengan karakteristik belajar masing-masing siswa, sehingga memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan personal. Selain keunggulan tersebut, Pemanfaatan media *audiovisual* berbasis *podcast* dalam pembelajaran juga memberikan dampak yang cukup siginifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong siswa untuk aktif serta melatih keberanian siswa dalam berbicara mengemukakan gagasan (Nirmala et al., 2024). Mengacu pada penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas *podcast* dalam pembelajaran. Penelitian yang di lakukan oleh (Putu et al., 2024) menunjukkan bahwa media ajar berbasis *podcast* memperoleh indek 0,88333 dengan kualifikasi validitas isi tinggi, materi pada isi media ajar berbasis *podcast* memperoleh indek 0,90 dengan kualifikasi validitas isi tinggi, tingkat pencapaian respon siswa terhadap media *audiovisual* berbasis *podcast* adalah sebesar 98,62 dengan kualifikasi sangat baik.

Pengembangan media *audiovisual* berbasis *podcast* dalam penelitian ini secara khusus diarahkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks berita pada Bab IV di kelas VII SMP Swasta Kristen Agious Nikolaos. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang tidak hanya menuntut siswa untuk mendengar, tetapi juga memfokuskan perhatian, menganalisis pesan, serta merespons informasi yang disampaikan pembicara. Melalui kegiatan menyimak, peserta didik dapat memperoleh informasi, memahami pesan, dan meningkatkan kemampuan komunikasi secara efektif Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *podcast* dianggap relevan karena dapat menyajikan rekaman berita dengan kualitas suara yang baik, dapat diputar ulang, dan fleksibel sesuai karakteristik belajar siswa. Teks berita

berisikan informasi aktual, jelas, dan berdasarkan fakta. Berita disampaikan melalui berbagai media seperti surat kabar, televisi, radio, maupun internet. Oleh karena itu, kemampuan menyimak teks berita perlu ditingkatkan agar peserta didik mampu memahami isi, unsur, makna, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kepekaan terhadap isu-isu yang berkembang di lingkungannya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian yang berorientasi pada penciptaan atau penyempurnaan produk sekaligus menilai efektivitasnya (Slamet, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran audiovisual berbasis *podcast* guna meningkatkan ketarampilan menyimak teks berita pada siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation (*Implementasi) dan *Evaluate (*Evaluasi). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan disetiap tahap pengembangan, sehingga produk akhir dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Syawaluddin, 2024).

Tahap analisis adalah langkah awal dalam pengembangan produk pembelajaran yang bersifat sistematis dan kritis. (Slamet, 2022). Peneliti mengidentifikasi kompetensi yang harus dicapai peserta didik, mencakup pengetahuan, keterampilan, karakteristik peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal, minat, gaya belajar, serta kebutuhan siswa. Tahap perancangan *(Design)* merupakan tahap menyusun produk media pembelajaran *audiovisual* berbasis *podcast* pada materi menyimka teks berita. (Slamet, 2022). Pada tahap ini peneliti mempertimbangkan karakteristik peserta didik sebagai sasaran utama produk pembelajaran. Peneliti menyesuaikan materi, model, dan media agar relevan dan efektif bagi peserta didik. Tahap pengembangan *(Development)* adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan *prototype* produk pengembangan. (Slamet, 2022). Pada tahap ini peneliti akan merancangan dan membuat sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *podcast* dalam bentuk video dengan gabungan suara dan gambar.

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran (Slamet, 2022). *Podcast* yang telah dikembangkan kemudian diuji coba pada siswa kelas VII dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (6 siswa) dan uji coba kelompok

besar (20 siswa). Pada tahap ini siswa diminta untuk menyimak *podcast* dan mengerjakan soal pemahaman menyimak. Tahap evaluasi adalah tahap akhir setelah penggunaan media pembelajaran dengan model ADDIE. Menurut (Slamet, 2022) tahap evaluasi meliputi dua tahap yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *audiovisual* berbasis *podcast* dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE. Produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *podcast* untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita kelas VII. Hasil pengembangan dan uji coba dijelaskan sebagai berikut. Media *podcast* divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Pada Ahli Materi : 100% (sangat layak), pada Ahli Bahasa :100% (sangat layak) dan pada Ahli Media : 98,68% (sangat layak). Ketiga validator menyatakan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan visual dan kemudahan penggunaan. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dari validator, seperti pemilihan diksi yang tepat, penggunaan tanda baca, pemilihan warna pada tampilan *podcast.*

Untuk uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk uji kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,42%.

Tabel 1. Hasil Angket Kelompok Kecil Kepraktisan Media *Audiovisual* berbasis *Podcast*

Responden	**Aspek Penilaian**										**Jumlah Skor**	**Presentase %**	**Kriteria**
	Tampilan					**Materi**			**Pengoperasian**				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R5	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	37	92,5	Sangat Praktis
R6	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
Rata-rata											229	95,42%	Sangat Praktis

Uji coba kelompok besar pada 20 siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,75%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Siswa merespon positif

media *podcast* karena formatnya menarik, fleksibel diakses, dan membantu mereka memahami materi menyimak teks berita lebih baik.

Tabel 2. Hasil Angket Kelompok Besar Kepraktisan Media *Audiovisual* berbasis *Podcast*

Responden	Aspek Penilaian										Jumlah Skor	Presentase %	Kriteria
	Tampilan					Materi			Pengoperasian				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R8	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R9	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R10	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R11	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R12	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	37	92.54	Sangat Praktis
R13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R14	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	37	92,5	Sangat Praktis
R15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R16	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5	Sangat Praktis
R17	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95	Sangat praktis
R18	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R19	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R20	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	37	92,5	Sangat Praktis
R21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5	Sangat Praktis
R23	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	37	92,5	Sangat Praktis
R24	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
R25	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95	Sangat Praktis
R26	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95	Sangat Praktis
Rata- Rata											686	85,75	Sangat Praktis

Uji Efektivitas media *podcast* diukur melalui hasil tes keterampilan menyimak. Pada uji coba kelompok kecil, 83,3% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 3. Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Uji Coba kelompok kecil

No	Nama Siswa	KKTP	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1.	R1	70	14	87,5	Tuntas
2.	R2	70	14	87,5	Tuntas
3.	R3	70	13	81,25	Tuntas
4.	R4	70	14	87,5	Tuntas
5.	R5	70	11	68,75	Tidak Tuntas
6	R6	70	14	87,5	Tuntas

Pada uji coba kelompok besar, 85% siswa mencapai ketuntasan belajar (17 dari 20 siswa). Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media podcast efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak berita. Selain menyajikan konten yang relevan dan aktuak, media ini juga mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Uji Coba kelompok besar

No	Nama Siswa	KKTP	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1.	R7	70	14	87,5	Tuntas
2.	R8	70	14	87,5	Tuntas
3.	R9	70	13	81,25	Tuntas
4.	R10	70	14	87,5	Tuntas
5.	R11	70	15	93,75	Tuntas
6.	R12	70	14	87,5	Tuntas
7.	R13	70	13	81,25	Tuntas
8.	R14	70	14	87,5	Tuntas
9.	R15	70	15	93,75	Tuntas
10.	R16	70	11	68,75	Tidak Tuntas
11.	R17	70	15	93,75	Tuntas
12.	R18	70	13	81,25	Tuntas
13.	R19	70	13	81,25	Tuntas
14.	R20	70	15	93,75	Tuntas
15.	R21	70	9	56, 25	Tidak Tuntas
16.	R22	70	14	87,5	Tuntas
17.	R23	70	14	87,5	Tuntas
18.	R24	70	13	81,25	Tuntas
19.	R25	70	10	62,5	Tidak Tuntas
20.	R26	70	15	93,75	Tuntas

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan dan manfaat dari produk yang dikembangkan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media audiovisual berbasis *podcast* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII SMP Swasta Kristen Agios Nikolaos. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengindentifikasi langkah-langkah dalam pengembangan media audiovisual berbasis *podcast* tersebut serta mengukur kelayakan, kepratisan, keefektifan, terhadap materi menyimak teks berita menggunakan media *audiovisual* berbasis *podcast* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, produk media audiovisual berbasis *podcast* ini menunjukan tingkat kelayakan tinggi dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan serta saran guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan melalui instrumen angket. Kepraktisan media *audiovisual* berbasis *podcast* dinilai berdasarkan lembar angket respon peserta didik. Hasil survei atau respon peserta didik, terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam kepraktisan penggunaan media *audiovisual* berbasis *podcast* dalam proses pembelajaran. Oleh

karena itu, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis *podcast* dalam sangat praktis digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Efektivitas media *audiovisual* berbasis *podcast* diperoleh melalui tes berupa esai yang memuat pertanyaan tentang sumber berita, unsur berita, ringkasan berita dan kesan terhadap isi berita. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap isi teks berita yang telah disimak. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis *podcast* sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan menyimak teks berita dengan lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengambil kesimpulan bahwa produk yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dan telah diujicobakan pada uji coba produk dengan responden terbatas dan telah diuji coba pemakaian dengan jumlah responden yang lebih banyak. Hasil kelayakan pengembangan media *audiovisual* berbasis *podcast* pada materi menyimak teks berita telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, Hasil kepraktisan pengembangan media *audiovisual* berbasis *podcast* pada materi menyimak teks berita telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan tersebut diperoleh dari hasil uji coba produk. Hasil efektivitas pengembangan media *audiovisual* berbasis *podcast* pada materi menyimak teks berita telah memenuhi nilai sangat efektif. Nilai keefektifan diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa setelah selesai proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Ar, R. A., Amin, N., Rahmawati, L., & Rahma, S. (2023). Workshop Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan *Technological Knowledge* (TK) Guru SDN No. 60 Lembang. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, *5*(2). https://doi.org/10.19105/pjce.v5i2.10493

Gerremy, A. F., Friendha, Y., & Jarmani. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Materi Gaya dan Pesawat Sederhana Kelas IV SDN Greges 129 Surabaya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, *1*(4), 177–194. https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.284

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam, 3(2), 15–23. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886

Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). *Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar*. *Journal BIOnatural*, *11*(1), 76–83. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio/article/view/1250

Nirmala, A. L., Ramadhani, C. A. F., Nofita, D., Mutmainah, H., & Arofah, Z. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Podcast untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(7), 148–155. https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jip/article/view/1006

Putu, K. P., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2024). *Media Audio Visual berbasis Podcast Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Journal of Innovation and Learning, 3(1), 94–104. https://doi.org/10.23887/jil.v3i1.74831

Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat ini: Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *3*(2), 292–309. https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838

Slamet. (2022). *Model Penelitian Pengembanagn R & D*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 539-547
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengaruh Instrumen Portofolio berbasis Proyek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Natal Elviana Laoli[1*], Envilwan Berkat Harefa[2], Eka Periaman Zai[3], Agnes Renostini Harefa[4]
natalelvianalaoli@gmail.com[1*], envilwanberkatharefa@unias.ac.id[2], ekaperiamanzai@unias.ac.id[3], agnesrenostiniharefa@unias.ac.id[4]
[1,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[2]Proram Studi Teknik Bangunan
[4]Proram Studi Pendidikan Biologi
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 02 05 2026. Revised: 27 05 2026. Accepted: 09 06 2026.

Abstract : This study discusses the lack of student problem-solving abilities, which is characterized by the lack of student involvement and understanding in solving and understanding a problem given by the teacher and directly. The purpose of this study refers to the influence of project-based portfolio instruments on problem-solving abilities in science lessons on the topic of my hometown. This type of research is quantitative with a True Experiment research method with a randomized pretest posttest experiment control group design. This research was conducted at SD Negeri 074051 Sisarahili with sampling using the Saturated Sample technique, namely all 35 fourth-grade students of SD Negeri 074051 Sisarahili in the 2025/2026 academic year. The research instrument used was performance where the performance instrument used in the initial test was the same as the performance instrument used in the final test. The results of the study stated that the average result of students' problem-solving abilities using project-based portfolio instruments at SD Negeri 074051 Sisarahili in the 2025/2024 academic year was 83.7, classified as very good, while using the lecture method obtained 54.4, classified as sufficient.

Keywords : Project-based Portfolio, Problem Solving Skills, IPAS.

Abstrak : Penelitian ini membahas tentang kurangnya kemampuan pemecahan siswa, yang ditandai dari kurangnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam memecahkan dan memahami sebuah masalah yang diberikan guru serta secara langsung. Tujuan penelitian ini merujuk pada pengaruh instrument portofolio berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPAS materi daerah tempat tinggalku. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *True Eksperimen* dengan desain *randomized pretest posttest experiment control group design.* Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 074051 Sisarahili dengan pengambilan sampel menggunakan teknik Sample Jenuh yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 074051 Sisarahili tahun pelajaran 2025/2026 sebanyak 35 orang. Instrument penelitian yang digunakan adalah

How to cite: Laoli, N. E., Harefa, E. B., Zai, E. P., & Harefa, A. R. (2026). Pengaruh Instrumen Portofolio berbasis Proyek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 539-547.
Copyright © 2026 Natal Elviana Laoli, Envilwan Berkat Harefa, Eka Periaman Zai, Agnes Renostini Harefa
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

unjuk kerja dimana instrument unjuk kerja yang digunakan pada tes awal sama dengan instrument unjuk kerja yang digunakan pada tes akhir. Hasil penelitian menyatakan Rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan Instrumen portofolio berbasis proyek di SD Negeri 074051 Sisarahili tahun pelajaran 2025/2024 adalah 83,7 tergolong kategori sangat baik sedangkan menggunakan metode ceramah diperoleh 54,4 tergolong cukup.

Kata Kunci : Portofolio berbasis Proyek, Kemampuan Pemecahan Masalah, IPAS.

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses aktivitas intelektual pada diri seseorang yang mencakup upaya yang dilakukan oleh peserta didik dalam menemukan jawaban dari sebuah masalah sesuai dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang telah mereka miliki sebelumnya (Febriani et al., 2021)**.** Kemampuan belajar peserta didik saat ini menjadi salah satu hambatan yang cukup krusial dalam dunia pendidikan, dimana masih terdapat banyak peserta didik yang memiliki permasalahan dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung. Terutama diera evolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 yang menuntut generasi saat ini memiliki kemampuan memecahkan masalah secara mandiri, kreatif, dan kolaboratif. Jika hal ini semakin dibiarkan, tujuan pendidikan tidak akan tercapai. Karena banyaknya peserta didik yang masih tidak serius dalam belajar dan banyak tertinggal dalam memahami materi pembelajaran. Dalam hal ini, pihak sekolah atau pendidik bisa mengaitkan kemampuan pembelajaran abad ke-21 untuk membantu meningkatkan kreaktivitas, kerjasama, keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan karakter, bermasyarakat dan dalam memecahkan masalah (Erina et al., 2023). Dengan kata lain peserta didik bisa menjadi lebih baik dalam melakukan proses pembelajaran dengan memperbaharui strategi dan pendekatan pembelajaran menjadi lebih menarik, hal ini dikarenakan rasa ingin tahu peserta didik yang semakin hari semakin rendah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 074051 Sisarahili, menunjukkan jika saat ini masih terdapat beberapa masalah yang menjadi penghambat dalam penerapan pembelajaran didalam kelas. Hal ini mengacu pada kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi dan juga penerapan instrument penilaian yang masih kontekstual dan tidak menilai peserta didik dalam proses pembelajaran melainkan berpatokkan dengan hasil belajar mereka. Keterampilan pemecahan masalah ini sesungguhnya merupakan salah satu kunci penting dalam menghadapi tantangan era globalisasi yang saat ini sangat kompleks. Hal ini membuktikan jika peserta didik diindonesia

sebagian besar belum mampu menerapkan keterampilan pemecahan masalah ini dalam pembelajaran, hal ini bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor dimana metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada hafalan, keterbatasan dalam mengakses teknologi modern serta kurangnya pemberdayaan peserta didik dalam berpikir kritis (Babullah et al., 2024).

Menjawab permasalah tersebut, peneliti mencoba inovasi baru dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran peserta didik yaitu dengan adanya penggunaan instrument portofolio, hal ini penting sebagai bahan evaluasi sejauh mana proses pembelajaran bisa tercapai dengan baik secara komprehensif. Hal ini didasari dari penggunaan instrument penilaian yang masih kontekstual dan berpusat pada nilai sumatif saja. Instrument portofolio, berguna untuk mengukur kemampuan peserta didik secara umum tentang perkembangan pencapaian peserta didik dalam menyelesaikan sebuah tugas atau proyek yang diberikan pendidik (Najmudin & Qurrotul 'ain, 2024). Portofolio bukan hanya sekedar kumpulan karya peserta didik, melainkan sebuah alat untuk refleksi dimana peserta didik diminta untuk mendokumentasikan setiap tantangan yang mereka hadapi dan bagaimana cara mereka menyelesaikan tantangan tersebut. Portofolio berbasis proyek ini bukan hanya alat penilaian, namun merupakan katalisator untuk membangun keterampilan pemecahan masalah yang berkelanjutan dan aplikatif. Sehingga penggunaan instrumen portofolio ini sangat penting diterapkan dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik, keaktifan dan kreaktivitas mereka dalam memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen murni (*True Eksperiment*). Dalam eksperimen murni pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek-subjek yang diteliti dalam kedua kelompok tersebut (juga pada masing-masing kelompok) diambil secara acak. Pengambilan sampel secara acak, hanya mungkin apabila subjek-subjek tersebut memiliki karakteristik yang sama. Dalam pelaksanaan penelitian, kesamaan karakteristik subjek tersebut memang dibuat sama atau disamakan Penyamaannya dilakukan melalui pengujian kecerdasan, bakat, kecakapan, latar belakang pengetahuan, ketahanan fisik (Rukminingsih et al., 2020). Desain yang digunakan dalam penelitian ini

adalah *randomized pretest posttest experiment control group design* seperti tertera pada tabel, sebagai berikut.

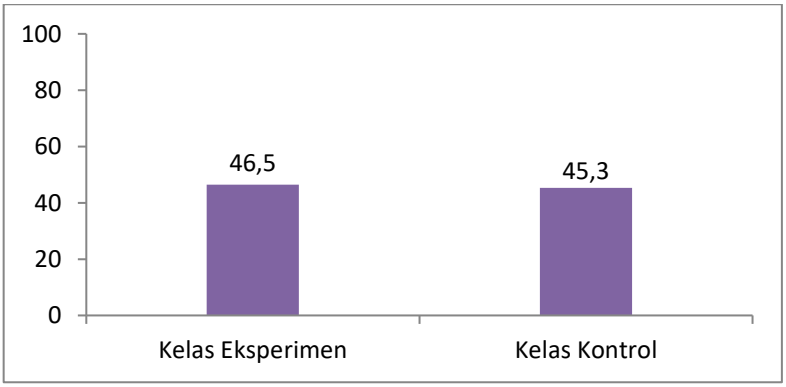
Tabel 1. Desain Penelitian

Sampel	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperimen	T1(E)	X(E)	T2(E)
Kelas Kontrol	T1(C)	Y(C)	T2(C)

Penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* dalam pemilihan Populasi yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD Negeri 074051 Sisarahili. Dengan pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, dimana seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu Instrumen portofolio berbasis proyek sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel terikat (Y). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk Instrumen unjuk kerja. Unjuk kerja dalam penelitian ini adalah suatu prosedur penugasan kepada siswa yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang sejauh mana siswa telah belajar (Rahayu, 2016). Teknik pengumpulan data pada penelilian ini menggunakan Dokumentasi dan Unjuk kerja, sedangkan Teknik analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari uji validasi isi, uji prasyarat dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 074051 Sisarahili, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa pada tes awal yaitu:



Gambar 1. Rata-rata hasi belajar siswa

Pada gambar 1, perolehan hasil tes awal pada kedua kelas memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh, dimana pada pengolahan hasil belajar dari kelas eksperimen diperoleh rata-

rata hasil belajar sebesar 46,4 Tergolong kategori kurang. Sedangkan pengolahan hasil dari kelas kontrol diperoleh rata- rata hasil belajar sebesar 45,3 tergolong kategori rendah.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

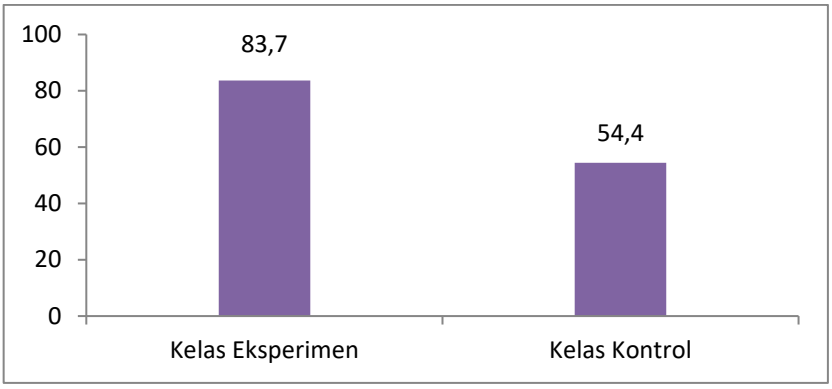
Tests of Normality			
	Kolmogrof-Smirnov		
	Statistic	***df***	***Sig.***
Pre-test kelas eksperimen	.119	17	.200
Pre-test kelas kontrol	.112	18	.200

Berdasarkan hasil uji normalitas data tes awal keterampilan pemecahan masalah siswa yang dianalisis diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig) pada kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200. Jika dalam pengujian normalitas, kriteria pengambilan keputusan jika nilai Asymp. Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal dan jika nilai Asymp. Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi pada kedua kelas (0,200) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan jika data tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sehingga, data hasil tes awal keterampilan pemecahan masalah siswa memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances				
	Lavene Statistic	***df1***	***df2***	***Sig.***
Based on Mean	.744	1	33	.395
Based on Median	.637	1	33	.430
Based on Median and with Adjustef df	.637	1	28.271	.431
Based on Trimmed Mean	.722	1	33	.402

Berdasarkan Tabel 3. hasil uji homogenitas terhadap kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada baris *Based on Mean* sebesar 0,395. Kriteria Pengambilan keputusan Uji Homogenitas nilai Sig. > 0,05 maka varians kedua kelompok homogen dan Jika nilai Sig. < 0,05 maka varians kedua kelompok tidak homogen**.** Maka dapat disimpulkan bahwa varians data tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen karena signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (0,395 > 0,05).



Gambar 2. Rata-rata hasil belajar siswa

Bedasarkan gambar 2, perolehan hasil belajar tes akhir pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 83,7 Tergolong kategori Sangat baik. Sedangkan pengolahan hasil dari kelas kontrol diperoleh rata- rata hasil belajar sebesar 54,4 tergolong kategori Cukup.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Pemecahan Masalah

	Independent Samples Test								
	F	***Sig.***	***t***	***df***	***sig. (2-tailed)***	***Mean difference***	***Std. error diff***	***95% Convidemce Interfal of the diff Lower***	***Upper***
Equal variamces assumed	1.521	.226	10.663	33	.000	29.23366	2.74172	23.65559	34.81173
Equal variances not assumed			10.739	31.893	.000	29.23366	2.72213	23.68813	34.77919

Berdasarkan hasil uji *independent samples test* pada baris *Equal variances assumed* diperoleh t_{hitung} sebesar 10,663 dan df sebesar 33, Sedangkan hasil sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena 0,000 < 0,05. Disisi lain, nilai dari *Mean Difference* didapatkan sebesar 29,23. Jika dikonversikan dalam bentuk presentase maka hasiknya yaitu 29% yang dimana berdasarkan interval kepercayaan 95%, selisih rata-rata berada pada rentang 23,65% hingga 34,81%. Hal ini semakin memperkuat bahwa perbedaan yang terjadi bukanlah kebetulan, melainkan menunjukkan adanya pengaruh perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan jika Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu peneliti membuktikan pengaruh penggunaan instrument portofolio berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Sehingga dari permasalahan tersebut, penelitian melakukan penelitian dengan menggunakan

penilitian eksperimen untuk mengetahui apakah dengan melakukan perbedaan perlakuan menggunakan instrument portofolio berbasis proyek pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan atau Perbedaan yang terjadi bukan merupakan kebetulan, melainkan akibat dari penerapan pembelajaran yang lebih terstruktur dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Sehingga peneliti ingin meneliti secara langsung untuk membuktikan penerapan instrument portofolio berbasis proyek sesuai dengan teori dari para ahli melalui penelitian eksperimen. Dimana instrumen portofolio ini merupakan pendekatan yang efektif digunakan dalam mengevaluasi kompetensi siswa secara komprehensif, bukan hanya sekadar penguasaan materi secara teoritis tapi penilaian ini memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai perkembangan kompetensi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Nurjanah et al., 2025).

Disisi lain hal ini juga bisa menjadi inovasi baru bagi sekolah mengenai instrument peniailan yang bisa digunakan pada proses pembelajaran serta untuk membuktikan apakah instrument portofolio berbasis proyek ini tepat digunakan dalam proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana keterampilan peserta didik memahami materi IPAS khususnya konten IPS, karena portofolio memiliki beberapa keunggulan Menurut Rohman, (2017), dimana portofolio memberikan kesempatan kepada siswa untuk pembelajaran secara langsung, portofolio dapat digunakan untuk menetukan level prestasi siswa, portofolio dapat digunakan untuk menentukan perkembangan siswa, portofolio dapat digunakan untuk memahami bagaimana siswa berpikir, bernalar, mengorganisasi, investigasi, dan berkomunikasi, portofolio memberikan suatu cara efektif dalam mengoleksi dan mendemontrasikan pencapaian hasil pembelajaran siswa yang dapat dinilai secara evektif dengan metode kertas dan pensil, portofolio dapat digunakan untuk mengomunikasikan usaha siswa, perkembangan ke arah penyelesaian tugas pembelajaran dan prestasi siswa, dan portofolio juga dapat digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kurikulum dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil olah data tes akhir kemampuan pemecahan masalah siswa telah dilakukan uji statistik dan analisis logis, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil keterampilan pemecahan masalah siswa signifikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya dari hasil nilai pada kelas eksperimen SD Negeri 074051 Sisarahili tahun pelajaran 2025/2026 dengan menggunakan instrument portofolio berbasis proyek mencapai 83,7 sedangkan rata-rata hasil keterampilan pemecahan masalah siswa pada kelas kontrol SD Negeri 074051 Sisarahili tahun pelajaran 2025/2026 dengan menggunakan metode ceramah mencapai 54,4. Sesuai dengan uji Hipotesis yang telah dilakukan terdapat perbedaan sebesar 29,23 dengan

hasil sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05, Sehingga dari hasil tersebut dapat kita simpulkan jika hipotesis penelitian telah terjawab, dimana "ada pengaruh instrument portofolio berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pelajaran IPAS Sekolah Dasar".

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini, maka bisa menjadi inovasi ataupun gambaran baru bagi guru terkait penggunaan instrument penilaian yang baru dan bisa malihat secara langsung keterlibatan dan kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan adanya instrument portofolio berbasis proyek ini. Dengan menerapkan instrument portofolio berbasis proyek ini, siswa bisa berperan aktif dan mengekspresikan diri mereka sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang mereka miliki sendiri. Selain itu, temuan penelitian ini dapat membantu evaluasi peserta didik dalam memahami pembelajaran secara berkelanjutan dikarenakan ada wujud dari hasil kerja mereka yang menjadi patokan dan terukur secara praktis apalagi pada pembelajaran IPAS. Dimana instrumen portofolio ini merupakan pendekatan yang efektif digunakan dalam mengevaluasi kompetensi siswa secara komprehensif, bukan hanya sekadar penguasaan materi secara teoritis tapi penilaian ini memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai perkembangan kompetensi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan dari pengolahan dan interprestasi data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument portofolio berbasis proyek mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa. Dibuktikan dengan Rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan Instrumen portofolio berbasis proyek adalah 83,7 tergolong kategori sangat baik sedangkan menggunakan metode ceramah diperoleh 54,4 tergolong cukup serta hasil uji hipotesis menunjukkan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena 0,000 < 0,05. Dimana hipotesis terjawab jika Ada pengaruh yang signifikan Instrumen portofolio berbasis proyek terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Babullah, R., Qomariyah, S., Neneng, N., Natadireja, U., & Nurafifah, S. (2024). Kolaborasi Metode Diskusi Kelompok dengan *Problem Solving Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Aqidah Akhlak. *Jurnal Budi*

Pekerti Agama Islam, *2*(2), 65–84. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.132

Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, *2*(1), 142–153. https://doi.org/10.54066/jupendis.V2i1.1186

Febriani, Tawil, M., & Sari, S. S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Ditinjau Dari Gender*. *3*(2), 67–82. https://doi.org/10.5281/zenodo.6187626

Najmudin, D., & Qurrotul 'Ain, S. (2024). Penilaian Portofolio Sebagai Instrumen Pengukuran Kompetensi Peserta Didik. *Celebes Journal Of Elementary Education*, *2*(1), 01–23. https://doi.org/10.31605/cjee.v2i1.3871

Nurjanah, A., Muhasibi, A. Al, Daffa, Zinda, Insan, F., Yeldoms, Revino, G., Raubun, Shofiyah, H., Rangga Az-Zahra Setiawan, R. F., & Iriani, S. Z. A. (2025). *Mengatasi Kesulitan-Kesulitan Penilaian Portofolio :* *2*(2), 3094–3102. https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/403

Rahayu, P. (2016). Penilaian Unjuk Kerja dan Praktik dalam Pembelajaran PAI. 2805–2814. https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/490

Rukminingsih, Adnan, D. G., & Latief, P. M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama Yogyakarta.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &. D*. Penerbit Alfabeta Bandung.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 548-558
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Implementasi Penerapan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) dalam Sistem Pengelolaan Keuangan di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta

Sihana[1*], Jumintono[2], Saryanto[3]
sihanahan@gmail.com[1*], jumintono@ustjogja.ac.id[2], saryanto@ustjogja.ac.id[3]
[1,2,3]Program Studi Manajemen Pendidikan
[1,2,3]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Received: 07 05 2026. Revised: 27 05 2026. Accepted: 09 06 2026.

Abstract : This study aims to analyze the implementation of the Regional Public Service Agency (BLUD) at the Yogyakarta Technical Education Training Center (BLPT), including revenue management, financial administration, reporting accountability, and the obstacles to its implementation. The implementation of BLUD at BLPT Yogyakarta is a strategic step to achieve flexibility and efficiency in financial management, ultimately supporting quality vocational education services. The research employed a descriptive qualitative method, using interviews, observations, and documentation studies related to BLUD at BLPT Yogyakarta. The results indicate that the implementation of BLUD has increased flexibility in cash management and revenue from training and service activities. Evidence of this flexibility in financial management is evident in efforts to rejuvenate equipment and infrastructure, and improve public services. However, its implementation faces several obstacles, such as the need to improve human resource competency in the accrual-based financial system, slow regulatory systems, and challenges in developing and implementing flexible and accountable Business Plans and Budgets (RBA). Overall, the implementation of BLUD at BLPT Yogyakarta has had a positive impact on the flexibility and efficiency of financial management, which requires increased professionalism in human resource management.

Keywords : Accountability, Regional Public Service Agency, Financial Management.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta yang mencakup pengelolaan pendapatan, penatausahaan keuangan, akuntabilitas pelaporan, serta hambatan dalam penerapannya. Penerapan BLUD di BLPT Yogyakarta merupakan langkah strategis untuk mencapai fleksibilitas dan efisiensi dalam pengelolaan keuangan, yang pada akhirnya mendukung pelayanan pendidikan vokasi yang berkualitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi terkait BLUD di BLPT Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan BLUD telah meningkatkan fleksibilitas dalam pengelolaan kas serta pendapatan dari

How to cite: Sihana, S., Jumintono, J., & Saryanto, S. (2026). Analisis Implementasi Penerapan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) dalam Sistem Pengelolaan Keuangan di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 548-558.
Copyright © 2026 Sihana, Jumintono, Saryanto
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

kegiatan kediklatan dan jasa layanan. Bukti fleksibilitas pengelolaan keuangan terlihat pada upaya peremajaan peralatan, sarana prasarana, dan peningkatan pelayanan kepada masyarakat. Namun, dalam implementasinya, terdapat beberapa kendala, seperti perlunya peningkatan kompetensi sumber daya manusia dalam sistem keuangan berbasis akrual, lambatnya sistem regulasi, dan tantangan dalam penyusunan serta realisasi Rencana Bisnis dan Anggaran (RBA) secara fleksibel dan akuntabel. Secara keseluruhan, penerapan BLUD di BLPT Yogyakarta memberikan dampak positif terhadap fleksibilitas dan efisiensi pengelolaan keuangan, yang menuntut peningkatan profesionalisme dalam pengelolaan sumber daya manusia.

Kata Kunci : Akuntabilitas, Badan Layanan Umum Daerah, Pengelolaan Keuangan.

PENDAHULUAN

Transformasi administrasi publik pada abad ke-21 telah mendorong adopsi inovasi dan adaptasi kebijakan untuk mempertahankan relevansi, efektivitas, dan efisiensi penyelenggaraan pelayanan publik (Utami & Tangerang, n.d.). Dinamika ini memperkaya kompleksitas mutu layanan terutama dalam dimensi teknologi dan komunikasi serta berdampak pada perkembangan budaya, nilai kemanusiaan, dan pola kebijakan kinerja birokrasi, termasuk institusi pendidikan dan pelatihan seperti BLPT Yogyakarta, sehingga penyediaan layanan publik yang relevan menjadi tantangan strategis. Dalam kerangka desentralisasi, pemerintah daerah dianjurkan mengimplementasikan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) sebagai instrumen peningkatan efisiensi, efektivitas, dan fleksibilitas pengelolaan keuangan; model pengelolaan yang berlandaskan teori agensifikasi menyediakan ruang fiskal dan manajerial yang memungkinkan pelaksanaan layanan publik secara lebih responsif dan ekonomis pada berbagai strata sosial (Aulia, Fadhilah, & Hasibuan, 2023).

Dasar hukum yang mendukung pengelolaan berbasis kinerja juga telah dibentuk melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara, di mana Pasal 68 dan Pasal 69 memberikan landasan bagi instansi penyelenggara layanan untuk menerapkan pola pengelolaan keuangan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada produktivitas, efisiensi, serta efektivitas konsep yang melahirkan entitas Badan Layanan Umum (BLU) sebagai wujud manajemen keuangan berbasis hasil (Indonesia, 2005). Pelaksanaan BLUD menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia, inovasi layanan, serta penguatan transparansi dan akuntabilitas institusional. Standar pelayanan publik yang berkualitas mensyaratkan kecepatan, akurasi, ketersediaan, dan responsivitas terhadap kebutuhan masyarakat; transparansi mengacu pada keterbukaan informasi yang relevan, sedangkan akuntabilitas merepresentasikan kewajiban pelaporan institusional. Dengan pemberian kewenangan mengelola pendapatan

secara mandiri, BLUD diharapkan mampu mendorong peningkatan mutu layanan tanpa sepenuhnya terikat pada mekanisme anggaran konvensional.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa BLUD mampu meningkatkan kinerja organisasi publik melalui fleksibilitas anggaran, percepatan layanan, dan peningkatan inovasi layanan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada rumah sakit daerah, sehingga kajian terkait lembaga pelatihan teknis seperti BLPT masih terbatas. Dalam implementasi BLUD tentunya ada hambatan dalam pelaksanaanya apalagi dengan tuntutan publik yang sangat ketat, hal in juga di rasakan di BLPT yogyakarta diantaranya SDM yang perlu ditambah serta di tingkatkan kompetensinya, terutama dalam pengelolaan keuangan, seperti yang di sampaikan juga dalam peneltian yang lain Akan tetapi, keterbatasan sumber daya manusia, khususnya dalam bidang pengelolaan keuangan dan akuntansi, serta belum meratanya pemahaman staf terhadap mekanisme kerja BLUD, menjadi hambatan dalam kesiapan yang bersifat fungsional. Selain itu, infrastruktur dan sarana penunjang yang belum memadai turut memperlambat proses transisi.

Research gap dalam penelitian ini terletak pada keterbatasan kajian empiris yang secara spesifik menganalisis implementasi BLUD di BLPT Yogyakarta, khususnya dalam aspek fleksibilitas pengelolaan keuangan. Kesenjangan antara konsep ideal BLUD dan realitas implementasi di lapangan yang menghadapi kendala teknis dan manajerial juga menunjukkan perlunya penelitian lebih mendalam pada konteks institusi pelatihan. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik mengkaji implementasi BLUD pada BLPT Yogyakarta dengan menitikberatkan pada aspek fleksibilitas pengelolaan keuangan dalam konteks lembaga pelatihan teknis. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi BLUD serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan fleksibilitas pengelolaan keuangan di BLPT Yogyakarta, untuk memberikan rekomendasi bagi peningkatan tata kelola keuangan yang lebih efektif dan akuntabel.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan makna dari suatu fenomena dalam konteks alamiahnya. Perbedaan tersebut antara lain berkaitan erat dengan latar alamiah dimana yang dimaksud adalah latar di mana munculnya perilaku manusia dan sebuah peristiwa (Cresswell, 2014). Metode deskriptif ini teknik pengumpulan Data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang mengungkapkan pengalaman subjektif dari individu atau kelompok. Hal ini memungkinkan

peneliti untuk menggali makna informasi yang lebih dalam dari fenomena sosial yang terjadi (Creswell, 2014). Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi kebijakan BLUD dalam praktik pengelolaan keuangan di lapangan, bukan untuk menguji hipotesis atau melakukan pengukuran secara statistik.

Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai kondisi nyata implementasi penerapan BLUD di BLPT Yogyakarta. Peneliti berusaha menguraikan proses, situasi, serta interaksi yang terjadi dalam pelaksanaan sistem pengelolaan keuangan BLUD berdasarkan data yang diperoleh dari informan, observasi, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena atau konteks tertentu melalui pendekatan deskriptif dan interpretatif. Interpretatif adalah penelitian untuk memahami dunia subjektif yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang menjadi objek penelitian. Fokus utamanya adalah pada pemahaman mendalam terhadap makna, persepsi, dan konteks yang melibatkan partisipan dalam situasi yang diteliti. Secara mendalam, penelitian bertujuan membandingkan dan menyatukan hasil-hasil temuan dari penelitian yang dilakukan dengan hasil-hasil temuan dari literaturliteratur terdahulu dan untuk menentukan berbagai persamaan dan perbedaan berbagai hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang baru (Burns & Grove, 1993). Penelitian ini juga dapat dikategorikan sebagai studi kasus, studi kasus adalah sebuah eksplorasi dari “suatu sistem yang terikat” atau “suatu kasus/beragam kasus” yang dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data yang mendalam serta melibatkan berbagai sumber informasi yang “kaya” dalam suatu konteks.

Menurut Creswell, seseorang dapat menyusun pertanyaan maupun sub pertanyaan melalui isu dalam tema yang dieksplorasi, juga sub pertanyaan tersebut dapat mencakup langkah-langkah dalam prosedur pengumpulan data, analisis dan konstruksi format naratif, selanjutnya diungkapkan bahwa wawancara dan observasi merupakan alat pengumpul data yang banyak digunakan oleh berbagai penelitian karena penelitian difokuskan pada satu objek tertentu yaitu BLPT Yogyakarta. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana implementasi BLUD dilaksanakan, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya maupun hambatan yang dihadapi dalam pengelolaan keuangan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan kondisi implementasi BLUD, tetapi juga menganalisis secara mendalam menggunakan pendekatan teoritis implementasi kebijakan, sehingga diperoleh pemahaman yang menyeluruh atau komprehensif mengenai penerapan BLUD dalam sistem pengelolaan keuangan di BLPT Yogyakarta.

