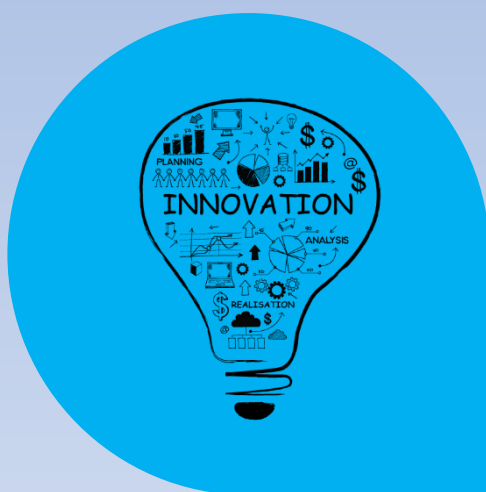


**Volume 9 Nomor 1
Tahun 2026**

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 1. Halaman 1-340. 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 Sudihartini, 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 Rihan 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





Jurnal Simki Pedagogia

ISSN (Online): 2599 – 073X

ISSN (Cetak) : 2807 – 2790

Volume 9. Nomor 1. Halaman 1-340. Tahun 2026

Daftar Isi

Analisis Sintaksis Teks "Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah" dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Widyawati, Aninditya Sri Nugraheni, Futry Ayu Lestari, Anni Mujahida, Nia Aulia Khodijatul Qubro (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)	1-14
Penggunaan Quizizz Paper Mode pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Nazlafatin Hamida, Carolina Lita Permatasari (Universitas Kristen Satya Wacana)	15-26
Penerapan Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan Pembelajaran Membaca Pemahaman Maulida Mandasari Lubis, Sadieli Telaumbanua, Dian Syahfitri (Universitas Prima Indonesia)	27-36
Profil Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Jawa Banten pada Siswa Kelas V SDN Kota Bumi Cilegon Khairun Nisa, Rina Yuliana, Patra Aghtiar Rakhman (Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)	37-49
Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Zuhur Diana, Samsul Susilawati, Muhammad Amin Nur (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)	50-62
Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pemahaman Membaca pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan Hetty Kusniawaty, Teguh Trianton, Christin Agustina Purba (Universitas Prima Indonesia)	63-73
Pengembangan Media Diorama Keragaman Budaya Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri 1 Gedong Kabupaten Kendal Safira Amalia Putri, Dewi Nilam Tyas (Universitas Negeri Semarang)	74-86
Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul TGT untuk Pembelajaran Relasi dan Karakter Kerja Sama Siswa Dian Kurniasih, Paridjo, Munadi (Universitas Pancasakti Tegal)	87-94
Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Penerapan Manajemen Strategi di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan Tria Ratnasari, Asnalia Rokhmah (STAI Ki Ageng Pekalongan, Politeknik Negeri Nunukan)	95-105

Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Klasikal <i>Joyful Podcast</i> untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP Rina Kartiningsih, Suriswo, Rahmad Agung Nugroho (Universitas Pancasakti Tegal)	106-113
Analisis Tren Kekinian Strategi dan Preferensi Orang Tua dalam Memilih Sekolah Dasar bagi Anak melalui Sistem Inden di Kota Solo Prihanto, Rahmatika, Yusuf Cahyo Nugroho, Alfirdous Geraldi Agviandra, Nawang Wulan (Universitas Tiga Serangkai)	114-127
Kebutuhan Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Ular Tangga di SMP Desi Winasari, Suriswo, Rahmad Agung Nugroho (Universitas Pancasakti Tegal)	128-135
Analisis Faktor Penyebab Keterlambatan Peserta Didik Tiba di Sekolah dalam Penerapan Karakter Disiplin Hambali, Badruli Martati, Fajar Setiawan, Habibullah (Universitas Muhammadiyah Surabaya, Universitas Airlangga)	136-145
Perilaku Menyontek menggunakan Aplikasi <i>ChatGPT</i> pada Mahasiswa Ditinjau dari <i>Fear of Failure</i> dan Konformitas Teman Sebaya Arfinda Berlian Jelita, Fajar Kawuryan (Universitas Muria Kudus)	146-155
Pengembangan Video Pembelajaran Materi <i>Voice Over Internet Protocol (VOIP)</i> Kelas XI di SMKN 3 Garut Siti Arfah Hamidah, Dian Rahadian, Demmy Dharma Bhakti (Institut Pendidikan Indonesia Garut)	156-167
Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa SMK Ditinjau dari Parent Attachment dan Konsep Diri Zuyyina Rahma, Trubus Raharjo (Universitas Muria Kudus)	168-177
Analisis Kualitatif Pemecahan Masalah dan Ketergantungan Kognitif Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan <i>Generative AI</i> Thierry Ferdinanda, Tiara Anggia Dewi, Desi Budiono (Universitas Muhammadiyah Metro)	178-187
Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel Sujiono (Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya)	188-199
Model Asesmen Holistik dalam Pembelajaran PAI berbasis <i>Multiple Intelligence</i> Zakiya Very Ayu Suryatina, Moh. Muslih, Asnalia Rokhmah (Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid)	200-208
Eksplorasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: <i>Systematic Literatur Review</i> Diah Novita Sari, Nur Asiah, Muhammad Muchsin Afriyadi (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)	209-224
<i>The Effect of Using the Problem-Based Learning (PBL) Model on Students' Critical Thinking Skills in Science Learning: A Literature Review</i> Lusiana Nofita Dewi, Sri Wahyuni, Siti Shofa Assyifa'ul Qulbi Barid, Sri Rejeki Dwi Astuti (Universitas Jember)	225-236

Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Nur Himmatul Khoiril Izza, Syailin Nichla Choirin Attalina (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara)	237-248
Penerapan Model <i>Course Review Horay</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MINU Metro Utara Ni'matul Arifah, Masrurotul Mahmudah, Nur Laili (Universitas Ma'arif Lampung)	249-260
Studi Kuantitatif tentang Peran Guru dan Budaya Sekolah dalam Pembelajaran Matematika SMP Nani Herniwati, Munthoha Nasuha, Tity Kusrina (Universitas Pancasakti Tegal)	261-271
Media <i>Kahoot</i> dalam Model Pembelajaran <i>Team Accelerated Individualization</i> (TAI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Dheka Septiana, Supri Wahyudi Utomo, Farida Styaningrum (Universitas PGRI Madiun)	272-282
Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran IPAS berbasis Praktikum Sederhana di MINU Kelas IV C Metro Utara Kiki Abelia, Hanif Amrulloh. ZA, Nurul Aisyah (Universitas Ma'arif Lampung)	283-292
Pengaruh Minat Belajar dan Media Pembelajaran <i>Mystery Box</i> terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 071028 Luzamanu Winda Krisnasari Gea, Famahato Lase, Envilwan Berkat Harefa, Indah Wijaya Lase (Universitas Nias)	293-303
Efektivitas Media Papan Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo Ritna Tul Hidayanah, Hanif Amrulloh. ZA, Lutfi Fadilah (Universitas Ma'arif Lampung)	304-315
Efektivitas Media Pembelajaran <i>Board Game</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 075110 Lasara Berua Sepriman Gea, Indah Wijaya Lase, Eka Periaman Zai, Edward Harefa (Universitas Nias)	316-327
Pengaruh Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terhadap Etika Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo Rizalatul Ghusairiyah Zahro, Ainol, Farich Purwantoro (Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo)	328-340



Analisis Sintaksis Teks "Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah" dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Widyawati^{1*}, Aninditya Sri Nugraheni², Futry Ayu Lestari³, Anni Mujahida⁴,
Nia Aulia Khodijatul Qubro⁵

24204082001@student.uin-suka.ac.id^{1*}, Aninditya@uin-suka.ac.id²,

24204082006@student.uin-suka.ac.id³, 24204022003@student.uin-suka.ac.id⁴,

24204082009@student.uin-suka.ac.id⁵

^{1,2,3,5}Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

⁴Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Received: 05 06 2025. Revised: 24 09 2025. Accepted: 04 12 2025.

Abstract : This study aims to analyze syntactic functions in explanatory texts entitled "Reduce, Reuse, and Recycle Waste" for Indonesian language learning in grade V elementary school, focusing on the identification of Subject elements, Predicates, Objects, Complements, and Descriptions (S-P-O-Pel-K). A literature study method with a qualitative descriptive approach is used, involving the analysis of qualitative content from primary texts and secondary sources such as articles, books, and relevant references. The results of the analysis showed variations in sentence structure, ranging from simple patterns (S-P-O, S-P-K) to complex (S-P-O-Pel, S-P-Pel-K, K-S-P-Pel), including fragment sentences (K-O) and compound elements, which supported the clear delivery of cause-and-effect relationships, definitions, and waste management goals. These findings strengthen syntactic understanding and linguistic literacy, although limited to a single text analysis. This research is expected to be a reference for educators to improve students' ability to recognize and compose sentences, as well as support environmental awareness at the elementary school level.

Keywords : Elementary School, Explanatory Text, Indonesian Language Learning, Syntax.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis fungsi sintaksis dalam teks eksplanasi berjudul "Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah" untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD, dengan fokus pada identifikasi unsur Subjek, Predikat, Objek, Pelengkap, dan Keterangan (S-P-O-Pel-K). Metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif digunakan, melibatkan analisis konten kualitatif dari teks primer dan sumber sekunder seperti artikel, buku, dan referensi relevan. Hasil analisis menunjukkan variasi struktur kalimat, mulai dari pola sederhana (S-P-O, S-P-K) hingga kompleks (S-P-O-Pel, S-P-Pel-K, K-S-P-Pel), termasuk kalimat fragmen (K-O) dan unsur majemuk, yang mendukung penyampaian hubungan sebab-akibat, definisi, dan tujuan pengelolaan sampah secara jelas.

How to cite: Widyawati, W., Nugraheni, A. S., Lestari, F. A., Mujahida, A., & Qubro, N. A. K. (2026). Analisis Sintaksis Teks "Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah" dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9 (1), 1-14.

Copyright © 2026 Widyawati, Aninditya Sri Nugraheni, Futry Ayu Lestari, Anni Mujahida, Nia Aulia Khodijatul Qubro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Temuan ini memperkuat pemahaman sintaksis dan literasi kebahasaan, meskipun terbatas pada analisis satu teks. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan menyusun kalimat, sekaligus mendukung kesadaran lingkungan di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Sintaksis, Teks Eksplanasi.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peranan yang esensial dalam menjaga keutuhan dan keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara (Nurhayati et al., 2024; Rahma et al., 2024). Sejak Diresmikan sebagai bahasa pemersatu bangsa melalui Sumpah Pemuda pada tahun 1928, bahasa Indonesia terus berkembang menjadi bahasa resmi negara, bahasa kebudayaan, serta bahasa ilmu pengetahuan (Nugraha et al., 2025; Woring, 2022). Kedudukan sebagai bahasa ilmu menunjukkan bahwa bahasa Indonesia telah menjadi sarana utama dalam penyampaian, pengembangan, dan penguasaan berbagai bentuk pengetahuan (Alfian et al., 2024; Gereda, 2020; Gunawan & Firmansyah, 2025; Hanung, 2019). Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia berperan penting selain berfungsi sebagai mata pelajaran khusus, Bahasa Indonesia juga berperan sebagai instrumen dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu lainnya (Magdalena, Ulfi, & Awaliah, 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup berbagai aspek kebahasaan, salah satunya adalah pemahaman terhadap struktur kalimat (Amelia et al., 2024; Mubarak et al., 2024). Struktur ini menjadi bagian dari kajian sintaksis, yakni cabang ilmu linguistik yang mempelajari bagaimana kata dan frasa disusun untuk membentuk klausa dan kalimat yang bermakna (Khairah & Ridwan, 2022; Nainggolan & Simanjuntak, 2025). Secara etimologis, istilah “sintaksis” bersumber dari bahasa Yunani *suntattein*, yang artinya “menempatkan bersama”, dan dalam konteks linguistik merujuk pada sistem pengaturan unsur-unsur bahasa sehingga menghasilkan satuan yang dapat dipahami secara logis dan komunikatif (Muntaha et al., 2023). Oleh karena itu, sintaksis kerap disebut sebagai ilmu tata kalimat (Dewi et al., 2023).

Salah satu elemen kunci dalam sintaksis adalah fungsi unsur-unsur dalam penyusunan kalimat (Alfiana & Suhartono, 2024). Dalam bahasa Indonesia, fungsi-fungsi ini dikenal secara umum sebagai subjek, predikat, objek, pelengkap, dan keterangan yang sering disingkat sebagai S-P-O-Pel-K (Wahyuni et al., 2019). Subjek adalah unsur kalimat yang dijelaskan oleh predikat dan mudah dikenali melalui pertanyaan “siapa” atau “apa” (Santoso, 2022). Predikat berfungsi menyampaikan informasi tentang subjek dan dapat berupa frasa nomina, verba, adjektiva,

numeralia, atau preposisi, sementara subjek umumnya berupa frasa nomina atau penggantinya (Pabesak, 2024). Objek muncul setelah predikat transitif atau semitransitif, berbentuk frasa nomina, dan bisa menjadi subjek dalam kalimat pasif (Yusni, 2024). Pelengkap mengikuti predikat intransitif dan tidak bisa menjadi subjek, meskipun bentuknya serupa dengan objek (Wahyuningsih et al., 2025). Sementara itu, keterangan berfungsi menjelaskan unsur lain dalam kalimat dan berbentuk frasa nomina, preposisi, atau konjungsi, serta memiliki posisi yang relatif bebas dalam kalimat, kecuali ketika berada di antara predikat dan objek atau pelengkap (Sutrisno, 2022). Urutan dan keterkaitan antar fungsi tersebut membentuk struktur dasar kalimat yang efektif. Pemahaman terhadap fungsi sintaksis sangat penting karena fondasi dalam membangun wacana yang runtut dan logis, baik dalam konteks komunikasi lisan maupun tulisan (Tarmini & Sulistyawati, 2019).

Dalam kajian teks, fungsi sintaksis dapat diidentifikasi dan dianalisis untuk melihat sejauh mana struktur kalimat mendukung penyampaian makna (Sa'adah et al., 2024). Salah satu bentuk teks yang relevan untuk kajian ini adalah teks eksplanasi, yaitu teks yang bertujuan menjelaskan proses atau fenomena alam maupun sosial secara sistematis. Teks eksplanasi banyak digunakan dalam buku pelajaran, artikel ilmiah populer, maupun media informasi lainnya (Fajari, Daeng, & Aj, 2022). Teks berjudul “Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah” merupakan salah satu contoh yang menarik untuk dikaji, karena memuat informasi faktual tentang pengelolaan sampah sekaligus memiliki struktur kalimat yang dapat ditelaah dari aspek sintaksisnya. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis fungsi sintaksis dalam teks “*Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah*” dengan menitikberatkan pada identifikasi dan klasifikasi unsur Subjek, Predikat, Objek, Pelengkap, dan Keterangan (S-P-O-Pel-K) yang muncul dalam kalimat-kalimat teks tersebut. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran tentang bagaimana struktur kalimat dalam teks eksplanasi mendukung kejelasan informasi yang disampaikan, serta relevansinya dalam pembelajaran dan pengembangan literasi kebahasaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam struktur sintaksis dalam teks eksplanasi berjudul “Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah” yang relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, baik di tingkat dasar maupun umum. Data yang digunakan berupa data kualitatif yang diperoleh melalui studi pustaka, yaitu dengan menelaah

berbagai sumber tertulis seperti artikel ilmiah, buku, transkrip, dan referensi relevan lainnya yang mendukung analisis sintaksis serta pembelajaran Bahasa (Rusmawan, 2019).