Subjek dan objek penelitian adalah pihak yang dapat memberikan informasi atau informan yang terdiri dari pegawai yang terkait dengan pengelolaan keuangan dan infrastruktur di BLPT Yogyakarta, seperti Kepala Balai, Kasubbag Tata Usaha serta staf yang terlibat langsung, objeknya hal-hal yang akan di teliti atau di kaji dalam hal ini mengenai Analisis Implementasi penerapan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) dalam sistem pengelolaan keuangan di Balai Latihan Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta yang terletak di Jl. Kyai Mojo No.70, Bener, Kec. Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55243.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam wawancara perlu adanya suatu urutan yang mana wawancara tersebut bisa berjalan dengan baik. Diantarnya perencanan pertanyaan, pengembangan pertayaan, etika serta teknis penyampaian pertanyaan dalam wawancara dan pada ujungnya terbentuk pedoman wawancara dan akhirnya tujuan wawancara akan didapatkan. Suatu wawancara dikatakan baik apa bila wawancara itu mendapat jawaban yang relevan serta pertanyaan peneliti dapat dijawab informan dengan tepat. Pertanyaan dalam panduan wawancara harus dirancang secara teliti agar bersifat terbuka, tidak mengarahkan, dan mampu memicu reaksi dari informan. Bahasa yang digunakan juga harus mudah dipahami. Dengan kata lain, pewawancara harus memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan sesuai dengan latar belakang, pengalamn serta budaya.

Tabel 1. Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Informasi
1	Implementasi BLUD	Pemahaman konsep BLUD	Kepala BLPT
2	Pengelolaan Keuangan	Fleksibilitas anggaran	Bagian Keuangan
3	Efektivitas Layanan	Peningkatan layanan pelatihan	Staf layanan
4	Kendala Implementasi	Hambatan pelaksanaan BLUD	Semua informan

Menurut Sudjana (1995) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dnga sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Sehingga Metode Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dan mencatat semua aktifitas atas prilaku objek sasaran. Menurut Sugiyono (2014), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di lapangan. Menurut Creswell (2014), observasi adalah metode penelitian yang memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku, lingkungan, atau interaksi sosial secara langsung tanpa perantara.

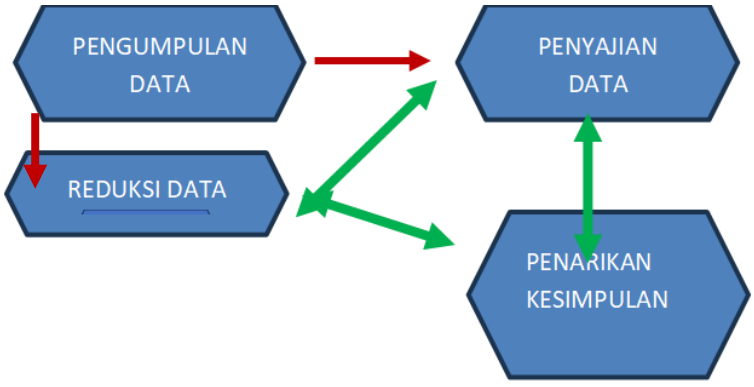
Tabel 2. Pedoman Observasi

No.	Aspek	Indikator	Informasi

1	Pengelolaan Keuangan	Proses perencanaan anggaran	Mekanisme BLUD
2	Pelaksanaan Layanan	Efisiensi pelayanan	Kegiatan pelatihan
3	Administrasi Keuangan	Sistem pencatatan	Transparansi keuangan
4	Pengambilan Keputusan	Kecepatan keputusan	Fleksibilitas manajerial

Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Selain itu dokumentasi merupakan upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto/gambar dan vidio Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman adalah teknis analisis data melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. a). Reduksi data merupakan menyatukan atau suatu kegiatan penyeleksian, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan yang tertulis di lokasi. Reduksi data merupakan proses penting dalam analisis data kualitatif yang tujuannya menyederhanakan dan mengorganisasi data-data mentah untuk menjadi informasi yang bermakna dan terstruktur. b). Penyajian data adalah suatu pengorganisasian informasi secara sistematik dan bermakna dari hasil penelitian agar mudah dipahami baik melalui narasi deskriptif, tabel, bagan, atau grafik yang memperlihatkan keterkaitan antar fenomena yang diteliti. c). Pengambilan kesimpulan adalah proses pengumpulan data penelitian dilokasi yang harus dipahami oleh peneliti, Pengambilan kesimpulan ini didasarkan pada hasil data yang diperoleh dalam penelitian bukan berdasarkan keinginan dari peneliti itu sendiri serta harus hasil diskusi dan kajian penelitian. Analisis data dengan model Miles dan Huberman dapat digambarkan, sebagai berikut.

Tabel 3. Diagram model Miles dan Huberman



Analisa data merupakan kegiatan untuk mengumpulkan data, pengolahan data serta penyajian data untuk dianalisis supaya mendapatkan hipotesis, Data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi disusun secara sistematis untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai implementasi BLUD. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Metode yang digunakan

dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena melalui pengumpulan data kualitatif seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen (Creswell, 2014). Jenis data yang digunakan mencakup rekaman hasil wawancara, hasil observasi lapangan, dan informasi dari informan. Observasi dilakukan dengan pendekatan non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas subjek, tetapi tetap mengamati saat wawancara berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi lapangan secara langsung untuk mengetahui kondisi di kantor serta wawancara terstruktur dengan narasumber seperti Kepala Balai, Kasubbag Tata Usaha serta staf yang bersangkutan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) di BLPT Yogyakarta memberikan dampak positif terhadap fleksibilitas pengelolaan keuangan. Fleksibilitas tersebut tampak dari keleluasaan BLPT dalam memanfaatkan pendapatan jasa layanan kediklatan / pelatihan untuk mendukung kembali operasional lembaga, sehingga proses pengelolaan keuangan menjadi lebih cepat, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan layanan. Kondisi ini menunjukkan bahwa BLUD mampu menjadi instrumen pengelolaan keuangan yang lebih dinamis dibandingkan pola birokrasi konvensional yang cenderung lambat dalam pengambilan keputusan anggaran. Dari penelitian terdahulu menunjukkan kesamaan atau sejalan yaitu peningkatan positif bahwa dari indikator Isi Kebijakan (Content of Policy) setelah penerapan PPK-BLUD di RSUD Dr. RM. Djoelham Binjai, terdapat perubahan dimana sebelumnya proses pengelolaan anggaran, keuangan, dan pelaporan yang selama ini murni harus berdasarkan peraturan keuangan dengan mekanisme APBD.

Penerapan PPK-BLUD bahwa seluruh pendapatan yang peroleh RSUD Djoelham dapat langsung dikelola dan dipergunakan untuk kebutuhan dan keperluan RSUD. Sehingga diharapkan dapat memperingkas birokrasi khususnya di proses perencanaan anggaran dan penatausahaan keuangan. Secara keseluruhan, BPSDM menunjukkan kesiapan yang baik dalam penerapan PPK BLUD. Dengan kepatuhan terhadap regulasi, pengembangan kapasitas sumber daya manusia, kesiapan infrastruktur, kemampuan pengelolaan keuangan, komitmen manajemen, dan kolaborasi yang kuat, BPSDM berada dalam posisi yang baik untuk mengimplementasikan pola pengelolaan keuangan BLUD secara efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian internasional yang menyebutkan Sebagaimana telah diamandemen, undang-

undang ini diberlakukan untuk mengatur pengelolaan keuangan di pemerintahan nasional dan provinsi Afrika Selatan, memastikan bahwa semua pendapatan, pengeluaran, aset, dan kewajiban dikelola secara efisien, efektif, serta fleksibel.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa BLUD buat untuk memberi ruang otonomi pengelolaan keuangan agar organisasi pelayanan publik dapat bekerja lebih efektif dan efisien. Dalam konteks BLPT Yogyakarta, fleksibilitas anggaran tidak hanya mempermudah pengadaan sarana dan prasarana pelatihan, tetapi juga mendukung peningkatan mutu layanan kediklatan / pelatihan berbasis kebutuhan publikdan dunia usaha serta dunia industri. Dengan demikian, implementasi BLUD tidak hanya berdampak pada aspek administratif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kinerja layanan publik sesai dengan tujuan untuk meningkatakan kesejahteraan umum dan ikut mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun demikian, pastinya dalam implementasi nya peneliti juga menemukan kendala, khususnya pada pemahaman sumber daya manusia terhadap mekanisme BLUD dan kemampuan administrasi keuangan yang belum sepenuhnya sesuai dengan tuntutan akuntabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas keuangan tidak otomatis menghasilkan tata kelola yang optimal apabila tidak didukung oleh kapasitas SDM yang memadai, sistem pengawasan internal yang kuat, dan komitmen organisasi terhadap transparansi serta harus di imbangi dengan peningkatan kompetensi di masing-masing bidang. Dengan kata lain, keberhasilan BLUD tidak hanya ditentukan oleh regulasi, tetapi juga oleh kesiapan pelaksana di lapangan.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, temuan ini memperkuat bahwa BLUD memang memberikan ruang fleksibilitas dalam pengelolaan keuangan publik. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan bahwa pada level implementasi, persoalan utama justru terletak pada kesiapan internal lembaga, terutama pada aspek kompetensi SDM dan pengelolaan administrasi. GAP yang terlihat adalah bahwa banyak kajian lebih menekankan manfaat normatif BLUD, tetapi belum cukup menyoroti tantangan operasional yang muncul dalam praktik sehari-hari, khususnya pada lembaga pelatihan seperti BLPT. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa fleksibilitas BLUD di BLPT Yogyakarta tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme efisiensi keuangan, tetapi juga sebagai penunjang langsung kualitas layanan diklat / pelatihan. Artinya, BLUD dalam konteks ini bukan sekadar model pengelolaan anggaran, melainkan instrumen kelembagaan yang memengaruhi kecepatan layanan, pengadaan fasilitas, dan respons terhadap kebutuhan pengguna. Temuan ini memperkaya pemahaman bahwa efektivitas BLUD sangat bergantung pada sinkronisasi antara fleksibilitas aturan, kapasitas SDM, dan tata kelola akuntabel.

Secara keseluruhan, implementasi BLUD di BLPT Yogyakarta dapat dinilai cukup efektif dalam meningkatkan fleksibilitas pengelolaan keuangan. Meski demikian, optimalisasi masih diperlukan melalui peningkatan kompetensi SDM, penguatan sistem administrasi, dan pengawasan internal yang lebih konsisten agar fleksibilitas yang dimiliki benar-benar menghasilkan layanan publik yang berkualitas dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan penelitian internasional mengenai peningkatan kompetensi sesorang dari peniltian terbaru bahwa peningkatan publikasi menunjukkan minat yang berkelanjutan dan mungkin meningkat terhadap kompetensi individu dalam pemenuhan dunia kerja. Hal ini juga menyoroti semakin besarnya pengakuan akan pentingnya peningkatan kompetensi tersebut dalam mengatasi tantangan dan peluang kontemporer dalam manajemen kebutuhan sumber daya manusia yang kompeten. Demikian yang bisa penulis sampaikan tentunya bayak kekurangan dalam penelitian ini, dengan keterbatasan ini penulis membatasi sampai implemetasi penerapan BLUD di BLPT yogyakarta terutama mengenai pengelolaan ke uangan.berikut Tabel ringkasan pembahasan,

Tabel 3. Hasil Pemahasan

Spek	Temuan di BLPT Yogyakarta	Penelitian terdahulu	Implikasi
Fleksibilitas keuangan	Penerimaan atau Pendapatan dapat digunakan kembali untuk operasional sehingga pengelolaan lebih cepat dan adaptif.	Sejalan dengan Silalahi et al. (2021) yang menunjukkan PPK-BLUD memperingkas birokrasi serta memudahkan pengelolaan pendapatan rumah sakit.	BLUD membantu lembaga layanan publik merespons kebutuhan lapangan lebih cepat.
Kesiapan implementasi	BLUD mendukung pengadaan sarana-prasarana dan layanan diklat berbasis kebutuhan publik dan industri.	Sejalan dengan Kahfi (2024) yang menekankan kesiapan regulasi, SDM, infrastruktur, dan komitmen manajemen sebagai faktor pendukung keberhasilan BLUD.	Keberhasilan BLUD tidak hanya bergantung pada aturan, tetapi juga kesiapan internal lembaga yang bersangkutan.
Kendala implementasi	Masih ada keterbatasan pemahaman SDM serta administrasi keuangan yang belum optimal.	Didukung temuan internasional bahwa tata kelola yang efisien dan fleksibel tetap membutuhkan pengelolaan sumber daya yang kuat dan kompeten.	Perlu peningkatan kompetensi SDM dan pengawasan internal untuk kelancaran implementasi.
Kompetensi SDM	Optimalisasi BLUD memerlukan peningkatan kompetensi SDM dan akuntabilitas.	Sejalan dengan Saicharoen et al. (2025) yang menegaskan pentingnya peningkatan kompetensi individu untuk kebutuhan kerja modern sesuai tuntutan pasar.	Penguatan SDM menjadi syarat agar BLUD berjalan efektif dan berkelanjutan.

Kebaruan temuan	BLUD di BLPT Yogyakarta tidak hanya efisien secara administratif, tetapi juga langsung berdampak pada mutu layanan diklat dan jasa.	Melengkapi penelitian terdahulu yang lebih banyak menyoroti manfaat normatif BLUD.	Menunjukkan BLUD sebagai instrumen peningkatan layanan, bukan hanya pengelolaan anggaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) di BLPT Yogyakarta telah mampu meningkatkan fleksibilitas pengelolaan keuangan. Fleksibilitas tersebut terlihat dari kemampuan lembaga dalam mengelola pendapatan secara mandiri, mempercepat proses perencanaan dan pelaksanaan anggaran, serta meningkatkan efisiensi layanan pelatihan. Meskipun demikian, implementasi BLUD masih menghadapi beberapa kendala, terutama terkait keterbatasan sumber daya manusia, pemahaman teknis pengelolaan BLUD, serta penguatan sistem pengawasan dan akuntabilitas keuangan. BLPT Yogyakarta untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan dan pendampingan terkait pengelolaan BLUD agar implementasi dapat berjalan lebih optimal. Selain itu, perlu adanya penguatan sistem pengendalian internal untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas keuangan tetap terjaga. Pemerintah daerah juga diharapkan memberikan dukungan regulasi dan pembinaan secara berkelanjutan agar pelaksanaan BLUD dapat semakin efektif dalam meningkatkan kualitas layanan publik di BLPT Yogyakarta.

DAFTAR RUJUKAN

Adebayo A (2026), Managerial and Legal Accountability In State-Owned Enterprises: Exploring Financial Sustainability Through Accounting For and Reporting Public Service Obligations. *Accounting Research Journal*, Vol. 39 No. 2 pp. 197–219, https://doi.org/10.1108/ARJ-02-2025-0068

Afiyanti, Y. (2005). Penggunaan Literatur dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, *9*(1). https://doi.org/10.7454/jki.v9i1.157

Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publications.

Hasan. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer). 2(1). https://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32

Kahfi, M. (2024). Implementasi Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum Daerah pada Entitas Pelatihan Aparatur Pemerintah. Jurnal Widyaiswara Indonesia, 5(02), 35-48. https://doi.org/10.56259/jwi.v5i02.270

Lulu Aulia, & Nur Fadhilah Ahmad Hasibuan. (2023). Implementasi Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum Daerah Studi Kasus: Rumah Sakit Umum Daerah Panyabungan. Jurnal Ekonomi Dan Manajemen, 2(3), 42–48. https://doi.org/10.56127/jekma.v2i3.948

Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. Journal of Management, Accounting, and Administration, 1(2), 77–84. https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93

Saicharoen N, Lau KH, Ong CE, Teoh SY (2026), Individual Competencies In Supply Chain Management from A Human Resource Management Perspective. *Journal of Management Development*, Vol. 45 No. 2 pp. 129–150, https://doi.org/10.1108/JMD-11-2023-0345

Silalahi, B. A., Sihombing, M., & Isnaini. I. (2021). Analisis Implementasi Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) Pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Dr. RM. Djoelham Binjai. Strukturasi: Jurnal Ilmiah Magister Administrasi Publik. 3(1). https://doi.org/10.31289/strukturasi.v3i1.518

Sudjana, N. (1995). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Utami, P. (2023). Transformasi Administrasi Publik: Inovasi dan Adaptasi Menuju Efisiensi dan Pelayanan Publik Berkualitas. PAPATUNG: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik, 6(2), 1-9. https://doi.org/10.54783/japp.v6i2.726

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 559-572
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Nilai Kepahlawanan Cerita Rakyat Nias dalam Buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ* dan Implikasinya terhadap Pendidikan Karakter Lokal di Era Modern

Noperliani Gea[1*], Imansudi Zega[2], Riana[3], Noibe Halawa[4]
noperlianigea11@gmail.com[1*], imansudizega1979@gmail.com[2], rianampd123@gmail.com[3], noibehallase@gmail.com[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 16 05 2026. Revised: 07 06 2026. Accepted: 12 06 2026.

Abstract : The purpose of this study is to analyze the heroic values of Nias folklore contained in the book Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ, by Heseli Zebua. The heroic values are the values of courage, loyalty, willingness to sacrifice and their implications for local character education in the modern era which has the values of regius, nationalist, independent, mutual cooperation, and integrity. This research method uses a qualitative approach and a descriptive interpretative research type. Data collection techniques are sourced from the book Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ, by Heseli Zebua. To complete the references related to this research, the researcher conducted research at the Nias Heritage Museum as the research location. Based on the research results, it is concluded that in the book Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ, by Heseli Zebua, there are citations of narrative texts of 24 values of courage, 28 values of loyalty, 28 values of sacrifice and have implications that are strongly relevant in responding to moral crises and global challenges, towards local character education in the modern era.

Keywords : Heroic values, Nias folklore, Character education.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai kepahlawanan cerita rakyat Nias yang ada dalam buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ,* Karya Heseli Zebua. Nilai kepahlawanan tersebut merupakan nilai keberanian, kesetian, rela berkorban dan implikasinya terhadap pendidikan karakter lokal di era modern yang memiliki nilai regius, nasionalis, mandiri, gontong royong, dan intergritas. Metode Penelitian ini mengunakan pendekatan kualitatif serta jenis penelitian deskriptif interpretatif. Teknik pengumpulan data bersumber dari buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ,* karya Heseli Zebua. Untuk melengkapi referensi yang berhubungan dengan penelitian ini, Maka Peneliti melakukan, penelitian di Museum Pusaka Nias sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa di dalam buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ,* Karya Heseli Zebua terdapat kutipan teks narasi sebanyak 24 nilai keberanian, 28 nilai kesetian, 28 nilai berkorban dan memiliki implikasi yang relevansinya kuat dalam menjawab krisis moral serta tantangan global, terhadap pendidikan karakter lokal di era modern.

How to cite: Gea, N., Zega, I., Riana, R., & Halawa, N. (2026). Analisis Nilai Kepahlawanan Cerita Rakyat Nias dalam Buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ* dan Implikasinya terhadap Pendidikan Karakter Lokal di Era Modern. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 559-572.
Copyright © 2026 Noperliani Gea, Imansudi Zega, Riana, Noibe Halawa
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Kata Kunci : Nilai kepahlawanan, Cerita Rakyat Nias, Pendidikan Karakter.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kaya akan warisan budaya, salah satunya terwujud dalam cerita rakyat *(folklore*) yang sudah tersebar di berbagai daerah. (Simanjuntak, 2021) Sastra lisan seperti cerita rakyat merupakan salah satu tradisi atau budaya yang ada dalam masyarakat. Setiap kebudayaan memiliki nilai. Nilai kebudayaan masyarakat dapat dijadikan sebagai pranata sosial. (Suntini et al., 2025) Cerita rakyat banyak memuat hal yang gaib, tidak masuk akal dan bahkan terdapat mitos. Dalam cerita rakyat, unsur gaib sering kali muncul pada bagian integral dari narasinya. (*Syarif et al.* 2022) Kearifan lokal secara bebas dirtikan nilai budaya yang baik yang ada didalam suatu masyarakat. Hal ini, untuk mengetahui suatu kerifan lokal di suatu wilayah maka kita harus bisa memahami nilai budaya, baik yang ada di dalam wilayah tersebut. Kearifan lokal suatu wilayah menjadi penting dalam menggali serta menerapkan nilai budaya yang relevan dalam kehidupan di era modern. Hal ini juga penting untuk menjaga kesinambungan budaya yang memperkuat identitas lokal sambil berkontribusi pada pembentukan karakter generasi muda yang dilepaskan pada budaya asli mereka (Hetarion et al., 2020).

Kearifan lokal sebagai sumber inovasi serta keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat, yakni kearifan lokal tersebut terkait dengan pengetahuan dihasilkan, disimpan, diterapkan, dikelola dan juga diwariskan. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan karakter berbasis kearifan lokal merupakan strategi penting untuk membentuk dan menanamkan nilai kepahlawanan kepada generasi di era modern melalui implikasi pendidikan karakter lokal. Menurut Arojanolo Gulo (Salah seorang tokoh adat masyarakat Nias), Dalam konteks masyarakat Nias, kearifan lokal tidak hanya tercermin dalam adat istiadat maupun sistem sosial, tetapi juga dalam warisan sastra lisan seperti cerita rakyat (*Manõmanõ*) yang berisi berbagai kisah yang penuh makna, ajaran moral, serta nilai kepahlawanan. Cerita ini diwariskan secara turun-temurun yang menjadi bagian penting dalam membentuk identitas serta pandangan hidup masyarakat Nias. (Ervin & Nurdin, n.d.) Dalam kajian sastra, citra pahlawan merujuk pada gambaran ideal tentang sosok karakteristik keberanian, keteguhan, kebijaksanaan, serta pengorbanan. Hal ini memuat ciri komponen moral serta etika yang dapat menjadi inti dari wujud kepahlawanan dalam teks sastra pada bagian cerita rakyat.

Peneliti melihat bahwa definisi tersebut penting karena pahlawan bukan hanya figur heroik dalam arti sempit, tetapi juga figur yang dapat mencerminkan nilai luhur dapat dijadikan panutan dalam kehidupan nyata, keteguhan yang dimaksud merujuk pada stamina mental serta

spiritual yang kuat menghadapi tantangan hidup, sedangkan kebijaksanaan menunjukkan kemampuan pahlawan dalam mengambil keputusan baik untuk kepentingan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa kajian terhadap nilai kepahlawanan penting karena nilai kepahlawanan dapat dijadikan pedoman dalam menghadapi tantangan zaman, membangun semangat, kajian dan pengajaran nilai kepahlawanan melalui cerita rakyat merupakan salah satu strategi efektif untuk membentuk karakter. Karena dalam kenyataan saat ini, nilai kepahlawanan tersebut mulai mengalami tantangan serius dalam praktik sosial, terutama pada generasi muda yang kerap dipengaruhi oleh budaya modern bersifat individualistik serta konsumtif. Fenomena globalisasi dan perkembangan informasi teknologi yang pesat membawa arus nilai baru yang terkadang bertentangan dengan nilai lokal dan tradisional.

Akibatnya, terdapat kecenderungan degradasi karakter kepahlawanan yang harus diantisipasi melalui upaya penguatan pendidikan karakter yang dihilangkan pada nilai budaya serta cerita rakyat. Selain Itu nilai kepahlawanan tersebut mulai tidak terlihat dalam praktik sosial saat ini, terutama pada generasi muda yang kerap dipengaruhi oleh budaya modern yang membuat nilai baru terkadang bertentangan dengan nilai lokal dan tradisional. Berdasarkan itulah nilai yang ada pada sosok pahlawan dalam cerita rakyat ideal dengan nilai saratnya menjadi penting sebagai figur inspiratif dapat memperkokoh rasa nasionalisme, serta ketangguhan menghadapi berbagai persoalan sosial. Nilai pahlawan dapat berperan sebagai motivasi bagi masyarakat terutama generasi modern untuk berdiri pada kebenaran, berani berkorban, dan berkontribusi positif bagi kemajuan bersama dan peradaban. Hal ini sejalan dengan pendapat (Saerang et al., 2023) Nilai kepahlawanan dapat dijadikan teladan bagi manusia. Teladan tercermin dari tokoh yang terdapat dalam cerita rakyat. Tokoh pahlawan dalam cerita rakyat berperan sebagai figur ideal yang dapat memberikan inspirasi serta pedoman hidup, khususnya bagi generasi muda yang sedang dalam proses pembentukan karakter.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif interpretatif. Menurut (Waruwu, 2024) Pendekatan kualitatif bertujuan menganalisis serta mendeskripsikan secara komprehensif sedangkan penelitian deskriptif Interpretatif digunakan dalam menguraikan serta menafsirkan. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ini adalah Peneliti sendiri (*Human Instrument*). Menurut (Abidin, 2015) Peneliti *Human Instrument* bertindak sebagai perencana, pengumpul, penganalisis, penafsir, dan pelapor data. Penelitian

ini berfokus pada nilai budaya Nias yang mengandung nilai kepahlawanan (keberanian, kejujuran, pengorbanan) dengan judul *Balugu Sirao ba Nawendru, Ono Zawa Adu, Sihõno Fao, Falimosa Mbo'ole, Ono Zamagõwaulu Raya Si Dasiwa, Eo Awõni Wahasara, Delõgu lõlõmatua,* yang terdapat di buku "*Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ"* karya Heseli Zebua.

Penelitian ini memiliki batasan yaitu pertama, penelitian ini dibatasi hanya pada aspek nilai kepahlawanan yaitu nilai berani, nilai setia, nilai berkorban yang terkandung dalam buku *Manömanö Nono Niha Auli Tetunõ,* dan implikasinya terhadap lima nilai pendidikan karakter yaitu nilai religius, nilai nasionalisme, nilai mandiri, nilai gontong royong dan, nilai intergritas. Batasan ini ditetapkan agar analisis lebih mendalam dalam membedah pola makna dan kearifan lokal sesuai dengan kerangka pendekatan kualitatif. Kedua, cakupan informan dibatasi pada persepsi tokoh adat, akademisi, serta pendidik yang memahami arti *Manömanö* sesuai dengan judul tersebut, sehingga hasil penelitian merupakan cerminan pengalaman serta sudut pandang subjektif kunci dalam memaknai nilai tersebut di era modern. Ketiga, batasan materi hanya difokuskan pada teks narasi yang memiliki nilai pahlawanan, sehingga narasi cerita yang bersifat lain tidak dimasukkan dalam lingkup kajian ini.

Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan Museum Pusaka Nias, yang berlokasi di Jl. Yos Sudarso No. 134-A, Saombö, Kota Gunungsitoli, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena merupakan institusi pelestarian budaya paling kredibel di Pulau Nias yang mengoleksi berbagai literatur langka, manuskrip, dan buku sejarah menjadi fondasi pengetahuan etnografi masyarakat Nias. Jumlah informan penelitian ini sebanyak 3 orang, yang memiliki latar belakang beragam tetapi relevan, mulai dari pakar budaya di Museum Pusaka Nias, serta yang memiliki otoritas tertinggi dalam interpretasi artefak serta nilai budaya Nias. Pemilihan didasarkan pada penilaian pengetahuan, keterlibatan, dan pengalaman sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mengenai fenomena nilai Keberanian, Kesetiaan, dan Pengorbanan dan implikasinya terhadap pendidikan karakter lokal di era modern yang memiliki nilai religius, nasionalisme, mandiri, gotong royong, dan intergitas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan Studi Pustaka (Analisis Isi/Teks). Menurut (Adlini et al., 2022) Studi pustaka *library research*, pengumpulan data dengan cara mencari sumber dan merkontruksi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif Interpretatif. Menurut (Wiyanda Vera Nurfajriani, 2024) Teknik analisis data deskriptif interpretatif merupakan analisis isi meliputi reduksi data, penyajian data, interpretasi dan pembahasan. Istrumen fokus kajian sebagi berikut.

Tabel 1. Instrumen fokus kajian

Komponen Analisis	Kriteria Analisis	Kutipan Teks (Halaman dan Judul cerita)	Kategori Nilai
Identifikasi Tindakan/Perilaku Tokoh	Peristiwa atau dialog yang menunjukkan karakteristik kepahlawanan.	Halaman 44-88. *Balugu Sirao ba Nawendru, Ono Zawa Adu, Sihõno Fao, Falimosa Mbo'ole, Ono Zamagõwaulu Raya Si Dasiwa, Eo AwõniWahasara, Delõgu lõlõmatua.*	Keberanian
Identifikasi Sikap Moral.	Sikap yang mencerminkan kesungguhan serta tekad untuk selalu setia kepada prinsip yang diperjuangkan.	Halaman 44-88. *Balugu Sirao ba Nawendru, Ono Zawa Adu, Sihõno Fao, Falimosa Mbo'ole, Ono Zamagõwaulu Raya Si Dasiwa, Eo AwõniWahasara, Delõgu lõlõmatua*	Kesetiaan
Identifikasi Dedikasi/Rela Berkorban	Tindakan yang menunjukkan kesediaan berkorban demi kebaikan bersama atau komunitas.	Halaman 44-88. *Balugu Sirao ba Nawendru, Ono Zawa Adu, Sihõno Fao, Falimosa Mbo'ole, Ono Zamagõwaulu Raya Si Dasiwa, Eo AwõniWahasara, Delõgu lõlõmatua*	Pengorbanan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada tujuh judul cerita dalam buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ*, Karya Heseli Zebua, terdapat 24 kutipan nilai keberanian, 28 nilai kesetiaan dan, 28 nilai keberanian. Selain itu temuan hasil wawancara yang dilakukan oleh Peneliti, kepada tiga orang narasumber yang diuraikan sebagai berikut. Informan 1 Arojanolo Gulõ (Kepala perpustakaan Museum Pusaka Nias/Ketua Unit Taman Satwa Museum Pusaka Nias). Informan mengatakan dalam kebudayaan Nias, salah satunya adalah cerita rakyat sebagian cerita tersebut nilai kepahlawanan jelas ada, Misalnya dalam salah satu judul cerita yaitu *Eo Awõni Wahasara* dalam buku *Manõmanõ Nono Niha Auli Tetunõ.* Dalam cerita itu menceritakan sekelompok pohon melakukan persatuan, musyawarah dan melidungi, dalam menghadapi musuh. Peneliti mencatat bahwa informan menjelaskan, dalam kebudayaan Nias, cerita rakyat atau *Manömanö* bukan cuman sekadar hiburan, melainkan media transmisi nilai luhur.



Gambar 1. Buku Cerita Rakyat Nias dan Dokumentasi Wawancara Informan 1

Informan 2 Pastor Johannes Hammerle OFM.Cap (Pendiri dan Penggerak Utama

Yayasan Pusaka Nias/ *Nias Haritage Foundration*). Informan mengatakan kebudayaan berdasarkan cerita di Nias, kepahlawanan adalah seseorang paling kuat, paling perkasa, paling hebat dan bisa melakukan segalanya. Berdasarkan hasil wawancara Peneliti mencatat *Manömanö* Nias merupakan instrumen pendidikan karakter yang bersifat dialektis. Penting untuk digarisbawahi bahwa nilai karakter dalam cerita rakyat Nias bersifat adaptif.



Gambar 2. Dokumentasi Wawancara Informan 2

Informan 3 Faozisokhi Laia (Bagian Koleksi, Pameran, dan Sanggar). Informan mengatakan dalam setiap judul cerita atau *manõmanõ* dalam buku karya Hezeli Zebua, setiap cerita itu tentunya memiliki nilai karakter dan memiliki makna tersirat yang dapat diumpakan sebagai pedoman atau *maedo-maedo.* Implikasi dari semua cerita yang sudah kita bahas tentunya ada dalam pendidikan karakter generasi muda di era modern, baik itu nilai religius, nasionalis, mandiri, gontong royong, dan intergritas. Dari semua cerita itu dapat dijadikan sebagai *maedo-maedo* pada setiap nilai yang dapat diimplikasikan dengan berbagai sikap, tindakan pada berbagai karakter tokoh yang terdapat pada cerita tersebut. Dari beberapa cerita tersebut, jika kita maknai terdapat sisi positif dan negatif dan semua yang dapat diceritakan kepada anak-anak supaya mereka mengenal berbagai sikap dan tindakan dari beberapa karakter dalam cerita yang bisa membuat mereka berpikir dan mampu membedakan mana yang bisa dilakukan dan yang tidak bisa dilakukan.



Gambar 3. Dokumentasi Wawancara Informan 3

Temuan penelitian berdasarkan analisis ketujuh judul cerita rakyat Nias dan hasil wawancara kepada informan, menunjukkan karakteristik kepahlawanan tradisional Nias berfokus pada integritas moral serta akuntabilitas pemimpin, keberanian diwujudkan dalam pengakuan kesalahan, kepatuhan pada hukum adat (*Fondrakö*). Siregar dkk (2020) dalam studinya mengenai nilai kepahlawanan Nias juga menemukan pahlawan lokal memiliki sifat yang dapat menjadi vitamin batin bagi masyarakat. Temuan penelitian ini menguatkan studi tersebut dengan membuktikan secara spesifik tokoh *Balugu Sirao* menjadi prototipe pahlawan yang menghaluskan sikap hidup melalui tanggung jawab moral. Sudrajat (2011) menekankan pendidikan hakikatnya membantu manusia menjadi pintar dan baik. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori tersebut, internalisasi kisah atau *manömanö* terbukti mampu menyeimbangkan kecerdasan kognitif pada kematangan emosional generasi muda.

Tabel 2. Kutipan Teks Narasi dalam Buku *Manömanö Nono Niha Auli Tetunõ*

Komponen Analisis	**Catatan/KutipanTeks dalam Buku**	**Kategori Nilai**
Balugu Sirao	*"Imanehe balugu sirao, duhu be noa sa ulalôi gamonita andro. Mi gô dô dômi khôgu, mi'efa'ô khôgu zalagu andrô."*	Keberanian (Berani mengakui telah melanggar *amonita* (pantangan) demi kesembuhan.)
Nawaöndru Ere Gowasa	*"Da takaoni awôda ua ndra ere si s0 ba zi fasui banua andre so lului khôda ba wamaôndro eheha zatua andro."*	Keberanian (Kepemimpinan) Berani mengambil inisiatif spiritual untuk menyelamatkan keturunan.
	"Ihaló wondrahi awe bozi ilau molaya mo'ere... I'anutumutugô misa ba nôsi mboto Mbalugu SIRAO... anemai gối đồhô la."	Keberanian (Ketangguhan) Keberanian menghadapi penyakit gaib/berat melalui ritual.
Buruti Rao	*"BURUTI RAO, imane lau ba Balugu... fatimba gu sana ôlau faoli mangowalu zui*, utehe 1, moroi i ba dodogu."	Keberanian (Pengorbanan Diri): Berani mengizinkan suami menikah lagi demi masa depan kaumnya.
Kesetiaan Istri Pertama (Buruti Rao) terhadap Masa Depan Keluarga.	*"BURUTI RAO, imane lau ba Balugu... fatimba gu sana ôlau faoli mangowalu zui, utehe 1, moroi i ba dodogu."*	Kesetiaan (Loyalitas)
Kesetiaan pada Aturan Ritual (Amonita).	*"Da takaoni awôda ua ndra ere si s0 ba zi fasui banua andre so lului khôda ba wamaôndro eheha zatua andro. Imane Balugu SIRAO, na simano lalania 'laul'!"*	Kesetiaan (Kepatuhan Adat)
Kesetiaan dalam Menjaga Amanah/Larangan.	*"Rongo gamonita si-tębai musawô mu'osiwawôi; ya'ia, watebai ôbabaya gadulo gara... irege aefa mendrua wa ôfa bongi."*	Kesetiaan (Integritas Janji)
Kesetiaan pada Tanggung Jawab Kepemimpinan	*"Ufuli ulau mangowalu ba wangalui ono sila'i sibolowua... ono fangali mbu'u kawono samatohua sa nga ôtô."*	Kesetiaan (Tanggung Jawab)
Dedikasi Istri Pertama (Buruti Rao)	*"BURUTI RAO, imane lau ba Balugu lõfatimba gu sana ôlau faoli mangowalu zui, utehe 1, moroi i ba dodogu."*	Pengorbanan (Emosional/Pribadi)
Pengorbanan Fisik Balugu Sirao	*"Ihaló wondrahi awe bozi... I'anutumutugô misa ba nôsi mboto Mbalugu SIRAO... Ba me itutugo gamaudu hôgô Mbalugu ba i'anemai alua auru."*	Pengorbanan (Fisik/Ritual)
Dedikasi Nawaöndru Ere Gowasa	*"He! Balugu bôi aôsôli ua. Da takaoni awôda ua ndra ere si s0 ba zi fasui banua andre so lului khôda*	Pengorbanan (Waktu & Tenaga Spiritual)

	ba wamaôndro eheha zatua andro."	
Pengorbanan demi Peradaban (Konsekuensi Tubuh)	*"Ba me no awali da'ô fefu lua aweda NAWAONDRU ERE GOWASA... Ba gamagama autasu'a simane; afore, fali'era, lauru, saga ni'omanumanu... no fangoro-ma wa'abolo huku ba soi Nononiha."*	Pengorbanan (Simbolis/Peradaban)
Högö	*"Hadia lô aboto ba dôdôu wa ya'ita andre ha sambua boto? ... Bôi be'e khôma gesuano daruaga. Oi sa so halowôda faoma fatambai ma'afefu."*	Keberanian (Kepemimpinan)
Talu dan I'o	*"He, HÔ GÔ ... i'otarai me fabali ita ... lôtô mano simangado me lôtô sahuludo."*	Keberanian (Kejujuran Moral)
Högö, Talu, ba I'o	*"Me noa faoma tasu'agô ia ba datalau sa'ae o-rahu simane fôna no... Tafuli ta'osara'ô đôdôda zui."*	Keberanian (Persatuan)
Kesetiaan pada Kodrat Fungsi Tubuh.	*"Hadia lô aboto ba dôdôu wa ya'ita andre ha sambua boto? ... Oi sa so halowôda faoma fatambai ma'afefu."*	Kesetiaan (Integritas Peran)
Kesetiaan pada Visi Pemimpin (Högö).	*"Gofu heza u'ohe ita ba mi'o'o manô. He, ya'ugô TALU ba he I'o." (Högö) "Lau, ba TALU, solo ô manô sa ua ndra'o." (I'o)*	Kesetiaan (Kepatuhan/Loyalitas)
Kesetiaan pada Komitmen Persatuan.	*"Me noa faoma tasu'agô ia ba datalau sa'ae o-rahu simane fôna no... Tafuli ta'osara'ô đôdôda zui."*	Kesetiaan (Komitmen Bersama)
Kesetiaan pada Tujuan Hidup (Survival).	*"Ba-tafao-ma malu ba tafaoma mohalowo, ena'ô bôi ta tahigo nawôda zamosana."*	Kesetiaan (Tanggung Jawab)
Dedikasi pada Kesatuan Organisme.	*"Tafuli ta'osara'ô đôdôda zui... Lafuli lalau mamolo sane fôna, ba hiza tengamai wa'ahulura sa'ae me noa ha dôdôra."*	Pengorbanan (Ego)
Rela Berkorban Melawan Rasa Lapar.	*"Itugu a tugu olofo ira me lôtô sahulu ira. Hatô tôla nosu zi TALU. Hatô wolewole HÔGÔ... Ba ezai fondreru wa'esolo gi'o."*	Pengorbanan (Fisik/Ketahanan)
Dedikasi Pemimpin (Högö) dalam Mengayomi.	*"Tenga ha soguna ba zisamôsa manô ia, na ahulu ita laosi ba he gôi tanô bôônia."*	Pengorbanan (Tanggung Jawab)
Dedikasi Anggota (I'o) untuk Patuh.	*"Niwarô Hôgô, te na'i ya'aga zinangea mukôkô... Ha ta fasoli ba fawuka halowo andrô ba lôtô mo angosisila."*	Pengorbanan (Kepatuhan Tugas)
Balugu Saila Sihönö	*"He, Balugu hadia ena'ô khôda na no alua watelesa ba gotalus ndraono ena'ô mege. Utahigô ua ndra'ugô sa..."*	Keberanian (Diplomasi & Kepemimpinan)
	"Ya'alakha khômi na milau zimano na môi ami tome... na urongo so zo lau simanô ba uefasi ia ono mbanuagu."	Keberanian (Ketegasan Moral)
Böi Ua (Anak Saila Sihönö)	*"Me no tohare ndra Balugu SIHÖNÖ FAO ba dalu newali ba andro mu'ao nono Mbelugu SAILA SIHÖNÖ, sotôi 'BÖI UA' ... imane; 'misindroi, bôi đôlô yomo'!"*	Keberanian (Ketangguhan Mental)
Balugu Sihönö Fao	*"Latueli wofanô, latôrô manô dalu deu toho... lafazuzu gô manô asala larugi naha zi môi ira tome."*	Keberanian (Fisik & Tekad)
Kesetiaan Balugu Saila Sihönö pada Martabat Adat.	*"Ya'alakha khômi na milau zimano na môi ami tome... Noa marongo ba ma tano ba dodoma."*	Kesetiaan (Prinsip Harga Diri)
Kesetiaan Rakyat pada Perintah Pemimpin.	*"Oi zara aholihôli dôdômi, me lôtô trai simano ba khôda. Bôrô da ô uwa 'ô khômi fefu ba ufakhoi..."*	Kesetiaan (Loyalitas Komunitas)
Kesetiaan pada Komitmen Pertemanan Lama.	*"Hiza fe'aso-me andre ba lô ô nai khôma afo si sara monganga sitoba-11 basôbasô dôdô."*	Kesetiaan (Persahabatan/Relasi)
Kesetiaan (Persahabatan/Relasi)	*"Latueli wofanô, latôrô manô dalu deu toho. Lôô lamilago nangi laôhô, lafazuzu gô manô asala larugi naha zi môi ira tome."*	Kesetiaan (Kepatuhan Pasukan)
Dedikasi Rakyat Hili Gözö dalam Melayani Tamu.	*"No la'anga-lisigô nono mbawi segesolo lima nga'eu... Me larugi mbelô newali golayama Mbalugu SAILA SIHÖNÖ ba lalau fahumba mo laya."*	Pengorbanan (Tenaga & Sumber Daya)