Data primer berupa teks eksplanasi yang menjadi objek kajian sintaksis, sedangkan data sekunder berasal dari literatur dan sumber pustaka yang memperkuat pemahaman terhadap teori sintaksis, fungsi unsur-unsur kalimat (Subjek, Predikat, Objek, Pelengkap, dan Keterangan. Pemilihan data dilakukan secara purposif berdasarkan kriteria kesesuaian dengan tujuan penelitian agar fokus kajian sintaksis dapat tercapai secara optimal yaitu pada keseluruhan teks “Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah” (Haryoko et al., 2020). Analisis data dilakukan melalui metode analisis konten kualitatif yang melibatkan tiga tahap utama. Pertama, tahap pengumpulan dan pemahaman data dari berbagai sumber untuk membangun kerangka pemikiran yang utuh. Kedua, tahap reduksi data, yaitu dengan menyaring informasi dan memusatkan perhatian pada elemen-elemen sintaksis yang menjadi fokus kajian. Ketiga, tahap penyajian data yang mencakup pengorganisasian dan interpretasi hasil analisis terhadap fungsi-fungsi kalimat dalam teks eksplanasi tersebut (Sugiyono, 2018). Melalui rangkaian tahapan tersebut, kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana unsur-unsur sintaksis bekerja secara fungsional dalam membentuk kalimat yang runtut dan bermakna. Temuan dari analisis ini tidak hanya memperdalam pemahaman tentang struktur kalimat, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek komunikasi efektif dan penguatan kemampuan berbahasa secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan tabel Analisis Sintaksis pada Teks “Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah” untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD (Verawaty & Zulqarnain, 2021). Tabel ini memuat rincian pola kalimat serta variasi sintaksis yang ditemukan dalam teks, dengan harapan dapat memperjelas peran struktur kalimat dalam menyampaikan pesan secara efektif dan mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Tabel 1. Aktivitas yang kita lakukan sehari-hari dapat menghasilkan sampah.

Analisis Sintaksis Fungsi	Aktivitas yang kita lakukan sehari-hari	Dapat menghasilkan	Sampah
	Subjek	Predikat	Objek

Kalimat pada tabel ini merepresentasikan pernyataan umum mengenai kebiasaan manusia yang berpotensi menimbulkan sampah, tanpa merujuk pada waktu spesifik. Subjek kalimat berupa frasa nominal kompleks dengan inti "aktivitas" dan klausa penjelas "yang kita

lakukan sehari-hari." Predikat "dapat menghasilkan" menunjukkan kemungkinan, sementara "sampah" berfungsi sebagai objek hasil dari aktivitas tersebut, jadi Pola kalimatnya S-P-O.

Tabel 2. Sampah yang dihasilkan biasanya berupa sampah organik, yaitu sampah yang mudah terurai.

Analisis sintaksis	Sampah yang dihasilkan	Biasanya berupa	Sampah organik	yaitu sampah yang mudah terurai
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Keterangan

Kalimat ini memiliki subjek "Sampah yang dihasilkan" dengan klausa relatif sebagai penjelas. Predikatnya "biasanya berupa" menunjukkan ciri umum, dan objeknya "sampah organik." Keterangan penjelas "yaitu sampah yang mudah terurai" memperjelas jenis sampah tersebut, jadi polanya adalah SPOK

Tabel 3. Misalnya daun-daun kering, sisa makanan, dan lain-lain.

Analisis sintaksis	Misalnya	Daun-daun kering, sisa makanan, dan lain-lain.
Fungsi	Keterangan	Objek

Kalimat "Misalnya daun-daun kering, sisa makanan, dan lain-lain." berisi frasa sebagai contoh sampah organik, dengan "misalnya" sebagai keterangan ilustrasi. Secara sintaksis, kalimat ini merupakan fragment yang berfungsi sebagai keterangan tambahan, maka pola kalimatnya adalah K-O.

Tabel 4. Pengelolaan sampah yang kurang baik dapat menimbulkan masalah.

Analisis Sintaksis	Pengelolaan sampah yang kurang baik	Dapat menimbulkan	Masalah
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek

Kalimat ini terdiri dari subjek "Pengelolaan sampah yang kurang baik," dengan klausa relatif sebagai penjelas, predikat "dapat menimbulkan" yang mengandung makna potensi, dan objek "masalah" sebagai akibat. Pola kalimat ini adalah Subjek–Predikat–Objek yang sederhana dan efektif menyampaikan hubungan sebab-akibat.

Tabel 5. Misalnya plastik, logam, kaca, kertas, dan lain-lain.

Analisis sintaksis	Misalnya	Plastik, logam, kaca, kertas, dan lain-lain.
Fungsi	Keterangan	Objek

Kalimat ini termasuk kalimat fragment yang berfungsi sebagai keterangan contoh untuk menjelaskan jenis sampah anorganik. Kata "Misalnya" menjadi penanda bahwa unsur setelahnya seperti "plastik," "logam," dan seterusnya adalah objek contoh yang memberikan ilustrasi konkret terhadap pernyataan sebelumnya. Pola kalimat pada tabel ini adalah K-O.

Tabel 6. Sampah yang dibuang sembarangan akan menumpuk, berbau, dan menjadi tempat berkumpul serta berkembangnya penyakit.

Analisis sintaksis	Sampah yang dibuang sembarangan	Akan menumpuk, berbau, dan menjadi	Tempat berkumpul serta berkembangnya penyakit
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek

Kalimat pada tabel menggambarkan dampak negatif pengelolaan sampah yang tidak tepat. Subjeknya adalah "Sampah yang dibuang sembarangan," dengan predikat majemuk "akan menumpuk, berbau, dan menjadi," yang menunjukkan tiga akibat utama. Objek predikat "menjadi" adalah "tempat berkumpul serta berkembangnya penyakit," menegaskan sampah sebagai media penyebaran penyakit. Pola kalimat ini adalah S-P-O, dengan predikat majemuk. Kalimat ini secara efektif menyampaikan hubungan sebab-akibat antara pembuangan sampah sembarangan dan risiko kesehatan serta kerusakan lingkungan.

Tabel 7. Sampah yang dibuang ke sungai dapat mencemari badan air dan mengakibatkan penyumbatan yang bisa berdampak banjir.

Analisis sintaksis	Sampah yang dibuang ke sungai	Dapat mencemari dan mengakibatkan	Badan air dan penyumbatan	Yang bisa berdampak banjir
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Pelengkap

Kalimat ini memiliki subjek berupa frasa nominal kompleks "Sampah yang dibuang ke sungai," dengan klausa relatif yang memperinci referennya. Predikat majemuk "dapat mencemari dan mengakibatkan" menunjukkan dua potensi akibat, yakni pencemaran "badan air" sebagai objek pertama, dan "penyumbatan" sebagai objek kedua, yang dijelaskan lebih lanjut oleh klausa atributif "yang bisa berdampak banjir." Jadi, polanya adalah S-P-O-Pel.

Tabel 8. Sampah yang dibakar juga akan mencemari udara, menurunkan kualitas lingkungan, dan bisa berdampak pada pemanasan global.

Analisis sintaksis	Sampah yang dibakar	Juga akan mencemari, menurunkan, dan bisa berdampak	Udara, kualitas lingkungan	Pada pemanasan global
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Keterangan

Kalimat tersebut memiliki subjek kompleks "Sampah yang dibakar" dengan klausa penjelas, predikat majemuk yang menyatakan dampak negatif, objek "udara" dan "kualitas lingkungan," serta keterangan "pada pemanasan global," yang menunjukkan efek berbahaya pembakaran sampah dari lokal hingga global. Kalimat ini memiliki pola SPOK, dengan predikat majemuk dan objek majemuk, serta keterangan tambahan. Jadi, secara struktur kalimat, pola SPOK tetap berlaku meskipun kompleksitas predikat dan objeknya lebih dari satu.

Tabel 9. Kalau sudah seperti ini keadaannya, rusaklah lingkungan kita."

Analisis sintaksis	Kalua sudah seperti ini keadannya	Rusaklah	Lingkungan kita
Fungsi	Keterangan	Predikat	Subjek

Kalimat ini diawali dengan keterangan yang menyatakan kondisi atau situasi yang menyebabkan akibat. Predikat "rusaklah" menunjukkan tindakan atau keadaan yang terjadi sebagai akibat dari kondisi tersebut, dan subjek "lingkungan kita" adalah pihak yang mengalami kerusakan tersebut. Kalimat ini menggunakan struktur K-P-S, di mana keterangan mendahului predikat dan subjek, memberikan penekanan pada kondisi yang menyebabkan kerusakan lingkungan.

Tabel 10. Pengelolaan sampah yang baik harus berwawasan lingkungan, menetapkan prinsip kemandirian yang produktif, dan mengedepankan prinsip 3M.

Analisis sintaksis	Pengelola an sampah yang baik	Harus berwawa san	Lingkung an	Harus menetap kan	Prinsip kemandiri an yang produktif	Harus mengedepan kan	Prinsip 3M
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Predikat	Objek	Predikat	Objek

Kalimat ini memiliki subjek frasa nominal "Pengelolaan sampah yang baik" sebagai pokok pembicaraan. Predikatnya berupa verba majemuk "harus berwawasan," "menetapkan," dan "mengedepankan" yang menunjukkan tindakan subjek. Objeknya adalah "lingkungan," "prinsip kemandirian yang produktif," dan "prinsip 3M," yang menjadi fokus pengelolaan sampah. Jadi, kalimat ini memiliki pola S-P-O majemuk dengan satu subjek, tiga predikat, dan tiga objek yang berpasangan secara paralel dengan predikatnya.

Tabel 11. 3M merupakan singkatan yang terdiri atas mengurangi, memakai ulang, dan mendaur ulang sampah.

Analisis sintaksis	3M	Merupakan	Singkatan yang terdiri atas mengurangi, memakai ulang, dan mendaur ulang sampah
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek

Kalimat "3M merupakan singkatan yang terdiri atas mengurangi, memakai ulang, dan mendaur ulang sampah" memiliki struktur SPO (Subjek-Predikat-Objek). Subjeknya adalah "3M," predikatnya "merupakan," dan objeknya berupa frasa kompleks "singkatan yang terdiri atas mengurangi, memakai ulang, dan mendaur ulang sampah." Serta klausa penjelas "yang terdiri atas..." memberikan rincian lebih lanjut tentang arti singkatan tersebut.

Tabel 12. Mengurangi sampah dapat dilakukan dengan cara mengurangi memakai plastik sekali pakai.

Analisis sintaksis	Mengurangi sampah	Dapat dilakukan	Dengan cara mengurangi memakai plastik sekali pakai
Fungsi	Subjek	Predikat	Keterangan

Kalimat ini menyampaikan ide utama tentang cara mengurangi sampah. Subjeknya adalah frasa "Mengurangi sampah," predikatnya "dapat dilakukan," dan keterangan "dengan cara mengurangi memakai plastik sekali pakai" yang menjelaskan metode konkret untuk mengurangi sampah. Kalimat ini tidak memiliki objek langsung, sehingga pola kalimatnya adalah SPK (Subjek-Predikat-Keterangan).

Tabel 13. Kita dapat memilih untuk membawa tas belanja yang dapat dicuci dan dipakai berulang kali.

Analisis sintaksis	Kita	Dapat memilih	Untuk membawa tas belanja	Yang dapat dicuci dan dipakai berulang kali
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Pelengkap

Kalimat pada table ini memiliki struktur sintaksis terdiri atas subjek "Kita," predikat "dapat memilih," dan objek berupa frasa verbal infinitif "untuk membawa tas belanja." Klausa relatif "yang dapat dicuci dan dipakai berulang kali" berfungsi sebagai atribut yang melengkapi makna objek "tas belanja." Jadi, pola kalimat ini adalah S-P-O-Pelengkap.

Tabel 14. Prinsip memakai ulang adalah upaya menggunakan kembali bahan atau barang supaya tidak langsung menjadi sampah.

Analisis sintaksis	Prinsip memakai ulang	Adalah	Upaya menggunakan kembali barang	Supaya tidak langsung menjadi sampah
Fungsi	Subjek	Predikat	Pelengkap	Keterangan

Kalimat ini membentuk struktur nominal dengan subjek "Prinsip memakai ulang," predikat penghubung "adalah," dan pelengkap berupa definisi: "upaya menggunakan kembali bahan atau barang" Frasa verbal dalam pelengkap menjelaskan tindakan utama, sedangkan klausa "supaya tidak langsung menjadi sampah" berfungsi sebagai keterangan tujuan. Jadi, pola kalimat ini adalah Subjek-Predikat-Pelengkap-Keterangan.

Tabel 15. Contohnya botol selai tidak dibuang, tapi masih dapat kita gunakan menjadi tempat pensil atau tempat bumbu.

Analisis sintaksis	Contohnya	Botol selai	Tidak dibuang, tapi masih dapat kita gunakan	Menjadi tempat pensil atau tempat bumbu
Fungsi	Keterangan	Subjek	Predikat	Pelengkap

Kalimat ini diawali dengan frasa "Contohnya" yang berfungsi sebagai keterangan untuk memperkenalkan contoh. Subjek pada klausa pertama adalah "botol selai" dengan predikat pasif "tidak dibuang." Klausa kedua menyatakan bahwa botol tersebut "masih dapat kita gunakan," dengan subjek tersirat. "Menjadi tempat pensil atau tempat bumbu" adalah pelengkap dari predikat "dapat kita gunakan", menjelaskan hasil atau tujuan penggunaan botol selai.

Tabel 16. Mendaur ulang sampah dilakukan dengan mengolah sampah menjadi bahan yang dapat digunakan.

Analisis sintaksis	Mendaur ulang sampah	Dilakukan	Dengan mengolah sampah menjadi bahan yang dapat digunakan.	
Fungsi	Subjek	Predikat	Keterangan	

Kalimat ini berbentuk pasif, dengan subjek "Mendaur ulang sampah" sebagai frasa nominal yang menjadi fokus. Predikatnya adalah "dilakukan," yang menunjukkan tindakan pasif. Keterangan caranya adalah "dengan mengolah sampah menjadi bahan yang dapat digunakan," yang menjelaskan proses daur ulang. Fungsi sintaksis kalimat ini adalah S-P-K, tanpa objek langsung karena predikatnya pasif dan diikuti keterangan cara.

Tabel 17. Misalnya kemasan sabun cuci yang dibersihkan dan dibentuk pola dapat dijahit menjadi tas belanja.

Analisis Sintaksis	Misalnya	Kemasan sabun cuci yang dibersihkan dan dibentuk pola		Dapat dijahit	Menjadi tas belanja
Fungsi	Keterangan	Subjek		Predikat	Pelengkap

Kalimat "Misalnya kemasan sabun cuci yang dibersihkan dan dibentuk pola dapat dijahit menjadi tas belanja" terdiri atas beberapa unsur sintaksis utama. Subjeknya adalah frasa nominal "kemasan sabun cuci yang dibersihkan dan dibentuk pola," dengan klausa atributif "yang dibersihkan dan dibentuk pola" yang menjelaskan proses pada kemasan. Predikatnya adalah "dapat dijahit," menyatakan potensi tindakan. Frasa "menjadi tas belanja" berfungsi sebagai pelengkap yang menyatakan hasil atau tujuan dari tindakan menjahit tersebut. Jadi, pola fungsi sintaksis kalimat ini adalah K-S-P-Pel.

Tabel 18. Sampah dapat berubah menjadi berkah apabila kita bijak dalam mengelolanya.

Analisis Sintaksis	Sampah	Dapat berubah	Menjadi berkah	Apabila kita bijak dalam mengelolanya	
Fungsi	Subjek	Predikat	Pelengkap	Keterangan	

Kalimat "Sampah dapat berubah menjadi berkah apabila kita bijak dalam mengelolanya" memiliki pola sintaksis S-P-Pel-K. Kata "Sampah" berfungsi sebagai subjek yang menjadi fokus pembicaraan. Predikatnya adalah "dapat berubah," yang menunjukkan

kemungkinan sampah mengalami perubahan. Pelengkap "menjadi berkah" menjelaskan keadaan yang dialami sampah setelah mengalami perubahan tersebut. Selain itu, terdapat keterangan berupa klausa syarat "apabila kita bijak dalam mengelolanya," yang menyatakan kondisi agar perubahan tersebut bisa terjadi.

Tabel 19. Penanganan sampah yang baik dan benar juga akan menciptakan lingkungan yang bersih sehingga membuat hidup kita nyaman dan sehat.

Analisis Sintaksis	Penanganan sampah yang baik dan benar	juga akan menciptakan	lingkungan yang bersih	sehingga membuat hidup kita nyaman dan sehat
Fungsi	Subjek	Predikat	Objek	Keterangan

Kalimat ini memiliki struktur SPOK kompleks. Subjeknya adalah frasa nominal "Penanganan sampah yang baik dan benar," dengan klausa atributif "yang baik dan benar" sebagai penjelas. Predikatnya adalah "juga akan menciptakan," sedangkan objeknya adalah "lingkungan yang bersih," yang dilengkapi klausa atributif "yang bersih." Keterangannya berupa klausa hasil "sehingga membuat hidup kita nyaman dan sehat," di mana subjek tersiratnya adalah "lingkungan yang bersih," predikatnya "membuat," objeknya "hidup kita," dan keterangannya adalah "nyaman dan sehat."