Dedikasi Pengikut Balugu Sihönö Fao.	*"Latôrô manô dalu deu toho. Lôô lamilago nangi laôhô, lafazuzu gô manô asala larugi naha zi môi ira tome."*	Pengorbanan (Fisik & Kenyamanan)
Rela Berkorban demi Harga Diri (*Lakhömi*).	*"Ya'alakha khômi na milau zimano na môi ami tome... ba ufakhoi i'otarai ia da'a."*	Pengorbanan (Hubungan Diplomasi)
Dedikasi Keluarga Pemimpin (*Böi Ua & Ibunda*).	*"Me no la dgô dome afo ba imane Balugu khô woomonia; mi'ukhu nidanô, ogo'afu ndra tomeda andre. Akha alio, saôsô."*	Pengorbanan (Waktu & Pelayanan)
Mbo'ole (Kura-kura)	*"Me no irugi tôlu ngaluo ia bakha ba dôgi ... Imane tôdônia ma so ato dania zahakhô tôdô sangeheta ba ma'amata."*	Keberanian (Mental/Ketahanan)
	"Ba wamô-aramba duagu da'a Laosi, awena usôndra no ara u'alu'e ... Da ulino gôi awôgu zamôsa."	Keberanian (Strategis)
Laosi, Nago, Sökha, Böhö	*"Ha fa aefa linia Laosi ba no ifazaumba ia si tou... Lôtô satae khônia fangelama."*	Keberanian (Fisik/Risiko)
Mbo'ole (Kura-kura)	*"Abôlô sôkhi na ya'ugô sa Bo'ole me no ide'ideo se yawa ba wahagu ... Ifandro la Bahổ be i'ananaisi we amôi yawa Borole."*	Keberanian (Aksi/Eksekusi)
Kesetiaan Mbo'ole pada Prinsip Bertahan Hidup.	*"Me no irugi tôlu ngaluo ia bakha ba dôgi... tahataha wa'olofo ena'o mate ia. Imane tôdônia ma so ato dania zahakhô tôdô..."*	Kesetiaan (Insting Kehidupan)
Kesetiaan pada "Janji Palsu" Persahabatan.	*"Dali ndra'ugôi, na môi Brôgu. Haogô ua angeragô bôi dania ifuli so khôu wani ba ôtahigo ndra'o."*	Kesetiaan Semu (Alat Manipulasi)
Kesetiaan Laosi, Nago, Sökha, dan Böhö pada Janji Kebersamaan.	*"Me noa-a, orudu ita ba da talau ua manaho manari. Imane sa 'Lau!' lafarita garamba awô ndruri gahe..."*	Kesetiaan (Solidaritas Kelompok)
Kesetiaan pada Peran/Fungsi (Finalitas).	*"Abôlôkô wanoka enatô u la na so zi no mamondrondrongo. Ifanoka ia Bôhô a bồ lô bô lô si yama."*	Kesetiaan (Eksekusi Strategi)
Dedikasi Kolektif Hewan-Hewan (Laosi, Nago, Sökha, Böhö)	*"Me noa-a, orudu ita ba da talau ua manaho manari. Imane sa 'Lau!' lafarita garamba awô ndruri gahe ba la tanoka molaya."*	Pengorbanan (Kebebasan)
Pengorbanan Fisik Böhö (Rusa)	*"Abôlô sôkhi na ya'ugô sa Bo'ole me no ide'ideo se yawa ba wahagu... Ifandro la Bahổ be i'ananaisi we amôi yawa Borole."*	Pengorbanan (Tenaga/Fisik)
Dedikasi Mbo'ole pada Keselamatan Diri	*"Ba wama'u'u si ba nidanô ba lalau duwa... Imane tôdônia da ulino gôi awôgu zamôsa Bôi ha ya'o zimate lô manga tha ba dôgi andre."*	Dedikasi (Survival)
Rela Berkorban Melawan Kelaparan	*"Itugu a tugu olofo ira me lôtô sahulu ira... Fefu ira ba no agaleuleu lô'ô simanga bôrô me co na lahalo gahuluara."*	Pengorbanan (Ketahanan Fisik)
Ono Zamagöwaulu (Sembilan Putra)	*"I'otarai sihulô wongi mbenua iru no owi, lôtô namalô wolohi nasu sôkha andrô."*	Keberanian (Fisik/Ketahanan)
Putra Bungsu (Si Akhi)	*"Bôi tabunu ia, ta'ohe ia yomo, fa lo'o mate namada."*	Keberanian (Keputusan Moral)
Gaza Döla Geu	*"Bôi mibunu ndra'o... Na mi'ohe ndra'odo yomo, na lô'ô mibunudo, be mohare ami ba khôgu andre."*	Keberanian (Mental/Diplomasi)
Ono Zamagöwaulu	*"Andrô la che la yomo ono Zamagowaulu. Lalu'i ia lembè ô bôi tôkhô khônia."*	Keberanian (Kepercayaan/Visi)
Kesetiaan Anak terhadap Keselamatan Orang Tua.	*"Bôi tabunu ia, ta'ohe ia yomo, fa lo'o mate namada."*	Kesetiaan (Filial Piety/Bakti)
Kesetiaan Gaza Döla Geu pada Janjinya.	*"Itôrô goi niwatônia khôre... tedou wa'ebua gana'a zi, awô mbawimi, fakhemi awô nibayabayami."*	Kesetiaan (Integritas Janji)
Kesetiaan dalam Menjalankan Tradisi Keluarga.	*"No to'ôlô sa'ae ndra'aga me awai Tôma fealu ero ma'ôkhô."*	Kesetiaan (Tanggung Jawab)
Kesetiaan pada Kata-kata Hikmat.	*"Ba lafahasu ira wangerangera iraono zamagowmulu dasima fa'ato... Faduhu manô dôdôra ba niwa aza Dôla Geu."*	Kesetiaan (Persatuan/Musyawarah)

Dedikasi Anak dalam Mencari Nafkah.	*"No to'ôlô sa'ae ndra'aga me awai Tôma fealu ero ma'ôkhô... I'otarai sihulô wongi mbenua iru no owi, lôtô namalô wolohi."*	Dedikasi (Tanggung Jawab)
Rela Berkorban Menahan Amarah/Nafsu Berburu.	*"Bôi tabunu ia, ta'ohe ia yomo, fa lo'o mate namada... Ba lafahasu ira wangerangera iraono zamagowmulu dasima fa'ato."*	Pengorbanan (Ego/Keinginan Pribadi)
Dedikasi Gaza Döla Geu sebagai Sumber Berkat.	*"Na mi'ohe ndra'odo yomo... be mohare ami ba khôgu andre, he wa'ae mate ninami, ba lôtô te'ala ami."*	Dedikasi (Timbal Balik/Proteksi)
Pengorbanan Kenyamanan Fisik saat Berburu.	*"Ba bongi sa'ae ba erege gôi dôdôra, ba itema gôi ma Da dôla geu no mege gohitôra."*	Pengorbanan (Fisik/Kenyamanan)
Eu Awôni (Pohon Awoni)	*"He!, Balugu Luomewôna, na aukhu ndrarugo me no ahatô ududugo nahiamo, ba tema lau nilaumô ! Tandraigo fazibo sitou."*	Keberanian (Keteguhan Hati)
Eu Eo (Pohon Eo)	*"Da ta'owuloi ita fefu ngafu geu. Da tafatunổ khôra hadia la zalua... ta'orahu lala wangerangera ha sambua."*	Keberanian (Kepemimpinan)
Seluruh Komunitas Pohon (Sinarikhi, Tuho, Berua, dll.)	*"Fefu wewe ba laku'ôi geu Awôni, ena'ô lô oroma ia ba bôi tefaudu khônia dania nga'ukhu zi'oli saukhu."*	Keberanian (Solidaritas/Persatuan)
Eu Awôni & Komunitas	*"Siwa luo siwa bongi watara... Ba me afuriata ba imane Balugu Luomewôna: 'Kẻ mesima môi khôu sa eu Awôni'."*	Keberanian (Ketahanan/Survival)
Kesetiaan Eo Awôni pada Martabat Diri.	*"Moroi adudu yawa mbanua Deteholi Ana'a ba wa'alawanô... Lô hedehede geu Eo Awoni. Abu si bai dôdônia."*	Kesetiaan (Integritas/Harga Diri)
Kesetiaan Eo (Pohon Eo) sebagai Sahabat.	*"Da ta'owuloi ita fefu ngafu geu... Da talau fahuhuo mangosara tôđô khô ndre talifuso. Bôi talau manô ha ya'ite si darua."*	Kesetiaan (Solidaritas Sahabat)
Kesetiaan Seluruh Ngafu Geu (Komunitas Pohon).	*"Me no lahalo wahasa-ra dôdô ba angetulania, ya'ia da'ô; wa labalugo Gawôni... Fefu wewe ba laku'ôi geu Awôni."*	Kesetiaan (Komitmen Bersama)
Kesetiaan pada Prinsip Persatuan.	*"Siwa luo siwa bongi watara... Fefu ngawalo geu si noa owulo la Leu zi lô hedehede."*	Kesetiaan (Keteguhan Hati)
Dedikasi Eo (Pohon Eo) sebagai Inisiator.	*"Ifazawa ia eu Eo môi mogaoni fefu ngafu ngawalô zina nô eu fao awô wewe ba du'u dánô."*	Dedikasi (Inisiatif/Kepemimpinan)
Rela Berkorban Menjadi Perisai Hidup.	*"Simane Eo ba isôsôwui yawa ba dete. Fefu wewe ba laku'ôi geu Awôni, ena'ô lô oroma ia ba bôi tefaudu khônia dania nga'ukhu zi'oli."*	Pengorbanan (Perlindungan)
Dedikasi Pohon-Pohon Besar dan Kuat.	*"Fefu geu sesolo ba sabe'e tanô bôtô oi zara latendro 'ô ira ba mboto dôla geu Awôni."*	Dedikasi (Ketahanan Kolektif)
Pengorbanan Menghadapi Penderitaan (Siwa Luo).	*"Me ziwa ma 'ôkhô itibo'ô sitou ba hiza fefu nga'u-khu zi 'ôli andrô saukhu sibai... No la'osimate fefu."*	Pengorbanan (Ketabahan)
Balugu Lölömatua	*"Lölömatua ba no khe sibai ia ba wamôzi nga'ukhu ni ogaso si'ôli si tobe-li gamagama fangona... delôgu gari fanôkhô."*	Keberanian (Inovasi & Pengetahuan)
Sindroi (Anak Bungsu)	*"Ifazawa ia be zinga ninania, môi 1'ombakha'o wa no aekhu gari delôgu andro bakha ba dô zôkha..."*	Keberanian (Integritas Moral)
Balugu Lölömatua	*"Be'e gamakhoita ba ndraononia ens vô bôi la che che mbalatu delôgu andrô, tobali fangôna."*	Keberanian (Kepemimpinan/Otoritas)
Buruti Sotora (Istri Lölömatua)	*"Onokhe goi ba wobewewo... Ba ngawalo na halôwo danga fenoso ba he famôzi ngawalô mbowoa tano le'uri."*	Keberanian (Etos Kerja)
Kesetiaan pada Profesi dan Keahlian.	*"Me no faoma so nekhenekhe dangara ba lô tosasa ire be wangalui soguna balazo ero ma ôkhô."*	Kesetiaan (Etos Kerja)

Kesetiaan Buruti Sotora (Istri).	*"Me rugi bawa wohelowo ba dano wamaigi naha nowi, to'omo Mbalugu Lôlômatua sotôi Buruti SOTÔRA da ta gahalô ba dáno."*	Kesetiaan (Pasangan/Keluarga)
Kesetiaan terhadap Amanah/Gamakhoita.	*"Be'e gamakhoita ba ndraononia ens vô bôi la che che mbalatu delôgu andrô, tobali fangôna."*	Kesetiaan (Kepatuhan Hukum Adat)
Kesetiaan dalam Menjaga Warisan (Delögu).	*"Ba wamazôkhizõkhi duada Balugu Lô-lomatua danga delõgunia ba itema i'a'aro' faoma furo 6."*	Kesetiaan (Integritas Karya)
Dedikasi Balugu Lölömatua sebagai Pandai Besi.	*"Tuada andre Lôlômatua ba no khe sibai ia ba wamôzi nga'ukhu ni ogaso si'ôli si tobe-li gamagama fangona so guna be niha..."*	Dedikasi (Karya & Sosial)
Rela Berkorban demi Kelangsungan Pangan.	*"Me noa okôli fefu ndru'u awo geu ba latunu. Ba lalau manaru fakhe, so tôlu lau no wa'ebolo nowira andrô."*	Pengorbanan (Tenaga & Waktu)
Dedikasi Buruti Sotora pada Kerajinan Tangan.	*"Onokhe goi ba wobewewo... bola mbago, ba fefu ngawalô dufo simane; tufo talale-ni'obakola ni'otawôla."*	Dedikasi (Keterampilan/Ekonomi)
Penerimaan Dampak Pengorbanan Akibat Kelalaian.	*"Hiza mbolô nowira si môi ira mamasi oi anô nô molô ba thawui gawu... ba tosasa sibai ira wa'alo'o balazo."*	Pengorbanan (Konsekuensi/Ketabahan)

Temuan Penelitian mengenai nilai keberanian, nilai kesetiaan, serta nilai Pengorbanan memberikan kontribusi nyata pada literatur pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Secara khusus, temuan memperluas cakupan teori Nugraha, (2019) dan Siregar dkk. (2020) dengan membuktikan kepahlawanan tradisional tidak harus bersifat individualistik, melainkan relasional. Hasil ini memperkuat argumen kearifan lokal bukan hanya sekadar artefak budaya masa lalu, tetapi metodologi pedagogis yang valid untuk membangun karakter integritas dan nasionalisme.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan terhadap ketujuh judul cerita dalam buku *Manömanö Nono Niha Auli Tetunõ,* terdapat kutipan teks narasi sebanyak 24 nilai keberanian, 28 nilai kesetian, 28 nilai berkorban, dan juga hasil wawancara kepada tiga orang informan, Penelitian ini menyimpulkan karakteristik kepahlawanan tradisional Nias berakar pada integrasi antara kekuatan moral dan juga ketaatan terhadap hukum adat *(Fondrakö*). Karakter pahlawan dalam budaya Nias tidak didefinisikan hanya melalui dominasi fisik semata, tetapi juga dapat melalui manifestasi nilai keberanian dalam mengakui kesalahan, kesetiaan terhadap konsensus bersama, dan juga nilai Pengorbanan demi keberlangsungan peradaban. Pola makna ini menunjukkan bahwa pahlawan tradisional Nias merupakan figur melalui integritasnya mampu memulihkan tatanan sosial yang retak. Dalam konteks sosial di era modern, implikasi nilai kepahlawanan lokal ini terbukti memiliki relevansi kuat dalam menjawab krisis moral serta tantangan global. Internalisasi nilai berani, setia, dan

berkorban secara nyata berimplikasi pada penguatan lima nilai karakter nasional, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Strategi pendidikan karakter berbasis pada kearifan lokal bukan sekadar upaya nostalgia budaya, tetapi juga sebuah benteng identitas yang memungkinkan generasi muda Nias tetap adaptif, tetap berintegritas dan juga memiliki jangkar etika yang kokoh di tengah arus perubahan zaman

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Z. (2015). *Kesetaraan Gender dan Emansipasi Perempuan dalam Pendidikan Islam*. *12*(01). https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/420

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 974–980. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394

Afif, A. (2010). *Leluhur Orang Nias dalam Cerita-cerita Lisan Nias*. *25*(1). http://e-journal.iainjambi.ac.id/index.php/kontekstualita/article/view/10

Arifin, Z. (2017). *Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian*. *2*(1). https://doi.org/10.31949/th.v2i1.571

Budiman, A., & Sukmana, E. (2025). *Citra Pahlawan Dalam Tokoh Cerita Rakyat "Ciung Wanara" dan Relevansinya Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah*. *10*. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32948

Damono, S. D. (2011). Pengarang, Karya Sastra dan Pembaca. *Lingua: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, *1*(1). https://doi.org/10.18860/ling.v1i1.540

Dwipayana, I. K. A. (2023). *Humanisasi Melalui Pembelajaran Sastra Lisan Dalam Perspektif Tri Hita Karana: Kajian Etnopedagogik*. *3*(1). https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/view/3367

Ervin, R., & Nurdin. (2024). *Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal*. Edited by Baderiah, Baderiah, Eureka Media Aksara,

Hetarion, B. D. S., Hetarion, Y., & Makaruku, V. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Cuci Negeri dalam Pembelajaran IPS. *JTP - JurnalTeknologiPendidikan*,*22*(1),1–https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15328

Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat sebagai Perancah Pendidikan Karakter (Folklore Teaching Materials as a Character Education Scaffold). *Indonesian Language Education and Literature*, *6*(2), 351. https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8778

Mislikhah, S. (2020). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. https://doi.org/10.36835/falasifa.v11i2.368

Misnawati, M., Poerwadi, P., & Meta Rosia, F. (2020). Struktur Dasar Sastra LisanDeder.*Pedagogik:JurnalPendidikan*,*15*(2). https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i2.1460

Nasution, H. F. (2016). *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*. https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721

Nugraha, M. T. (2019). Rekonsiliasi nilai-nilai kepahlawanan serta internalisasinya dalam pendidikan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 241. https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2371

Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *9*(1), 65–75. https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555

Sari, D. R., Martono, H., & Wartiningsih, A. (2016). *Nilai-Nilai Kepahlawanan Dalam Novel Aku Bukan Jamilah Karya Robert Juki Ardi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK). https://doi.org/10.26418/jppk.v5i2.13812

Sihombing, L. (2024). Kajian Ekologi Sastra Lisan Dalam Cerita Rakyat Aek Sipanggolu di Kabupaten Humbang Hasundutan. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, *1*(1), 7. https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i2.2315

Simanjuntak, M. M. (2021). Analisis Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Mado-Mado Nias. *Kode :Jurnal Bahasa*, *10*(4). https://doi.org/10.24114/kjb.v10i4.30770

Siregar, E. P., Ndururu, I. E. M., & Telaumbanua, S. (2020). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Nias dan Potensinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra di SMA. *Kode:Jurnal Bahasa*,*9*(4). https://doi.org/10.24114/kjb.v9i4.22059

Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, *1*(1). https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suntini, S., Hanifah, I., & Dewi, F. I. (2025). Pengenalan Cerita Rakyat Kabupaten Kuningan Sebagai Warisan Budaya Bangsa di Sekolah Dasar Aisyah Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Sosial*, *2*(4), 3500–3506. https://doi.org/10.59837/st8x8z85

Syarif, E., Evita., Putri, R. H., & Tripaldi, A. (2024) *Transformasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Karakter.* Cetakan Pertama : 2024 . CV. Eureka Media Aksara.

Trisnasasti, A. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara. *Journal of Language Learning and Research (JOLLAR)*, *4*(2), 99–106. https://doi.org/10.22236/jollar.v3i2.7405

Ulum, F. (2026). Representasi Nilai Budaya dalam Animasi Fabel "Pada Zaman Dahulu" Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Anak. *S1 thesis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. https://eprints.untirta.ac.id/57891/*

Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan EvaluasiPendidikan*, *5*(2), 198–211. https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236

Wiyanda Vera Nurfajriani, M. W. I. (2024). *Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.13929272**.**

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 573-583
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Implementasi Pembelajaran Sejarah berbasis Tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme pada Materi Pendudukan Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang

Silvia Rahma Syaffira[1*], Hany Nurpratiwi[2]
silvisyafira@students.unnes.ac.id[1*], hanynp@mail.unnes.ac.id[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Sejarah
[1,2]Universitas Negeri Semarang

Received: 24 05 2026. Revised: 06 06 2026. Accepted: 12 06 2026.

Abstract : This study aims to examine the implementation of character-based history learning, Mgr. Albertus Soegijapranata SJ, in instilling nationalistic values on the topic of the Japanese Occupation among eleventh-grade students at SMA Negeri 13 Semarang. This study used a descriptive qualitative approach, with data collected through in-depth interviews, classroom observations, and documentation. The subjects included one history teacher and eleventh-grade students. The results indicate that character-based history learning, centered on Soegijapranata, is effective in conveying the idea that nationalism transcends religious and ethnic boundaries. Students demonstrated the ability to identify nationalistic values such as tolerance, unity, discipline, and patriotism, and connect these values to concrete behaviors in their school environment. Furthermore, this learning approach also encouraged the development of students' critical thinking skills, enabling them to actively analyze and verify historical information from various sources. This study concludes that character-based history learning has great potential as a holistic character education strategy and needs to be continuously strengthened in the high school history curriculum.

Keywords : History learning, Soegijapranata, Nationalism.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pembelajaran sejarah berbasis tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme pada topik Pendudukan Jepang di kalangan siswa kelas XI SMA Negeri 13 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini meliputi satu guru sejarah dan siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis tokoh, yang berpusat pada tokoh Soegijapranata efektif dalam menyampaikan gagasan bahwa nasionalisme melampaui batas agama dan etnis. Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai nasionalisme seperti toleransi, persatuan, disiplin, dan cinta tanah air, serta menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan perilaku konkret di lingkungan sekolah mereka. Selain itu, pendekatan pembelajaran ini juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa untuk aktif menganalisis dan

How to cite: Syaffira, S. R., & Nurpratiwi, H. (2026). Implementasi Pembelajaran Sejarah berbasis Tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme pada Materi Pendudukan Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 13 Semarang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 573-583.
Copyright © 2026 Silvia Rahma Syaffira, Hany Nurpratiwi
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

memverifikasi informasi sejarah dari berbagai sumber. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis karakter memiliki potensi besar sebagai strategi pendidikan karakter holistik dan perlu terus diperkuat dalam kurikulum sejarah sekolah menengah atas.

Kata Kunci : Pembelajaran sejarah, Soegijapranata, Nasionalisme.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dalam pendidikan nasional merupakan pelajaran yang sangat penting berhubungan dengan peristiwa masa lalu yang telah terjadi. Pembelajaran sejarah tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang berbagai peristiwa bersejarah masa lalu kepada para peserta didik kelas tetapi juga secara efektif membentuk peserta didik untuk memiliki kesadaran kebangsaan dan memiliki nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Siswa dalam proses pembelajarannya akan mengembangkan wawasan sejak komprehensif dan berkelanjutan dengan baik hal ini terjadi karena adanya pengalaman kolektif bangsa Indonesia dari masa ke masa serta nilai-nilai perjuangan para pahlawan nasional yang telah membentuk identitas nasional secara utuh dan berkelanjutan hingga saat ini. Di tingkat pendidikan formal yang berada di sekolah-sekolah Indonesia dalam hal pembelajaran sejarah mempunyai keterikatan erat dan saling melengkapi dengan program pendidikan yang lainnya seperti karakter yang secara konsisten menumbuhkan sikap kebangsaan serta semangat yang menunjukkan patriotik nasionalisme pada generasi muda di era globalisasi sekarang ini. Kali ini sejalan dengan (Ratnasari et al., 2023) dalam penelitiannya peserta didik dalam pembelajaran sejarah sangat berperan dalam menumbuhkan karakter serta pembentukan peradaban dari bangsa yang bermartabat dan juga akan menumbuhkan rasa kebangsaan.

Nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai peristiwa sejarah ini menjadikan pembelajaran sejarah memiliki potensi besar dalam membentuk sikap nasionalisme siswa. Secara konseptual, (Jingga Pramesti Pujianingsih et al., 2024) mengartikan nasionalisme sebagai rasa cinta terhadap bangsa yang berakar pada kesadaran kolektif untuk membangun dan mempertahankan kedaulatan negara demi tercapainya tujuan nasional. Sedangkan menurut Anthony D. Smith dalam (Dewi Quraisyin et al., 2023), nasionalisme terdiri dari lima unsur, yakni proses pembentukan bangsa, kesadaran memiliki, penggunaan simbol dan bahasa, gerakan sosial-politik, hingga ideologi yang mengikat masyarakat dalam satu identitas kolektif. Jika diterapkan pada sekolah, nilai dan simbol tersebut dapat dilihat dari pakem sekolah, seperti memakai seragam dan patuh pada tata tertib setiap saat serta pelaksanaan kegiatan upacara bendera (Yasin, 2025). Akan tetapi, ketika masih dijumpai siswa yang datang terlambat ke

upacara, enggan memakai atribut lengkap, atau melanggar tata tertib sekolah, maka situasi ini memperlihatkan bahwa nilai serta simbol tersebut belum terinternalisasi dalam diri siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, Ki Hadjar Dewantara berpandangan bahwa pendidikan berperan dalam menyemai moralitas bangsa melalui praktik pembiasaan dan keteladanan yang memperkuat nilai-nilai kebangsaan. Pendidikan juga menjadi tempat-tempat strategis dalam merawat dan menyebarkan semangat nasionalisme dalam menghadapi fenomena globalisasi dan bencana mental kolonialisme asing yang masih menyangkut nilai-nilai budaya bangsa (Satyadharma, 2025). Maka dari itu, penanaman nilai nasionalisme dalam pembelajaran sejarah menjadi semakin penting ketika dihadapkan pada tantangan perkembangan zaman. Kondisi tersebut dapat memengaruhi cara generasi muda memandang identitas kebangsaan dan sejarah bangsanya sendiri. Pembelajaran sejarah diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman bangsa pada masa lalu sehingga peserta didik dapat mengambil nilai dan pelajaran dari setiap peristiwa sejarah yang dipelajari (Akhmadiyanto & Hanif, 2023). Siswa dapat mempelajari sikap, nilai, serta karakter yang ditunjukkan para tokoh dalam menghadapi berbagai situasi pada masa lalu. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bagi peserta didik dalam memahami makna perjuangan dan tanggung jawab sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Pembelajaran sejarah memungkinkan guru menghadirkan teladan dari para pahlawan dan tokoh bangsa sehingga siswa dapat mengambil pelajaran dari sikap dan karakter yang ditunjukkan dalam perjalanan sejarah Indonesia (Tri Hapsari Harahap et al., 2022). Salah satu materi yang memiliki nilai penting dalam pembelajaran sejarah Indonesia adalah masa pendudukan Jepang. Periode ini menjadi bagian penting dalam perjalanan bangsa karena menghadirkan berbagai dinamika sosial, politik, dan pendidikan yang memengaruhi kesadaran nasional masyarakat Indonesia. Kebijakan yang diterapkan Jepang memang membawa berbagai tekanan dan penderitaan bagi masyarakat. Pada sisi lain, pengalaman tersebut juga memunculkan semangat perjuangan dan kesadaran nasional di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Kebijakan pendidikan pada masa pendudukan Jepang pada awalnya bertujuan untuk mendukung kepentingan perang Jepang, tetapi dalam perkembangannya justru ikut mendorong tumbuhnya kesadaran nasional di kalangan pemuda Indonesia (Lira, 2024). Pemahaman terhadap materi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat bagaimana pengalaman sejarah dapat membentuk kesadaran kebangsaan masyarakat Indonesia.

Upaya menanamkan nilai nasionalisme dalam pembelajaran sejarah dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, salah satunya melalui

pembelajaran berbasis tokoh sejarah seperti Mgr. Albertus Soegijapranata yang dikenal dengan semboyannya "100% Katolik, 100% Indonesia" sebagai teladan semangat kebangsaan. Pendekatan ini secara khusus bertujuan untuk menanamkan nilai nasionalisme berupa rasa bangga berbangsa serta ketaatan terhadap aturan dan hukum, seperti dengan selalu mengikuti upacara bendera setiap Senin pagi dan menjaga disiplin tinggi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah. Dalam konteks sejarah Indonesia, Mgr. Albertus Soegijapranata SJ merupakan salah satu tokoh yang memiliki kontribusi penting dalam perjuangan bangsa. Pemikiran dan sikapnya mencerminkan upaya memperjuangkan persatuan bangsa serta menegaskan pentingnya kesadaran nasional dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Pada perjalanan sejarah Indonesia, berbagai kebijakan politik dan sistem pendidikan pada masa pendudukan Jepang juga turut memunculkan kesadaran baru di kalangan masyarakat serta membangkitkan semangat untuk mewujudkan kemerdekaan bangsa. Atas dasar tersebut, pembelajaran sejarah yang menghadirkan tokoh sebagai sumber belajar memungkinkan siswa memahami nilai nasionalisme melalui keteladanan tokoh sejarah (Budaya et al., 2026). Pada pembelajaran sejarah di tingkat SMA, sosok Albertus Soegijapranata dapat menjadi sumber belajar yang inspiratif pada materi Pendudukan Jepang di kelas XI, khususnya dalam memahami dampak eksploitasi Jepang seperti romusha dan kerja paksa terhadap kehidupan masyarakat. Pendekatan pembelajaran sejarah berbasis tokoh ini memungkinkan guru tidak hanya menjelaskan peristiwa sejarah, tetapi juga mengajak siswa melihat bagaimana tokoh tersebut merespons situasi tersebut. Melalui sikap Soegijapranata yang mengkritik propaganda Jepang, membela kemanusiaan, dan mendukung semangat kemerdekaan, siswa dapat menelaah nilai-nilai kepedulian sosial, keberanian moral, serta nasionalisme.

Penggunaan tokoh-tokoh pergerakan nasional dalam pembelajaran sejarah bahkan terbukti mampu menumbuhkan sikap nasionalisme peserta didik melalui pemahaman terhadap nilai perjuangan yang diwariskan para tokoh tersebut (Novrianto et al., 2024). Pengalaman Soegijapranata dalam memperjuangkan martabat rakyat, menjaga persatuan, serta menegaskan identitas “100% Katolik, 100% Indonesia” dapat dijadikan bahan diskusi, studi kasus, maupun refleksi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai perjuangan yang relevan dengan kehidupan mereka sebagai generasi muda. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah memiliki peran dalam menumbuhkan nilai nasionalisme pada peserta didik. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi efektivitas penanaman nilai kebangsaan.

Penelitian (Rusli, 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali belum menghadirkan metode yang menarik dan relevan bagi siswa, sehingga implementasinya masih terbatas pada penyampaian wawasan kebangsaan. Keadaan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan nilai perjuangan secara lebih kontekstual dalam proses pembelajaran sejarah. Metode pembelajaran semacam ini tak hanya mengikis minat dan partisipasi siswa, namun juga menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah gagal menanamkan makna nilai nasionalisme secara efektif (Naredi et al., 2022). Kenyataan di lapangan memperlihatkan permasalahan ini dengan masih banyaknya siswa yang kurang tertib dan merasa bertanggung jawab, seperti terlambat saat upacara bendera, tidak mengenakan atribut lengkap, dan melanggar aturan sekolah. Fenomena ini menunjukkan bahwa nilai-nilai nasionalisme, yang seharusnya tertanam kuat dalam diri siswa melalui pelajaran sejarah, belum sepenuhnya meresap dan hanya dipahami sebatas konsep belaka. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memaknai sejarah sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Pembelajaran yang berlangsung hanya menghasilkan pemahaman yang dangkal, di mana siswa sekadar mengingat fakta tanpa mampu merefleksikan nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan fenomena tersebut, muncul beberapa pertanyaan terutama mengenai bagaimana penanaman nilai nasionalisme yang dilakukan melalui pembelajaran sejarah berbasis tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ pada materi pendudukan Jepang, serta bagaimana kaitannya dengan pembentukan sikap siswa di SMA Negeri 13 Semarang. Selain itu, penting juga untuk melihat bagaimana respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam hal peningkatan fokus dan partisipasi belajar mereka, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis tokoh dalam pembelajaran sejarah. Dari penelitian ini terdapat adanya kebaruan karena menempatkan tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata SJ sebagai sumber pembelajaran, khususnya pada materi pendudukan Jepang, yang tidak hanya menekankan pemahaman peristiwa seperti romusha dan kebijakan Jepang, tetapi juga menyoroti nilai perjuangan tokoh sebagai sarana pembentukan karakter dan nasionalisme peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pembelajaran sejarah dalam menanamkan nilai nasionalisme pada siswa. Penelitian ini bersifat deskriptif, karena peneliti tidak melakukan manipulasi ataupun perlakuan tertentu terhadap objek penelitian. Seluruh proses dan peristiwa diamati sebagaimana

adanya dalam kondisi alami, sehingga data yang diperoleh benar-benar merefleksikan situasi nyata di lapangan. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi isu yang tak sebatas luaran akademis, melainkan berfokus pada dinamika dan realitas sosial dalam pengajaran sejarah, terutama menyangkut implementasi nilai nasionalisme yang belum maksimal, tampak dari kurangnya kedisiplinan, kepatuhan pada aturan, serta minimnya partisipasi dalam kegiatan berkebangsaan. Oleh sebab itu, metode kualitatif deskriptif ini dinilai memadai untuk mendeskripsikan secara menyeluruh dinamika pembelajaran dan mengungkap berbagai persoalan konkret yang terjadi di lingkungan sekolah, khususnya di SMA Negeri 13 Semarang sebagai lokasi penelitian. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei, dengan subjek penelitian yang meliputi guru sejarah dan siswa kelas XI. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dapat diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif adalah sebuah kualitas yang diberikan pada data agar hasil penelitian tersebut dapat dipercaya. Dengan demikian, agar data yang diperoleh memiliki integritas, maka digunakan beberapa teknik, salah satunya triangulasi. (Fitrianah, 2024) mengemukakan triangulasi adalah teknik memverifikasi reliabilitas data dengan membandingkan data yang sama dari berbagai sumber, teknik, dan waktu pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan triangulasi data dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Melalui triangulasi tersebut, diharapkan data yang diperoleh mempunyai kredibilitas dan dapat memberi gambaran secara lebih luas mengenai fenomena yang diteliti. Setelah data dinyatakan mempunyai kredibilitas, kemudian akan dianalisis dengan langkah-langkah pengolahan data, agar dapat menghasilkan sebuah temuan studi yang bermakna dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif dengan langkah-langkahnya meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam dengan satu guru sejarah dan lima siswa kelas XI di SMA Negeri 13 Semarang yang mengikuti pembelajaran materi pendudukan Jepang. Data yang terkumpul menggambarkan bagaimana pembelajaran sejarah berbasis tokoh direncanakan dan dilaksanakan serta bagaimana dampaknya dirasakan secara langsung oleh siswa. Kredibilitas penelitian ini diperkuat melalui informasi yang diperoleh dari guru sejarah mengenai penggunaan tokoh Mgr. Albertus Soegijapranata sebagai media penanaman nilai nasionalisme yang didukung oleh pernyataan siswa yang mengaku lebih

memahami nilai nasionalisme melalui keteladanan tokoh tersebut. Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan konsistensi bahwa guru menggunakan pendekatan kontekstual, keteladanan tokoh dan diskusi reflektif dalam pembelajaran dengan memperlihatkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai nasionalisme serta mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan terdapat benang merah yang kuat antara strategi guru dalam menyampaikan materi dengan respons afektif dan kognitif siswa terhadap tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam pembelajaran. Temuan ini tidak hanya mencakup aspek pedagogis tetapi juga menyentuh dimensi pembentukan nilai yang lebih dalam. Alih-alih langsung masuk ke topik pendudukan Jepang seperti yang lazim disajikan dalam buku paket guru memilih untuk membangun konteks terlebih dahulu dengan memaparkan latar belakang Jepang sebagai negara yang awalnya tertutup sebelum menjadi kekuatan global. Kesenjangan antara apa yang tersedia di buku teks dengan apa yang dibutuhkan siswa untuk benar-benar memahami sejarah inilah yang mendorong guru merumuskan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyeluruh. Penggunaan video kemajuan teknologi Jepang serta PowerPoint menjadi alat bantu yang dipilih secara sadar untuk menjembatani ketertarikan siswa dengan kedalaman materi.

Tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam pembelajaran tidak terbatas pada figur nasional yang populer melainkan mencakup tokoh kedaerahan seperti Kariadi, Wongsonegoro dan Soegijapranata yang memiliki akar historis kuat di Semarang. Mgr. Albertus Soegijapranata menjadi tokoh yang paling menonjol dalam temuan penelitian ini karena prinsipnya yang lintas golongan berhasil menyentuh kesadaran siswa secara personal. Salah satu siswa bernama Senandra merefleksikan pemahamannya dengan menyatakan bahwa Soegijapranata mengajarkan nilai *"100% Katolik dan 100% Indonesia, dalam artian memperjuangkan bangsa Indonesia... itu salah satu langkah yang bagus."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menerima informasi biografis tetapi mampu menginterpretasikan makna di balik tindakan tokoh tersebut dalam konteks kemajemukan bangsa Indonesia. Keberhasilan guru menghadirkan tokoh lokal dengan relevansi nilai universal ini menjadi salah satu temuan paling bermakna dalam penelitian ini. Siswa menunjukkan pola respons yang beragam namun secara umum pada satu kesimpulan bahwa pembelajaran lebih hidup dan bermakna ketika ada tokoh yang menjadi pusat narasi. Guru sendiri menggambarkan bagaimana pertanyaan situasional yang diberikan kepada siswa seperti skenario menjadi perangkat desa di masa romusha berhasil membangkitkan refleksi moral yang otentik.

Nilai-nilai nasionalisme yang berhasil diidentifikasi siswa dari pembelajaran ini meliputi cinta tanah air, kedisiplinan, penghargaan terhadap perbedaan dan semangat mempertahankan kemerdekaan. Nilai-nilai tersebut tidak hanya berhenti sebagai pemahaman konseptual tetapi juga diterjemahkan siswa ke dalam perilaku konkret seperti menaati aturan sekolah dan mengikuti upacara bendera. Kemampuan berpikir kritis menjadi temuan tambahan yang tidak kalah penting dalam penelitian ini. Hampir seluruh siswa yang diwawancarai mengaku secara aktif mempertanyakan informasi yang disampaikan guru dan kemudian mencari klarifikasi secara mandiri melalui internet maupun sumber tertulis lainnya. Sikap ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis tokoh tidak hanya menstimulasi dimensi afektif siswa tetapi juga mendorong mereka untuk bersikap kritis terhadap narasi sejarah yang mereka terima. Keberanian untuk mempertanyakan dan memverifikasi informasi merupakan tanda bahwa proses belajar telah melampaui sekadar transfer pengetahuan menuju pembentukan kesadaran historis yang lebih mandiri dan reflektif.

Penggunaan media video yang interaktif terbukti mampu memantik rasa ingin tahu siswa sebelum narasi tokoh-tokoh sejarah diperkenalkan secara tapi sistematis. Dengan begitu siswa tidak hanya sekedar meningkatkan keterlibatan emosional tetapi juga memperkuat landasan kognitif untuk mencerna kompleksitas peristiwa sejarah (Aderoben et al., 2024). Siswa seperti senanda menegaskan bahwa tokoh ini mengajarkan pentingnya memiliki prinsip yang kuat demi keberlangsungan bangsa. Pembelajaran berbasis tokoh dengan figur lokal seperti soegijapranata terbukti efektif sebagai medium transmisi nilai kebangsaan karena menyediakan contoh konkret yang dapat dimaknai siswa secara personal dan emosional. Respons siswa terhadap pembelajaran ini juga menunjukkan tumbuhnya kemampuan berpikir kritis. Sikap ini mencerminkan bahwa pembelajaran tidak hanya menghasilkan pemahaman faktual tetapi juga mendorong siswa bersikap aktif dalam memaknai narasi sejarah. Kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran sejarah merupakan indikator keberhasilan pendidikan sejarah yang bermakna karena mendorong siswa untuk tidak menjadi konsumen pasif atas narasi yang ada (Maulana et al., 2025). Proses verifikasi mandiri yang dilakukan siswa juga menandai tumbuhnya kesadaran bahwa sejarah adalah konstruksi yang perlu dikaji secara kritis bukan sekadar kumpulan fakta yang dihafalkan.

Efektivitas pembelajaran berbasis tokoh dalam menumbuhkan nasionalisme semakin nyata ketika siswa mampu mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari dengan perilaku konkret dalam kehidupan sekolah sehari-hari. Beberapa siswa menyebut tindakan seperti berangkat tepat waktu, menaati aturan sekolah, dan mengikuti upacara bendera sebagai ekspresi

nasionalisme yang terinspirasi dari keteladanan Soegijapranata. Guru sendiri mengakui bahwa meskipun perubahan perilaku tidak selalu terlihat secara langsung evaluasi soal dan diskusi kelompok menjadi alat ukur yang efektif untuk mendeteksi internalisasi nilai tersebut. Pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan tokoh inspiratif dengan instrumen evaluasi yang tepat mampu menanamkan nilai karakter secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran berbasis hafalan semata (Prasetyo et al., 2025). Hal ini mempertegas bahwa pendekatan berbasis tokoh bukan sekadar strategi pedagogis melainkan juga instrumen pembentukan karakter bangsa yang sistematis dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Pembelajaran sejarah berbasis tokoh di SMA Negeri 13 Semarang, khususnya melalui figur Mgr. Albertus Soegijapranata, terbukti efektif dalam menumbuhkan nilai nasionalisme pada siswa kelas XI dalam materi pendudukan Jepang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa memahami dan merefleksikan nilai nasionalisme dalam kehidupan sekolah seperti menaati tata tertib, mengikuti upacara bendera dan menunjukkan sikap tanggung jawab. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tokoh tidak hanya berpengaruh pada aspek afektif tetapi turut mendorong kemampuan berpikir kritis siswa ditunjukkan melalui aktif bertanya, berdiskusi dan memverifikasi informasi sejarah melalui berbagai sumber. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah secara kronologis, tetapi juga mampu menangkap makna perjuangan, sikap kemanusiaan, serta semangat kebangsaan yang ditunjukkan oleh Soegijapranata pada masa pendudukan Jepang. Hal ini membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran dengan mampu mengidentifikasi berbagai nilai nasionalisme, seperti toleransi, persatuan, tanggung jawab, dan cinta tanah air, kemudian mengaitkannya dengan perilaku nyata di lingkungan sekolah maupun kehidupan bermasyarakat. Selain menumbuhkan sikap nasionalisme, pembelajaran berbasis tokoh juga memberikan dampak pada berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Mereka tidak lagi menerima informasi sejarah secara pasif, melainkan mulai aktif membandingkan, menganalisis, dan memverifikasi informasi dari berbagai sumber sejarah yang digunakan selama proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Aderoben, A., Darmawan, W., & Saripudin, D. (2024). Peran Empati dalam Pengajaran

Sejarah: Tinjauan Literatur. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 132–151. https://doi.org/10.3729/cetta.v7i1.3128

Aini, W. N. (2022). Pembentukan Sikap Nasionalisme Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah Perhimpunan Indonesia. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, *2*(2), 85–99. https://doi.org/10.22437/jejak.v2i2.24635

Akhmadiyanto, S., & Hanif, M. (2023). Pembelajaran Sejarah Indonesia: Membangun Wawasan Kebangsaan dan Sikap Nasionalisme Siswa MAN 1 Banyumas. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, *6*(2), 83–106. https://doi.org/10.59027/alisyraq.v6i2.339

Budaya, S., Madiun, S. B., Nango, M., & Reoesminingsih, E. (2026). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter Nasionalisme Siswa (Studi Multi Situs di SMA Negeri 2 Madiun dan SMA Katolik*. *32*, 151–164. https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2951

Dedy Firman Maulana, Firda Aulia, Ika Nafiani, Kartika Kurnia Eka W., & Hany Nurpratiwi. (2023). Manusia Sebagai Pelaku Sejarah (Studi Kasus: Peran Mahasiswa dalam Runtuhnya Orde Baru). *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, *2*(2), 69–77. https://doi.org/10.58192/populer.v2i2.849

Dewi Quraisyin, S., Ummu Sovia, Sri Harini Ekowati, & Zainal Rafli. (2023). Membangun karakter nasionalisme pada siswa melalui novel Lingkar Tanah Lingkar Air karangan Ahmad Tohari. *Franconesia*, *2*(1), 49–55. https://doi.org/10.21009/franconesia.21.6

Fitrianah, R. D. (2024). Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Tradisi Tabot pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Negeri. *Indonesian Journal of Character Education Studies*, *1*(2), 95–106. https://doi.org/10.64420/ijces.v1i2.191

Jingga Pramesti Pujianingsih, Raditya Bagus Jati Wibowo, Rizqan Rusnamba Prandika, & Endrise Septina Rawanoko. (2024). Peranan Upacara Bendera Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *3*(1), 23–36. https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i1.520

Komar, K., & Hainun, R. (2024). Implementasi Sikap Nasionalisme melalui Pembelajaran PKN di SMA N 1 Sungai Are Kabupaten Oku Selatan Tahun 2022/2023. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (JUPANK)*, *4*(1), 468–476. https://doi.org/10.36085/jupank.v4i1.5049

Lira, R. A. (2024). Pendidikan Masa Pendudukan Jepang: Studi pada Pendidikan Militer Pasukan Pembela Tanah Air. *Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, *8*(3), 442–441.

https://doi.org/10.29408/fhs.v8i3.27247

Maulana, R. R., Hanifah, Z. M., Artianti, L. N., Miftahurriqi, A., & Solihat, I. (2025). Peran Pendidikan Sejarah Terhadap Nasionalisme dan Patriotisme Siswa SMA: Suatu SLR. *Jurnal Artefak, 12*(2), 435–456. http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i2.22153

Naredi, H., Haqien, D., Ruslan, A., Nelsusmena, N., & Erlangga, G. (2022). Pembelajaran Sejarah Abad 21 dalam Menunjang Kompetensi Komunikasi dan Rasa Nasionalisme Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, *7*(3), 762. https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1065

Novrianto, M. I., Sayono, J., & Ridhoi, R. (2024). Penggunaan Media Film Tokoh-Tokoh Pergerakan Nasional Untuk Menanamkan Sikap Nasionalisme Melalui Pembelajaran Sejarah di Kelas XI Madrasah Aliyah (MA) Ibadurrochman Malang. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, *10*(1), 37–57. https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v10i1.24014

Prasetyo, O., Anis, M., Usman, Z. A., Sutrisno, I. H., & Usman. (2025). Nandong Simeulue: Rekonstruksi Dinamika Tradisi Lisan dan Relevansinya dalam Pembelajaran Sejarah SMA. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Pendidikan*. https://doi.org/10.33059/jsnbl.v12i2.12501

Ratnasari, A., Jamil, & Sainal A. (2023). Peranan Guru Sejarah Dalam Pembentukan Karakter Nasionalisme Di Sma Al – Khairiyah Samarinda. *Amarthapura: Historical Studies Journal*, *2*(1), 56–62. https://doi.org/10.30872/amt.v2i1.1649

Rusli, S. A. A. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa Pada Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Bengkalis *Kata kunci: 17*(2), 123–139. https://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/akademika/article/view/317

Satyadharma, M. (2025). Internalisasi Karakter Nasionalisme dan Semangat Kebangsaan (Pembiasaan pada Upacara Bendera di SD Negeri 6 Wawonii Utara). *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 36–48. https://doi.org/10.53090/j.linear.v9i1.904

Tri Hapsari Harahap, W., Br, E., Banjarnahor, L., & Tanjung, Y. (2022). *Peran Pembelajaran Sejarah Membentuk Karakter Siswa (Studi Kasus SMA Mulia Pratama)* (Vol. 5, Number 2). https://doi.org/10.30743/best.v5i2.6209

Yasin, N. A. (2025). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Upacara Bendera di Sekolah Dasar. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 1–12. https://doi.org/10.35912/jahidik.v5i1.4970

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 584-594
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Nilai Kepahlawanan Tokoh dalam Cerita Rakyat Nias serta Implikasinya pada Pembelajaran sebagai Penguatan Pendidikan Karakter

Jaka Kristiani Gea[1*], Mastawati Ndruru[2], Arozatulo Bawamenewi[3], Noveri Amal Jaya Harefa[4]
irajaka97@gmail.com[1*], mastawatindruru@unias.ac.id[2] , arozatulobawamenewi@unias.ac.id[3], noveriharefa@gmail.com[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
[1,2,3,4]Universitas Nias

Received: 15 05 2026. Revised: 07 06 2026. Accepted: 13 06 2026.

Abstract : This study aims to describe the heroic values of characters in Nias folktales and their implications for learning as a means of strengthening character education. This research was conducted at the Nias Heritage Museum using a qualitative content analysis approach. The research phase included data collection through documentation and interviews. The results revealed that Nias folktales contain heroic values such as strength, courage, perseverance, responsibility, peace, leadership, exemplary behavior, and hard work. These values are reflected in the characters' attitudes and actions in facing life's problems and challenges. The implications of this research indicate that heroic values in Nias folktales can be integrated into learning to strengthen students' character education, allowing Nias folktales to serve as relevant and contextual learning resources.

Keywords : Heroic Values, Nias Folktales, Character Education.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai kepahlawanan tokoh dalam cerita rakyat Nias serta implikasinya pada pembelajaran sebagai penguatan pendidikan karakter. Penelitian ini dilaksanakan di Museum Pusaka Nias dengan menggunakan pendekatan kualitatif jenis analisis isi. Tahap penelitian meliputi pengumpulan data melalui dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa cerita rakyat Nias mengandung nilai kepahlawanan berupa kekuatan, keberanian, pantang menyerah, tanggung jawab, perdamaian, kepemimpinan, keteladanan, pekerja keras. Nilai-nilai tersebut tercermin dalam sikap dan tindakan tokoh dalam menghadapi permasalahan dan tantangan kehidupan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa nilai kepahlawanan dalam cerita rakyat Nias dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai upaya penguatan pendidikan karakter peserta didik sehingga cerita rakyat Nias dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang relevan dan konteksual.

Kata Kunci : Nilai Kepahlawanan, Cerita Rakyat Nias, Pendidikan Karakter.

How to cite: Gea,, J. K., Ndruru, M., Bawamenewi, A., & Harefa, N. A. J. (2026). Nilai Kepahlawanan Tokoh dalam Cerita Rakyat Nias serta Implikasinya pada Pembelajaran sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 584-594.
Copyright © 2026 Jaka Kristiani Gea, Mastawati Ndruru, Arozatulo Bawamenewi, Noveri Amal Jaya Harefa
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Sastra secara umum dapat dipahami sebagai hasil karya manusia yang lahir dari olah pikir, perasaan dan imajinasi yang diungkapkan melalui bahasa yang indah dan bermakna. karya sastra juga berfungsi sebagai tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi menjadi medium ekspresi yang mencerminkan pandangan hidup, pengalaman batin serta respon pengarang terhadap realitas sosial dan budaya. sastra memiliki fungsi yang strategis dan edukatif khususnya dalam pembentukan karakter dan pengembangan kepekaan sosial, meneladani nilai-nilai positif yang direpresentasikan oleh tokoh dan peristiwa dalam cerita. Salah satu bentuk sastra yang memiliki kedekatan dengan kehidupan masyarakat adalah cerita rakyat. Cerita rakyat sebagai warisan budaya lisan yang mengandung nilai-nilai kehidupan dan mencerminkan identitas masyarakatnya (Sindi, Helmi, 2023). Cerita rakyat berkembang diberbagai daerah di Indonesia dengan kekhasan sesuai latar belakang sosial dan budaya masyarakat pendukungnya. Salah satunya adalah cerita rakyat Nias yang menjadi bagian dari tradisi lisan dan mencerminkan nilai-nilai kehidupan yang didalamnya mengandung nilai karakter seperti religuitas, kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian sosial (Siregar dkk, 2020).

Beberapa cerita rakyat Nias yang berkembang dalam tradisi lisan masyarakat mengandung nilai kepahlawanan. Cerita tersebut antara lain, *Laowõmaru, Gõndru Sawai Anaa Ba Latitia Sõrõmi, Balõgaõti, Dima Ba Kafalõ Aya Duha, Aweda Rai-rai, Buaduho Sabõlõ Tõla.* Dalam cerita rakyat Nias umumnya mengandung nilai kepahlawanan melalui tokoh yang merepresentasikan pandangan hidup masyarakat Nias di masa lampau. Kepahlawanan ini tidak hanya ditunjukkan pada kekuatan fisik tetapi melalui sikap moral dan sosial yang menjiwai kehidupan bermasyarakat. Di kepulauan Nias tradisi lisan menghasilkan banyak cerita rakyat yang kaya makna. Tetapi pemanfaatannya sebagai sumber belajar dikelas masih terbatas dan cenderung kalah oleh bahan ajar yang populer. Penelusuran awal peneliti terhadap sumber belajar Bahasa Indonesia serta wawancara pendahuluan dengan pengelola Museum Pusaka Nias dan masyarakat menunjukkan bahwa cerita rakyat Nias lebih sering diposisikan sebagai pengetahuan budaya belum konsisten diintegrasikan sebagai bahan ajar untuk menguatkan pendidikan karakter.

Pada saat yang sama, penguatan pendidikan karakter menuntut sumber belajar yang dekat dengan konteks budaya peserta didik agar nilai-nilai mudah dipahami dan dihayati. Cerita rakyat Nias berpotensi menjadi sumber belajar kontekstual untuk mendukung penguatan pendidikan karakter terutama ketika nilai dalam cerita diolah melalui kegiatan

apresiasi sastra, diskusi, refleksi dan pembiasaan. Berbagai penelitian telah membahas nilai budaya atau nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Nias. Akan tetapi, kajian yang secara khusus memetakan nilai-nilai kepahlawanan tokoh serta mengaitkannya dengan strategi internalisasi nilai dan relevansinya terhadap penguatan pendidikan karakter masih terbatas. Karena itu, penelitian ini berfokus pada pengungkapan nilai kepahlawanan yang terpresentasi melalui tindakan, dialog, dan keputusan tokoh sekaligus merumuskan implikasi pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini membatasi nilai kepahlawanan pada delapan kategori yang paling dominan muncul dalam data yakni, kekuatan, keberanian, pantang menyerah, tanggung jawab, perdamaian, keteladan, kepemimpinan dan kerja keras. Delapan nilai tersebut di pahami sebagai bentuk kepahlawanan sosial kultural yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan relevan untuk dikuatkan dalam pendidikan karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis analisis isi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji dan menafsirkan secara mendalam nilai kepahlawanan tokoh dalam cerita rakyat Nias berdasarkan data berupa teks naratif. Analisis isi digunakan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan dan mendeskripsikan nilai kepahlawanan yang tercermin melalui tindakan, dialog dan peran tokoh dalam cerita. Penelitian ini juga memanfaatkan data hasil wawancara guna memperkuat temuan terkait nilai kepahlawanan tokoh dalam cerita rakyat Nias. Data yang ditemukan bersifat deskriptif dan dianalisis secara induktif menggunakan model Miles and Huberman. Penelitian dilaksanakan di Museum Pusaka Nias yang terletak di Jl. Yos Sudarso No. 134A, Keluarahan Saombo, Kota Gunungsitoli. Teknik pengumpulan data didapat melalui dokumentasi dan wawancara.

Teknik dokumentasi atau data sekunder menggunakan buku cerita rakyat Nias *Manõ-manõ Nono Niha Auli Tetunõ* yang didalamnya terdapat 6 (enam) cerita rakyat Nias yaitu, *Laowõmaru, Gõndru Sawai Anaa Ba Latitia Sõrõmi, Balõgaõti, Dima Ba Kafalõ Aya Duha, Aweda Rai-rai, Buaduho Sabõlõ Tõla* dan data primer hasil wawancara dengan 2 (dua) narasumber, Bapak Faozisokhi Laia dan Ibu Nasia Gea. Teknik analisis data dimulai dengan reduksi data dengan menyeleksi bagian cerita rakyat Nias yang memuat tindakan sikap dan nilai kepahlawanan tokoh. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang memuat kutipan teks cerita rakyat Nias beserta interpretasi nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung di dalamnya. Tahap ketiga, penarikan kesimpulan dan

verifikasi dilakukan dengan menafsirkan nilai kepahlawanan yang ditemukan dalam cerita rakyat Nias dan menghubungkannya dengan konsep penguatan pendidikan karakter di sekolah. Hasil dari tahap ini berupa rumusan mengenai nilai kepahlawanan yang dapat dijadikan sebagai penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil berdasarkan Buku Cerita Rakyat Nias *Berjudul Manõ Manõ Nono Niha Auli Tetunõ* Berdasarkan hasil analisis dari buku cerita rakyat Nias yang terdiri dari 6 (Enam) cerita yaitu, *Laowõmaru, Gõndru Sawai Anaa Ba Latitia Sõrõmi, Balõgaõti, Dima Kafalõ Aya Duha, Aweda Rairai, Buaduho Sabõlõ Tõla* maka ditemukan 22 kutipan yang mengandung nilai kepahlawanan. Data yang ditemukan berjumlah 22 kutipan tersebut antara lain: cerita *Laowõmaru* (C1) berjumlah 5 (Lima) kutipan, cerita *Gõndru Sawai Anaa Ba Latitia Sõrõmi* (C2) berjumlah 4 (Empat) kutipan, cerita *Balõgaõti* (C3) berjumlah 4 (Empat) kutipan, cerita *Dima Kafalõ Aya Duha* (C4) berjumlah 4 (Empat) kutipan, cerita *Aweda Rairai* (C5) berjumlah 2 (Dua) kutipan, cerita *Buaduho Sabõlõ Tõla* (C6) berjumlah 3 kutipan.

Kutipan 1 dari C1 *"Simane nidunõdunõ zatua mefõna, wa bahuloda andre Tanõ Nononiha so samosa niha sabõlõ tõla so'õba moroi ba dalu ninania".* Kutipan ini menjelaskan bahwa di pulau Nias ini, ada seorang pemuda kuat sejak ada dalam kandungan ibunya. Dan ini diceritakan oleh orang tua pada zaman dulu. Berdasarkan kutipan ini, nilai kepahlawanan yang terkandung didalamnya yakni nilai kekuatan. Kutipan 2 dari C1 *"Tumbu khõra nono matua labe'e tõinia Laowõmaru da'a nono andrõ soõba sitobali fangabõlõnia andrõ ba ya'ia sa mbu nia andrõ si siwa rozi si lõ irai mutaba melõ i'a famõlõ me hulõ kawa wa'abe'e".* Kutipan ini menjelaskan bahwa lahir seorang anak diberi nama *Laowõmaru,* anak ini dilahirkan dengan kekuatan yang memiliki 9 (Sembilan) helai rambut sebagai sumber kekuatannya. Kutipan 3 dari C1 "*Ba menoirugi dõfinia biha boto ba ifamamaha ia oloyo manõrõi uli nasi. So ilau moloyo misiyefo, miyõu, miraya ba banasi sabakha tanõ gaekhula luo".* Dari kutipan ini dijelaskan bahwa setelah dewasa, dia belajar untuk menjelajahi lautan luas. Yang terkadang keluar daerah, ke utara dan ke selatan laut. Berdasarkan kutipan ini, peneliti menemukan adanya nilai kepahlawanan yang terkandung didalamnya yakni, *..."oloyo manõrõi uli nasi"...* yang artinya berani menjelajah lautan luas.

Kutipan 4 dari C1 *"Meno atua-tua Laowõmaru sa'ae woloyo andrõ tumbu ba dõdõnia womba'agõ niha bõõ andrõ woloyo ba nasi si tefasui Tanõ Niha. Hana ilau zimanõ afõkhõ*

dõdõ nia wamaigimaigi õsi nowora me oi afõnu yawa ana'a firõ awõ ngawalõ gamagama bõõ awõ niha sitobali sawuyu waoya zi no la'oloiõ ba tanõ bõõnia na". Kepahlawanan yang terkandung didalamnya yaitu, … "*tumbu ba dõdõnia womba'agõ niha bõõ andrõ woloyo"...* artinya *Laowõmaru* berani menahan orang lain. Kutipan 5 C1 *"Idõni danõ ifaõtõ ba nasi, omasi ia na fahalõ ira hulo Sumatera ba hulo Tanõ Niha".* Nilai kepahlawanan yang terkandung didalamnya yaitu*..."omasi ia na fahalõ"...* artinya dia ingin menyatukan pulau Nias dan Sumatera dengan menjadi seorang pemimpin. Kutipan 1 dari C2 *"Meno egebua ira faoma larongorongo duria nawõra, he wa'ae lõirai mowalukha. Mesimanõ tumbu ba dõdõra wangumaõ, lõ tola ha sambua nahia zi faoma tõdõ ngawawa. Tebai fao ba dugela zifaoma silatao. Ba ginõtõnia mafaoma mafalalawa lalai mbute gi'oma faoma mafananau giwoiwoma oroma haniha zo'angenua iwoiwo".* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *..."tumbu ba dõdõra wangumaõ, lõ tola ha sambua nahia zi faoma tõdõ ngawawa"...* artinya berani bertemu untuk menunjukkan kekuatan masing-masing.

Kutipan 2 dari C2 *"Faoma laboho mbawa khõnawõra faoma ohahau zikhalara hulõ nalõ salua hadia ia, nolaolifugõ'õ ira lahatõõ ira khõ nawõra ba faoma ladunõ-dunõ hadia zi tumbu-tumbu ba dõdõra me lõ nasifaondra ira".* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari*..."Faoma laboho mbawa khõnawõra faoma ohahau zikhalara hulõ nalõ salua hadia ia"...* artinya mereka saling tersenyum seakan belum terjadi apa-apa dengan menunjukkan perdamaian yang terbaik. Kutipan 3 dari C2 *"Imane Gõndru dozigõ niha yõu ba dozigõ niha raya, fatalagu bagi ira ba faoma lafuli ira ba mbanuara. Omuso dodo mbanua me larugi".* Dari kutipan ini dijelaskan bahwa Gõndru berkata kepada Latitia untuk membagikan sirih dikampungnya. Nilai kepahlawanan yang terliihat dari *..."Gõndru dozigõ niha yõu ba dozigõ niha raya"...* artinya mereka saling membagikan sirih didesa masing-masing yang menunjukkan rasa tanggung jawab pada kesepakatan yang sudah dibuat. Kutipan 4 dari C2 *"Lamane, sõkhi'i da'a tola tabe'e ba mbawada na hõgõ enaõ ba latawi ba mbalõ mbanua ba fatikhu niha wa'abõu. Hasara manga afo wangatulõ zi fatailifusõ".* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *..."sõkhi'i da'a tola tabe'e ba mbawada na hõgõ enaõ ba latawi ba mbalõ mbanua ba fatikhu niha wa'abõu"...* artinya hal ini baik bisa kita bisa nikmati dari pada kepala hanya membuat bau busuk didesa, menunjukkan perdamaian yang bersimbol sirih dijadikan keteladanan oleh masyarakat sekitar.

Kutipan 1 dari C3 *"Itema li zibayania Balõgaõti imane he inagu halo danõmõ andrõ moroi ba danga zibayagu da tahaogõ wondrorogõ fa tola mõi ia fangorifida ba zi sofõna. Ba ifazawa ia ina mbalõgaõti ihalõ mbu narõ galogo andrõ".* Nilai kepahlawanan yang terlihat

dari*...“da tahaogõ wondrorogõ fa tola mõi ia fangorifida ba zi sofõna”...* artinya setiap pemberian harus dijaga dan dimanfaatkan dengan penuh tanggung jawab. Selanjutnya, kutipan 2 dari C3 *“Ohedo bagowoto sifahandro tanõ ba gambõlõ. Halo mbu narõ galogo zibayagu sara tanõ ba tõtõi wakhe. Ba gowoto ngenoli si tõlu tanõ ba tõtõi rigi ba gowoto ngenoli silima tanõ ba tõtõi ndruria, hafea, ba gowoto ngenoli si õnõ tanõ ba tõtõi ohi, ba gowoto safuria ngenoli si fitu tanõ ba tõtõi kamandriki”.* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari… *“Halo mbu narõ galogo zibayagu”...* artinya ambil bulu ketiak paman untuk ditanam sebagai bentuk dari rasa tanggung jawab akan mendapatkan hasil yang memuaskan. Kutipan 3 dari C3 *“Ba wowaõwaõra ba lala irararara dodo ninania mbalõgaõti imanemane he inagu solomasi khõgu bõi busi dõdõu. Tanõmõ andrõ nibe’e zibayagu lõ zilõ ifahowuõ sokhõ boto ba noso. Da tatanõ manõ ba laza andrõ moloõ nifarou zokhõ daõ zihede ba dõdõgu. Ba wama’oli yaiasa awõ ba wanõtõi tõi zinanõ andrõ dania. Ba daõ tesõndra zinanõ sauri ba sowua bua soguna. Na lõsõkhi wama’oli tõinia ba lõauri”.* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *...“Tanõmõ andrõ nibe’e zibayagu lõ zilõ ifahowuõ sokhõ boto ba noso”...* artinya bibit yang diberikan pamannya pasti diberkati oleh Tuhan dengan tidak pantang menyerah supaya mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kutipan 1 dari C4 *“Itema li laosi simane da’a ba’e da mõi ita yomo khõ Duha tasofu khõnia hezo zatulõ ba haniha zindruhu. Imane ba’e lau”.* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *...“mõi ita yomo khõ Duha”...* artinya kita kerumah Duha yang diakui sebagai seorang pemimpin. Kutipan 2 dari C4 *“Imane wõ Duha wanemana li ofõna mururu hatõ mukoko imane Duha atulõ laosi. Fabu’a mba’e imane khõ Duha tenga Duha ofõna ua mukoko ia tou ba danõ ba awena tegaõlõ ia ba muwa’ategaõlõnia ba mururu ba mbulu lehu. Imane Duha alai ndra’o ndraugõ mba’e ebua sibai wayamõ lõ atulõ sa khõu daõ”.* Nilai kepahlawanan yang terkandung yaitu *...“Imane Duha alai ndra’o ndraugõ mba’e ebua sibai wayamõ lõ atulõ sa khõu daõ”...* artinya *Duha* menyatakan bahwa monyet yang berbohong ini menunjukkan bahwa seorang pemimpin harus menyatakan yang benar. Kutipan 3 dari C4 “*Andrõ iwaõ ba zowulo fefu Duha imane he ya’ami ono wobarahao fefu mitanõ ba dõdõmi, mitõngõni zalua andre bõi mifaduhuõ waya, bõi mibilaõ zindruhu, bõi mibulõõ goi goi, falõ mitema zulõ nilaumi”.* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *...“itanõ ba dõdõmi, mitõngõni zalua andre bõi mifaduhuõ waya, bõi mibilaõ zindruhu”...* artinya tanamlah dalam hati kalian, kalian harus selalu mengingatnya jangan membalikkan fakta apa yang benar itu yang kalian saksikan sebagai seorang pemimpin harus bisa menjadi teladan.

Kutipan 4 dari C4 *"Aefa iwaõ daõ Duha ba nono wobarahao, ba ilakhaõ imane ya lõ sõkhi lala niha samuyuõ sindruhu ya lõõ isõndra wa'ohahau dodo sandrohu fa'aurinia baya lõõ moraha ia ba danõ baya lõ sõkhi lala wa'amatenia".* Nilai kepahlawanan yang terlihat dari *..."lõ sõkhi lala niha samuyuõ sindruhu ya lõõ isõndra wa'ohahau dodo sandrohu fa'aurinia baya lõõ moraha ia ba danõ"...* artinya orang yang membela yang tidak baik akan mendapatkan kehidupan yang susah, tidak bahagia sampai seumur hidupnya sebagai seorang pemimpin harus menjadikan dirinya contoh untuk di teladani. Kutipan 1 dari C5 *"Gasagasa wa tola nihalõ mbua zinanõ sahulõ andrõ ba I'alui halõwõ bõõ aweda simane molau bewewõ. Ba na tosasa sibai wa lõ soguna ba ilau manamakha aweda ba mbombo".* Nilai kepahlawanan yakni, *..."I'alui halõwõ bõõ"...* mencari pekerjaan lain yang menunjukkan sikap bekerja keras untuk kelayakan hidup. Kutipan 2 dari C5 *"Ba aweda andrõ ba no gõi toõlõ ia ba halõwõ danga ba wolalau bewewõ, simane ba wamazõkhi bolabola, si'e ma oloso nisoso, tufo moroi ba hõi keleyõmõ bulu mbagoa, towi ba sinasa tufo talale. Fefu halõwõ dangania andre ba sisoguna khõnia awõ wa ihõna naha wakhenia na ibasi".* Nilai kepahlawanan dalam kutipan ini yakni, "…*Fefu halõwõ dangania"...* artinya semua pekerjaan tanganya tetap bekerja keras sampai usia tua. Kutipan 1 dari C6 *"So mefõna niha sabõlõ, soaya gõlõbaha, raya ba mboto Mazingõ, Bua Duho Sabõlõ Tõla dõinia. Oi ata'u niha khõnia bõrõ memo'aya ia bua gõlõbaha".* Nilai kepahlawanan yakni, *"...niha sabõlõ, soaya gõlõbaha"...* artinya manusia kuat yang memiliki kalung ajaib.

Kutipan 2 dari C6 *"Imane Henga'afo bõi mibusi dõdõmi yaami ono matua mbanua Mazingõ lõ lala silo lualua, lõ fõkhõ silo daludalu, lõ huhuo silo mu'ila mufatunõ, tafatõrõ ba zindruhu. Gofu hadia waya fatahõ ira zindruhu, ba alawaya bõi tabusi dõdõda. Mi'oõ niwaõgu ba mitehe goroisagu".* Nilai kepahlawanan yakni, *"...bõi mibusi dõdõmi"...* jangan kuatir dengan berani meyakinkan orang lain. Kutipan 3 dari C6 *"Itema li Buaduho, efasido tua, lõ yawa zindruhu, ubu'a woõmõgu, ufulido ba ziduhu, lõ sõfu sa mbua gõlõbaha. Awena sa'ae iefaõ ia Hengaafo, ifakaoniõ zalawa sato, awõ nono matua ba wamondrondrongo fefu ba ogaula Mbuaduho. Awena lafahatõ ba lafatõ wo'õmõ dali sigõlõ mbanua b aba khoikhoi mbanua Mazingõ. I'otarai daõ ba lõõ sa'ae I'ogunaõ Buaduho mbua gõlõbaha melõ sõfu, ba awena ohahau dodo zi sambua banua yaira".* Dari kutipan ini dijelaskan bahwa, Buaduhoi mengakui kesalahan dan berjanji akan mengganti semua kerugian yang ada atas perlakuannya. Berdasarkan kutipan ini peneliti menemukan adanya nilai kepahlawanan yang terlihat dari … *"ubu'a woõmõgu, ufulido ba ziduhu"...* artinya akan kubayar utangku, dan

berjalan dijalan yang baik ini menunjukkan rasa bertanggung jawab atas tindakan yang telah merugikan orang lain.

Hasil wawancara dengan 2 (dua) narasumber. Narasumber pertama Bapak Faozisokhi Laia dan narasumber kedua Ibu Nasia Gea. Cerita *Laowõmaru* mengisahkan seorang pemuda yang memiliki sikap positif dan negatif. Pemuda ini dikenal dengan nama *Laowõmaru*, kesehariannya menahan orang yang membawa emas uang dan perak di laut. *Laowõmaru* memiliki kekuatan sejak lahir yaitu rambut yang ada dikepalanya sehingga ia tidak akan terkalahkan. *Laowõmaru* juga memiliki rencana untuk masyarakat Nias supaya keluar dari pulau Nias tidak lagi melalui jalur laut, sehingga *Laowõmaru* berencana untuk menyatukan pulau Nias dengan Sumatera. *Laowõmaru* dikalahkan dan meninggal dunia karna dibenci masyarakat sekitarnya. Cerita *Gõndru Sawai Anaa Ba Latitia Sõrõmi,* cerita ini mengisahkan dua pemuda yang bernama *Gõndru Sawai Ana'a dan Latitia Sõrõmi* mereka lahir diwaktu yang sama dan memiliki kekuatan yang sama. Mereka pernah bertengkar hebat hingga pada akhirnya mereka berdamai dengan sebiji sirih.

Cerita *Balõgaõti* ini mengisahkan keluarga yang hidup miskin, memiliki anak laki-laki yang tidak sempurnah besarnya hanya sebesar *Balõgaõti* (talenan) itulah diberi namanya. Karna miskin dan cacat sehingga paman tidak menerimanya bahkan bantuan saja tidak di beri hanya bulu ketiak yang dikasih sebagai sumber kehidupan. *Cerita Dima Kafalõ Aya Duha*, ini mengisahkan orang tua bernama *Duha* yang dipercayakan sebagai pemimpin untuk mendamaikan monyet dengan kancil. Namun karna keinginan duniawi Duha tidak menjadi pemimpin yang baik tetapi menerima suap untuk menutup kebohongan. Cerita *Aweda Rairai,* ini mengisahkan seorang nenek janda yang setiap hari bekerja sebagai petani. Pekerjaannya tidak dikerjakan hanya satu persatu tapi dikerjakan secara bersamaan hingga akhirnya tidak memuahkan hasil. Cerita *Buaduho Sabõlõ Tõla* menceritakan seseorang yang memiliki kekuatan tidak terkalahkan. Namun kekuatan tersebut digunakannya dihal-hal yang tidak baik untuk kepentingan diri sendiri.

Berdasarkan hasil wanwancara kedua informan dan analisis terhadap cerita rakyat Nias, ditemukan sejumlah nilai kepahlawanan yang tercermin melalui tindakan, sikap, dan keputusan tokoh dalam menghadapi berbagai konflik. Nilai-nilai tersebut meliputi kekuatan, keberanian, pantang menyerah, tanggung jawab, perdamaian, keteladanan, kepemimpinan, dan kerja keras. Nilai kekuatan tercermin dari kemampuan tokoh dalam menghadapi tantangan fisik maupun mental. Kekuatan yang dimaksud tidak hanya berupa kekuatan jasmani, tetapi juga keteguhan batin dalam menghadapi tekanan dan kesulitan. Tokoh

menunjukkan daya juang yang tinggi sehingga mampu bertahan dalam situasi yang mengancam dirinya maupun masyarakat. Nilai keberanian tampak melalui kesediaan tokoh menghadapi bahaya, risiko, dan konflik tanpa rasa takut yang berlebihan. Keberanian tersebut ditunjukkan dalam tindakan nyata untuk membela kebenaran serta melindungi kepentingan bersama. Nilai pantang menyerah terlihat dari konsistensi tokoh dalam memperjuangkan tujuan meskipun menghadapi berbagai rintangan. Tokoh tidak mudah putus asa, melainkan terus berusaha hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Nilai tanggung jawab tercermin dalam sikap tokoh yang bersedia menanggung konsekuensi atas tindakan yang diambil serta menjalankan amanah demi kebaikan masyarakat. Nilai ini menunjukkan kedewasaan moral dan komitmen sosial tokoh. Nilai perdamaian terlihat dari upaya tokoh dalam menciptakan harmoni, menghindari konflik berkepanjangan, serta mengutamakan penyelesaian masalah secara bijaksana. Nilai keteladanan tampak dari perilaku tokoh yang dapat dijadikan contoh oleh masyarakat. Sikap, keputusan, dan perjuangan tokoh mencerminkan karakter ideal yang layak ditiru. Nilai kepemimpinan tercermin dalam kemampuan tokoh memengaruhi, mengarahkan, serta menggerakkan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Tokoh tidak hanya bertindak untuk kepentingan pribadi, tetapi juga memikirkan kesejahteraan kolektif. Nilai kerja keras terlihat dari kesungguhan tokoh dalam berusaha, ketekunan dalam menghadapi hambatan, serta dedikasi dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya. Secara keseluruhan, nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa tokoh dalam cerita rakyat Nias memiliki karakter heroik yang tidak hanya ditandai oleh kekuatan fisik, tetapi juga kematangan moral dan komitmen sosial.

Relevansi Nilai Kepahlawanan terhadap Penguatan Pendidikan Karakter. Nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam cerita rakyat Nias memiliki relevansi yang kuat terhadap penguatan pendidikan karakter. Nilai seperti kekuatan, keberanian, pantang menyerah, tanggung jawab, kepemimpinan, keteladanan, pekerja keras sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang menekankan pembentukan individu berintegritas, beretika, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya lokal juga memperkuat identitas dan kearifan lokal peserta didik. Dengan memanfaatkan cerita rakyat dalam pembelajaran, penguatan karakter tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga kontekstual dan dekat dengan kehidupan budaya peserta didik. Oleh karena itu, nilai kepahlawanan dalam cerita rakyat Nias relevan untuk dijadikan sumber pembelajaran dalam rangka mendukung pembentukan karakter generasi muda yang tangguh, bertanggung jawab, dan berjiwa kepemimpinan.

SIMPULAN

Cerita rakyat Nias mengandung nilai-nilai kepahlawanan yang relevan dan signifikan dalam konteks pembentukan karakter. Nilai-nilai tersebut tercermin melalui tindakan, sikap, serta peran tokoh dalam menghadapi konflik dan tantangan yang terdapat dalam alur cerita. Adapun nilai kepahlawanan yang ditemukan meliputi kekuatan, keberanian, pantang menyerah, perdamaian, tanggung jawab, keteladanan, kepemimpinan, dan pekerja keras. Nilai kekuatan dalam cerita rakyat Nias tidak hanya dimaknai sebagai kekuatan fisik, tetapi juga sebagai kekuatan moral dan keteguhan hati dalam menghadapi persoalan. Nilai keberanian tampak melalui sikap tokoh yang berani mengambil resiko dan menghadapi ancaman demi kebaikan bersama. Sementara itu, nilai pantang menyerah tercermin dari kegigihan tokoh dalam memperjuangkan tujuan meskipun menghadapi berbagai rintangan. Nilai perdamaian terlihat melalui upaya tokoh dalam menciptakan harmoni dan menyelesaikan konflik secara bijaksana. Nilai tanggung jawab tergambar dalam kesediaan tokoh untuk menanggung konsekuensi atas tindakan yang dilakukan serta menjalankan peran sosialnya dengan penuh kesadaran. Selain itu, nilai keteladanan tampak dari sikap dan perilaku tokoh yang dapat dijadikan contoh oleh masyarakat. Nilai kepemimpinan tercermin melalui kemampuan tokoh dalam memengaruhi, mengarahkan, dan melindungi kelompoknya, sedangkan nilai pekerja keras terlihat dari usaha sungguh-sungguh tokoh dalam mencapai tujuan yang diperjuangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita rakyat Nias bukan sekadar warisan budaya lisan, melainkan juga sarana transmisi nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan sumber pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, nilai-nilai kepahlawanan tersebut memiliki implikasi yang relevan terhadap penguatan pendidikan karakter. Melalui pembelajaran berbasis sastra, khususnya cerita rakyat daerah, peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai kekuatan moral, keberanian, tanggung jawab, kepemimpinan, serta sikap pantang menyerah dalam kehidupan sehari hari.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus.* Progres Pendidikan, 2(1), 1–6. https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55

Andhina, V. D., Sugiharto, & Imamudin. (2020). *Nilai kepahlawanan dalam Serat Kridawasita (kajian filologi)*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran, 3(1), 56–62. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v3i1.1275

Badarudin et. al. (2023). *Implementasi Nilai-nilai Kepahlawanan TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Madjid dalam Pembentukan Karakter Siswa di SMP Negeri 1 Sikur Lombok Timur*. 1, 45–57. https://doi.org/10.29408/jhm.v10i1.6243

Bulan, A., & Hasan, H. (2020). *Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Dongeng Suku Mbojo.* Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu https://doi.org/10.54371/ainj.v1i1.11

Hanindita, A. W. (2021). *Eksplorasi nilai kepahlawanan Kyai Hasan Mukmin daerah Sidoarjo sebagai bahan pendidikan karakter*. Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi, 6(2), 161–176. https://doi.org/10.325228/bb.v6i.5786

Haristiah, M. Agustina, E. & Lubis, B. (2023). *Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Cerita Rakyat Masyarakat Suku Besemah.* Wacana: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajaran, 21(2), 148-162. https://doi.org/10.33369/jik.v9i3.30917

Malinda et. al. (2023). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Akhlak melalui Pengajian Kitab Bidayatulah Hidayah. 8, 97–104. https://doi.org/10.56013/alashr.v8i2.2656

Siregar, E. P., Nruru, I. E. M., & Telaumbanua, S. (2020). *Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Nias dan Potensinya sebagai Materi Pembelajaran Sastra di SMA.* Kode: Jurnal Bahasa, 9(4). https://doi.org/10.2411/kjb.v9i4.22059.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 595-606
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Kesiapan Pembelajaran IPS Menuju Era Digital Berdasarkan Persepsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir

Amanda Putri[1*], Anggoro Putranto[2]
amandaa4779@gmail.com[1*], anggoro_putranto@uinsatu.ac.id[2]
[1,2]Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
[1,2]Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Received: 14 05 2026. Revised: 27 05 2026. Accepted: 13 06 2026.