Tabel 20. Hal itu dapat kita wujudkan melalui partisipasi dan peran aktif kita semua.

Analisis sintaksis	Hal itu	Dapat kita wujudkan	Melalui partisipasi dan peran aktif kita semua
Fungsi	Subjek	Predikat	Keterangan

Kalimat "Hal itu dapat kita wujudkan melalui partisipasi dan peran aktif kita semua" memiliki struktur sintaksis S-P-K. Subjeknya adalah "Hal itu," predikatnya adalah frasa verba majemuk "dapat kita wujudkan," dan keterangannya adalah frasa preposisional "melalui partisipasi dan peran aktif kita semua," yang menjelaskan cara mewujudkan hal tersebut. Kalimat ini menyampaikan pesan secara ringkas dan jelas tentang pentingnya peran bersama dalam mencapai tujuan.

Analisis struktur kalimat dalam teks 'Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah' menunjukkan bahwa sintaksis berperan penting dalam menyampaikan pesan yang jelas dan efektif. Pola kalimat yang dominan adalah S-P-O (Tabel 1, 4, 6) dan S-P-K (Tabel 12, 16, 20), yang sederhana dan mudah dipahami, cocok untuk siswa kelas V SD. Variasi kompleks seperti S-P-O-Pel (Tabel 7, 13), S-P-Pel-K (Tabel 14, 18), dan K-S-P-Pel (Tabel 17) memungkinkan penyampaian hubungan sebab-akibat, definisi, dan tujuan yang lebih rinci, seperti dampak sampah pada lingkungan dan solusi pengelolaannya.

Kalimat fragment seperti K-O (Tabel 3, 5) berperan khusus dalam teks eksplanasi, memberikan contoh konkret (misalnya, 'daun-daun kering' dan 'plastik, logam, kaca') yang memperjelas jenis sampah organik dan anorganik. Struktur ini mendukung fungsi eksplanasi dengan menyajikan ilustrasi yang mudah dicerna, membantu siswa memahami konsep abstrak melalui contoh nyata. Frasa nominal kompleks (misalnya, 'Sampah yang dibuang ke sungai' di Tabel 7) dan predikat majemuk (misalnya, 'dapat mencemari dan mengakibatkan' di Tabel 7) juga memperkuat logika sebab-akibat, yang esensial dalam komunikasi ilmiah dan persuasif tentang isu lingkungan.

Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menekankan pentingnya struktur sintaksis kompleks dalam membangun hubungan logis dan argumentasi (Qatrunnada et al., 2025; Sihombing et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran, pola sederhana seperti S-P-O dapat diajarkan terlebih dahulu untuk membangun dasar pemahaman sintaksis, sementara pola kompleks seperti S-P-O-Pel dan K-S-P-Pel dapat diperkenalkan melalui latihan analisis teks, misalnya, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dalam kalimat tentang pengelolaan sampah. Pendidik dapat menggunakan teks ini untuk merancang aktivitas seperti menyusun ulang kalimat acak menjadi struktur S-P-O atau menulis contoh kalimat fragment (K-O) tentang sampah di lingkungan sekolah. Dengan demikian, penguasaan struktur kalimat yang tepat dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyampaikan pesan lingkungan secara efektif, sekaligus memperkuat literasi kebahasaan di tingkat sekolah dasar."

SIMPULAN

Berdasarkan analisis sintaksis terhadap teks eksplanasi "Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah" untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD, ditemukan beragam struktur kalimat, mulai dari pola sederhana seperti S-P-O (Subjek-Predikat-Objek) dan S-P-K (Subjek-Predikat-Keterangan) hingga pola kompleks seperti S-P-O-Pel (Subjek-Predikat-Objek-Pelengkap), S-P-Pel-K (Subjek-Predikat-Pelengkap-Keterangan), dan K-S-P-Pel (Keterangan-Subjek-Predikat-Pelengkap). Variasi ini juga mencakup kalimat fragmen (K-O) untuk contoh konkret, serta predikat dan objek majemuk yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, definisi, dan tujuan terkait pengelolaan sampah. Struktur kalimat ini mendukung penyampaian informasi yang jelas dan logis, membantu siswa memahami konsep pengelolaan sampah secara efektif. Pola sederhana seperti S-P-O cocok untuk membangun dasar pemahaman, sementara pola kompleks dan fragmen memperkaya wawasan tentang hubungan antar ide. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti fokus hanya pada satu teks eksplanasi, sehingga variasi struktur kalimat dari teks lain belum dianalisis. Meski demikian,

temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dan siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan mengenali dan menyusun kalimat, sekaligus memperkuat literasi kebahasaan dan kesadaran lingkungan di tingkat dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfian, M. A., Rohmah, A. A., Farista, E., & Kurniawan, B. (2024). Bahasa Indonesia sebagai simbol kesatuan dalam dinamika era globalisasi pada masyarakat Kamal. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 211–221. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.578>
- Alfiana, F. A., & Suhartono, S. (2024). Pola kalimat inversi deklaratif pada lirik lagu Mahalini Raharja tahun 2024: Kajian sintaksis. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2). <https://doi.org/10.22437/pena.v14i2.40529>
- Amelia, D., Prihadi, P., & Suhardi, S. (2024). Kajian sintaksis terhadap struktur dan jenis kalimat berbantuan AI dalam wacana buku teks Bahasa Indonesia. *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 96–108. <https://doi.org/10.20884/1.jpbsi.2024.5.2.12087>
- Dewi, A. K., Dewi, T. U., Anandi, M. R., & Sari, S. L. (2023). Analisis sintaksis kisah inspiratif pada buku Pendidikan Agama Islam kelas 10 Kurikulum Merdeka. *Jurnal Majemuk*, 2(4), 543–551. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
- Fajari, M. N., Daeng, K., & Aj, A. A. (2024). Penulisan bahan bacaan teks eksplanasi berbasis potensi lokal. *Wahana Literasi*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.59562/wl.v2i1.35596>
- Qatrunnada, A. F., Fatmasari, E. D., Taqiya, L. Z., Fadila, R. A., & Setiawaty, R. (2025). Analysis of linguistic structure in student speech texts: Syntactic study. *EDU-KATA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.52166/kata.v11i1.9092>
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan berbahasa Indonesia: Menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Edu Publisher.
- Gunawan, G., & Firmansyah, A. (2025). Problematika pengajaran Bahasa Indonesia di era digital dan solusinya. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 27–37. <https://doi.org/10.57171/jt.v6i1.637>
- Hanung, E. (2019). *Mempertahankan Bahasa Indonesia di era globalisasi*. Course Hero.
- Haryoko, S., et al. (2020). *Analisis data penelitian kualitatif: Konsep, teknik & prosedur analisis*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Khairah, M., & Ridwan, S. (2022). *Sintaksis: Memahami satuan kalimat perspektif fungsi*. Bumi Aksara.

- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis pentingnya keterampilan berbahasa pada siswa kelas IV di SDN Gondrong 2. *Edisi*, 3(2), 243–252. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1336>
- Mubarok, M. I., Matin, R. A., & Safaat, S. (2024). Metode pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 265–274. <https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/7348>
- Muntaha, M. F., Akbar, M. T., Ardiansyah, R., Setiawan, A., Utomo, A. P. Y., & Kesuma, R. G. (2023). Analisis frasa dalam teks laporan hasil observasi pada buku ajar Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 50–64. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.297>
- Nainggolan, K. N. F., & Simanjuntak, H. (2025). Pentingnya sintaksis dalam pembentukan kalimat yang efektif. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 118–125. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4176>
- Nugraha, F. H., Nurulhuda, R. A., & Fidinillah, A. A. (2025). Sejarah perkembangan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1), 10–14. <https://doi.org/10.58540/isihumor.v3i1.803>
- Nurhayati, E., Dewi, C. N. A., Sihite, R. T., Agustin, L. M., & Imtiyaz, A. N. (2024). Mempertahankan dan memperkuat identitas Bahasa Indonesia, serta mendukung kemampuan komunikasi yang sesuai KBBI pada media sosial “X.” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3). <https://journalpedia.com/1/index.php/jipp/article/view/2062>
- Pabesak, S. M. R. (2024). *Analisis tipe-tipe kebahasaan pada judul berita utama media Harian Fajar: Tinjauan sintaksis* [Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin].
- Rahma, Z., Zulfri, A., Chintia, A., Hutauruk, N., Fonataba, P. W., & Febriana, I. (2024). Peran Bahasa Indonesia terhadap komunikasi kepemimpinan di dalam manajemen organisasi perusahaan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 3999–4011. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16154>
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik penulisan tugas akhir dan skripsi pemrograman*. Elex Media Komputindo.
- Sa’adah, S. S., Ridlo, U., & Nisa, M. (2024). Eksplorasi ruang lingkup penelitian kebahasaan. *Simpati*, 2(3), 171–184. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i3.838>