Abstract : The purpose of this study is to explain how grade VIII students of SMP Negeri 1 Kalidawir see the readiness of social studies learning in the modern era. This study uses a descriptive quantitative approach with 305 grade VIII students for the 2025/2026 school year. The cluster random sampling method was used to select 90 students from classes VIII-A, VIII-B, and VIII-C for the study. There are four indicators, namely teacher readiness, student readiness, learning media readiness, and readiness of facilities and infrastructure. The instrument of this research is the Likert scale questionnaire. To analyze the data, the calculation of averages, percentages, and categories was carried out using descriptive statistics. The results of the study showed that teacher readiness was 80.40%, student readiness was 78.77%, learning media readiness was 79.58%, and readiness of facilities and infrastructure was 78.27%. Overall, students' perception of social studies learning readiness towards the digital era is good, with an average percentage of 79.8%.

Keywords : Student Perception, Social Science Learning, Digital Era.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir melihat kesiapan pembelajaran IPS di era modern. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan 305 siswa kelas VIII tahun ajaran 2025/2026. Metode *cluster random sampling* digunakan untuk memilih 90 siswa dari kelas VIII-A, VIII-B, dan VIII-C untuk penelitian. Terdapat empat indikator, yaitu kesiapan guru, kesiapan siswa, kesiapan media pembelajaran, dan kesiapan sarana dan prasarana. Instrumen penelitian ini adalah Angket skala Likert. Untuk menganalisis data, perhitungan rata-rata, persentase, dan kategori dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan guru sebesar 80,40%, kesiapan siswa sebesar 78,77%, kesiapan media pembelajaran sebesar 79,58%, dan kesiapan sarana dan prasarana sebesar 78,27%. Secara keseluruhan persepsi siswa tentang kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital adalah baik, dengan rata-rata persentase 79,8%.

Kata Kunci : Persepsi Siswa, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Era Digital.

How to cite: Putri, A., & Putranto, A. (2026). Kesiapan Pembelajaran IPS Menuju Era Digital berdasarkan Persepsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 595-606.
Copyright © 2026 Amanda Putri, Anggoro Putranto
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Teknologi digital telah mengubah dunia pendidikan di masa sekarang. Kini, pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan berbasis digital menjadi prioritas. Guru, siswa, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana sekolah semuanya harus lebih menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi saat ini. Teknologi tidak selalu berfungsi sebagai alat bantu dalam pendidikan, akan tetapi merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa modern (Ismail & Yerizon, 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran IPS sangat penting untuk menanamkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sosial siswa melalui pemahaman tentang berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Akibatnya, pembelajaran IPS membantu siswa memahami bagaimana masyarakat di sekitar mereka berubah. Di era modern, media digital memainkan peran penting dalam meningkatkan pembelajaran IPS.

Materi IPS dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik melalui video, peta digital, presentasi interaktif, dan *platform* pembelajaran yang berani. Ini memungkinkan siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Suteja, Kertih, dan Suastika yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP (Suteja et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menghadapi perkembangan. Selain media pembelajaran, literasi digital penting dalam pembelajaran IPS. Literasi digital penting untuk pembelajaran IPS karena membantu siswa memahami dan memanfaatkan teknologi. Meyanti dan Lasmawan menyatakan bahwa literasi digital menjadi tuntutan penting dalam kurikulum Pendidikan IPS karena perkembangan teknologi menuntut siswa mampu menyesuaikan diri dengan perubahan sosial yang semakin digital (Meyanti & Lasmawan, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa persiapan pembelajaran IPS menuju era digital tidak selalu bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dan siswa untuk menggunakan teknologi tersebut.

Kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran berbasis digital juga harus diperhatikan. Jika siswa tidak siap menggunakan perangkat digital, tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar, atau belum terbiasa menggunakan media digital secara mandiri, pembelajaran digital tidak akan berhasil. Tasha dan Munawar memberikan penjelasan bahwa beberapa faktor dapat digunakan untuk mengukur kesiapan siswa SMP untuk belajar secara

online. Ini termasuk preferensi belajar, keyakinan, dan kompetensi, serta kemampuan untuk belajar sendiri (Tasha & Yanti, 2022). Oleh karena itu, studi tentang bagaimana siswa melihat pembelajaran digital sangat penting karena dapat menunjukkan seberapa siap, tertarik, dan mampu mereka mengikuti pembelajaran yang mengarah pada penggunaan teknologi. Salah satu komponen penting dalam menilai kesiapan pembelajaran adalah persepsi siswa. Persepsi siswa sangat penting untuk mengetahui kesiapan pembelajaran IPS untuk era digital karena dapat menunjukkan kesiapan guru, siswa, media pembelajaran, dan fasilitas pendukung pembelajaran.

Temuan Ismail et al. dalam penelitian tentang persepsi siswa SMP terhadap sistem pembelajaran digital di Padang menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran digital dan sebagian besar siswa membutuhkan sumber belajar elektronik dan *platform e-learning* untuk menyelesaikan pendidikan mereka. Namun, masih diperlukan dukungan tambahan (Ismail & Yerizon, 2023). Kondisi ini terkait dengan pendidikan IPS di SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung. Hasil awal menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah tersebut masih fokus pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS masih kurang efektif. Hal ini terlihat pada penggunaan *platform* pembelajaran daring, presentasi interaktif, dan video pembelajaran. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa siswa siap, apa yang mereka pelajari, dan apa yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan SMP Negeri 1 Kalidawir untuk pembelajaran IPS menuju era digital harus dipelajari lebih lanjut dengan mempertimbangkan persepsi siswa sebagai fokus pembelajaran lebih lanjut.

Pembelajaran digital, literasi digital, dan cara siswa melihat penggunaan teknologi dalam pendidikan semuanya telah dibahas dalam beberapa penelitian sebelumnya. Namun, penelitian ini terutama dilakukan di sekolah yang telah mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Studi masih terbatas tentang kesiapan sekolah untuk pembelajaran IPS menuju era digital karena mereka masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum sepenuhnya menerapkan teknologi. Fokus baru penelitian ini adalah mengevaluasi kesiapan pembelajaran IPS berdasarkan persepsi siswa. Ini dilakukan dengan mengintegrasikan empat dimensi kesiapan: kesiapan guru, kesiapan siswa, kesiapan media pembelajaran, dan kesiapan sarana prasarana. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kalidawir, yang saat ini sedang mengalami transisi ke pembelajaran digital. Penelitian ini diharapkan akan memberikan gambaran empiris tentang tingkat kesiapan pembelajaran IPS di sekolah yang belum

sepenuhnya terdigitalisasi. Ini akan digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana mengubah pendidikan ke era digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini penting untuk mengetahui persepsi siswa tentang kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital. Persepsi siswa dapat memberikan gambaran tentang seberapa siap pembelajaran dari empat indikator utama, yaitu kesiapan guru, kesiapan siswa, kesiapan media pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana. Keempat aspek ini sangat penting karena pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga memerlukan kesiapan siswa, ketersediaan media, dan dukungan dari fasilitas sekolah. Dengan demikian, tujuan dari artikel penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung melihat persiapan pembelajaran IPS menuju era digital. Hasilnya juga diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana persiapan pembelajaran IPS di sekolah saat ini. Selain itu, hasilnya dapat membantu guru dan pihak sekolah membuat pembelajaran IPS yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman modern.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik (Sugiyono, 2023). Hal ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kalidawir karena sekolah tersebut belum sepenuhnya menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran IPS. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 305 siswa pada tahun akademik 2025/2026. Sebagian dari sampel penelitian, yaitu 90 siswa dari kelas VIII-A, VIII-B, dan VIII-C, dipilih menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket Skala Likert dengan 35 pernyataan yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu kesiapan guru (bagian 1–9), kesiapan siswa (bagian 10–18), kesiapan media pembelajaran (bagian 19–26), dan kesiapan sarana dan prasarana (bagian 27–35). Pada setiap indikator penelitian, data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat persepsi siswa terhadap kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian dikumpulkan melalui angket yang disebarkan kepada 90 siswa di kelas VIII A, B. dan C SMP Negeri 1 Kalidawir. Terdiri dari 35 pernyataan, instrumen penelitian mencakup empat indikator, yaitu kesiapan guru, kesiapan siswa, kesiapan media pembelajaran, dan kesiapan sarana dan prasarana. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, dan persentase rata rata serta kategori guna mengetahui persepsi siswa terhadap kesiapan pembelajaran IPS di era digital.



Gambar 1. Penyebaran Kuesioner dan Pengisian Kuesioner Kelas VIII

Pada Gambar 1 dijelaskan proses penyebaran angket penelitian kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung. Siswa digambarkan mengisi kuesioner yang isi pernyataan tentang kesiapan guru, kesiapan siswa, kesiapan media pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana untuk pembelajaran IPS di era digital. Menurut bukti ini, proses pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan partisipasi aktif responden. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa item P01 sampai P35 secara keseluruhan memiliki nilai r hitung > r tabel sebesar 0,207, yang menunjukkan bahwa semua item tersebut valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Jumlah Item	r tabel	Hasil Uji	Keterangan
35 item	0,207	Seluruh r hitung > r tabel	Valid

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Metode *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menguji reliabilitas penelitian ini. Dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25*, hasil pengujian instrumen persepsi siswa menggunakan *Cronbach's Alpha* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	***N of Items***
.972	35

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,972 dengan jumlah item sebanyak 35 butir pernyataan. Nilai tersebut berada pada kategori reliabel karena lebih dari 0,90. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi sangat baik san layak digunakan untuk pengumpulan data.

Tabel 3. Hasil *Mean*, Persentase, dan Kategori

Keterangan	*Item*	*Mean*	Persentase	Kategori
Nilai tertinggi	P13	3,4444	86,11%	Sangat Baik
Nilai terendah	P18	2,7222	68,06%	Baik
Rata-rata keseluruhan	35 item	±3,19	±79,8%	Baik

Hasil pengolahan data 35 item pernyataan, nilai presentase berada pada rentang 68,06% sampai dengan 86,11%. Nilai tertinggi terdapat pada item P13 sebesar 86,11% dengan kategori sangat baik, Sedangkan nilai terendah terdapat pada item P18 sebesar 68,06% dengan kategori baik. Jika dihitung secara keseluruhan, rata-rata persentase persepsi siswa adalah sekitar ±79,8% dengan kategori Baik.

Tabel 4. Rata-rata Keseluruhan

Aspek	Persentase	Kategori
Kesiapan guru	80,40%	Baik
Kesiapan siswa	78,77%	Baik
Kesiapan media pembelajaran	79,58%	Baik
Kesiapan sarana dan prasarana	78,27%	Baik
Rata-rata keseluruhan	±79,8%	Baik

Aspek persepsi siswa terhadap kesiapan guru dalam pembelajaran IPS menuju era digital memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,40% dan berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung menilai guru IPS sudah memiliki kesiapan yang cukup dalam menghadapi pembelajaran menuju era digital. Berdasarkan pada hasil penelitian ini, siswa memiliki persepsi positif terhadap kesiapan guru. Penelitian Afnani & Attalina, (2025) menyatakan bahwa kesiapan guru untuk memanfaatkan teknologi atau media digital dalam pembelajaran IPS sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern. Akan lebih mudah bagi guru yang tahu cara menggunakan teknologi untuk menyesuaikan pelajaran dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, sangat penting bagi guru untuk dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti komunikasi, literasi data, kolaborasi, pembuatan konten digital, dan pemecahan masalah (Hanifah & Nadlifatin, 2024). Literasi digital guru sangat penting untuk mendukung

pembelajaran yang inovatif dan fleksibel di abad ke-21 (Asiah et al., 2026). Dampak pemanfaatan teknologi ini adalah guru akan terdorong untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Teknologi memungkinkan guru untuk merancang materi yang lebih menarik dan relevan (Korenova et al., 2024).

Oleh karena itu, guru tidak hanya harus mahir menggunakan media digital, tetapi mereka juga harus memiliki keterampilan pedagogik digital untuk menggunakan teknologi untuk membangun strategi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, interaktif, dan berpusat pada siswa dapat dicapai melalui keterampilan seperti literasi data, komunikasi, kolaborasi, pembuatan konten digital, pemecahan masalah, dan komitmen terhadap teknologi. Meskipun kesiapan guru cukup baik, pemanfaatan teknologi oleh guru perlu ditingkatkan agar lebih konsisten. Kategori baik tidak berarti penggunaan teknologi sudah maksimal. Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS harus diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, bukan hanya sebagai pelengkap. Kompetensi pedagogik digital guru penting dalam membantu guru memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru harus mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi IPS, dan kebutuhan siswa (Pratama et al., 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang baik dalam memanfaatkan teknologi dan media digital dalam pembelajaran IPS, meskipun masih perlu dioptimalkan untuk menjadi lebih interaktif dan inovatif. Siswa yang memperoleh rata-rata 78,77% dengan kategori baik, menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir tertarik, memiliki kemampuan dasar, dan siap untuk mengikuti pembelajaran IPS berbasis digital. Siswa memiliki persepsi positif terhadap kesiapan diri mereka, menurut hasil rata-rata persentase 78,77%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat terbuka terhadap perubahan dalam pembelajaran yang mengarah pada penggunaan teknologi digital. Selain itu, mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran IPS yang lebih interaktif daripada metode konvensional. Keyakinan, kompetensi, preferensi, dan kemampuan belajar mandiri adalah faktor yang dapat menentukan kesiapan siswa untuk belajar digital (Tasha & Yanti, 2022). Kesiapan siswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam literasi digital, meskipun mereka melakukannya dengan baik. Literasi digital perlu diperkuat agar siswa mampu menggunakan teknologi secara tepat, kritis, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

Kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi dan kemandirian belajar mempengaruhi kapasitas siswa untuk belajar secara digital. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran berbasis digital jika mereka memiliki literasi digital dan lingkungan belajar

yang secara aktif mendukung teknologi. Selain itu, kemampuan berpikir kritis tentang data digital menjadi penting dalam pembelajaran IPS karena membantu memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di era kontemporer (Fitriani & Rukli, 2025). Namun, penggunaan teknologi untuk Pembelajaran Mandiri (SDL) sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa. Semakin tinggi motivasi, semakin banyak keterlibatan dan penggunaan teknologi dalam lingkungan belajar (Mozammel et al., 2024). Kemampuan beradaptasi dengan teknologi, literasi teknologi, berpikir kritis terhadap data digital, dan motivasi untuk belajar mandiri memengaruhi kapasitas siswa dalam pembelajaran digital. Siswa yang sangat termotivasi dan terbiasa menggunakan teknologi cenderung lebih aktif, terlibat, dan berhasil menggunakan pembelajaran digital. Dengan demikian, persepsi siswa tentang kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital adalah baik. Siswa menunjukkan minat dan kesiapan awal untuk mengikuti pembelajaran berbasis digital. Namun, untuk menggunakan teknologi secara kritis, tepat, dan bertanggung jawab, siswa perlu mendapatkan penguatan literasi digital.

Aspek persepsi siswa terhadap kesiapan media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 79,58% dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung memiliki pandangan positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPS. Media digital dipandang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Siswa memiliki persepsi positif tentang kesiapan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPS, menurut hasil persentase 79,58%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa , meningkatkan pemahaman materi , dan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel (Haleem et al., 2022); (El-Sabagh, 2021). Media digital sangat penting untuk menyediakan pembelajaran IPS yang menarik, mudah dipahami, dan berpusat pada kebutuhan belajar siswa karena mereka membantu guru menyajikan fenomena sosial secara lebih konkret, visual, dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kalidawir, yang menemukan bahwa siswa memandang media pembelajaran digital sebagai alat yang bermanfaat. Namun, mereka masih belum sepenuhnya menikmati proses pembelajaran. Namun, penggunaan media digital harus dimaksimalkan agar pembelajaran IPS menjadi lebih interaktif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan era digital.

Media pembelajaran digital meningkatkan kualitas pembelajaran karena membantu siswa memahami materi IPS melalui simulasi, video, animasi, dan infografis. Selain membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik, media digital juga membantu siswa belajar keterampilan

abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi (Putri & Ginanjar, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran digital masuk dalam kategori yang baik untuk pembelajaran IPS karena dianggap mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Namun penggunaan media digital masih perlu dimaksimalkan agar pembelajaran IPS menjadi lebih variatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan era digital. Aspek persepsi siswa terhadap sarana dan prasarana pembelajaran IPS menuju era digital memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,27% berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung menilai fasilitas yang tersedia di sekolah sudah cukup mendukung proses pembelajaran IPS menuju era digital. Fasilitas tersebut mencakup perangkat pendukung pembelajaran, akses internet, serta sarana lain yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

Sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menuju era digital. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Espinosa Andrade et al. (2024), yang mengonfirmasi bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara kualitas akademik siswa dan berbagai jenis infrastruktur sekolah. Menurut penelitian ini, kualitas pembelajaran langsung berkorelasi dengan ketersediaan fasilitas fisik sekolah, yang mencakup ruang komputer dan koneksi layanan dasar. Ini menunjukkan betapa pentingnya sarana dan prasarana dalam transisi pembelajaran menuju era digital (Espinosa Andrade et al., 2024). Penerimaan teknologi dalam pembelajaran terkait erat dengan persepsi positif siswa terhadap fasilitas digital. Literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah memfasilitasi penggunaan dan ketersediaan TIK di sekolah (Fayda-Kinik & Cetin, 2025). Sebaliknya, situasi Indonesia memerlukan perhatian khusus. Sekolah-sekolah di Indonesia menghadapi sejumlah masalah infrastruktur yang signifikan dalam mengintegrasikan teknologi, terutama di daerah pedesaan. Ini termasuk akses internet yang tidak stabil, kurangnya laboratorium komputer, dan keterbatasan sumber belajar digital. Akibatnya, persepsi positif yang ditunjukkan siswa SMP Negeri 1 Kalidawir menunjukkan bahwa, meskipun berada di luar kawasan perkotaan besar, sekolah ini relatif berhasil memenuhi kebutuhan infrastruktur digital.

Meskipun berada pada kategori baik, aspek ini memperoleh persentase paling rendah dibandingkan dengan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa jaringan internet, perangkat digital, dan fasilitas pendukung masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, jaringan internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai sangat penting untuk mendukung pembelajaran IPS menuju era digital. Guna mendukung pembelajaran IPS berbasis digital, sarana dan prasarana sangat penting. Efektivitas pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh

ketersediaan jaringan internet, komputer, dan fasilitas teknologi lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Sutisna dkk., yang menemukan bahwa beberapa hambatan untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital di sekolah adalah keterbatasan fasilitas dan masalah teknis (Sutisna et al., 2025). Selain itu, Riyadi dan Khuzaemah yang menjelaskan bahwa transformasi pembelajaran digital membutuhkan dukungan infrastruktur teknologi, kesiapan sumber daya manusia, serta akses digital yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan efektif di era Society 5.0 (Riyadi & Khuzaemah, 2025).

Keberhasilan pembelajaran IPS berbasis digital dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana, seperti ketersediaan internet, perangkat teknologi, dan dukungan sumber daya manusia. Kurangnya fasilitas dan kendala teknis dapat menghambat proses pembelajaran, sehingga penyediaan infrastruktur yang memadai harus menjadi prioritas utama. Menurut perspektif ini, keberhasilan pembelajaran IPS digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan jaringan internet dan perangkat teknologi, tetapi juga bagaimana guru dan siswa menggunakan teknologi secara efektif. Namun sebagian besar penelitian telah berkonsentrasi pada ketersediaan sarana dan prasarana secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana kesiapan infrastruktur digital, keterampilan sumber daya manusia, dan pemanfaatan teknologi mendukung pembelajaran IPS berbasis digital di era Society 5.0. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran IPS berbasis digital dan menjadi dasar untuk penyusunan

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung tentang kesiapan pembelajaran IPS menuju era digital berada pada kategori baik, dengan persentase rata-rata sekitar 79,8%. Hasil untuk setiap indikator menunjukkan kesiapan guru 80,40%, kesiapan siswa 78,77%, kesiapan media pembelajaran 79,58%, dan kesiapan sarana dan prasarana 78,27%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung cukup siap menuju era digital. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, siswa perlu meningkatkan pemanfaatan media digital secara teratur, meningkatkan literasi digital mereka, dan mendapatkan lebih banyak sarana dan prasarana, terutama jaringan internet dan perangkat digital.

DAFTAR RUJUKAN

Afnani, M. R., & Attalina, S. N. C. (2025). Studi Kesiapan Guru dalam Mengintegrasikan Peran Teknologi Digital pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(2), 482–495. https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-17

Asiah, N., Lakilaki, E., Jumriatunnisah, N., & Malintang, J. (2026). *Literasi Digital Guru dan Kesiapan Implementasi Kurikulum Abad 21 di Indonesia : Sintesis Tematik Temuan Studi Systematic Literature Review*. *5*(3), 5713–5723. https://doi.org/10.56799/peshum.v5i3.16478

El-Sabagh, H. A. (2021). Adaptive e-Learning Environment Based on Learning Styles and its Impact on Development Students' Engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *18*(1). https://doi.org/10.1186/s41239-021-00289-4

Espinosa Andrade, A., Padilla, L., & Carrington, S. J. (2024). Educational Spaces: The Relation Between School Infrastructure and Learning Outcomes. *Heliyon*, *10*(19). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38361

Fayda-Kinik, F. S., & Cetin, M. (2025). ICT and Academic Achievement in Secondary Education: A hierarchical Linear Modelling. *Journal of Computer Assisted Learning*, *41*(1), 1–23. https://doi.org/10.1111/jcal.13070

Fitriani, F., & Rukli, R. (2025). Implementasi Literasi Digital di Sekolah Dasar: Studi Tentang Kesiapan, Tantangan, dan Peluang. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(1), 20–30. https://journal.uinjkt.ac.id/elementar/article/view/49551

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the Role of Digital Technologies in Education: A Review. *Sustainable Operations and Computers*, *3*, 275–285. https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004

Hanifah, K. Q., & Nadlifatin, R. (2024). The Importances of Teachers' Digital Competence in Digital Learning Process: A Systematic Review. *2024 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2024 - Proceedings*, 276–282. https://doi.org/10.1109/ICITSI65188.2024.10929403

Ismail, R. N., & Yerizon, A. F. (2023). Students' Perception of The Digital Learning System for Junior High Schools in Padang, Indonesia. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, *50*(1). https://doi.org/10.55463/issn.1674-2974.50.1.2

Korenova, L., Krpec, R., & Barot, T. (2024). Digital Technologies in Primary Mathematics Education: Insights from Future Teachers' Portfolios. *Proceedings of the European*

Conference on E-Learning, ECEL, *23*(1), 197–208. https://doi.org/10.34190/ecel.23.1.2929

Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan Digital Literasi pada Kurikulum Pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, *22*(2), 115–122. https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.62514

Mozammel, J., Hamid, A. H. A., Alkashami, M., & Shehabat, A. (2024). The Role of Technology Integration and Teacher Support in Enhancing Student Engagement: Exploring the Mediation of Self-Directed Learning. *Foro de Educacion*, *22*(2), 66–83. https://doi.org/10.14201/fde.22204

Pratama, Y. A., Putri, A. M., & Berg, I. Van Den. (2025). *Improving Teachers ' Digital Pedagogical Competence through Action Research-Based Technology Integration*. *4*(2). https://doi.org/10.14421/ijar.2025.42-04

Putri, N. A., & Ginanjar, A. (2025). Strategi Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Penggunaan Media Inovatif pada MGMP IPS di Kabupaten Kudus. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, *10*(1), 63–68. https://doi.org/10.15294/harmony.v10i2.38922

Riyadi, A., & Khuzaemah, E. (2025). Transformasi Pembelajaran Digital sebagai Respons Tantangan Pendidikan Era Society 5.0 di SMA. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Keguruan*, *1*(1). https://terranovajournal.com/JPPK/id/article/view/20-28

Sugiyono. (2023). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *12*(1), 131–144. https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221

Sutisna, D., Ruhimat, M., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2024). Implementation of Online-Based Social Studies Learning Assessment at Junior High Schools in Bandung, Indonesia. *Proceedings of the 4th International Conference on Humanities Education, Law, and Social Science*. https://doi.org/10.5220/0013406900004654.

Tasha, C., & Yanti, Y. (2022). Online Learning Readiness Among Junior High School Students. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(4). https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3865.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 607-619
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

VARK Learning Styles and Differentiated Instruction in the English for Change Textbook

Bambang Merdianto[1*], Widya Rizky Pratiwi[2], Andang Saehu[3]
merdiantob@gmail.com[1*], widya_pratiwi@ecampus.ut.ac.id[2], andangsaehu@uinsgd.ac.id[3]
[1,2]Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris
[3]Program Studi Sastra Inggris
[1,2]Universitas Terbuka
[3]Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati

Received: 23 05 2026. Revised: 12 06 2026. Accepted: 21 06 2026.

Abstract : The diversity of students' learning preferences is often not fully accommodated in instructional materials, despite the Merdeka Curriculum emphasizing learner-centered and differentiated learning. This study aimed to analyze the representation of learning styles in the English for Change textbook using Fleming's VARK framework and evaluate its support for differentiated instruction. A qualitative content analysis was conducted on learning activities, texts, visuals, tasks, and assessments in the Grade XI textbook. Data were analyzed using a VARK coding rubric and thematic coding supported by NVivo software, complemented by semi-structured interviews with English teachers. The findings showed that all VARK modalities were represented, with Visual learning being the most dominant (36%), followed by Aural (27%), Kinesthetic (19%), and Read/Write (18%). The textbook supports multimodal and differentiated learning, although auditory and kinesthetic activities need further strengthening to enhance instructional inclusivity.

Keywords : VARK Learning Styles, Differentiated Instruction, Multimodal Learning.

INTRODUCTION

The implementation of the Merdeka Curriculum has transformed the orientation of education in Indonesia toward more flexible and student-centered learning practices. The curriculum emphasizes learner autonomy, inclusivity, and meaningful learning experiences that accommodate students' diverse characteristics and learning preferences. In English as a Foreign Language (EFL) classrooms, these principles are highly relevant because students demonstrate different levels of language proficiency, motivation, and cognitive readiness. Consequently, instructional materials are expected to support inclusive and multimodal learning experiences aligned with curriculum objectives (Witraguna et al., 2024).

The emphasis on learner diversity within the Merdeka Curriculum is closely associated with differentiated instruction in classroom practice. Differentiated instruction enables teachers

How to cite: Merdianto, B., Pratiwi, W. R., & Saehu, A. (2026). VARK Learning Styles and Differentiated Instruction in the English for Change Textbook. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 607-619.
Copyright © 2026 Bambang Merdianto, Widya Rizky Pratiwi, Andang Saehu
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

to adapt learning content, processes, and assessments according to students' readiness, interests, and learning preferences. Such flexibility is particularly important in EFL contexts because learners possess heterogeneous linguistic and educational backgrounds. Through differentiated learning practices, teachers can foster more inclusive and participatory learning environments that support active engagement among students (Endeshaw, 2023).

Differentiated instruction has been widely recognized for its positive impact on student engagement, academic achievement, and learning autonomy. By adapting learning activities to students' readiness levels and individual needs, teachers can create more meaningful learning experiences and encourage active participation in the classroom. Such flexibility is particularly important in foreign language learning contexts, where learners often have diverse backgrounds and learning characteristics (Tajik et al., 2024). As a result, differentiated learning has become an essential component of inclusive and effective education that acknowledges learner diversity (Farhurohman et al., 2025).

One framework frequently used to understand learner diversity is Fleming's VARK model, which categorizes learning preferences into four modalities: Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic. Each modality reflects different ways students process and engage with information, ranging from visual representations and oral discussions to written materials and hands-on experiences (El-Saftawy et al., 2024). The VARK framework has gained attention because it supports multimodal and learner-centered instruction by providing multiple pathways for learning. Such an approach can enhance student motivation, participation, and engagement while helping teachers address diverse learning preferences within the same classroom (Durán Pincay & Durán Pincay, 2024).

The integration of multiple learning modalities into instructional design contributes to the development of more adaptive and responsive classroom practices. Learning activities that combine visual, auditory, textual, and experiential elements provide learners with multiple opportunities to construct understanding. In language learning environments, multimodal instruction supports learners in engaging with language input and communication tasks through diverse forms of interaction, thereby promoting more inclusive learning experiences (Talukder, 2023).

In EFL classrooms, textbooks continue to play a central role in providing language input, learning activities, and assessment guidance. Beyond supporting curriculum objectives, textbooks are expected to offer diverse learning experiences that accommodate students' varying needs and preferences. Effective instructional materials should therefore include

balanced activities that promote multimodal learning engagement (Efendi et al., 2023). One textbook currently used under the Merdeka Curriculum is English for Change for Grade XI, which was designed to foster communicative competence, collaborative learning, and reflective learning through thematic and genre based instruction.

The textbook includes activities related to listening, speaking, reading, writing, viewing, and presenting, suggesting the integration of multimodal learning principles. Previous studies have shown that English for Change generally aligns with the goals of the Merdeka Curriculum and supports communicative language teaching practices(Ameliana & Zahro, 2025). Other research has highlighted the representation of local and global cultural perspectives within its content through discourse and cultural analysis (Ningrum & Yunita, 2025). However, little attention has been given to how the textbook accommodates different learning preferences through its instructional activities.

Although differentiated instruction and learner diversity have received increasing attention in educational research, studies examining how English textbooks accommodate different learning preferences within the Merdeka Curriculum remain limited. Previous research has largely focused on curriculum implementation, discourse analysis, and cultural representation, leaving the issue of learning-style representation underexplored. In addition, few studies have combined textbook analysis with teacher perspectives to evaluate how instructional materials support diverse learners. This gap highlights the need for a more comprehensive investigation of learning-style representation in EFL textbooks.

This study addresses that gap by applying Fleming's VARK framework to analyze the representation of Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic learning styles in the English for Change textbook. It also incorporates teachers' perspectives to provide a broader understanding of how the textbook supports differentiated instruction in classroom practice. By combining content analysis with contextual insights from teachers, the study offers a more comprehensive evaluation of instructional inclusivity. Therefore, the study aims to examine the representation of VARK modalities and evaluate their contribution to differentiated learning within the Merdeka Curriculum.

RESEARCH METHOD

This study employed a qualitative content analysis approach within a case study design to investigate how the English for Change textbook represents learning styles based on Fleming's VARK model. Qualitative content analysis was selected because it enables the

researcher to systematically interpret instructional content, learning activities, and textbook tasks through categorization and thematic interpretation. The case study approach was considered appropriate because the research focused specifically on one bounded case, namely the implementation of the English for Change textbook within the Merdeka Curriculum context. This design also allowed the researcher to explore the relationship between textbook content, differentiated instruction, and learning style representation in authentic educational settings.

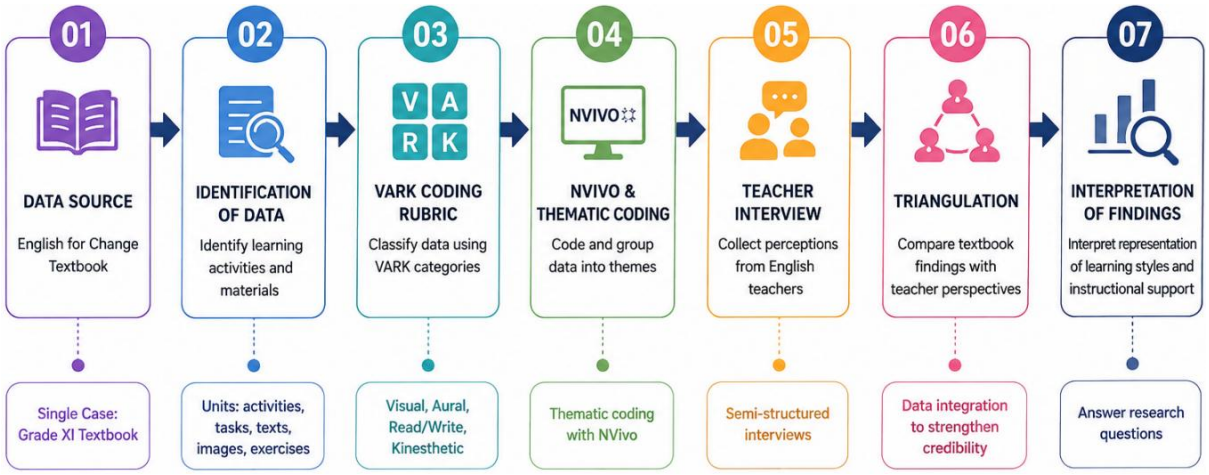


Figure 1. Research Flow Diagram

This study employed a qualitative content analysis within a case study design to examine the representation of learning styles in the English for Change textbook for Grade XI, published by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology under the Merdeka Curriculum. The textbook was selected because it is officially used in Indonesian senior high schools and contains a variety of learning activities that engage students in listening, speaking, reading, writing, viewing, and presenting. The units of analysis included learning activities, task instructions, reading texts, dialogues, visuals, classroom exercises, and assessment tasks found throughout the textbook.

Fleming's VARK model served as the analytical framework for identifying learning style representation. The four modalities (Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic) were used as coding categories. A VARK coding rubric was developed and adapted from Fleming's framework to classify instructional elements according to their dominant modality. Visual elements included images, diagrams, charts, and graphic organizers; Aural elements consisted of listening and discussion activities; Read/Write elements involved reading and writing tasks; while Kinesthetic elements referred to hands-on activities, role plays, simulations, and real life applications. Each activity was coded systematically to examine the balance and inclusivity of learning style representation within the textbook.

The data were analyzed through thematic coding supported by NVivo software. The analysis began with intensive reading of the textbook, followed by coding and categorizing instructional activities according to the VARK rubric. The coded data were then organized into broader themes and interpreted to evaluate how the textbook supports differentiated instruction and accommodates diverse learner preferences. To enhance the credibility of the findings, semi-structured interviews were conducted with English teachers. Their perspectives were analyzed thematically and used to complement the textbook analysis, providing methodological triangulation and a more comprehensive understanding of instructional inclusivity in the implementation of the English for Change textbook.

RESULT AND DISCUSSION

The first objective of this study was to examine how the English for Change textbook represents learning preferences based on Fleming's VARK framework. The analysis revealed that all four modalities: Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic were present throughout the textbook. This finding suggests that the textbook has incorporated elements of multimodal learning by providing students with different ways of accessing and engaging with instructional content. Nevertheless, the distribution of these modalities was not evenly balanced.

Table 1. Distribution of VARK Learning Style Representation

Learning Style	References	Percentage
Visual	86	36%
Aural	64	27%
Kinesthetic	46	19%
Read/Write	44	18%
Total	240	100%

The NVivo coding results show that Visual Learning Style was the most dominant modality, representing 36% of all coded references. Aural learning accounted for 27%, while Kinesthetic and Read/Write modalities represented 19% and 18%, respectively. These findings suggest that although the textbook provides a range of learning experiences, visual learning receives the greatest emphasis. This is reflected in the frequent use of images, illustrations, tables, graphic organizers, and other multimodal texts across the learning units. Such visual elements can help students understand concepts more easily by connecting textual and visual information. This finding is consistent with previous studies showing that multimodal resources enhance comprehension and learner engagement by combining different modes of meaning-making (Lyu & Cao, 2024). Likewise, research in the Indonesian EFL context found that visual

representations in English textbooks support students' understanding and facilitate meaning-making through the integration of text and visuals (Selanova & Farida, 2026).

Table 2. Dominant Instructional Activities

Instructional Activity	References
Individual Activity	182
Read/Write Activity	160
Aural Activity	142
Kinesthetic Activity	140
Presentation Task	116
Multimodal Activity	114
Collaborative Learning	111

The second research question examined how the textbook supports differentiated instruction through its learning activities. The Matrix Coding Query showed that all major activities were linked to one or more VARK modalities, providing students with multiple ways to engage with learning content. Individual activities appeared most frequently, indicating a strong emphasis on learner autonomy, self-directed learning, and personal responsibility. This finding is consistent with the Merdeka Curriculum, which encourages student agency and active participation in the learning process. The variety of activities also reflects key principles of differentiated instruction by offering flexible learning experiences that accommodate diverse learner needs and support student-centered learning (Fadil & Nurulpaik, 2026).

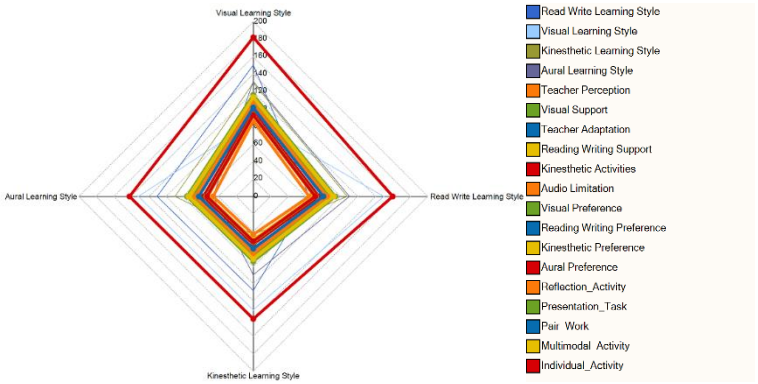


Figure 2. Teacher Perception Analysis of Teachers' Perceptions toward Textbook Modalities

The third research question explored teachers' perceptions regarding the suitability of the textbook for addressing diverse learner preferences. The interview findings generated four major themes: visual support, literacy support, audio limitations, and teacher adaptation strategies. The interview findings revealed four major themes regarding teachers' perceptions of the suitability of the English for Change textbook in accommodating diverse learning preferences, namely Visual Support, Reading/Writing Support, Audio Limitation, and Teacher

Adaptation. These themes illustrate how teachers evaluate the strengths and limitations of the textbook when implementing learning activities in the classroom.

The interview findings identified four main themes: Visual Support, Reading/Writing Support, Audio Limitation, and Teacher Adaptation. Teachers viewed the textbook as strong in supporting visual and literacy-based learning through illustrations, graphic organizers, reading passages, and writing activities. As one teacher explained, *"The textbook provides many pictures and visual aids that help students understand the lesson more easily" (T1)*. Another teacher noted, *"Most activities involve reading texts and writing responses, which support students' literacy skills" (T2)*. These responses indicate that visual and literacy-oriented elements are prominent features of the textbook and contribute to students' comprehension and engagement with learning materials (Purwaningtyas, 2020). Similarly, the emphasis on reading and writing activities reflects the principles of differentiated learning that provide students with opportunities to learn according to their individual needs, interests, and learning profiles through varied instructional experiences (Setiyana et al., 2024).

However, teachers reported that auditory learning opportunities were relatively limited. One participant stated, *"There are only a few listening activities in the textbook, so I usually add audio recordings or videos to support learning" (T3)*. This suggests that additional instructional resources are needed to accommodate auditory learners. Therefore, teachers frequently supplemented the textbook with audio recordings, videos, discussions, role-plays, and collaborative activities to better accommodate diverse learning preferences and strengthen the implementation of differentiated instruction in classroom practice. This finding is consistent with studies showing that teachers often modify instructional materials and learning strategies to address learner diversity and ensure that differentiated learning can be implemented more effectively in classroom contexts (Juwita et al., 2024).

Taken together, these four themes demonstrate that while the English for Change textbook provides strong support for visual and literacy-oriented learning, its representation of auditory and experiential learning remains relatively limited. This finding suggests that the textbook has incorporated several elements of multimodal learning, although the balance among learning modalities has not yet been fully achieved. Previous studies have emphasized that effective instructional materials should provide diverse learning pathways to accommodate students' varying learning preferences and support inclusive classroom practices (Pozas et al., 2020). Furthermore, differentiated instruction requires teachers to continuously adapt instructional resources, learning activities, and classroom strategies to respond effectively to

learner diversity and promote meaningful participation among students with different educational needs (Kupers et al., 2024). Research also highlights that multimodal instructional practices can strengthen learner engagement and improve access to learning by integrating various forms of representation, interaction, and communication within classroom activities (Kessler & Marino, 2023). Consequently, teachers play a crucial role in extending and enriching textbook-based instruction to ensure that learning experiences become more inclusive and responsive to learner diversity within the implementation of the Merdeka Curriculum.

Teachers consistently identified visual representation as one of the strongest aspects of the textbook. According to the participants, images, illustrations, visual layouts, and graphic organizers helped students understand instructional content more easily and provided useful contextual support during learning activities. Visual elements are considered important in facilitating learners' comprehension because they help students interpret information, connect concepts, and construct meaning from instructional materials more effectively (Purwaningtyas, 2020). Furthermore, multimodal learning resources that integrate visual, textual, and other representational modes have been shown to enhance students' engagement, meaning-making processes, and comprehension in EFL learning contexts (Kaowiwattanakul, 2025). These perceptions are consistent with the coding results, which identified Visual Learning Style as the most dominant modality represented throughout the textbook.

Another strength highlighted by teachers was the textbook's emphasis on literacy development. Reading passages, writing exercises, reflective activities, and vocabulary tasks were viewed as effective tools for developing students' language proficiency. Teachers noted that these activities encouraged students to engage deeply with texts and provided opportunities to strengthen both receptive and productive language skills. This finding is supported by research showing that literacy-oriented activities in EFL textbooks contribute significantly to the development of reading comprehension, vocabulary acquisition, and written communication skills by encouraging learners to interact critically with texts (Kaowiwattanakul, 2025). Despite these strengths, teachers also identified several limitations. In particular, auditory learning opportunities were perceived as less extensive than visual and literacy-oriented activities. Although listening and speaking tasks were present, participants felt that additional audio-based materials could further enhance students' learning experiences. Similarly, kinesthetic activities were viewed as less prominent than visual and textual components. Previous studies have emphasized that effective multimodal instruction should

integrate audiovisual and interactive learning experiences to accommodate diverse learner preferences and promote more balanced classroom engagement (Nicolaou et al., 2022).

The findings highlight that differentiated instruction is not determined exclusively by the quality of instructional materials. Instead, it emerges through the interaction between curriculum resources and teacher practices. Even when a textbook provides multimodal learning opportunities, teachers remain responsible for adapting instruction to meet the needs of their students. In this sense, teachers function as facilitators who extend and enrich textbook content to create more inclusive learning environments. Previous studies have shown that the successful implementation of differentiated learning depends largely on teachers' ability to modify learning activities, instructional strategies, and assessment practices according to students' readiness, interests, and learning profiles (Setiyana et al., 2024). Similarly, the effectiveness of differentiated learning is strongly influenced by how teachers design and implement learning experiences that accommodate student diversity and promote active participation in the classroom (Pramudianti et al., 2023). Overall, the interview findings suggest that the English for Change textbook provides a solid foundation for multimodal learning but still requires pedagogical adaptation to achieve a more balanced implementation of differentiated instruction.

When viewed collectively, the findings indicate that the English for Change textbook reflects several important principles of learner-centered education and differentiated instruction. The representation of Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic modalities demonstrates an effort to accommodate learner diversity through multimodal learning experiences. This finding is consistent with the notion that differentiated instruction is designed to respond to learners' diverse characteristics, as differentiated instruction is an approach that supports students' learning processes according to their learning profiles, readiness levels, and interests (Wardani & Darmawan, 2024). Furthermore, the textbook provides opportunities for students to engage with instructional content through various forms of interaction, communication, and knowledge construction. This result also supports the argument that diversity in students' readiness, interests, and learning profiles requires instructional approaches that are flexible and responsive (Amri & Adifa, 2025). Nevertheless, the representation of these modalities is not equally distributed. Visual learning consistently receives greater emphasis than the other modalities, particularly Read/Write and Kinesthetic learning. As a result, differentiated instruction appears to be partially rather than

comprehensively embedded within the textbook. The instructional design recognizes learner diversity, yet the balance among learning preferences remains uneven.

The findings also underscore the crucial role of teachers in translating curriculum materials into meaningful classroom experiences. Through instructional adaptation, teachers supplement textbook activities, introduce additional learning resources, and create opportunities for students to engage with content through different modalities. Consequently, the effectiveness of differentiated instruction within the Merdeka Curriculum depends not only on textbook design but also on teachers' capacity to respond flexibly to learner diversity. In conclusion, the English for Change textbook can be regarded as a multimodal instructional resource that supports learner-centered learning. However, achieving a more inclusive and balanced implementation of differentiated instruction requires continued refinement of instructional materials as well as active pedagogical adaptation by teachers in classroom practice.

CONCLUSION

This study found that the English for Change textbook incorporates all four VARK learning modalities (Visual, Aural, Read/Write, and Kinesthetic) showing its potential to support diverse learning preferences within the Merdeka Curriculum. However, visual activities appear more frequently than the other modalities. The textbook offers a range of learning tasks that encourage student participation and support learner-centered instruction. Teachers interviewed in this study viewed the textbook as particularly helpful for visual and literacy-based learning, but noted that opportunities for auditory and hands-on learning are less prominent. As a result, they often adapt or enrich the materials to better meet students' diverse needs. Overall, the textbook serves as a useful multimodal learning resource, although a more balanced representation of learning modalities would further support differentiated instruction and inclusive classroom practices.

REFERENCE

Ameliana, A., & Zahro, S. K. (2025). Assessing the Alignment of "English for Change" Textbook within the Merdeka Curriculum Framework. *Journal of Languages and Language Teaching*, *13*(4), 2091–2102. https://doi.org/10.33394/jollt.v13i4.15433

Amri, K., & Adifa, F. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi: Keberagaman Peserta Didik dan Pemenuhan Target Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *2*(4), 195–200.

https://doi.org/10.38035/jpsn.v2i4.367

Durán Pincay, M., & Durán Pincay, Y. (2024). VARK learning styles in Medical Education: a systematic review. *Salud, Ciencia y Tecnologia*, *4*. https://doi.org/10.56294/saludcyt2024.594

Efendi, T. A., Nurhidayah, S., & Prihantini, A. F. (2023). An Analysis of English Textbook Entitled "English For Change" with Reference to Independent Learning Curriculum. LUNAR : Journal of Language and Art, 7(2), 1–14. https://doi.org/10.36526/ln.v7i2.3133

El-Saftawy, E., Latif, A. A. A., ShamsEldeen, A. M., Alghamdi, M. A., Mahfoz, A. M., & Aboulhoda, B. E. (2024). Influence of applying VARK learning styles on enhancing teaching skills: application of learning theories. *BMC Medical Education*, *24*(1), 1034. https://doi.org/10.1186/s12909-024-05979-x

Endeshaw, A. D. (2023). Examining EFL teachers' knowledge, attitudes and perceived practices of differentiated instruction in english classrooms. *Cakrawala Pendidikan*, *42*(3), 760–770. https://doi.org/10.21831/cp.v42i3.49953

Fadil, M. S., & Nurulpaik, I. (2026). Implementing Differentiated Learning in the Merdeka Curriculum at Upper Elementary Level: Teachers' Constraints and Adaptive Strategies. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *7*(2), 1116–1131. https://doi.org/10.51276/edu.v7i2.1663

Farhurohman, O., Arum, A. E. M., Nafisah, U., & Mira, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, *17*(2), 304. https://doi.org/10.70713/publikan.v15i2.71076

Juwita, R., Sukmawati, F., Santosa, E. B., Cahyono, B. T., Prihatin, R., & Suparmi, S. (2024). How Is It Done: A Qualitative Analysis of Teachers Strategies in Meeting the Challenges of Differentiated Instruction. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *26*(3), 873–886. https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.49907

Kaowiwattanakul, S. (2025). Multimodal literature and CEFR reading proficiency: Improving literary reading skills in EFL learners. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, *15*(1), 20–34. https://doi.org/10.17509/ijal.v15i1.75921

Kessler, M., & Marino, F. (2023). Digital multimodal composing in English language teaching. *ELT Journal*, *77*(3), 370–376. https://doi.org/10.1093/elt/ccac047

Kupers, E., de Boer, A., Bakker, A., de Jong, F., & Minnaert, A. (2024). Explaining teachers' behavioural intentions towards differentiated instruction for inclusion: using the theory

of planned behavior and the self-determination theory. *European Journal of Special Needs Education*, *39*(4), 638–647. https://doi.org/10.1080/08856257.2023.2263717

Lyu, T., & Cao, D. (2024). Multimodal Discourse Analysis of English Teaching Materials in Colleges and Universities from the Perspective of Ecological Philosophical Perspective. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, *9*(1), 1–17. https://doi.org/10.2478/amns-2024-1772

Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2022). The Challenge of an Interactive Audiovisual-Supported Lesson Plan: Information and Communications Technologies (ICTs) in Adult Education. *Education Sciences*, *12*(11). https://doi.org/10.3390/educsci12110836

Ningrum, N., & Yunita, W. (2025). Cultural Context Representation in the Merdeka Curriculum English Textbook: A Content Analysis. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, *12*(1), 13. https://doi.org/10.33394/jo-elt.v12i1.13945

Pozas, M., Letzel, V., & Schneider, C. (2020). Teachers and differentiated instruction: exploring differentiation practices to address student diversity. *Journal of Research in Special Educational Needs*, *20*(3), 217–230. https://doi.org/10.1111/1471-3802.12481

Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(2), 1315–1312. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978

Purwaningtyas, T. (2020). Didactic Symbol of Visual Images in EFL Textbook: Multi-modal Critical Discourse Analysis. *Pedagogy : Journal of English Language Teaching*, *8*(1), 51. https://doi.org/10.32332/pedagogy.v8i1.1959

Selanova, Z., & Farida, A. N. (2026). *Verbal – Visual Representations of Environmental Issues in an EFL Textbook : A Multimodal Analysis*. *10*(1), 104–114. https://doi.org/10.30587/jetlal.v10i1.11300

Setiyana, A. A., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Edukatika*, *2*(1), 1–5. https://doi.org/10.26877/edukatika.v2i1.751

Tajik, O., Noor, S., & Golzar, J. (2024). Investigating differentiated instruction and the contributing factors to cater EFL students' needs at the collegial level. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, *9*(1). https://doi.org/10.1186/s40862-024-00299-5

Talukder, M. R. (2023). Smart Transformation of EFL Teaching and Learning Approaches.

Annals of Emerging Technologies in Computing, *7*(3), 21–59. https://doi.org/10.33166/AETiC.2023.03.002

Wardani, K., & Darmawan, P. (2024). Keragaman Peserta Didik Untuk Memenuhi Target. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, *4*(7), 1–5. https://doi.org/10.17977/um067.v4.i7.2024.2

Witraguna, K. Y., Setiawati, G. A. D., Wahyuni, N. N. T., Jaya, I. K. M. A., & Mediani, N. K. A. A. (2024). Learning in the Merdeka Curriculum: Elementary School Teachers' Understanding of Differentiated Learning. *International Journal of Elementary Education*, *8*(1), 47–56. https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.69779

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 620-630
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengaruh Kompetensi Komunikasi Guru dan Pengelolaan Kelas terhadap Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai

Herin Agustin Putri[1*], Sudarman[2], Garianto[3]
herin.putri91@gmail.com[1*], darman.dami@gmail.com[2], garianto.74@gmail.com[3]
[1,2,3]Program Studi Magister Administrasi Pendidikan
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Metro

Received: 05 06 2026. Revised: 10 06 2026. Accepted: 22 06 2026.

Abstract : The learning process plays a critical role in developing student competence and character. However, empirical data shows that students often experience boredom, passivity, and low initiative during learning. This study aims to analyze the positive and significant influence of teacher communication competence and classroom management on the learning process at SMP Negeri 2 Terusan Nunyai. A quantitative explanatory approach was employed, using proportionate stratified random sampling to select 178 students from grades VII, VIII, and IX. Data were collected through closed questionnaires and analyzed using multiple linear regression with JASP software version 0.97. The results indicate that both teacher communication competence and classroom management have a positive and significant effect on the learning process, both partially and simultaneously. Classroom management emerged as the most dominant predictor with a regression coefficient of 0.596. The combined contribution of both variables to the learning process is 34.9%, while the remaining 65.1% is influenced by other factors outside this study. These findings emphasize the importance of empathetic communication and structural classroom management in creating an engaging, safe, and effective learning ecosystem.

Keywords : Teacher Communication Competence, Classroom Management, Learning Process.

Abstrak : Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam membangun kompetensi dan karakter peserta didik. Namun, data empiris menunjukkan bahwa siswa sering menunjukkan sikap pasif, mengalami kebosanan, serta memiliki inisiatif yang rendah dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis signifikansi pengaruh kompetensi komunikasi guru dan pengelolaan kelas terhadap proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori, dengan teknik *proportionate stratified random sampling* yang melibatkan 178 siswa dari kelas VII, VIII, dan IX. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner tertutup yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, kemudian data dianalisis melalui uji prasyarat dan uji regresi linear berganda menggunakan perangkat lunak JASP versi 0.97. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi komunikasi guru dan pengelolaan kelas memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap

How to cite: Putri, H. A., Sudarman, S., & Garianto, G. (2026). Pengaruh Kompetensi Komunikasi Guru dan Pengelolaan Kelas terhadap Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 620-630.
Copyright © 2026 Herin Agustin Putri, Sudarman, Garianto
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

proses pembelajaran, baik secara parsial maupun simultan. Pengelolaan kelas menjadi prediktor yang paling dominan dengan koefisien regresi sebesar 0,596. Adapun kontribusi gabungan dari kedua variabel tersebut mencapai 34,9%, sedangkan sisanya 65,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini. Temuan ini menegaskan pentingnya komunikasi empatik dan pengelolaan kelas yang terstruktur guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif, aman, dan efektif.

Kata Kunci : Kompetensi Komunikasi Guru, Pengelolaan Kelas, Proses Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul, dan dalam konteks ini, proses belajar yang efektif menjadi jantung dari setiap upaya peningkatan mutu. Kualitas proses belajar, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di mana peserta didik mengalami masa transisi perkembangan kognitif dan sosial yang signifikan, sangat bergantung pada dinamika yang terjadi di ruang kelas. Ruang kelas bukan hanya sekadar tempat bertemunya guru dan siswa, melainkan sebuah ekosistem pembelajaran yang kompleks. Membahas proses belajar bukan sekadar mengukur aktivitas di kelas, melainkan mendalami mekanisme kritis yang menentukan apakah tujuan pendidikan akan tercapai atau justru terhambat, karena kualitas proses inilah yang menjadi penentu utama dari profil lulusan yang kompeten dan berkarakter di masa depan.

Menurut Wina Sanjaya (2020) proses pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Fokusnya adalah pada pengalaman belajar yang secara aktif dikonstruksi oleh siswa, di mana pengetahuan tidak ditransfer, melainkan dibangun oleh siswa itu sendiri melalui interaksi dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2010) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran mencakup segala upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya interaksi edukatif yang efektif. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2022, standar proses pembelajaran merupakan kriteria minimal pelaksanaan pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Pentingnya proses pembelajaran juga sangat ditekankan dalam pandangan Islam. Al-Qur'an menempatkan proses pembelajaran sebagai mekanisme utama untuk meningkatkan kualitas dan derajat manusia, sebagaimana tertuang dalam Surat Al-Mujadilah ayat 11 yang menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu. Menurut tafsir

Ibnu Katsir, hal ini menunjukkan bahwa ilmu adalah variabel pembeda kualitas manusia. Demikian pula dalam hadis riwayat Abu Daud yang menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah jalan menuju surga, di mana para malaikat merendahkan sayapnya sebagai tanda rida. Pesan utama dari dimensi teologis ini adalah bahwa proses pembelajaran merupakan aktivitas sakral yang mentransformasi ruang kelas menjadi wadah pembentukan spiritual dan kognitif.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran sering kali belum mencerminkan interaksi yang ideal. Berbagai penelitian, seperti kajian dari Nuraeni dkk. (2025) dan Mutmainah dkk. (2016) menemukan bahwa dominasi guru (*teacher-centered*) dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang kreatif. Hal ini terkonfirmasi melalui hasil prasurvei yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai. Berdasarkan observasi terhadap 30 siswa, ditemukan hambatan yang sangat signifikan. Tercatat bahwa 60% (18 siswa) melakukan aktivitas di luar pelajaran (bermain/mengobrol), 67% (20 siswa) bersikap pasif dengan tidak berani mengangkat tangan saat diskusi, dan 73% (22 siswa) menunjukkan inisiatif yang rendah dengan hanya mencatat jika diperintah serta segera berhenti belajar setelah tugas wajib selesai.

Tabel 1. Data Prasurvei

No	Permasalahan	Jumlah siswa	Tampak	Tidak Tampak	Persentase %
1	Siswa melakukan aktivitas di luar pelajaran (bermain/mengobrol)	30	18	12	60%
2	Siswa tidak mengangkat tangan atau mengajukan diri secara sukarela saat diskusi.	30	20	10	67%
3	Siswa hanya mencatat jika diperintah dan segera berhenti belajar setelah tugas wajib selesai	30	22	8	73%

Kondisi siswa yang pasif dan bergantung pada guru ini menuntut reorientasi strategis. Sardiman (2018) menegaskan bahwa belajar mutlak memerlukan aktivitas mental, sementara Slameto (2015) menyatakan bahwa kemandirian adalah faktor internal krusial. Jika siswa tidak mandiri, mereka akan kesulitan memecahkan masalah. Transformasi agar siswa kembali aktif dan mandiri ini sangat membutuhkan stimulus dari pendidik, yang utamanya difasilitasi melalui kompetensi komunikasi guru. Mulyasa (2019) mendefinisikan kompetensi komunikasi guru sebagai kemampuan menyampaikan pesan secara jelas, menarik, dan membangun interaksi dua arah. Kompetensi komunikasi ini menjadi instrumen strategis untuk mengatasi masalah di kelas

melalui tiga cara: pertama, mengobati kebosanan dengan komunikasi verbal dan non-verbal yang dinamis; kedua, mengikis kepasifan melalui komunikasi empatik dan pemberian rasa aman psikologis (*psychological safety*); ketiga, memandirikan siswa melalui pola komunikasi *scaffolding*. Selain komunikasi, faktor penting lainnya adalah pengelolaan kelas. Mustofa & Subekti (2023) menyimpulkan bahwa pembelajaran menuntut guru memiliki komunikasi yang menenangkan sekaligus pengelolaan kelas yang terstruktur dan bebas tekanan, sehingga siswa dapat mencapai *mindfulness* dalam belajar. Pengelolaan kelas memberikan fondasi operasional dan manajerial; ketegasan, konsistensi dalam rutinitas, serta penegakan tata tertib yang humanis sangat diperlukan untuk menjaga agar komunikasi instruksional guru dapat tersampaikan tanpa distraksi perilaku siswa.

Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Zega (2020) mengukur pengaruh komunikasi interpersonal terhadap minat belajar secara sederhana, sementara Wulandari (2013) membatasi pada kajian deskriptif kompetensi komunikasi guru. Di sisi lain, Dahlan (2022) menguji pengelolaan kelas terhadap hasil belajar. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah metodologis dan substansial dari kajian terdahulu dengan menggabungkan dua variabel prediktor secara bersamaan (kompetensi komunikasi dan pengelolaan kelas) dan menguji pengaruhnya langsung pada kualitas *proses pembelajaran*, bukan sekadar hasil belajar akhir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris mengenai pentingnya sinergi antara kemampuan interaksi edukatif dan kemampuan manajerial di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Rojabi (2025) yang menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan data dan analisis data numerik dengan tujuan untuk menguji teori, mengonfirmasi hipotesis, dan membangun fakta yang dapat di generalisasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* dengan desain deskriptif asosiatif (kausal). Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, desain digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas yaitu Kompetensi Komunikasi Guru (X_1) dan Pengelolaan Kelas (X_2) terhadap variabel terikat yaitu Proses Pembelajaran (Y), baik secara parsial maupun simultan.

Pada penelitian ini, penentuan subjek penelitian mengacu pada konsep populasi. Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai pada Tahun Ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Berdasarkan kuota strata kelas, diperoleh jumlah sampel sebanyak 178 responden, yang terdiri atas perwakilan kelas VII (62 siswa), kelas VIII (59 siswa), dan kelas IX (57 siswa). Pemilihan individu dari masing-masing strata dilakukan dengan teknik *simple random sampling* melalui undian nomor urut presensi siswa sehingga menjamin objektivitas.

Teknik utama pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket tertutup) berskala Likert yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen. Variabel kompetensi komunikasi guru (X1) diukur dari aspek kejelasan penyampaian, pemberian *feedback*, empati, dan motivasi. Variabel pengelolaan kelas (X2) diukur dari pengaturan fisik ruang kelas, konsistensi aturan, serta pendekatan manajerial yang humanis. Sedangkan kualitas proses pembelajaran (Y) diukur dari tingkat partisipasi, fokus, dan kemandirian belajar siswa. Data sekunder didapatkan melalui studi dokumentasi sekolah. Sebelum digunakan untuk pengambilan data sesungguhnya, instrumen diuji menggunakan analisis butir (validitas) dan koefisien *Cronbach's Alpha* (reliabilitas > 0,60) melalui uji coba (*try out*) di luar sampel utama guna memastikan instrumen tersebut reliabel dan bebas bias. Teknik analisis data diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui tren distribusi jawaban responden. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas menggunakan bantuan perangkat lunak JASP versi 0.97. Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Analisis Regresi Linear Berganda, Uji t (uji parsial), Uji F (uji simultan), dan perhitungan Analisis Koefisien Determinasi (R^2). Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sugiyono (2019) uji validasi dilakukan untuk membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel}. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai positif maka pernyataan dari indikator pada angket tersebut adalah *sahih*, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan dinyatakan tidak *sahih*. Pada penelitian ini mengujicobakan kepada 30 murid anggota populasi yang tidak termasuk

sampel penelitian. Hasil rangkuman uji validasi instrumen variabel Kompetensi Komunikasi Guru, yang peneliti simpulkan dari 11 item instrumen yang diujicobakan. Dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Rangkuman Uji Validitas Instrumen Kompetensi Komunikasi Guru

No item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,586	0,361	valid
2	0,434	0,361	valid
3	0,493	0,361	Valid
4	0,510	0,361	valid
5	0,564	0,361	valid
6	0,109	0,361	tidak valid
7	0,420	0,361	valid
8	0,410	0,361	valid
9	0,436	0,361	valid
10	0,650	0,361	valid
11	0,584	0,361	valid

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, diperoleh hasil rangkuman uji validitas terhadap 11 butir item instrumen Kompetensi Komunikasi Guru. Kriteria pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Sebuah item atau butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan sebaliknya dinyatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel.}$ Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa dari 11 butir pernyataan yang diuji, terdapat 10 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas (item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, dan 11). Namun, terdapat 1 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor item 6. Item nomor 6 memiliki nilai r_{hitung} sebesar 0,109, sedangkan nilai r_{tabel} untuk pengujian ini adalah sebesar 0,361. Melalui perbandingan tersebut, diketahui bahwa nilai r_{hitung} jauh lebih kecil daripada nilai r_{tabel} (0,109 < 0,361). Rendahnya koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa butir pernyataan nomor 6 tidak memiliki daya beda yang baik dan tidak berkontribusi secara signifikan dalam mengukur konstruk kompetensi komunikasi guru yang diteliti. Dengan kata lain, item tersebut gagal mengukur apa yang seharusnya diukur.

Hasil rangkuman uji validitas instrumen variabel pengelolaan kelas, yang peneliti simpulkan dari 11 item instrumen yang diujicobakan, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rangkuman Uji Validitas Pengelolaan Kelas

No item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,328	0,361	tidak valid
2	0,351	0,361	tidak valid
3	0,505	0,361	valid
4	0,530	0,361	valid

5	0,419	0,361	valid
6	0,775	0,361	valid
7	0,707	0,361	valid
8	0,791	0,361	valid
9	0,581	0,361	valid
10	0,443	0,361	valid
11	0,697	0,361	valid

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3, dilakukan analisis uji validitas terhadap 11 butir item instrumen Pengelolaan Kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 11 butir pernyataan yang diuji, terdapat 9 butir pernyataan yang dinyatakan valid (item nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 11). Sebaliknya, terdapat 2 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid, yaitu item nomor 1 dan nomor 2. Item nomor 1 memiliki nilai r_{hitung} sebesar 0,328. Jika dibandingkan dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,361, maka nilai r_{hitung} item nomor 1 lebih kecil dari nilai r_{tabel} (0,328 < 0,361). Oleh karena itu, item nomor 1 dinyatakan tidak valid. Item nomor 2 memiliki nilai r_{hitung} sebesar 0,351. Nilai koefisien korelasi ini juga berada di bawah nilai r_{tabel} sebesar 0,361 (0,351 < 0,361). Meskipun nilainya mendekati batas kritis, secara statistik item nomor 2 tetap dinyatakan tidak valid. Rendahnya nilai korelasi pada item nomor 1 dan 2 mengindikasikan bahwa kedua butir pernyataan tersebut tidak memiliki daya pembeda yang memadai. Artinya, item-item tersebut tidak mampu mengukur dimensi atau indikator pengelolaan kelas yang hendak diteliti secara akurat dan konsisten

Tabel 4. Hasil Rangkuman Uji Validitas Instrumen Proses Pembelajaran

No item	**r-hitung**	**r-tabel**	**Keterangan**
1	0,729	0,361	valid
2	0,585	0,361	valid
3	0,662	0,361	valid
4	0,574	0,361	valid
5	0,759	0,361	valid
6	0,631	0,361	valid
7	0,591	0,361	valid
8	0,399	0,361	valid
9	0,643	0,361	valid
10	0,379	0,361	valid
11	0,318	0,361	tidak valid
12	0,503	0,361	valid

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4, telah dilakukan pengujian validitas terhadap 12 butir item instrumen Proses Pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa dari 12 butir pernyataan yang diuji, terdapat 11 butir yang memenuhi kriteria validitas (item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 12). Namun, terdapat 1 butir

pernyataan yang secara statistik dinyatakan tidak valid, yaitu nomor item 11. Butir pernyataan nomor 11 memperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,318. Berdasarkan perbandingan dengan nilai batas kritis, nilai korelasi ini berada di bawah nilai r_{tabel} sebesar 0,361 (0,318 < 0,361). Rendahnya koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa butir pernyataan nomor 11 tidak memiliki daya beda yang baik dan tidak sinkron dengan skor total instrumen, sehingga dianggap gagal mengukur aspek proses pembelajaran yang ingin diteliti secara akurat. Berdasarkan hasil analisis data, rangkuman perhitungan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* untuk keseluruhan instrumen variabel penelitian disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Tabel Interprestasi Reliabilitas

Variabel	***Croanbach's Alpha***	**Koefisien Reliabilitas**	**Interprestasi**
Kompetensi Komunikasi Guru	> 0,60	0,685	reliabel
Pengelolaan Kelas	> 0,60	0,801	reliabel
Proses Pembelajaran	> 0,60	0,798	reliabel

Berdasarkan pada hasil analisis tabel 5, maka ketiga variabel memiliki nilai *Croanbach's Alpha* yang lebih besar dari 0,60. Sehingga ketiga variabel pada keadaan reliabel.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	**N**	**Minimum**	**Maksimum**	**Rata-rata**	**SD**
Kompetensi Komunikasi Guru	178	30,00	50,00	43,96	4,406
Pengelolaan Kelas	178	24,00	45,00	39,91	4,206
Proses Pembelajaran	178	35,00	55,00	48,58	4,904

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti telah memverifikasi seluruh syarat analisis menggunakan aplikasi JASP versi 0.97. Hasil uji homogenitas membuktikan bahwa nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, yang berarti varians data bersifat homogen. Distribusi data juga dinyatakan normal dan hubungan antarvariabel bersifat linier, sehingga memenuhi syarat mutlak untuk dilakukan analisis regresi linear berganda. Untuk menjawab hipotesis secara parsial dan menentukan besarnya pengaruh masing-masing variabel, dilakukan pengujian menggunakan regresi linear berganda dan Uji t. Hasil analisis koefisien regresi disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel Bebas	**Koefisien B**	**Nilai t**	**Sig.**
Kompetensi Komunikasi Guru	0,293	3,690	0,000*
Pengelolaan Kelas	0,596	6,272	0,000*

*Keterangan: *Signifikan pada α < 0,05*

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis menunjukkan bahwa Kompetensi Komunikasi Guru

(X_1) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Proses Pembelajaran (Y). Komunikasi edukatif yang empatik dan asertif terbukti mampu mengatasi rasa takut salah yang sebelumnya mendera 67% siswa, menggantikannya dengan rasa aman secara psikologis. Namun, temuan yang paling menonjol dalam uji parsial adalah peran dari Pengelolaan Kelas (X_2). Analisis data menetapkan bahwa variabel pengelolaan kelas merupakan prediktor yang paling dominan dalam model penelitian ini, ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi tertinggi yakni sebesar 0,596. Angka ini menegaskan bahwa penegakan tata tertib yang humanis, konsistensi rutinitas kelas, serta manajemen lingkungan belajar fisik merupakan prasyarat mutlak yang mendasari kelancaran interaksi akademik di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai.

Temuan ini selaras dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Dahlan dkk. (2022). Dalam penelitiannya di SMPN 7 Sungai Ambawang, Dahlan membuktikan bahwa pengelolaan kelas memberikan pengaruh signifikan (t hitung 2,068 > t tabel 2,045) dan menyumbang kontribusi 41% terhadap *hasil belajar*. Jika penelitian Dahlan fokus pada hasil akhir kognitif, tesis ini memberikan perspektif baru dengan membuktikan bahwa struktur manajemen kelas (dengan koefisien 0,596) adalah instrumen utama yang merevitalisasi *proses belajar* itu sendiri mengubah perilaku destruktif siswa (60% yang suka bermain) menjadi fokus dan mandiri. Pengujian hipotesis ketiga menggunakan Uji F (Simultan) menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Pengujian ini membuktikan bahwa Kompetensi Komunikasi Guru dan Pengelolaan Kelas, jika diterapkan secara bersama-sama, memberikan pengaruh kausalitas yang kuat terhadap peningkatan kualitas Proses Pembelajaran. Melalui analisis Koefisien Determinasi (R^2), ditemukan bahwa besaran kontribusi gabungan dari kedua variabel bebas tersebut adalah sebesar 34,9%. Nilai ini bermakna bahwa kurang lebih sepertiga dari kualitas interaksi, keaktifan, dan kemandirian siswa di dalam kelas ditentukan secara langsung oleh sejauh mana guru mampu meramu teknik komunikasi dialogis dengan manajemen kelas yang disiplin namun tidak menekan.

Sisa persentase sebesar 65,1% merupakan varians yang dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar batasan model penelitian ini. Faktor eksternal dan internal seperti motivasi intrinsik bawaan siswa, dukungan emosional dari lingkungan keluarga, serta kelengkapan sarana prasarana sekolah turut andil dalam membentuk postur proses pembelajaran. Meskipun demikian, kontribusi 34,9% dari aspek komunikasi dan manajerial guru ini membuktikan bahwa investasi pada peningkatan kapasitas guru dalam memandu kelas (*teacher-led facilitation*) merupakan intervensi yang paling strategis dan *cost-effective* bagi sekolah. Berpijak pada temuan empiris tersebut, kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada

rekonstruksi paradigma intervensi pedagogis di tengah tingginya pengaruh faktor eksternal pendidikan. Jika banyak penelitian terdahulu mengkaji kompetensi komunikasi dan pengelolaan kelas sebagai dua entitas keahlian dasar yang terpisah, penelitian ini membuktikan adanya sinergi komplementer dari keduanya yang secara bersama-sama membentuk kerangka *teacher-led facilitation* yang solid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Kompetensi Komunikasi Guru dan Pengelolaan Kelas secara simultan terhadap Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Terusan Nunyai. Sinergi kedua variabel ini berkontribusi sebesar 34,9% dalam menentukan kualitas keaktifan dan kemandirian belajar siswa, sementara 65,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Secara parsial, variabel Pengelolaan Kelas menjadi prediktor yang paling dominan dengan koefisien regresi sebesar 0,596. Hal ini membuktikan bahwa ketertiban rutinitas dan manajerial lingkungan belajar merupakan fondasi esensial yang memungkinkan komunikasi instruksional guru dapat tersampaikan secara efektif. Berdasarkan kesimpulan tersebut, direkomendasikan kepada pihak Kepala Sekolah untuk mengambil kebijakan berbasis data melalui penyelenggaraan *workshop* pengembangan keprofesian berkelanjutan yang secara spesifik difokuskan pada teknik komunikasi empatik dan manajemen kelas preventif. Bagi para guru, sangat disarankan untuk terus melatih keterampilan *scaffolding* dalam berkomunikasi demi menciptakan lingkungan kelas yang aman secara psikologis. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi variabel-variabel pada porsi 65,1% yang belum terungkap, seperti dukungan orang tua atau literasi digital, serta menggunakan pendekatan *mixed-methods* guna mendapatkan gambaran fenomena pendidikan yang lebih holistik.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeni, D. S., Mayasari, L. I., & Setyanto, E. (2023). Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar. *Joel: Journal of Educational and Language Research*, *3*(1), 29-38. https://doi.org/10.53625/joel.v3i1.6436

At-Tirmidzi, M. (2015). *Jami' At-Tirmidzi*. Jakarta: Pustaka Azzam.

Barnawi, & Arifin, M. (2012). *Manajemen sarana dan prasarana sekolah*. Ar-Ruzz Media.

Dahlan, M., Aminuyati, A., & Khosmas, F. Y. Pengaruh pengelolaan kelas terhadap hasil belajar peserata didik pada pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 7 Sungai

Ambawang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *11*(1), 196-206. https://doi.org/10.26418/jppk.v11i1.51866

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyasa, E. (2019). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.

Mustofa, A., & Subekti, H. (2023). Pengelolaan Kelas yang Terstruktur dalam Pendekatan Mindfulness. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(2), 52-53.

Mutmainnah, U., & Aquami, A. (2016). Penerapan Model Sinektik (Synectics) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, *2*(1), 69-82. https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1067.

Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadhil, W. A. K., & Luthfi, M. (2025). Implementasi *Problem Based Learning* di sekolah dasar: tantangan dan strategi mengatasi siswa pasif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(3), 6130-6139. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2812

Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar Penelitian Kuantitatif*. Afdan Rojabi Publisher. Bogor.

Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2019). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang aktif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Wulandari, N., Naryoso, A., & Rakhmad, W. N. (2013). Kompetensi Komunikasi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Student Center Learning di SMA N 9 Semarang. *Interaksi Online*, *1*(4). http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/3479

Mustika Zega, M., (2020). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran PAK di SMP YPK Ebenhaezer Sarmi*. https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.71

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 631-642
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Pengembangan E Kitab *'Aqidatu At Tauhid* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Siswa MA Uswatun Hasanah Pajarakan

Rohana Ningsih[1*], Ahmad Khumaidi[2], Nuramin[3]
ningsihrohana583@gmail.com[1*], adi765316@gmail.com[2], amin57649@gmail.com[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Agama Islam
[1,2,3]Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Received: 22 05 2026. Revised: 20 06 2026. Accepted: 24 06 2026.

Abstract : This study aims to develop a Google Sites-based learning media application for the Akidah Akhlak (Islamic Theology and Ethics) subject at MA Uswatun Hasanah Pajarakan, Probolinggo. Utilizing advancements in information and communication technology, the development followed the 4D model, which encompasses four distinct stages: Define (determining student needs and characteristics), Design (product planning), Develop (product development and validity testing), and Disseminate (product distribution). The research subjects comprised 15 tenth-grade students at MA Uswatun Hasanah Pajarakan, Probolinggo, while one material expert and one media expert were involved as product validators. The results indicated that the developed application, named *e-kitab 'Aqidatu at-Tauhid*, successfully enhanced student participation in the learning process. Based on expert validation, the application achieved a feasibility score of 91% from the media expert, 100% from the material expert, and a 91% approval rating from student responses. Furthermore, the effectiveness test yielded an N-Gain score of 0.36, falling into the moderate category, which demonstrates that the media is sufficiently effective in improving student understanding.

Keywords : Google Sites, Learning Media Development, Aqidah Akhlak.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi berbasis *google sites* pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Uswatun Hasanah Pajarakan Probolinggo. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melalui penerapan model 4D yang mencakup empat tahapan, *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk). Subjek penelitian terdiri atas seluruh peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah Pajarakan Probolinggo sebanyak 15 siswa, dengan melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk. Berdasarkan hasil validasi para ahli, aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu At-Tauhid* memperoleh tingkat kelayakan validasi dari ahli media 91%, berdasarkan ahli materi 100% dan respon siswa 91% serta hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,36 yang termasuk kategori

How to cite: Ningsih, R., Khumaidi, A., & Nuramin, N. (2026). Pengembangan E Kitab *'Aqidatu At Tauhid* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Siswa MA Uswatun Hasanah Pajarakan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 631-642.
Copyright © 2026 Rohana Ningsih, Ahmad Khumaidi, Nuramin
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

sedang, sehingga media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci : *Google sites*, Pengembangan Media Pembelajaran, Akidah akhlak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen penting dalam membentuk karakter generasi bangsa. Dalam konteks pendidikan islam, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan keagamaan melalui hafalan, tetapi juga untuk mengembangkan pemahaman yang komprehensif, sikap reflektif, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Maisaroh & Arisanti, 2026). Pembentukan karakter dilakukan melalui dua aspek utama, yaitu akidah dan akhlak (Sumanto et al., 2024). Akidah berfungsi sebagai dasar keimanan yang memengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang, sedangkan akhlak merupakan aktualisasi nilai-nilai akidah yang tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. (Damanik & Ningrum, 2025). pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam, yaitu membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlakul karimah. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran akidah akhlak perlu didukung oleh berbagai komponen pembelajaran yang memadai, salah satunya adalah media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien (Abdullah, 2017). Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperjelas materi yang belum dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Permana et al., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran mengalami berbagai inovasi yang mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi menyediakan beragam sumber belajar yang dapat memperluas akses terhadap pengetahuan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menciptakan proses belajar yang lebih interaktif (Musliha et al., 2025). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, baik pada proses pembelajaran maupun strategi penyampaian materi (Hariyasasti, 2025). Kemajuan teknologi tersebut mengubah cara peserta didik mengakses, mengolah, dan membagikan pengetahuan melalui beragam media, baik sumber cetak seperti buku dan jurnal ilmiah maupun platform digital yang mencakup media sosial, video pembelajaran, *podcast*, dan aplikasi edukatif interaktif (Qamariyah & Sofa, 2025)**.**

Teknologi mampu menyediakan sumber pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif yang berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Taufik et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pemanfaatan teknologi turut memperkaya strategi pembelajaran melalui penggunaan berbagai media digital yang lebih interaktif dan inovatif (Rahmadani, 2024). Integrasi berbagai media digital, seperti video pembelajaran, *podcast*, serta *platform* berbasis permainan edukatif, mampu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menarik dalam penyampaian nilai-nilai keislaman (Abas, 2025). Pendekatan ini tidak hanya berimplikasi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif terhadap konsep-konsep agama melalui dukungan visualisasi dan narasi yang sistematis serta mudah dipahami.