- Santoso, R. B. (2022). *Elipsis subjek dalam kalimat Bahasa Jepang pada drama Good Morning Call* [Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA]. <http://repository.stba-jia.ac.id/id/eprint/759>
- Sihombing, S. G., Simajuntak, D. S. R., & Nababan, L. R. (2025). Frasa verba kausatif dalam pidato pelantikan Presiden Prabowo. *Jurnal Sastra*, 2025(1), 1–16. <https://doi.org/10.32682/25jd5p86>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Sutrisno, T. (2022). *Konsep dasar Bahasa Indonesia di SD/MI*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Tarmini, W., & Sulistyawati, R. R. (2019). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. UHAMKA Press.
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021). *Bahasa Indonesia: Bergerak bersama untuk SD kelas V*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Wahyuni, R. T., Darmuki, A., & Hasanudin, C. (2019). Analisis pola, fungsi, kategori, dan peran sintaksis pada kalimat tunggal dalam surat kabar harian *Kompas*. *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 6(12), 659–670. <https://doi.org/10.37729/btr.v6i12.6024>
- Wahyuningsih, I., Aisyah, S., Utomo, A. P. Y., Zahra, F., Septiana, E. M. D., Islamy, A. B. D., & Setiawan, D. (2025). Analisis penggunaan kalimat aktif dan kalimat pasif pada rubrik pendidikan *kompas.com* bulan September 2024. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 103–125. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1373>
- Woring, M. C. (2022). Sumpah Pemuda merupakan cikal bakal tercetusnya Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan 1928–1954 (suatu tinjauan historis). *Danadyaksa Historica*, 2(1), 22–34. <https://doi.org/10.32502/jdh.v2i1.4788>
- Yusni, S. P. (2024). *Penguasaan kosa kata dan struktur kalimat Bahasa Indonesia*. CV. AZKA PUSTAKA.



Penggunaan Quizizz Paper Mode pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa

Nazlafatin Hamida^{1*}, Carolina Lita Permatasari²

nazlafatin.hamida@gmail.com^{1*}, carolina.permatasari@uksw.edu²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru

²Program Studi Pendidikan Ekonomi

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 09 06 2025. Revised: 13 08 2025. Accepted: 04 12 2025.

Abstract : The ability to work together in a team or what is commonly called collaboration skills is very important for school students in the 21st century. Critical thinking, communication, collaboration and creativity are competencies contained in the 4C skills. The research method used is a type of classroom action research. The purpose of this study is to improve collaboration skills and student learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects through a cooperative learning model of the Teams Games Tournament type using quizizz paper mode. The research subjects were fourth grade students of Salatiga 12 Elementary School through this type of classroom action research. Collaboration skills questionnaires in the form of self-assessment and written tests at the end of learning are the methods used to obtain data. The results of the study indicate that improving collaboration skills can help improve student learning outcomes in following learning which can be seen by looking at the average results of student learning in the pre-cycle of 62.1% and an increase in the average ability of student collaboration skills from 79% in cycle I to 97% in cycle II. So it can be concluded that the use of quizizz paper mode in the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type can help improve collaboration skills and student learning outcomes.

Keywords : Quizizz, Cooperative Learning, *Teams Games Tournament*.

Abstrak : Kemampuan bekerja sama secara tim atau yang biasa disebut dengan keterampilan kolaborasi sangatlah penting dimiliki oleh siswa sekolah pada abad ke-21. Berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas merupakan kompetensi yang terdapat pada keterampilan 4C. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menggunakan *quizizz* paper mode. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 12 melalui jenis penelitian tindakan kelas. Kuesioner keterampilan kolaborasi berupa penilaian diri (*self-assessment*) dan tes tertulis di akhir pembelajaran merupakan metode yang digunakan untuk

memperoleh data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan kolaborasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat diketahui dengan melihat hasil rata-rata belajar siswa pada pra siklus sebesar 62,1% dan peningkatan rata-rata kemampuan keterampilan kolaborasi siswa dari 79% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* paper mode pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Quizizz*, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Makna pendidikan bagi perkembangan setiap individu, terutama di era globalisasi sangatlah penting. Sebagai salah satu individu yang melaksanakan program pengajaran di sekolah, guru harus mampu meningkatkan kemampuannya dalam mengikuti perkembangan informasi dan teknologi yang pesat (Widiasanti et al., 2023). Kemampuan ini dapat dilakukan melalui pelatihan, sertifikasi guru, dan melakukan perbaikan pembelajaran agar kompetensi yang dimiliki guru dapat meningkat serta dapat memberikan dampak yang positif pada pendidikan di Indonesia. (Jenahut et al., 2022). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan karakter, potensi dan kualitas hidup individu. Sebagai sosok guru, guru bertanggung jawab untuk menciptakan generasi yang siap dalam menghadapi perubahan zaman, yang mencakup komitmen untuk berinovasi dan menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan teknologi di era globalisasi.

Perbaikan pembelajaran di bidang pendidikan dapat diperbaiki dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah suatu usaha dan tindakan guru untuk memberikan perubahan yang positif berdasarkan masalah yang ditemui serta diakhiri dengan menemukan solusi. Untuk menemukan suatu masalah dan mencari solusi, tentunya guru perlu melakukan tindakan pengamatan dan penelitian agar tujuan yang ingin dicapai guru terutama dalam hasil belajar dapat tercapai secara optimal dan memberikan dampak yang baik bagi siswa maupun guru (Yusantika, 2020). Pencapaian belajar atau yang biasa disebut dengan hasil belajar menurut Aulia (2024) merupakan ukuran pencapaian yang dicapai siswa berdasarkan hasil penilaian akibat faktor internal maupun faktor eksternal berupa ujian dan diwujudkan dalam bentuk nilai sebagai manifestasi perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Variabel yang berasal dari dalam diri berupa unsur fisik dan unsur psikologis tanpa pengaruh pihak luar disebut dengan faktor internal (Sitinjak & Uumbu Kadu, 2016). Sedangkan faktor yang disebabkan karena faktor yang ada di luar individu seperti sanak

keluarga, masyarakat di lingkungan sekitar, dan institusi pendidikan disebut dengan faktor eksternal.

Kemampuan beradaptasi serta berkompetitif dalam dunia kerja sangat perlu untuk dimiliki oleh siswa di masa depan. Kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan penemuan, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi dibutuhkan pada abad-21 sebagai era digital yang membutuhkan kecerdasan intelektual dalam memecahkan masalah (Selvia & Vitoria, 2023). Siswa di abad ke-21 membutuhkan apa yang disebut dengan "keterampilan 4C" agar dapat mengikuti perkembangan masyarakat, tempat kerja, dan sebagai bangsa negara. Kemampuan ini sangat penting untuk kolaborasi kelompok selama kegiatan belajar. Kolaborasi dapat diartikan sebagai interaksi dengan memberikan proses timbal balik antara dua orang atau lebih tentang bekerja sama dan belajar dengan mengembangkan perspektif yang berbeda (Pratama et al., 2024). Meskipun banyak cara yang dapat dilakukan untuk belajar tentang kolaborasi dan berkomunikasi, bekerja secara langsung dengan orang lain merupakan cara yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dikarenakan dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang dituju.

Salah satu cara yang dapat membantu siswa sekolah dasar menerapkan keterampilan kolaborasi adalah dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja secara tim, divariasikan dengan permainan disertai dengan tournament sebagai bentuk upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar (Ulhusna et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif yang mengimplementasikan unsur permainan dan kelompok didalamnya biasa disebut dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Fauziah & Anugraheni, 2020). Siswa didorong untuk terlibat dalam latihan pemecahan masalah sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran ini. Saat menggunakan model pembelajaran, guru harus mampu membuat alat yang dapat mengumpulkan informasi hasil belajar siswa dan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih baik. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku siswa dalam bidang pengetahuan, sikap, dan kemampuan (Rukmi et al., 2020).

Inovasi teknologi yang signifikan telah mendorong pesatnya perkembangan teknologi digital dan informasi di abad ke-21, dan dapat mengubah tatanan kehidupan manusia menuju peradaban yang lebih maju (Sukaesih, 2023). Sebagai pelaku utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru harus menguasai kemajuan teknologi informasi (Jenahut et al., 2022). Keuntungan dalam menggunakan teknologi dalam evaluasi pendidikan adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik langsung dengan melihat kelemahan dan kekuatan

mereka, serta dapat memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat. Pemanfaatan teknologi dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan, khususnya dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Munandar et al., 2024). Salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk mengevaluasi kemajuan belajar dan keterampilan kolaborasi antar anggota kelompok pada siswa adalah dengan menggunakan media *quizizz paper mode* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, tim, dan turnamen. *Quizizz* merupakan aplikasi yang menunjang pembelajaran yang meliputi pembuatan materi, latihan soal, hingga kuis yang dapat disajikan dengan visual yang menarik ialah media belajar *quizizz* (Khalisah et al., 2025). Media *quizizz paper mode* merupakan jenis sumber belajar interaktif yang memanfaatkan kertas *barcode*. Guru dan siswa terhubung satu sama lain selama proses pembelajaran dengan bertukar pertanyaan dan jawaban pada kertas yang berisikan *barcode* jawaban atas pertanyaan (Fauziah & Sofian Hadi, 2023).

Gunarta (2018) dalam penelitiannya berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA” menemukan bahwa hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan pada kelompok belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan question card. Rata-rata hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada kelompok belajar siswa dengan model belajar konvensional. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yang terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada aspek kognitif siswa tanpa mengukur aspek afektif siswa. Kelebihan penelitian ini dari pada penelitian sebelumnya yaitu mengukur hasil belajar siswa secara komprehensif, tidak hanya pada aspek kognitif melainkan juga pada aspek afektif. Selain itu penelitian ini juga dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi pada era abad-21.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pendidik dan siswa kelas di SD Negeri Salatiga 12 untuk mengumpulkan informasi yang dapat mendukung penelitian. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa faktor pemicu siswa memiliki keterampilan kolaborasi dan hasil belajar yang kurang saat mengikuti kegiatan pembelajaran disebabkan karena latar belakang siswa serta tingkat pemahaman siswa yang berbeda. Siswa dengan latar belakang dan tingkat pemahaman yang kuat, tentu saja, enggan bekerja dengan siswa yang memiliki latar belakang dan tingkat pemahaman di bawah mereka.

METODE PENELITIAN

Model penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Desain ini dipilih karena permasalahan yang akan diangkat berasal dari kegiatan praktik pengalaman lapangan di Jalan Domas No. 54 Salatiga Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga bertempat khusus di SD Negeri 12 Salatiga. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 19 anak yang dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka pada bulan Maret hingga April. Tes tertulis melalui lembar asesmen dan kuesioner keterampilan kolaborasi (*self-assessment*) yang diisi pada akhir kegiatan siklus pembelajaran merupakan metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Kuesioner diberikan kepada responden menggunakan media kertas cetak sejumlah 30 pernyataan dengan indikator kuesioner keterampilan kolaborasi penilaian diri (*self-assessment*) yang meliputi ketergantungan positif antar anggota, interaksi langsung, akuntabilitas dan responsibilitas, kemampuan komunikasi serta keterampilan bekerja kelompok.

Hasil tes tertulis ditentukan menggunakan kriteria berikut dengan persyaratan pencapaian pembelajaran siswa, yang dibagi menjadi dua kategori.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kelompok	Pre test
Tuntas	≥ 75
Tidak Tuntas	≤ 75

Dalam menghitung skor tes tertulis siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah skor tes tertulis siswa didapatkan, peneliti

menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100.$$

Berikut merupakan kategori pernyataan kuesioner, menggunakan Skala Likert dari 1 hingga 4:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Butir Kuesioner

Kategori	Skor
Setuju Sekali	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Rumus berikut selanjutnya diterapkan untuk mengubah total skor menjadi persentase:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100.$$

Keterangan:

% = persentase kemampuan siswa dalam berkolaborasi

n = skor yang diperoleh

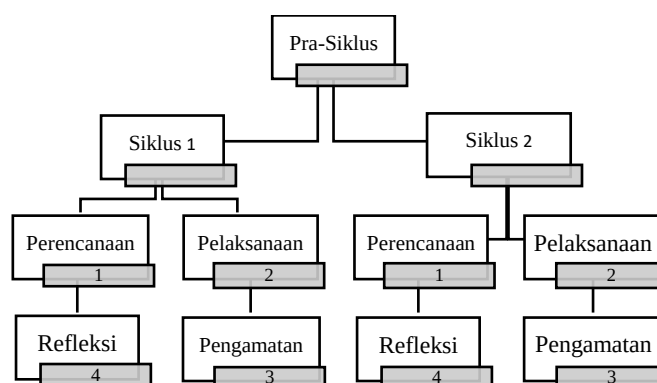
N = skor keseluruhan

Analisis deskriptif kualitatif merupakan metode analisis data yang digunakan, dan kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria berikut ini:

Tabel 3. Pendefinisian Persentase Keterampilan Kolaborasi

Kriteria	Persentase
Sangat Tinggi	81-100
Tinggi	61-80
Sedang	41-60
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

Dua siklus pembelajaran dan satu prasiklus digunakan dalam penelitian ini. Tujuan pra siklus adalah untuk memantau dan mengidentifikasi masalah di kelas. Berikut alur penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Paradigma pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilakukan berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Presentasi di kelas, 2) Pembentukan kelompok yang beragam, 3) Permainan, 4) Melaksanakan kompetisi, 5) Pemberian penghargaan/hadiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiga siklus pembelajaran, terdiri dari satu pra siklus serta dua siklus peningkatan pembelajaran, siklus I dan siklus II digunakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Masing-masing siklus pembelajaran berlangsung selama dua sampai tiga pertemuan pertemuan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam kegiatan diskusi maupun berkelompok. Observasi mengenai keterampilan kolaborasi siswa dilakukan pada pertemuan kedua pada pembelajaran siklus I maupun siklus II. Data yang diperoleh dari analisis observasi keterampilan kolaborasi ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Indikator Kuesioner Keterampilan Kolaborasi

Kriteria	No. Butir Soal	Siklus	
		Siklus 1	Siklus 2
Ketergantungan positif antar anggota	3,6,9,22,23,24,30	70,4 %	81,9 %
Interaksi langsung	17,26,27	51,3 %	75 %
Akuntabilitas dan responsibilitas	1,5,7,11,13,18,19,20	70,5 %	82 %
Kemampuan komunikasi	2,4,10,15,16,29	64 %	84,4 %
Keterampilan bekerja kelompok	9,12,14,21,25,28	64,4 %	81,5 %

Berdasarkan interpretasi Tabel 2, masing-masing indikator pada kuesioner keterampilan kolaborasi pada siklus I dan II mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori tinggi sampai sangat tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pada Tabel 4. Setelah menganalisis respons kuesioner keterampilan kolaborasi, siklus I dan II dilakukan tes evaluasi untuk mengukur seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tabel 5 menampilkan temuan analisis peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Rata-rata hasil Belajar	Ketuntasan (%)
Pra-Siklus	62,1	42,1 %
Siklus I	64,5	68,4 %
Siklus II	88,9	89,0 %

Tahap pertama dalam mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran adalah melakukan observasi dan penilaian awal untuk mencari tahu tingkat pemahaman awal siswa akan materi yang nanti dipelajari. Sebelum materi siklus I dan II dimulai, dilakukan kegiatan pra siklus pada materi Kearifan Lokal dan Keberagaman Budaya di Indonesia. Materi pada bab ini diselesaikan sekitar dua kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan menggunakan pendekatan pembelajaran diskusi kelompok. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menemukan masalah, masalah tersebut adalah siswa yang suka bercanda masih memiliki rasa ketergantungan pada penyelesaian tugas kelompok kepada teman mereka yang memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik sehingga mereka masih sering bercanda dan menghindari kontribusi dalam penyelesaian tugas kelompok. Tentu saja, siswa tidak memahami informasi yang disampaikan guru saat lembar penilaian akhir dibagikan di akhir sesi pembelajaran. Capaian pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai karena kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan berpikir kritis tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Pembelajaran pada siklus I dimulai dengan penyampaian materi bab 4 Permasalahan Lingkungan dan Upaya Melestarikan Budaya. Peneliti menggunakan model pembelajaran