Inovasi teknologi membuka peluang yang luas bagi pendidik untuk mengembangkan materi ajar yang kreatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan generasi digital (Damayanti & Ridwan, 2024). Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, implementasinya dalam pembelajaran akidah akhlak masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran pada umumnya masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan bahan ajar konvensional yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk dimanfaatkan dalam proses pendidikan saat ini adalah modul elektronik (Lastri, 2023). E-modul merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang dirancang untuk menyajikan berbagai materi pembelajaran, seperti teks, grafik, audio, animasi, dan video, yang digunakan secara elektronik serta dapat diakses melalui berbagai perangkat, di antaranya CD, komputer, maupun *smartphone* (Irmawati et al., 2023). E-modul memiliki berbagai keunggulan yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era modern. Kemudahan dalam mengakses melalui perangkat digital memungkinkan peserta didik memperoleh materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Aldi, 2025). Selain itu, penggunaan e-modul dinilai lebih ramah lingkungan karena mampu meminimalkan penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. E-modul juga dapat dioperasikan secara daring maupun luring sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya (Yuliandi, 2026).

Landasan pengembangan e-kitab dalam penelitian ini mengadopsi konsep e-modul karena keduanya memiliki kesamaan sebagai bahan ajar berbasis digital yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di MA Uswatun Hasanah Pajarakan, proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif seperti e kitab untuk mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Upaya peningkatan efektivitas pembelajaran ini sejalan dengan pandangan bahwa optimalisasi hasil belajar juga dapat didukung melalui pendampingan akademik yang intensif (Ilahi et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* ini bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Untuk menegaskan unsur kebaruan (*novelty*) dari media yang dikembangkan, dilakukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Kajian digitalisasi media pembelajaran berbasis *Research and Development* (R&D) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sebenarnya telah banyak dilakukan. Diantarannya penelitian (Rahim et al., 2022) mengembangkan e-modul praktik sholat dengan tingkat validitas 85,3% dan efektivitas 84%. Selanjutnya, (Nuriyah et al., 2023) mengembangkan e-modul materi menghindari pergaulan bebas berbasis aplikasi *Flip PDF Professional* dengan tingkat kepraktisan mencapai 94,5%. Efektivitas e-modul berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Fikih juga dibuktikan oleh (Fitriyah, 2022). Secara umum, rangkaian penelitian terdahulu membuktikan bahwa media digital seperti e-modul sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada materi fikih, praktik ibadah dan budi pekerti.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran e kitab yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran akidah akhlak, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Sejalan dengan perkembangan era transformasi digital, kebutuhan akan model pembelajaran yang menghadirkan media baru yang lebih kreatif dan adaptif menjadi semakin penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, e kitab diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan mudah diakses, baik bagi siswa maupun guru dalam memahami serta menyampaikan materi pembelajaran secara lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk) (Sihombing, 2024). Penelitian dilaksanakan di MA Uswatun Hasanah yang berlokasi di Desa Selogudig Wetan, Kecamatan Pajarakan, Kabupaten Probolinggo. Responden penelitian ini adalah 15 peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah sebagai pengguna media yang dikembangkan. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang menyeluruh. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara, masukan, kritik, serta saran dari para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, tes, dan respon peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah terhadap media pembelajaran e kitab *'Aqidatu at Tauhid*. Penilaian tersebut menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1– 5 sebagai instrumen pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan (Widyastuti, 2022).

Selanjutnya, data hasil validasi dianalisis menggunakan tabel dan rumus tertentu guna mengetahui tingkat kelayakan media serta mengklasifikasikannya berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Perhitungan dilakukan melalui dua tahap, yaitu menghitung persentase skor dengan rumus: $P = \frac{Jumlah\ skor\ hasil\ pengumpulan\ data}{Jumlah\ skor\ kriteria} \times 100\%$. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kelayakan Media

Skor	Persentase	Kategori
5	$x \geq 80\ \%$	Sangat baik
4	$60\% \leq x < 80\ \%$	Baik
3	$40\% \leq x < 60\ \%$	Cukup
2	$20\ \% \leq x < 40\ \%$	Kurang
1	$x < 20\%$	Sangat kurang

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dianggap layak diterapkan jika skor penilaian melebihi 60%. Adapun untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam memahami mata pelajaran akidah dilaksanakan *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Perhitungan dilakukan dengan rumus N gain score.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Tabel 2. Kriteria Persentase Keefektifan Media

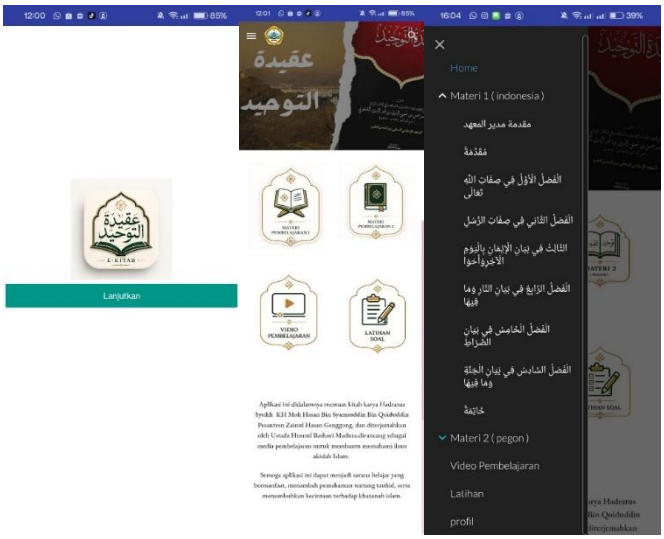
Kriteria pencapaian skor	Tingkat efektivitas
g $\geq$ 0,70	Tinggi
0,30 $\leq$ g $<$ 0,70	Sedang
g $<$ 0,30	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis web *google sites* bernama E-Kitab *'Aqidatu at Tauhid*. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan. Model pengembangan 4D dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan perangkat pembelajaran(Tanjung & Nababan, 2018). Model ini terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian kebutuhan dan karakteristik peserta didik), *Design* (perancangan produk), *Develop* (pengembangan dan uji validitas), dan *Disseminate* (penyebarluasan produk). Pada tahap *define*, peneliti melaksanakan kajian literatur dan pengamatan langsung di lembaga. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlaq bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan selama pembelajaran masih terbatas pada buku cetak dan metode ceramah, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi secara mandiri. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, mampu menyajikan materi secara sistematis serta interaktif.

Tahap *design* merupakan fase perancangan produk yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa e-kitab *'Aqidatu At-Tauhid* sebagai solusi untuk mendukung proses pembelajaran akidah akhlak yang lebih menarik dan interaktif. Perancangan media mencakup penyusunan struktur isi, pemilihan desain tampilan, kombinasi warna, jenis huruf, tata letak menu, serta penyajian gambar dan ikon yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran dan peserta didik. *E-kitab Aqidatu At-Tauhid* dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *Google Sites* yang memuat berbagai fitur pembelajaran, isi kitab disertakan terjemahannya dalam bentuk bahasa indonesia dan pegon, video pembelajaran, serta latihan soal.

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahap realisasi produk yang telah dirancang. Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan hasil perencanaan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi bernama *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid*. Proses pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan integrasi *platform* digital. Pertama, perancangan aset visual, sampul (*cover*), dan ikon navigasi didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Kedua, materi pembelajaran, teks terjemahan (indonesia dan pegon), video, serta instrumen evaluasi disusun dan diintegrasikan ke dalam platform *Google Sites* sebagai basis utama konten media. Ketiga, untuk mengoptimalkan aksesibilitas pengguna melalui *smartphone*, situs web *Google Sites* yang telah selesai dibuat kemudian dikonversi dan dikemas menjadi aplikasi android menggunakan platform kodular. Melalui kombinasi ini, dihasilkan aplikasi *E-Kitab* yang interaktif, responsif, dan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Berikut adalah gambar tampilan dari aplikasi tersebut**.**



Gambar 1. Halaman Awal dan Menu Utama

Tampilan utama aplikasi ketika pertama kali dibuka dapat dilihat pada Gambar 1. Aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* ini memuat bilah navigasi utama dengan 4 menu utama yang memiliki fungsi berbeda, yaitu:1) Halaman utama (home) memuat navigasi awal menuju seluruh fitur aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses media. 2) Menu materi diitandai dengan ikon buku yang memuat keseluruhan isi kitab beserta teks terjemahan bahasa indonesia dan terjemahan pegon. 3) Menu video menyajikan video pembelajaran sebagai media pendukung materi visual bagi siswa. 4) Menu latihan soal yang memuat instrumen evaluasi berupa pertanyaan pilihan ganda, esai, serta kuis interaktif yang diintegrasikan melalui *Google Form* dan *platform Wordwall.* Setelah proses pembuatan selesai, selanjutnya melalui tahap

validasi oleh para ahli media dan ahli. Selanjutnya, media pembelajaran divalidasi oleh ahli media serta ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Materi dan Media

No	Validator	Penilaian	Instansi	Persentase	Keterangan
1	Ahmad Makki Hasan M.Pd.I.	Ahli Media	Universitas Islam Zainul Hasan	91%	Sangat baik
2	Mustofa S.HI.	Ahli Materi	MA Uswatun Hasanah	100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan melalui satu tahap validasi ahli menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media memperoleh persentase sebesar 91%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 100%. Berdasarkan kriteria penilaian skala likert, *e kitab 'Aqidatu at Tauhid* dinyatakan sangat valid karena memperoleh persentase antara 81%–100%. Dengan demikian dapat disimpulkan, hasil validasi dari ahli media maupun ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran e kitab *'Aqidatu at Tauhid* layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan penilaian melalui penyebaran kuesioner (angket) untuk mengetahui respon peserta didik kelas X MA Uswatun Hasanah setelah menggunakan media pembelajaran e kitab *'Aqidatu at Tauhid.*

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Berdasarkan Angket

No	Penilaian	Rata rata	Nilai maksimal	Persentase	Keterangan
1	15 siswa	45,5	50	91%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 4, diketahui bahwa pengisian angket respon yang dilakukan oleh 15 siswa kelas X MA Uswatun Hasanah memperoleh persentase sebesar 91%. Persentase tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Lebih lanjut, tingkat efektivitas suatu media pembelajaran dapat diukur melalui perolehan nilai N-Gain (Mayresta & Guspatni, 2022). nilai n-gain dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Rata-rata N-Gain

No	Penilaian	Rata rata *Pretest*	Rata rata *Posttest*	N Gain	Keterangan
1	15 siswa	72	82	0,36	Sedang

Proses uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat valid. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 91%, sedangkan ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dan mendapatkan respon positif dari siswa dengan persentase sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, media *pembelajaran E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* memiliki tingkat efektivitas sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,36. Dengan demikian, media pembelajaran *'Aqidatu at tauhid* dinilai layak digunakan berdasarkan aspek

materi, media, maupun respon pengguna. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media e kitab *'Aqidatu at tauhid* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini juga menghasilkan temuan terkait validasi media, pengaruh penggunaan *'Aqidatu at tauhid* terhadap siswa, serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi memperlihatkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat menarik minat mereka terhadap materi pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* berbasis *Google Sites* berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*). Produk ini mengintegrasikan materi kitab dengan terjemahan bahasa Indonesia dan pegon, video pembelajaran, serta latihan soal interaktif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan persentase validasi sebesar 100% dari ahli materi dan 91% dari ahli media. Selain itu, produk mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dengan persentase mencapai 91%. Berdasarkan uji efektivitas, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,36 yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, aplikasi *E-Kitab 'Aqidatu at-Tauhid* dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Uswatun Hasanah Pajarakan.

DAFTAR RUJUKAN

Abas, S. Z. B. (2025). Integrasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Sumber Belajar PAI yang Kontekstual dan Relevan. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 391–402. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/395

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4*(1), 35–49. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866

Aldi, F. (2025). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Ai Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Konten Digital pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. https://digilib.unila.ac.id/91617/

Damanik, M. Z., & Ningrum, D. A. A. (2025). Pembelajaran Akidah Akhlak. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 509–520.

https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/445

Damayanti, D. R. A., & Ridwan, A. (2024). Perubahan sosial dan pendidikan dalam peran guru PAI di era digital. *Social Studies in Education*, *2*(2), 123–138. https://doi.org/10.15642/sse.2024.2.2.123-138

Fitriyah, Q. (2022). *Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Fikih Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/39900/

Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar. *IJOSPOL-International Journal of Social, Policy and Law*, *6*(3), 13–29. https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196

Ilahi, D. S. K., Muhammad, B., Putri, I. D. I. S., al Fausi, S., Bukhori, M. I., & Muttaqien, M. H. F. (2025). Aktualisasi Materi dan Refleksi Pembelajaran dalam Pra Amaliyah Tadris: Studi Penguatan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, *5*(3), 2386–2396. https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i3.277

Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, *3*(01), 145–152. https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738

Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(3), 1139–1146. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914

Maisaroh, S., & Arisanti, K. (2026). Analisis Konseptual Tentang Pembelajaran Higher Other Thinking Skills (HOTS) Perspektif Dr Helmawati Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, *4*(3), 524–536. https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.5882

Mayresta, R., & Guspatni, G. (2022). Effectiveness of Integrated PowerPoint-iSpring Multimedia Prompting Questions on Learning Electrolyte and Nonelectrolyte Solutions Based on Guided Discovery Learning on the Learning Outcomes of Class X High School Students. *Journal of Educational Sciences*, *6*(4), 603–612. https://doi.org/10.31258/jes.6.4.p.603-612

Musliha, S., Bahrudin, B., & Diharjo, R. F. (2025). Dinamika Pemanfaatan Artificial

Intellegence (AI) dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi (Studi Kasus Universitas Islam Zainul Hasan Genggong dan Universitas Panca Marga). *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *15*(2), 142–158. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i2.5929

Nuriyah, S., Anisah, G., & Khoiriyah, S. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di SMAN 1 Rengel Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 156–170. https://doi.org/10.32665/alulya.v8i2.2048

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 19–28. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702

Qamariyah, U. J., & Sofa, A. R. (2025). Desain Pembelajaran PAI berbasis Multiliterasi Untuk Mahasiswa Pascasarjana. *EJORI: Educational Journal of Indonesia*, *1*(2), 53–64. https://ojs.madaniaindonesia.com/index.php/EJORI/article/view/16

Rahim, I., Iswantir, I., Junaidi, J., & Wati, S. (2022). Pengembangan E-Modul sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *KOLONI*, *1*(1), 283–293. https://doi.org/10.31004/koloni.v1i1.27

Rahmadani, S. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Tinjauan Literatur Kualitatif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(6). https://doi.org/10.62281/v2i6.515

Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, *4*(1), 11–19. https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135

Sumanto, E., Noviani, D., & Ramona, P. D. (2024). Konsep Pendidikan Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Pendidikan Islam dan Implikasinya terhadap Generasi Muda. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, *3*(6), 7834–7842. https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5717

Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh.

Jurnal Genta Mulia, *9*(2). https://doi.org/10.61290/gm.v9i2.540

Taufik, M., Zainuddin, Z., & Mufidah, N. Z. (2025). Mengeksplorasi Pro-Kontra Pemanfaatan Teknologi AI bagi Mahasiswa PGMI Unzah sebagai Calon Guru di Tingkat Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(2), 2489–2499. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18582

Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan Skala Likert untuk Mengukur Sikap terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, *3*(02), 67–75. https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393

Yuliandi, F. (2026). *E-Modul Berbasis Smartphone: Solusi Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Bait Ilmu Nusantara.

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 643-654
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

The Implementation of Pedagogical Competence Development of Teachers in Improving Students Learning Motivation at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng

Anita Asrotul[1*], Abdullah Aminuddin Aziz[2]
anitaasrotul@mhs.unhasy.ac.id[1*], abdullahaziz@unhasy.ac.id[2]
[1,2]Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
[1,2]Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Received: 07 06 2026. Revised: 16 06 2026. Accepted: 26 06 2026.

Abstract : Student learning motivation is a crucial aspect that plays a role in determining the success of the learning process. However, increasing learning motivation cannot be separated from the quality of teachers' pedagogical competence in designing and implementing effective learning. This study aims to describe the development of teachers' pedagogical competence, describe students' learning motivation, describe the implementation of teachers' pedagogical competence development in improving students' learning motivation. This study uses a qualitative method with a case study approach. This research was conducted at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng. The results show that students' learning motivation shows positive development. This is evidenced by students' active participation in discussions, involvement in practical activities, and responsibility in completing assignments. Students' learning motivation is demonstrated not only through their participation but also through their commitment and consistency throughout the learning process. These results are influenced by the use of diverse teaching methods, relevant learning media, and a more supportive classroom environment.

Keywords : Teacher Pedagogical Competence, Learning Motivation, Vocational High School Students.

INTRODUCTION

Education plays a fundamental role in human life, as it is inseparable from the process of individual growth and development. It encompasses various functions and responsibilities that are directly related to the sustainability and improvement of human life. In this regard, management and human resources are closely interconnected, as management serves as a systematic process that provides direction, coordination, and order in carrying out various activities. Therefore, management and human resources constitute two inseparable components that contribute significantly to the achievement of organizational objectives and the enhancement of educational quality. Within the educational context, there are generally two main groups involved in the implementation of education, namely students and educators,

How to cite: Asrotul, A., & Aziz, A. A. (2026). The Implementation of Pedagogical Competence Development of Teachers in Improving Students Learning Motivation at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 643-654.
Copyright © 2026 Anita Asrotul, Abdullah Aminuddin Aziz
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

including educational personnel (Ulfatin Nurul, 2016). Educators and educational personnel are individuals responsible for organizing and facilitating the educational process. Meanwhile, students are the subjects who participate in and become the primary focus of the educational process.

In an effort to improve teacher quality, educational policies in Indonesia have been regulated through various laws and government regulations, including Law Number 14 of 2005 concerning Teachers and Lecturers and the Regulation of the Minister of National Education Number 16 of 2007 concerning Teacher Academic Qualifications and Competency Standards. Within the scope of human resource management, one of the primary areas of concern is the development of competencies possessed by school personnel, particularly teachers, in educating students. Essentially, development refers to a learning activity designed to fulfill long-term general needs (Ulfatin Nurul, 2016).

Vocational education, particularly at the vocational high school level, plays a strategic role in accelerating the availability of competent, competitive, and work-ready human resources. Teachers with strong pedagogical competence are capable of managing and creating a classroom environment that fosters inspiration and effective learning. Conversely, monotonous and conventional teaching practices may reduce students' enthusiasm and engagement in the learning process (Army et al., n.d.). One of the key indicators of achieving educational institution goals is closely related to the quality of its human resources. Therefore, the development of superior human resources capable of contributing to societal advancement requires effective learning management (Azizah & Aziz, 2024). Human resource development and management generally involve four main stages: identifying development needs, designing development programs, implementing development activities, and evaluating the programs that have been carried out.

In the learning process, the continuity and success of teaching and learning activities are determined not only by intellectual factors but also by various non-intellectual factors, one of which is students' ability to motivate themselves (Suharni, 2021). Learning motivation is a crucial factor that plays a significant role in determining students' academic achievement. Such motivation does not arise solely from within the students themselves; it is also greatly influenced by the learning environment and the role of teachers. Teachers who possess adequate pedagogical and professional competencies are able to create an engaging and conducive learning environment, while also encouraging students to actively participate in the learning process.

In the era of digital transformation, the challenges of managing teacher human resource development have become increasingly complex. Vocational high school teachers are required to possess adaptive pedagogical competencies, particularly the ability to integrate technology into teaching methodologies in order to accommodate the characteristics of Generation Z students, who tend to be technologically oriented and critical thinkers. The gap between teachers' digital competencies and pedagogical skills often becomes a major obstacle to creating dynamic and meaningful learning interactions (Sofwan et al., 2024). SMK Plus Khoiriyah Hasyim possesses a unique distinction compared to other vocational schools, as it is established upon the foundation of Islamic boarding school (pesantren) values. Findings from a previous study conducted at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng by Norma Dhikria Andriani and Siyono revealed that the implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model significantly improved students' learning activities and academic achievement (Andriani & Siyono, 2020). The study demonstrated that when teachers employ appropriate and professional instructional strategies, students' motivation, participation, and academic performance can be substantially enhanced.

Although numerous studies have examined teacher competence, instructional strategies, and students' learning motivation, most of them have primarily focused on the effectiveness of specific learning models or on teacher competence development in a general sense. The novelty of this study lies in its focus on pedagogical competence development as a component of educational human resource management and its relationship with the enhancement of students' learning motivation. Furthermore, this study is conducted at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng, a vocational school with a distinctive Islamic boarding school (pesantren)-based educational environment, which provides a unique context compared to previous studies. Another contribution of this research is its exploration of the implementation of pedagogical competence development programs through various professional development activities, including In-House Training (IHT), internal and external Subject Teacher Forums (MGMP), curriculum workshops, and the Teacher Professional Education Program (PPG), as well as how these initiatives contribute to improving students' learning motivation in daily classroom practices. Therefore, this study not only describes the process of teacher competence development but also provides a comprehensive understanding of the contribution of pedagogical competence development to students' learning motivation within the context of a pesantren-based vocational education institution.

RESEAECH METHOD

This study employed a descriptive qualitative approach aimed at describing the implementation of teachers' pedagogical competency development and students' learning motivation improvement at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng. A qualitative approach was used because it seeks to understand phenomena in their natural settings, where the researcher acts as the key instrument (Abdussamad, 2021). This approach was chosen to gain an in-depth understanding of the phenomenon of pedagogical competency development implementation within the real context of the school environment. This research used a case study design, which refers to a series of scientific activities conducted in depth and in detail on a program, activity, or event at the individual, group, or institutional level (Ridlo, 2023). In this context, the study enables the researcher to explain how the development of teachers' pedagogical competencies is implemented in practice. The research was conducted at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng, a vocational school under the Tebuireng Islamic boarding school foundation in Jombang. In vocational schools, teachers are required not only to master theoretical knowledge but also practical skills. Therefore, it is necessary to explore in greater depth the forms of teacher competency development implemented in the institution.

In this study, data were collected using three techniques, namely interviews, observation, and documentation. Interviews were conducted to obtain information regarding the programs implemented by the school to improve teachers' pedagogical competence, the role of the principal as a program planner, the condition of students' learning motivation, and how the outcomes of the development program were implemented as well as their impact on students' learning motivation. Observation was carried out through classroom observation to examine the teaching and learning process and to ensure that the data obtained from interviews reflected factual conditions in the field. Documentation was used as a complementary technique to strengthen the data obtained from interviews and observations. To ensure the credibility of the findings, the researcher applied persistence in observation and data triangulation by comparing interview results from several informants and cross-checking them with documentation and observational data (Moleong, 2016). The informants involved in this study are presented in Table 1.

Table 1. List of Research Informants and Interview Code

Informant	Interview Code	Role
Principal	01	Program planner for the development of teachers' pedagogical competence

Teacher	02	Responsible for implementing the teacher competency development programs designed by the principal
Student	03	Recipient of the benefits of the implemented teacher competency development program in the learning process

The data obtained in this study were analyzed using the data analysis technique proposed by Miles and Huberman (Sugiyono, 2022). The data analysis process in this study was conducted through four stages, namely data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. Data collection was carried out through interviews, observation, and documentation. Subsequently, data reduction was performed by selecting, focusing, and simplifying the data on aspects relevant to the research needs. Data display involved presenting all obtained data in the findings and discussion sections. Conclusion drawing in qualitative research is intended to answer the research focus that has been formulated at the beginning of the study.

RESULT AND DISCUSSION

The findings of this study indicate that the development of teachers' pedagogical competence at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng is implemented through a systematic and continuous process involving various professional development programs, including In-House Training (IHT), internal and external Subject Teacher Forums (MGMP), curriculum workshops, and participation in the Teacher Professional Education Program (PPG). These programs are not conducted incidentally but are planned based on teachers' professional needs, curriculum developments, and the demands of contemporary learning. The implementation of these programs demonstrates the school's commitment to improving the quality of its human resources, particularly teachers, as the key actors in the educational process.

The results show that the planning of pedagogical competency development begins with identifying teachers' needs at the beginning of the academic year. This finding supports the concept of human resource development proposed by Armstrong, who argues that professional development should be based on the identification of organizational and individual needs to ensure that training activities effectively contribute to performance improvement. Through this needs-based approach, the school is able to design professional development programs that are relevant to teachers' challenges in classroom instruction. Consequently, pedagogical competency development becomes more targeted and responsive to both institutional and instructional demands.

The implementation of In-House Training (IHT) serves as one of the primary strategies for improving teachers' pedagogical competence. Through IHT, teachers are provided with opportunities to update their knowledge, share experiences, and learn from colleagues who possess particular expertise. The findings reveal that teachers who have completed professional development programs such as PPG often act as resource persons, enabling knowledge sharing within the institution. This practice reflects the concept of collaborative professional learning, in which teachers learn not only from external experts but also from their peers. Such an approach is beneficial because it allows professional knowledge to be disseminated efficiently while fostering a culture of continuous learning within the school.

In addition to IHT, the Subject Teacher Forum (MGMP) plays a significant role in enhancing pedagogical competence. The findings indicate that MGMP functions as a professional learning community where teachers discuss instructional challenges, exchange teaching experiences, and develop innovative learning strategies. Through participation in MGMP activities, teachers gain exposure to new educational policies and contemporary instructional approaches, including the implementation of deep learning-oriented instruction. These findings are consistent with previous studies suggesting that professional collaboration among teachers contributes positively to instructional improvement and professional growth. MGMP therefore serves not only as a forum for discussion but also as a mechanism for strengthening teachers' pedagogical knowledge and instructional effectiveness.

The Teacher Professional Education Program (PPG) also contributes substantially to teachers' pedagogical development. The findings demonstrate that teachers who participate in PPG gain deeper understanding of student characteristics, instructional planning, classroom management, assessment practices, and the integration of technology into teaching. Through a combination of theoretical learning and practical experiences, PPG equips teachers with competencies required to manage learning more effectively. The findings of this study are supported by previous research, which indicates that teachers' ability to manage the learning process can improve after participating in MGMP activities and the Teacher Professional Education Program (PPG). This suggests that professional development initiatives play an important role in strengthening pedagogical competence and improving instructional quality.

Another important finding concerns the role of academic supervision in ensuring the effectiveness of pedagogical competency development. The principal conducts academic supervision regularly to monitor the extent to which teachers apply the knowledge and skills acquired through professional development programs. Academic supervision serves not only

as an evaluation mechanism but also as a means of identifying teachers' needs for further development. This finding supports the view that professional development should be accompanied by continuous monitoring and feedback to ensure the successful transfer of training outcomes into classroom practice. Without follow-up supervision, professional development programs may have limited impact on teachers' instructional performance.

The findings further reveal that the implementation of pedagogical competency development has contributed to significant changes in classroom practices. Teachers have gradually shifted from teacher-centered approaches toward more student-centered learning. Rather than relying primarily on lectures, teachers increasingly employ collaborative learning, games, discussions, and project-based activities. This transformation indicates that professional development programs have successfully encouraged teachers to adopt instructional approaches that promote active student participation. Such findings are consistent with constructivist learning theory, which emphasizes that meaningful learning occurs when students actively engage in constructing knowledge through interaction and participation.

Furthermore, the implementation of pedagogical competence is reflected in teachers' changing roles within the learning process. Teachers are increasingly functioning as facilitators rather than merely transmitters of knowledge. This shift enables students to become more actively involved in learning activities and provides greater opportunities for collaboration and critical thinking. The findings suggest that when teachers position themselves as facilitators, students demonstrate higher levels of engagement and participation, which are essential components of learning motivation. The integration of technology into classroom instruction also emerged as a significant outcome of pedagogical competency development. Teachers have increasingly utilized digital tools and technology-based learning media to support instructional activities. The implementation of Computer-Based Testing (CBT), for example, illustrates how technological competence acquired through professional development programs has been translated into classroom practice. This finding aligns with contemporary educational perspectives that emphasize the importance of technological integration in improving learning effectiveness and student engagement, particularly in vocational education settings where technological literacy is highly relevant.

Another noteworthy finding is teachers' increased ability to adapt instruction to students' characteristics and learning needs. Rather than applying uniform instructional strategies, teachers have begun to differentiate learning activities based on students' abilities and levels of understanding. Additional support is provided for students who require assistance,

while peer tutoring strategies are used to facilitate collaborative learning. This practice demonstrates that teachers have developed a deeper understanding of learner diversity, which is one of the essential dimensions of pedagogical competence. Such adaptive instruction contributes to the creation of a more inclusive learning environment and enhances students' opportunities for success. Overall, the findings demonstrate that pedagogical competency development at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng has been implemented effectively through structured professional development programs supported by continuous supervision and evaluation. The implementation of these programs has enhanced teachers' instructional competencies, promoted student-centered learning practices, encouraged the integration of technology, and strengthened teachers' ability to respond to students' diverse learning needs. These improvements indicate that pedagogical competency development is not merely a professional requirement but also a strategic effort to improve the quality of teaching and learning within vocational education institutions.

Based on the research findings, the development of teachers' pedagogical competence at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng is not merely implemented as a school program requirement but has been translated into actual classroom practices. Teachers who have participated in In-House Training (IHT), the Subject Teacher Consultation Forum (MGMP), and the Teacher Professional Education Program (PPG) have demonstrated changes in the way they design and implement instruction. The findings of this study are consistent with previous research demonstrating that teachers' competence in managing classroom instruction improves following their participation in Subject Teacher Forum (MGMP) activities and the Teacher Professional Education Program (PPG) (Kristen et al., 2018). These changes are reflected in the instructional strategies employed during classroom learning activities. The implementation of these strategies has resulted in observable improvements in students' learning motivation.

Students demonstrated increased participation in classroom discussions, greater willingness to ask questions, and stronger commitment to completing practical assignments. Learning motivation emerged not only from academic obligations but also from students' genuine interest in the learning process itself. Furthermore, the learning dynamics across classrooms revealed varying responses influenced by both teacher and student characteristics. This finding suggests that the implementation of pedagogical competency development provides teachers with opportunities to exercise creativity in managing and facilitating learning activities. Therefore, the continuity and strengthening of innovative teaching practices are

essential for maximizing the positive impact of pedagogical competency development on students' learning motivation.

When analyzed through the lens of pedagogical competency theory, pedagogical competence encompasses teachers' ability to understand students' characteristics, design appropriate learning experiences, and implement instructional processes in a dialogic manner. These competencies play a crucial role in fostering students' learning motivation. This finding is consistent with Mulyasa's view that teachers should be capable of understanding students' characteristics, developing appropriate instructional plans, and conducting educational and dialogic learning processes (Mulyasa, 2007). The findings of this study further indicate that improvements in pedagogical competence have implications for the quality of classroom instruction. Enhanced pedagogical skills enable teachers to create more engaging, interactive, and student-centered learning environments, which contribute positively to students' motivation and participation in learning activities. Furthermore, from the perspective of Abraham Maslow's Hierarchy of Needs Theory, a supportive and appreciative learning environment helps fulfill students' needs for safety and esteem, while project-based learning provides opportunities for self-actualization (Uno, 2016). The fulfillment of these needs serves as a foundation for the development of stronger and more sustainable learning motivation among students.

The findings of this study also indicate that the implementation of teachers' pedagogical competency development has contributed to enhancing students' learning motivation. The shift toward more varied, participatory, and practice-oriented learning approaches has encouraged students to become more active in asking questions, engaging in discussions, and completing assignments with greater enthusiasm. Learning motivation no longer arises solely from academic obligations; rather, it is fostered by students' emotional engagement and genuine interest in the learning activities taking place in the classroom. These findings suggest that the quality of teacher–student interactions established during the learning process plays a significant role in shaping and sustaining students' learning motivation.

The findings of this study are consistent with and supported by the research conducted by Sunaryati, which concluded that improvements in teachers' pedagogical competence contribute positively to the enhancement of students' learning motivation (Sunaryati et al., 2023). Furthermore, a study by Ramadhani, Dollah, and Muhayyang also emphasized the existence of a strong positive correlation between pedagogical competence and students' learning motivation (Ramadhani et al., 2025). Both studies demonstrate that when teachers are

able to manage the learning process effectively and respond appropriately to students' needs, students' learning motivation tends to increase significantly. Therefore, the findings of the present study further reinforce the argument that the implementation of teachers' pedagogical competency development contributes substantially to the improvement of students' learning motivation.

Based on the findings of this study, the implementation of teachers' pedagogical competency development at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng has made a positive contribution to enhancing students' learning motivation. The competency development programs attended by teachers have encouraged a shift toward more diverse instructional approaches that are aligned with the characteristics and needs of vocational school students. As a result, learning activities have become less monotonous and more contextual and practice-oriented. These changes have led to increased student participation and enthusiasm in the learning process, as students are more directly involved through practical activities, discussions, and project-based learning. Therefore, the consistent implementation of enhanced pedagogical competence in classroom instruction plays a crucial role in creating a learning environment that fosters and strengthens students' learning motivation.

CONCLUSION

The implementation of teachers' pedagogical competency development at SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng has been carried out in a structured and continuous manner through various programs, including In-House Training (IHT), internal and external Subject Teacher Consultation Forums (MGMP), curriculum workshops, and teachers' participation in the Teacher Professional Education Program (PPG). These programs are planned at the beginning of each academic year by considering teachers' professional needs, learning evaluation results, and current curriculum policies. Their implementation is further supported by regular supervision and monitoring to ensure continuous improvement in the quality of instruction. The impact of these initiatives is reflected in students' learning motivation, which has shown positive development. This is evidenced by students' active participation in discussions, engagement in practical activities, and responsibility in completing assignments. Students' learning motivation is demonstrated not only through their participation but also through their commitment and consistency throughout the learning process. These outcomes are influenced by the use of diverse instructional methods, relevant learning media, and a more supportive classroom environment. Furthermore, the implementation of teachers' pedagogical

competency development is manifested through the application of acquired knowledge and skills in classroom instruction, including the use of student-centered learning approaches, technology integration, and the development of project-based and practice-oriented learning activities that align with the characteristics of vocational education. These practices have created a more interactive, contextual, and meaningful learning process, which has gradually contributed to enhancing students' learning motivation in academic activities.

REFERENCE

Abdussamad, Z. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif zuhri* (R. Patta, Ed.; 1st ed.). CV. Syakir Media Press.

Andriani, N. D., & Siyono, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. *EduMath, 9*(1), 46–51. https://doi.org/10.32682/edumath.v9i1.1437

Army, D., Zulianto, S., & Hariyati, N. (2024). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Produktif dan Motivasi Belajar terhadap Capaian Pembelajaran Siswa Kelas X, XI, dan XII Program Keahlian Teknik Pendingin dan Tata Udara (TPTU) di SMKN 3 Tuban. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, *12*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/69249

Azizah, K. N., & Aziz, A. A. (2024). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengembangan Potensi Siswa berbasis Multiple Intelligence. *JM-TBI: Jurnal Manajemen dan Tarbiyatul Islam*, *5*(1), 37–45. https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/jm-tbi/article/view/6335

Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Peneltian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Remaja Rosdakarya.

Ramadhani, P., Dollah, S., & Muhayyang, M. (2025). The Correlation Between Teachers' Pedagogical Competence and Students' Learning Motivation In English. In *Journal of Technology in Language Pedagogy (JTechLP)* 4(2). https://doi.org/10.26858/jtechlp.v4i3,%20Sept.76791

Ridlo, U. (2023). *Metode Penelitian Studi Kasus* (A. Royani, Ed.). Publica Indonesia Utama.

Sofwan, M., Yaakob, M. F. M., & Habibi, A. (2024). Technological, Pedagogical, and Content Knowledge for Technology Integration: a Systematic Literature Review. *International*

Journal of Evaluation and Research in Education, *13*(1), 212–222. https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.26643

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Suharni, S. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *6*(1), 172–184. https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198

Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Alpian, Y. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. JANACITTA, 6(2), 85–93. https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2575

Tyagita, B. P. A., & Iriani, A. (2018). Strategi Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah. Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan, 5(2), 165–176. https://doi.org/10.24246/j.jk.2018.v5.i2.p165-176

Ulfatin Nurul. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan*. PT. Perindo Persada.

Uno, H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksra

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 655-666
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Penguatan Karakter melalui Penggunaan Media *Smart Box* pada Siswa Sekolah Dasar

Tiafinola Pramitha Hartanti[1*], Sita Isna Malyuna[2]
tiafinola321@gmail.com[1*], sitaisna93@gmail.com[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[1,2]Universitas PGRI Ronggolawe

Received: 09 06 2026. Revised: 10 07 2026. Accepted: 20 07 2026.

Abstract : This study aims to analyze student character through the use of Smart Box media in elementary school students. The study used a descriptive qualitative approach implemented at the UPT SDN Kaligede 2. The research subjects consisted of fourth-grade teachers and fourth-grade students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation and interviews, then analyzed using the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and conclusions. Data validity was tested through source triangulation and technical triangulation. The results showed that the use of Smart Box media was able to support the strengthening of student character in the aspects of cooperation, responsibility, honesty, and discipline. The character of cooperation was seen through discussion activities, sharing tasks, and helping each other in groups. The character of responsibility was shown through students' sincerity in completing tasks and carrying them out with fun. The character of honesty was seen when students answered questions according to their abilities and obeyed the rules of the game. Meanwhile, the character of discipline was seen through compliance with instructions, game rules, and time management during learning. In addition, the use of Smart Box also increased student engagement and motivation to learn.

Keywords : Character Strengthening, Learning Media, Smart Box.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di UPT SDN Kaligede 2. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas empat dan siswa kelas empat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu mendukung penguatan karakter siswa dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Karakter kerja sama terlihat melalui kegiatan diskusi, berbagi tugas, dan saling membantu dalam kelompok. Karakter tanggung jawab ditunjukkan melalui ketulusan siswa dalam menyelesaikan tugas dan melaksanakannya dengan gembira. Karakter kejujuran terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan

How to cite: Hartanti, T. P., & Malyuna, S. I. (2026). Analisis Penguatan Karakter melalui Penggunaan Media *Smart Box* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 655-666.
Copyright © 2026 Tiafinola Pramitha Hartanti, Sita Isna Malyuna
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

sesuai kemampuan dan mematuhi aturan permainan. Sementara itu, karakter disiplin terlihat melalui kepatuhan terhadap instruksi, aturan permainan, dan manajemen waktu selama belajar. Selain itu, penggunaan *Smart Box* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Penguatan Karakter, Media Pembelajaran, *Smart Box.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan sekolah dasar karena berperan dalam membentuk kepribadian, moral, dan perilaku siswa sejak usia dini (Kamila, 2023). Pada tahap perkembangan ini, siswa sedang dalam proses membentuk nilai-nilai dan kebiasaan yang akan memengaruhi perilaku mereka di masa depan. Pendidikan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kesadaran sosial (Ansori et al., 2021). Pendidikan karakter merupakan landasan penting untuk menumbuhkan perilaku siswa yang berkelanjutan (Erviana & Nugraheni, 2024). Lebih jauh lagi, pendidikan karakter dipahami sebagai suatu proses yang menanamkan nilai-nilai melalui praktik berkelanjutan, memastikan siswa mengembangkan integritas dan karakter yang baik (Wantu et al., 2025) . Oleh karena itu, sekolah memainkan peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang mengintegrasikan aspek perolehan pengetahuan dengan aspek pengembangan karakter bagi siswa.

Penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru seringkali mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Nuraeni et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada internalisasi nilai-nilai karakter yang kurang optimal dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti sikap bertanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan kejujuran (Susanto, 2021). Di era digital dan perkembangan teknologi saat ini, siswa juga dihadapkan pada berbagai pengaruh dari lingkungan dan media yang dapat memengaruhi perilaku mereka (Sagala et al., 2024). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Salah satu inovasi tersebut adalah media pembelajaran berbasis game edukatif, seperti *Smart Box*. Media *Smart Box* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif dapat mendukung penguatan karakter siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2025) dalam sebuah artikel tentang penanaman pendidikan

karakter pada siswa sekolah dasar, ditemukan bahwa implementasi pendidikan karakter masih belum optimal, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Penelitian (Rahma et al., 2025) meunjukkan penggunaan game edukatif bermuatan nilai moral mampu meningkatkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian (Nasution et al., 2025) menjelaskan bahwa penguatan karakter merupakan upaya sistematis dalam membentuk siswa agar memiliki perilaku positif bagi diri sendiri maupun lingkungan. Penelitian lain oleh (Kusumayanti et al., 2021) menjelaskan implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena guru mengalami kesulitan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas pendidikan karakter dan penggunaan strategi maupun media pembelajaran inovatif, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2025) lebih menekankan pada pentingnya strategi pembelajaran yang kontekstual dalam implementasi pendidikan karakter, namun belum mengkaji penggunaan media pembelajaran tertentu secara spesifik. Penelitian (Rahma et al., 2025) memang telah membahas penggunaan game edukatif bermuatan nilai moral dalam mendukung karakter tanggung jawab siswa, tetapi belum berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan konkret seperti *Smart Box*. Sementara itu, penelitian (Nasution et al., 2025) lebih menyoroti penguatan karakter sebagai upaya sistematis dalam pembentukan perilaku positif siswa secara umum. Penelitian oleh (Kusumayanti et al., 2021) juga lebih berfokus pada kendala guru dalam menentukan strategi pembelajaran karakter tanpa mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan proses interaksi siswa selama penggunaan media pembelajaran masih belum banyak dianalisis secara mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan media berbasis permainan edukatif seperti *Smart Box* dalam mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, media yang melibatkan aktivitas bermain dan interaksi langsung berpotensi lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat research gap berupa kurangnya penelitian yang secara spesifik menganalisis penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* pada siswa sekolah dasar. Itu sebabnya penelitian ini menawarkan solusi melalui penggunaan media *Smart*

Box sebagai media pembelajaran berbasis game edukatif yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan penanaman nilai-nilai karakter.

Melalui penggunaan *Smart Box*, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses penggunaan media *Smart Box* dapat mendukung pembentukan karakter siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dan bersifat baru dalam fokusnya, tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga menganalisis proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan *Smart Box* sebagai media berbasis permainan edukatif. Lebih lanjut, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan studi pendidikan karakter di sekolah dasar dan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang lebih efektif mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk menganalisis secara mendalam proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian kualitatif digunakan untuk menguji kondisi alamiah dan menekankan makna daripada generalisasi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran detail tentang proses interaksi siswa selama penggunaan media *Smart Box* dalam kegiatan pembelajaran. Lingkup penelitian ini meliputi proses penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran dan penguatan karakter siswa sekolah dasar, khususnya nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Penelitian ini berfokus pada analisis proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN Kaligede 2, dengan subjek penelitian berupa guru kelas empat dan siswa kelas empat yang terlibat langsung dalam penggunaan media *Smart Box* dalam proses pembelajaran.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* (Lenaini, 2021), yaitu memilih informan berdasarkan pertimbangan khusus bahwa subjek memiliki pengalaman dan pemahaman yang relevan dengan fokus penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, dibantu oleh instrumen pendukung berupa panduan observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk menganalisis perilaku siswa selama

penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai proses penggunaan media *Smart Box* dan penguatan karakter siswa selama pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, dan mengarahkan data yang diperoleh dari lapangan. Data kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif agar mudah dipahami. Kesimpulan ditarik berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh selama penelitian. Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknis untuk memastikan data yang diperoleh valid dan reliabel (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan yang berkaitan dengan nilai, sikap, dan perilaku yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar melalui proses pembelajaran yang terintegrasi (Zahra et al., 2024). Dalam penelitian ini, penguatan karakter difokuskan pada kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Keempat aspek ini dipilih berdasarkan karakteristik media *Smart Box*, yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, mematuhi aturan, dan aktif menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran. Karakter kerja sama dipilih karena aktivitas di *Smart Box* dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa dituntut untuk berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Karakter tanggung jawab menjadi fokus karena setiap siswa memiliki kewajiban untuk menjalankan perannya dan menyelesaikan tugas yang diberikan selama permainan. Karakter kejujuran dipilih karena siswa dituntut untuk mengikuti aturan permainan dan menjawab pertanyaan berdasarkan kemampuan mereka tanpa membuat syarat. Sementara itu, karakter disiplin dipilih karena siswa harus mematuhi instruksi, mematuhi aturan permainan, dan mengatur waktu mereka selama kegiatan pembelajaran. Selain relevan dengan karakteristik media *Smart Box*, keempat karakter ini juga merupakan nilai-nilai karakter penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena berperan dalam membentuk perilaku positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas empat di UPT SDN Kaligede 2 selama penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan pandangan guru mengenai penggunaan media *Smart Box* dalam mendukung pembentukan karakter siswa. Hasil dari penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator dan Hasil Observasi

No	Aspek yang Dikaji	Indikator	Hasil Pertemuan 1	Hasil Pertemuan 2
1.	Kerja Sama	Berdiskusi dengan kelompok, saling membantu, berbagi tugas, dan menyelesaikan tugas bersama	Semua kelompok berdiskusi menyelesaikan tantangan, namun pembagian tugas belum merata, Kelompok 1 dan 2 masih didominasi 2 siswa aktif pada tahap *Examine* dan *Communicate.*	Seluruh kelompok berbagi tugas dan berdiskusi secara merata pada setiap tahap permainan, kekompakan kelompok meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya.
2.	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan, menjalankan peran dalam kelompok, dan mengikuti kegiatan sampai selesai	Sebagian besar siswa sungguh-sungguh mengerjakan tugas, namun Kelompok 1 dan 2 belum menjalankan peran kelompok yang telah disepakati dengan baik.	Seluruh siswa menjalankan perannya masing-masing dan menyelesaikan tugas pada setiap papan permainan dengan sungguh-sungguh.
3.	Kejujuran	Menjawab sesuai kemampuan sendiri, tidak mencontek, dan mematuhi aturan permainan	Ditemukan indikasi ketidakjujuran, dua siswa Kelompok 2 menghafalkan jawaban kelompok lain, dan Kelompok 4 mencontek saat kelompok lain berdiskusi.	Tidak ditemukan lagi perilaku mencontek, seluruh kelompok menjawab kartu situasi dan kartu kasus sesuai kemampuan masing-masing.
4.	Disiplin	Mematuhi instruksi guru, menaati aturan permainan, dan mengelola waktu dengan baik	Seluruh kelompok menaati instruksi dan giliran bermain, namun Kelompok 1 dan 2 masih kesulitan mengelola waktu (menyelesaikan permainan dengan waktu mepet).	Seluruh kelompok mampu mengelola waktu dengan baik dan semakin tertib mengikuti aturan pada setiap tahap permainan.

Berdasarkan observasi pada dua pertemuan serta wawancara dengan guru dan siswa, penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan karakter sepanjang proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Seperti

disajikan pada tabel 1., terjadi peningkatan pada seluruh aspek karakter dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua seiring siswa menjadi terbiasa dengan aturan dan mekanisme permainan. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang membutuhkan interaksi sosial, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan kolaboratif, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru kelas IV turut menginformasi hal ini, menyatakan "*Smart Box* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran, selain itu saya juga melihat adannya perubahan pada sikap siswa, mereka mulai bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugasnya, mengikuti aturan permainan, dan berusaha jujur saat menyelesaikan tantangan." Temuan ini sejalan dengan pendapat (Ansori et al., 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kesadaran sosial.

Karakter kerja sama adalah kemampuan siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama dalam kegiatan pembelajaran (Mulyani et al., 2021). Pada pertemuan pertama, seluruh kelompok berdiskusi menyelesaikan tantangan dalam *Smart Box*, meskipun pembagian tugas belum merata, pada tahap *Examine* dan *Communicate*, Kelompok 1 dan 2 masih didominasi oleh dua siswa yang aktif menjawab sementara anggota lain hanya mengamati. Pada pertemuan kedua, kondisi ini membaik secara nyata: seluruh kelompok berbagi tugas dan berdiskusi secara merata pada setiap tahap permainan. Hasil wawancara dengan guru kelas IV memperkuat temuan ini, guru menyampaikan "Anak-anak yang sebelumnya hanya diam atau menunggu temannya menjawab, mulai ikut berdiskusi dengan kelompoknya". Siswa juga mengungkapkan bahwa kerja sama membuat permainan terasa lebih menyenangkan, sebagaimana disampaikan salah satu siswa (S2), "Aku suka, bisa main sama teman." Temuan ini menunjukkan bahwa Smart Box mampu memfasilitasi pembentukan karakter kooperatif melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ansori et al., 2021) yang menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang mengatakan kegiatan permainan dalam pembelajaran dapat membentuk karakter sosial seperti kerjasama dan komunikasi antar siswa sekolah dasar (Rizky et al., 2024).

Karakter tanggung jawab berhubungan langsung dengan pemahaman siswa dalam menjalankan tugas dan kewajiban mereka baik sebagai individu maupun dalam kelompok

(Farid, 2023). Hasil observasi pertemuan pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sungguh-sungguh mengerjakan tugas pada setiap papan permainan, namun Kelompok 1 dan 2 belum menjalankan peran yang telah disepakati dengan baik. Pada pertemuan kedua, seluruh siswa menjalankan perannya masing-masing dan menyelesaikan permainan sesuai batas waktu yang ditentukan. Guru juga menyampaikan "Setiap anak berusaha mengerjakan bagian yang menjadi tanggung jawabnya." Kondisi ini mendukung pendapat (Erviana & Nugraheni, 2024) bahwa pendidikan karakter merupakan landasan penting untuk menumbuhkan perilaku positif yang berkelanjutan. Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa pemanfaatan media edukasi yang interaktif dan berbasis permainan berdampak pada perkembangan karakter siswa, termasuk rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas (Yasmin et al., 2024).

Karakter kejujuran mencerminkan sikap berkata dan bertindak sesuai dengan fakta serta tidak melakukan kecurangan dalam proses pembelajaran (Risa et al., 2021). Pada pertemuan pertama, observasi menemukan beberapa kasus ketidakjujuran, dua siswa pada Kelompok 2 terlihat menghafalkan jawaban kelompok lain, dan Kelompok 4 melakukan kegiatan mencontek saat kelompok lain berdiskusi. Pada pertemuan kedua, tidak ditemukan lagi perilaku tersebut; seluruh kelompok menjawab kartu situasi dan kartu kasus sesuai kemampuan masing-masing tanpa melihat jawaban kelompok lain. Hasil wawancara siswa turut menunjukkan pemahaman mereka atas pentingnya kejujuran; salah satu siswa (S2) menyampaikan, "Harus jujur, nggak boleh lihat jawaban teman." Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Wantu et al., 2025) yang melaskan bahwa pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai melalui pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa kejujuran dapat berkembang secara alami melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membentuk karakter siswa, termasuk kejujuran, melalui aktivitas pembelajaran interaktif dan kontekstual (Timur et al., 2024).

Karakter disiplin berhubungan dengan kapasitas siswa untuk mengikuti ketentuan, mengatur waktu, dan berperilaku teratur saat proses pembelajaran (Tarsan et al., 2022). Pada pertemuan pertama, seluruh kelompok memperhatikan penjelasan guru dan menaati giliran bermain, namun Kelompok 1 dan 2 masih kesulitan mengelola waktu sehingga menyelesaikan permainan dengan waktu yang mepet. Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok mampu mengelola waktu dengan baik, bahkan semakin berlomba-lomba untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang lebih cepat. Wawancara dengan siswa turut menunjukkan kesadaran mereka terhadap pentingnya disiplin, salah satu siswa (S4) menyampaikan, "Kalau

ikut aturan, mainnya jadi enak dan nggak ribut." Hal ini menunjukkan media *Smart Box* tidak hanya berfungsi untuk alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk perilaku disiplin siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Kamila, 2023) yang menyatakan pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk perilaku siswa sejak usia dini, serta (Sopyani et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan perilaku disiplin dalam kegiatan pembelajaran.

Selain memperkuat karakter siswa, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Pada pertemuan pertama, keterlibatan siswa belum merata dan hanya kelompok 3 yang aktif bertanya kepada guru dan aktif membaca serta menentukan jawaban pada tahap *Examine*, sementara kelompok lain cenderung pasif. Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat penuh dalam setiap tahap permainan. Guru kelas IV menyampaikan bahwa “selama kegiatan berlangsung, mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa belajar sambil bermain, jadi hampir semua siswa ikut terlibat." Wawancara dengan siswa turut menunjukkan antusiasme mereka, seperti disampaikan salah satu siswa (S4), "Seru, pengen main lagi," dan siswa lain (S3) menyebutkan bahwa "Belajarnya jadi nggak bosen." Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran dapat mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar, khususnya dalam bidang kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Ciri-ciri karakter ini terlihat melalui aktivitas siswa selama pembelajaran, seperti diskusi, berbagi tugas, menyelesaikan tanggung jawab kelompok, mematuhi aturan permainan, dan mengikuti instruksi. Penggunaan *Smart Box* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, *Smart Box* dapat menjadi media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang efektif untuk mendukung pembentukan karakter sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan Karakter Hormat dan Tanggung Jawab Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 599–605. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1120

Erviana, E. H., & Nugraheni, N. (2024). Pendidikan Berkualitas dalam Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, *1*(3), 156–164. https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1019

Farid, F. (2023). Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Penguatan Aktivitas Guru di dalam Kelas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *14*, 114–121. https://doi.org/10.21831/jpka.v14i2.57985

Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, *2*(5), 321–338. https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535

Kusumayanti, N. P., Khairunnisa, & Jiwandono, I. S. (2021). Analisis Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas IV SDN 16 Cakranegara. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *21*(1), 103–118. https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.6667

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan S*ampel Purposive dan Snowball Sampling*. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, *6*(1), 33–39. https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075

Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Tarigan, L. F. B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(2). https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602

Nasution, A. Z. I., Firman, F., & Nurfarhanah, N. (2025). Budaya Sekolah dalam Penguatan Karakter Disiplin Siswa: Kajian Sistematis tentang Pendekatan dan Implementasinya di Sekolah. *Journal Binagogik*, *12*(2), 151–160. https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1580

Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadil, W., & Luthfi, M. (2025). Implementasi Problem Based Learning di Sekolah Dasar : Tantangan dan Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(3), 6130–6139. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2812

Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif : Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of*

Management, Accounting and Administration, *1*(2), 77–84. https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93

Rahma, E. S., Fadhllah, F. N., Labibah, S. H., Putri, M. F., & Hayati, A. A. (2025). Strategi Pembelajaran Melalui Game Bermuatan Nilai Moral dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 24447–24454. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30604

Risa, E., Aulia, N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sd sebagai bentuk implementasi pkn. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 43–53. https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v2i1.90

Rizky, A. N., Komariyah, L., & Rahmat, A. (2024). Pembentukan Karakter Siswa SD melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Penjas: Systematic Literature Review. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, *10*(1), 243–252. https://doi.org/10.24114/jpor.v10i01.61081

Sagala, K. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, *06*(1), 1–8. https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006

Saputri, S., Ardivanto, A., & Rofian. (2025). Penanaman Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, *0738*(1), 166–173. https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2293

Sopyani, P., Ifana, S. R., & Sutiah. (2025). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran ICT pada Pembelajaran PAI terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, *15*(1), 73–95. https://doi.org/10.22373/jm.v15i1.24420

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3498–3512. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399

Tarsan, V., Saman, H., Helmon, A., & Sumardi, V. (2022). Upaya guru dalam membentuk karakter disiplin siswa di sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, *3*(1). https://doi.org/10.36928/jlpd.v3i1.2051

Timur, M. P., Purbosari, P. M., & Siwi, D. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*, *3*(2), 586–610. https://doi.org/10.55681/sentri.v3i2.2299

Wantu, A. W., Hamim, U., Adjie, Z., & Mustafa, F. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter

Bagi Siswa SMK Negeri 3 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, *5*(3). https://doi.org/10.59818/jpm.v5i3.1624

Yasmin, R., Rejeki, S., & Winata, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dengan Permainan Lokal dalam Penguatan Karakter pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Muara Pendidikan*, *9*(2), 357–367. https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2443

Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook ”Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab” untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 615–623. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998

Jurnal Simki Pedagogia, Volume 9 Issue 2, 2026, Pages 667-676
Available online at: https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Kesalahan Tanda Baca Bahasa Indonesia dalam Teks Komunikasi Iklan Persuasif pada Peserta Didik Kelas VIII SMPK Santo Mikael Surabaya

Sugik Harto[1*], Ag Ari Budi Cahyanto[2]
Sugikharto@gmail.com[1*], ag.ari47@admin.smp.belajar.id[2]
[1]Program Studi Ilmu Komunikasi Buddha
[1]Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya
[2]SMPK Santo Mikael Surabaya

Received: 05 09 2026. Revised: 30 09 2026. Accepted: 10 10 2026.

Abstract : This study aims to analyze the types and forms of punctuation errors, especially the use of capital letters, prepositions, and Indonesian particles in persuasive advertising texts in grade VIII students at SMPK Santo Mikael Surabaya. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. The source of research data is in the form of persuasive advertising texts of students collected through writing assignments given by Indonesian subject teachers. Data collection techniques are carried out through documentation, while data analysis techniques include the stages of identification, classification, and interpretation of language errors based on the applicable Indonesian spelling rules. The results of the study show that misuse of punctuation marks is the most dominant type of error, especially in the use of capital letters. In addition, preposition errors are found in the use of words *in*, *to*, and *from* that do not correspond to their function and writing. Misuse of particles, especially the particles *-lah*, *-kah*, and *pun*, also often occur due to students' lack of understanding of language rules. Factors that cause errors include low mastery of spelling rules, the influence of oral language habits, and lack of systematic writing practice. This research is expected to contribute to Indonesian teachers in designing more effective learning strategies to improve students' writing skills in schools, as well as minimize language errors in students' written communication.

Keywords : Language errors, Punctuation, Prepositions, Particles.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis dan bentuk kesalahan penggunaan tanda baca khususnya penggunaan huruf kapital, preposisi, dan partikel bahasa Indonesia dalam teks iklan persuasif pada peserta didik kelas VIII di SMPK Santo Mikael Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data penelitian berupa teks iklan persuasif peserta didik yang dikumpulkan melalui tugas menulis yang diberikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, sedangkan teknik analisis data meliputi tahap identifikasi, klasifikasi, dan interpretasi kesalahan berbahasa berdasarkan kaidah ejaan bahasa Indonesia yang berlaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesalahan penggunaan tanda baca merupakan

How to cite: Harto, S., & Cahyanto, A. A. B. (2026). Analisis Kesalahan Tanda Baca Bahasa Indonesia dalam Teks Komunikasi Iklan Persuasif pada Peserta Didik Kelas VIII SMPK Santo Mikael Surabaya. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9(2), 667-676.
Copyright © 2026 Sugik Harto, Ag Ari Budi Cahyanto
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

jenis kesalahan yang paling dominan, terutama pada penggunaan huruf kapital. Selain itu, kesalahan preposisi banyak ditemukan pada penggunaan kata *di*, *ke*, dan *dari* yang tidak sesuai dengan fungsi dan penulisannya. Kesalahan penggunaan partikel, khususnya partikel *-lah*, *-kah*, dan *pun*, juga masih sering terjadi akibat kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan kebahasaan. Faktor penyebab kesalahan meliputi rendahnya penguasaan kaidah ejaan, pengaruh kebiasaan bahasa lisan, serta kurangnya latihan menulis secara sistematis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru bahasa Indonesia dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik di sekolah, serta meminimalkan kesalahan berbahasa dalam komunikasi tulis peserta didik.

Kata Kunci : Kesalahan berbahasa, Tanda Baca, Preposisi, Partikel.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Chaer, 2014). Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, namun juga berperan sebagai sarana pembentukan jati diri, pengembangan ilmu pendidikan, serta wahana pembentukan kemampuan akademis peserta didik melalui pendidikan formal. Dalam konteks pendidikan, penguasaan bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran bahasa di sekolah sekaligus fondasi bagi keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menyampaikan gagasan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Praktik pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP), khususnya pada jenjang kelas VIII, keterampilan menulis memiliki peran yang sangat vital. (Tarigan, 2013) menyatakan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling kompleks dan berkaitan satu sama lain, karena melibatkan kemampuan mengorganisasi ide/gagasan, diksi, serta menerapkan kaidah kebahasaan secara tepat. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mampu berbicara secara sopan namun juga dituntut untuk menyusun berbagai bentuk teks tulis, seperti teks narasi, deskripsi, eksposisi, laporan, dan bentuk teks komunikasi tulis lainnya. Kemampuan menyusun teks-teks tersebut dapat digunakan untuk menunjang kemampuan pembelajaran bahasa Indonesia maupun menunjang dalam mata pelajaran lain. Oleh karena itu, potensi bahasa tulis peserta didik menjadi aspek vital yang perlu mendapatkan atensi serius saat ini. Keadaan dunia digital dalam proses komunikasi sangat memengaruhi kemampuan tulis peserta didik. Peserta didik dewasa ini kerap menggunakan Bahasa instan dalam proses berkomunikasi tulis, sehingga hal tersebut terbawa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bahasa tulis mereka sangat jauh dari kaidah penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis peserta didik SMP masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait dengan kesalahan berbahasa. Definisi kesalahan berbahasa adalah penyimpangan dari norma atau kaidah bahasa yang berlaku dalam suatu bahasa (Corder, 2008). Kesalahan berbahasa merupakan penyimpangan dari kaidah bahasa baku yang berlaku, baik dari segi ejaan, morfologi, sintaksis, maupun semantik. Kesalahan-kesalahan tersebut tidak hanya mengganggu kejelasan makna, tetapi juga dapat menurunkan kualitas kemampuan tulis secara keseluruhan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hasrianti, 2021) menunjukkan bahwa kesalahan tanda baca masih mendominasi tulisan peserta didik, terutama pada penggunaan tanda titik, tanda hubung dan koma yang sering diabaikan atau digunakan secara tidak tepat. Penelitian oleh (R. Rahmawati et al., 2020) menemukan bahwa peserta didik SMP masih mengalami kesulitan membedakan fungsi *di* sebagai preposisi dan *di-* sebagai prefiks. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Fatima Azizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa ketidaktelitian dan kurangnya pemahaman terhadap Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) menjadi faktor utama munculnya kesalahan tanda baca dalam teks tulis peserta didik.

Teks persuasif merupakan inti dari setiap pesan periklanan. Persuasi didefinisikan sebagai upaya sadar untuk mengubah sikap, kepercayaan, atau perilaku seseorang melalui transmisi pesan. (Keraf, 2004) menjelaskan bahwa persuasi adalah suatu seni verbal yang bertujuan untuk meyakinkan seseorang agar bertindak sesuai dengan tujuan pembicara pada waktu ini atau pada waktu yang akan datang. Teks komunikasi iklan persuasif adalah satu sub bab pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII, teks komunikasi iklan merupakan salah satu materi yang disukai peserta didik karena sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. Iklan mudah ditemui oleh peserta didik, baik dalam dunia maya maupun dalam kehidupan nyata. Namun dalam prakteknya, peserta didik masih kesulitan ketika menyusun teks komunikasi iklan sesuai dengan ejaan yang baik dan benar. Sesuai informasi yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPK Santo Mikael Surabaya, salah satu bentuk kesalahan berbahasa yang paling sering ditemukan dalam teks komunikasi iklan persuasif oleh peserta didik adalah kesalahan penggunaan tanda baca. Tanda baca memiliki fungsi penting dalam menandai struktur kalimat, memperjelas makna, serta menghindari ambiguitas. Kesalahan penggunaan tanda titik, koma, tanda hubung, tanda petik, dan tanda baca lainnya masih banyak ditemukan dalam tulisan peserta didik, yang menunjukkan rendahnya pemahaman terhadap kaidah ejaan bahasa Indonesia.

Selain tanda baca, kesalahan penggunaan preposisi juga menjadi permasalahan yang

signifikan dalam teks komunikasi tulis peserta didik. Preposisi seperti di, ke, dan dari sering kali disalahgunakan, terutama dalam pembedaan antara preposisi dan prefiks. Kesalahan penulisan di sebagai imbuhan atau kata depan masih banyak ditemukan, misalnya penulisan di sekolah yang ditulis serangkai atau ditulis yang ditulis terpisah. Kesalahan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencerminkan lemahnya pemahaman konsep gramatikal peserta didik. Dalam penelitiannya, (Sugiarti & Ngaisah, 2019) mengemukakan ada kesalahan penggunaan preposisi dalam tugas teks narasi peserta didik, hal ini dipicu oleh minimnya pemahaman tentang aturan kebahasaan serta kurangnya latihan menulis yang terarah oleh peserta didik. Penemukan dalam penelitian ini, diperkuat oleh penelitian (Alfons et al., 2025) yang medapati bahwasanya peserta didik kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam membedakan fungsi dari preposisi dalam bahasa Indonesia, di, ke, dan dari dalam konteks kalimat dan paragraf.

Selain tanda baca huruf kapital dan preposisi, partikel bahasa Indonesia juga sering menjadi temuan sumber kesalahan dalam karya tulis peserta didik. Partikel adalah unsur kebahasaan yang tidak mengalami perubahan bentuk dan berfungsi menegaskan, membatasi, atau memberi nuansa tertentu dalam kalimat (Kridalaksana, 2011) Adapun partikel seperti -pun, -lah, -kah, dan -tah memiliki aturan penulisan yang diatur dengan spesifik, baik ditulis dengan serangkai maupun ditulis terpisah, fungsi partikel sangat tergantung pada letak fungsi dan konteks penggunaannya dalam kalimat. Selain itu, Harimurti Kridalaksana menjelaskan bahwa fungsi utama partikel penegas seperti *-lah, -kah,* dan *-tah* adalah sebagai elemen pendamping yang tidak dapat berdiri sendiri namun krusial dalam menonjolkan bagian kalimat yang dipentingkan secara sintaksis (Kridalaksana, 2008). Namun, dalam praktik sehari-hari dalam dunia pendidikan, peserta didik sering kali menulis partikel -pun dengan cara digabung serangkai dalam konteks yang seharusnya ditulis secara terpisah atau sebaliknya.

Penelitian lain tentang kesalahan penggunaan partikel menunjukkan bahwa peserta didik kerap kali mengabaikan aspek makna dan fungsi gramatikal partikel dalam susunan kalimat. Studi penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sukma Yanthi, 2023) menunjukkan temuan kesalahan penggunaan partikel kerap kali terjadi karena peserta didik lebih berpusat pada penyampaian isi pesan daripada ketepatan struktur gramatikal bahasa, sehingga dalam aspek berkomunikasi secara tulis seringkali mengabaikan aspek kebahasaan. Dalam konteks komunikasi tulis, kesalahan penggunaan tanda baca, preposisi, dan partikel memiliki dampak yang cukup besar terhadap keefektifan dalam penyampaian pesan komunikasi. Teks komunikasi tulis yang seharusnya bersifat jelas dan sistematis, justru menjadi bermakna ganda

sehingga sulit dipahami ketika komunikator mengabaikan kaidah bahasa. Hal ini tentunya menjadi perhatian tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan linguistik peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Persamaan pada penelitian ini adalah penelitian ini berfokus pada kesalahan tanda baca dan kesalahan penggunaan partikel. SMPK Santo Mikael Surabaya sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang memiliki fokus terhadap kualitas akademik dan karakter peserta didik juga menghadapi tantangan yang serupa. Berdasarkan observasi awal oleh tenaga pendidik dan wawancara secara pribadi yang dilakukan oleh peneliti, teks iklan persuasif peserta didik kelas VIII masih menunjukkan berbagai bentuk kesalahan berbahasa, terutama pada penggunaan tanda baca huruf kapital, preposisi, dan partikel. Menurut (Tarigan, 2015) kelas VIII merupakan tahap penting dalam perkembangan keterampilan menulis peserta didik karena pada fase ini terjadi peningkatan kompleksitas struktur kalimat dan penggunaan unsur kebahasaan yang kompleks. Kesalahan-kesalahan tersebut muncul dalam berbagai jenis teks tulis, baik tugas kelas, laporan, maupun bentuk komunikasi tertulis lainnya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menganalisis kesalahan tanda baca, preposisi, dan partikel dalam teks komunikasi tulis peserta didik kelas VIII di SMPK Santo Mikael Surabaya. Penelitian ini penting tidak hanya untuk mengidentifikasi jenis dan bentuk kesalahan, tetapi juga untuk memahami pola kesalahan serta faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi perbaikan strategi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik secara komunikatif dan sesuai kaidah bahasa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena kebahasaan berupa kesalahan tanda baca, preposisi, dan partikel dalam teks komunikasi tulis peserta didik. Metode deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan memaparkan bentuk-bentuk kesalahan kebahasaan sebagaimana adanya dalam teks komunikasi persuasif pada peserta didik kelas VIII SMPK Santo Mikael Surabaya. Penelitian deskriptif tidak hanya berfokus pada perlakuan atau eksperimen, melainkan pada pemotretan suatu fenomena kebahasaan yang nyata dan sering terjadi dalam konteks pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2022) Waktu pelaksanaan penelitian ini selama 4 bulan, April-Juli 2026. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 32 peserta

didik. Validitas data menggunakan triangulasi teori dan mendiskusikan dengan rekan sejawat. Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kesalahan berbahasa *(error analysis)* yang dikemukakan oleh (Corder, 2008) dengan empat tahapan utama yaitu identifikasi kesalahan, klasifikasi kesalahan, deskripsi kesalahan dan interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul dalam penelitian kesalahan penggunaan ejaan ini sebanyak 32 karangan peserta didik di SMPK Santo Mikael Surabaya. Hasil karangan tersebut telah diidentifikasi dan dikelompokkan berdasarkan jenis kesalahannya. Hasil dari temuan peneliti akan kesalahan ejaan yang telah diperoleh, kemudian akan diolah menggunakan teknis analisis data yang sesuai. Data diidentifikasi dengan membaca setiap karangan peserta didik, kemudian mencatat temuan kalimat yang ejaannya salah, kemudian dimasukkan kedalam tabel data dan dianalisis dengan teknik deskripsi kualitatif. Berdasarkan hasil temuan peneliti dari kesalahan ejaan peserta didik kelas VII di SMPK Santo Mikael Surabaya, diperoleh sebanyak 69 kasus kesalahan, yang meliputi antara lain: (1) Kesalahan penggunaan huruf kapital berjumlah 39 kasus kesalahan ejaan, (2) kesalahan penulisan preposisi berjumlah 19 kasus kesalahan, (3) kesalahan penggunaan partikel berjumlah 11 kasus kesalahan.

Tabel 1 Frekuensi dan Persentase Kesalahan Penulisan Ejaan

No	Aspek kesalahan ejaan	Frekuensi	Persentase
1	Pemakaian huruf kapital	39	57,35%
2	Penulisan preposisi	19	27,94%
3	Pemakaian partikel	11	16,18%
	Jumlah	69	100%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, dapat kita lihat, jenis kesalahan yang paling banyak ditemukan adalah kesalahan pemakaian huruf kapital yaitu sebanyak 57,35 %, selain itu kesalahan penulisan partikel ditemukan sebanyak 16,18 %. Sedangkan kesalahan yang terbanyak kedua yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kesalahan penulisan preposisi sebanyak 27,94%. Secara keseluruhan, hasil analisis penelitit menunjukkan bahwa kesalahan penulisan huruf kapital yang paling membutuhkan perhatian khusus, diikuti oleh kesalahan penulisan partikel, kemudian kesalahan penggunaan preposisi.

Banyak peserta didik kelas VIII di SMPK Santo Mikael yang masih sulit menulis kata menggunakan huruf kapital sesuai ejaaan yang berlaku. Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan 39 kasus kesalahan penulisan huruf kapital. Yang terdiri atas, 18 kesalahan

penulisan huruf kapital pada judul karangan, kesalahan penulisan huruf kapital pada awal kalimat sebanyak 9 kesalahan, kesalahan penulisan huruf kapital pada penggunaan kata khusus Anda sebanyak 7 kesalahan, dan terakhir kesalahan penggunaan huruf kapital pada penggunaan nama tempat dan geografis sebanyak 6 kesalahan. Kesalahan penggunaan huruf kapital, menunjukkan bahwa peserta didik kurang memahami kaidah penulisannya. Berikut ini data penelitian yang menunjukkan

Tabel 2 Frekuensi dan Persentase Kesalahan Penulisan Huruf Kapital

No	Aspek Kesalahan Kapital	Frekuensi	Persentase
1	Judul karangan	18	46,15%
2	Awal kalimat	9	23,08%
3	Nama tempat	6	15,38%
4	Kata khusus Anda	7	17,95%
	Jumlah	39	100%

Berdasarkan tabel penelitian di atas, kita bisa melihat dengan saksama mengenai kesalahan penulisan huruf kapital, secara keseluruhan penulis mendapatkan 39 kasus kesalahan penulisan huruf kapital. Yang secara rinci terdiri atas, 18 kesalahan penulisan huruf kapital pada judul karangan atau sebanyak 46,15%, kesalahan penulisan huruf kapital pada awal kalimat sebanyak 9 kesalahan atau sebanyak 23,08%, kesalahan penulisan huruf kapital pada penggunaan kata khusus Anda sebanyak 7 kesalahan atau sebanyak 17,95%, dan terakhir kesalahan penggunaan huruf kapital pada penggunaan nama tempat dan geografis sebanyak 6 kesalahan atau sebanyak 15,38%. Kesalahan terbanyak ada dikesalahan penulisan huruf kapital pada judul karangan sebanyak 46,15%.

Beberapa peserta didik masih sulit untuk membedakan preposisi *di, ke,* da*n dari* dengan imbuhan *di, ke,* da*n dari.* Kesalahan penulisan preposisi yang bersanding dengan nomina yang menunjukkan keterangan tempat dalam sebuah kalimat. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang memahami, mengerti dan belum secara masif menggunakan ejaan yang tepat mengenai preposisi *di, ke,* da*n dari.* Peneliti mendapati kesalahan penulisan preposisi berjumlah 19 kasus kesalahan. Kesalahan penulisan preposisi ini meliputi penulisan preposisi *di* berjumlah 17 kasus kesalahan, dan kesalahan penulisan preposisi *ke* ditemukan sebanyak 2 kasus. Sedangkan kasus kesalahan penulisan preposisi *dari* tidak ditemukan sama sekali. Kesalahan yang dominan yang penulis temukan adalah kesalahan penggunaan preposisi *di.*

Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Kesalahan Penulisan Preposisi

No	Aspek Kesalahan Preposisi	Frekuensi	Persentase
1	di	17	89,47%
2	ke	2	10,53%

3	dari	-	-
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan tabel penelitian di atas ini, peneliti mendapati jumlah total kesalahan penulisan preposisi (kata depan) berjumlah 19 kasus kesalahan. Kesalahan pertama adalah kesalahan pada penulisan preposisi *di* berjumlah 17 kasus kesalahan atau setara dengan 89,47%, dan selanjutnya kesalahan penulisan preposisi *ke* ditemukan sebanyak 2 kasus atau setara dengan 10,53%. Sedangkan kasus kesalahan penulisan preposisi *dari* tidak ditemukan sama sekali pada penelitian ini alias nihil. Kesalahan yang dominan yang penulis temukan adalah kesalahan penggunaan preposisi *di* sebanyak 89,47%.

Kesalahan penulisan partikel pada karangan teks komunikasi iklan kelas VIII SMPK Santo Mikael Surabaya, disebabkan karena adanya pemahaman peserta didik yang masih menganggap penulisan partikel harus dipisah dengan kata yang harus diikuti oleh partikel. Dengan demikian masih ditemui kalimat-kalimat yang dihasilkan oleh peserta didik tidak tepat pemakaian partikel karena tidak sesuai dengan konteks kalimat yang dihasilkan. Pada penelitian ini, penulis mendapatkan 11 kasus kesalahan penulisan partikel pada teks komunikaasi iklan peserta didik kelas 8 SMPK Santo Mikael Surabaya. Kesalahan penggunaan partikel *-lah* sebanyak 11 kasus dan sangat mendominasi dalam temuan dipenelitian ini. Sedangkan kesalahan penulisan partikel *-kah* tidak ditemukan. Begitupula dengan kesalahan penulisan partikel *-tah* dan partikel *-pun* nihil ditemukan oleh peneliti.

Tabel 4. Frekuensi dan Persentase Kesalahan Penulisan Partikel

No	Aspek Kesalahan Partikel	Frekuensi	Persentase
1	-lah	11	100%
2	-kah	-	-
3	-pun	-	-
	Jumlah	11	100%

Berdasarkan tabel penelitian di atas, penulis mendapatkan 11 kasus kesalahan penulisan partikel pada teks komunikasi iklan peserta didik kelas 8 SMPK Santo Mikael Surabaya. Kesalahan penggunaan partikel *-lah* ditemukan sebanyak 11 kasus dan sangat mendominasi dalam temuan dipenelitian ini, jika dihitung secara prosentasi sebanyak 100%. Sedangkan kesalahan penulisan partikel *-kah* tidak ditemukan sama sekali. Begitupula dengan kesalahan penulisan partikel *-tah* dan partikel *-pun* nihil ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa dari 32

peserta didik yang dianalisis, mayoritas dalam setiap karangan ditemukan kesalahan ejaan, terutama kesalahan penggunaan huruf kapital. Melihat fenomena ini, guru bahasa Indonesia hendaknya mencari alternatif pembelajaran baru yang menuntut peserta didik untuk menemukan solusi dalam kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia. Kesalahan pemakaian huruf kapital pada teks komunikasi iklan peserta didik SMPK Santo Mikael Surabaya ditemukan sebanyak 39 kasus kesalahan atau sebesar 57,3% dari total kesalahan ejaan yang ditemukan. Selanjutnya, pada posisi kedua kesalahan penulisan preposisi yang ditemukan peneliti berjumlah 19 kasus kesalahan atau sebesar 27,94% dari total kesalahan ejaan yang ditemukan. Selain itu, penulis menemukan 11 kasus kesalahan penulisan partikel pada teks komunikasi iklan pada peserta didik kelas 8 SMPK Santo Mikael Surabaya atau sebesar 16,18% dari total kesalahan ejaan yang ditemukan.

DAFTAR RUJUKAN

Alfons, J., Nitbani, S. H., & Pekuwali, D. S. A. (2025). Kesalahan Penggunaan Preposisi di, ke, dan dari dalam Karangan Narasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rote Barat. *Jurnal Lazuardi*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.53441/jl.Vol8.Iss1.150

Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.

Corder, S. P. (2008). *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford University Press.

Fatima Azizah, A., Febriyanti, D., Fatwa, Y. F., Wulandari, Y. P., & Afrizal, M. (2025). Kesalahan Penggunaan Tanda Baca pada Kumpulan Cerita Fiksi dan Nonfiksi dalam Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII SMP. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *3*(4), 286–302. https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i4.2006

Hasrianti, A. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Karangan Peserta Didik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *7*(1), 213–222. https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.618

Keraf, G. (2004). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Nusa Indah.

Kridalaksana, H. (2008). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.

Kridalaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik*. Gramedia.

Rahmawati, R., Hariana, S. R., & Hidayat, R. (2020). Kesalahan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia dalam Teks Persuasif Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 8 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, *2*(2), 18–28. https://doi.org/10.29303/kopula.v2i2.2733

Sugiarti, R., & Ngaisah, S. (2019). Analisis Kesalahan Penggunaan Preposisi Dan Pungtuasi Dalam Karangan Narasi Siswa. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *10*(2), 125. https://doi.org/10.32678/primary.v10i02.1284

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sukma Yanthi, K. I., Hermawan, G. S., & Merlyna Yuda Pramesti , P. D. (2023). Analisis Kesalahan Penggunaan Partikel Kasus Oleh Siswa Kelas XII BB2 SMAN 1 Sukasada Tahun Ajaran 2022/2023. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 7256–7266. Retrieved from https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4167

Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV. Angkasa.

Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Angkasa.