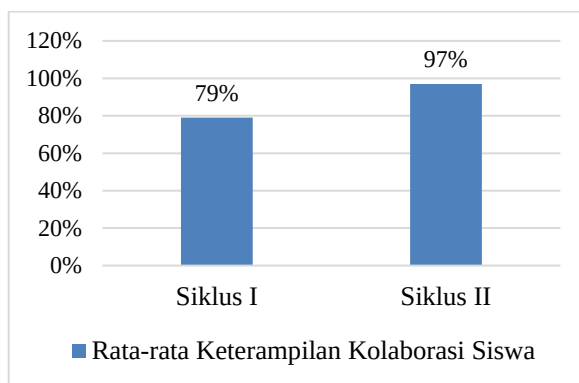
kooperatif yang mengusung unsur tim, permainan dan game atau yang biasa disebut *Teams Games Tournament* dengan memberikan pertanyaan singkat yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen diagnostik yang diperoleh pada kegiatan pra-siklus digunakan untuk membentuk kelompok pada pertemuan 1 dan II siklus I. Tiga kelompok yang masing-masing berisi lima hingga tujuh siswa dibentuk dari murid-murid dalam satu kelas. Pada siklus I ini siswa belum berkontribusi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat melaksanakan kegiatan diskusi. Beberapa siswa masih mengeluhkan teman mereka yang tidak mau ikut berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dan menyelesaikan proyek kelompok.

Pertemuan kedua dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai jejak karbon dan upaya melestarikan budaya di Indonesia. Setelah presentasi materi, peneliti memisahkan kelompok berdasarkan hasil pertemuan sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator agar kegiatan belajar dapat berjalan secara optimal. Setelah LKPD selesai dikerjakan, siswa melakukan kegiatan presentasi dengan metode *gallery walk* dan menjawab *quiz* dari materi yang sudah dipelajari. Pada tahap ini keterampilan kolaborasi siswa mulai terlihat, dimana setiap siswa saling berinteraksi baik dengan anggota tim dan kelompok lain untuk saling bertukar informasi mengenai hasil diskusi kelompok mereka.

Hasil refleksi dan penilaian siklus 1 digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran untuk siklus II dan membentuk kelompok. Pada siklus kedua ini, peneliti menggabungkan mode kertas pada *quizizz*, yang dapat diselesaikan secara *offline*, dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam kegiatan ini guru menampilkan pertanyaan *quiz* di proyektor setelah siswa selesai melaksanakan kegiatan diskusi, dilanjutkan dengan guru memberikan setiap kelompok kertas *barcode* untuk digunakan saat menjawab pertanyaan. Di siklus ini siswa telah menunjukkan kontribusi mereka dan terlibat dalam kegiatan kelompok untuk menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah pada pembelajaran di siklus II, dengan mempertahankan kerja sama antar anggota tim dan berpartisipasi dalam diskusi untuk mengatasi masalah, siswa sudah menunjukkan kerjasama dalam berkelompok.

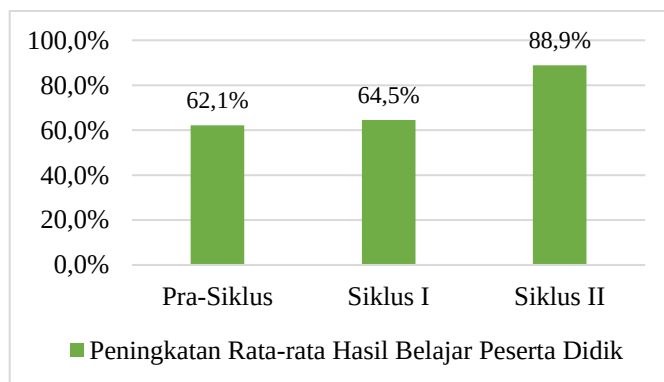
Pada akhir kegiatan pembelajaran di siklus II, siswa diberikan soal-soal latihan yang dirancang untuk menilai tingkat pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan. Kemampuan siswa untuk bekerja sama terbukti dalam siklus ini saat mereka membagi tugas secara adil dan membantu anggota kelompok yang menghadapi tantangan. Hasil positif dari pelaksanaan pembelajaran pada kedua siklus tersebut antara lain peningkatan kemampuan keterampilan kolaborasi dan capaian pembelajaran terkait topik Permasalahan Lingkungan dan

Upaya Melestarikan Budaya di Indonesia. Gambar 2 di bawah ini menggambarkan peningkatan kemampuan keterampilan kolaborasi siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Setelah menggunakan media *quizizz*, rata-rata hasil belajar siswa meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan keterampilan berkolaborasi. Faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah peran guru sebagai fasilitator dan juga motivator dalam belajar; interaksi sosial siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru yang dapat berupa sikap empati, mendengarkan orang lain, maupun pengambilan keputusan yang bertanggung jawab; serta desain pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran, faktor-faktor keterampilan kolaborasi memiliki keterkaitan yang signifikan dengan hasil belajar siswa karena dapat membantu membangun rasa kepercayaan diri siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gambar di bawah ini menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Permasalahan Lingkungan serta Upaya Melestarikan Budaya di Indonesia.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Gambar 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan pada akhir materi pembelajaran melalui pemberian soal evaluasi atau asesmen akhir pembelajaran. Setelah

menyelesaikan kegiatan belajar yang dapat dipengaruhi oleh keterampilan kolaborasi, pemahaman siswa dapat digambarkan melalui nilai yang diperoleh peserta didik di akhir pembelajaran tiap siklus. Siswa yang memiliki rasa tanggung jawab yang kuat dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik dalam hal interaksi sosial maupun penyelesaian tugas. *Teams Games Tournament* merupakan jenis pendekatan pembelajaran kooperatif, yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan kolaborasi dalam tim dan hasil belajar siswa dengan memotivasi mereka untuk saling bekerja sama, terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah baik dalam diskusi maupun permainan, serta saling menghargai pendapat yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama. Siswa yang memiliki rasa tanggung jawab yang kuat akan menyelesaikan tugas dengan lebih disiplin dan fokus dalam menyelesaikan tugas, dan selanjutnya dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Herman (2021) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara signifikan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa merasa terdorong untuk lebih memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada waktu turnamen. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran dengan mengusung konsep permainan mampu meningkatkan daya ingat, keterampilan bekerja dalam bentuk tim, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Wahyuni (2022) tentang penggunaan *quizizz paper mode* secara kelompok yang dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses evaluasi sehingga hasil belajar yang dituju dapat tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan *quizizz paper mode* sangat relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat membantu dua aspek penting pendidikan yakni mengenai keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *quizizz paper mode* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 12 Salatiga, berdasarkan analisis data penelitian. Berdasarkan hasil kuesioner lembar penilaian diri, keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 79% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Selain itu hasil belajar yang

diperoleh siswa juga meningkat, dari rata-rata 62,1% pada pra siklus menjadi 64,5% pada siklus I dan 88,9% pada siklus II. Berdasarkan hasil pembelajaran, siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 12 memiliki tingkat keterampilan kolaborasi dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam variabel yang dikaji. Oleh karena itu, disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk memperluas variabel yang dikaji dengan melibatkan subjek yang beragam agar hasilnya lebih general.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, T., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.318>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa pendidikan Sejarah*, 8 (3), <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Jenahut, K. S., Maure, O. P., Ajito, T., Sene, C. V. C., Sari, B. P., Mola, M., Benu, R. S. M., & Lodo, R. Y. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Di SD Nusa Cendana International Plus School Kupang. *JABB*, 3(1). <https://doi.org/10.46306/jabb.v3i1>.
- Kemmis, S., & Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Khalishah, A., Ramadhani, F., Raisal, A. Y., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). The Effectiveness Of Using Quizizz-Based Learning Media On Student Learning Motivation On PAI Learning Material. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1). <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23466>
- Munandar, A., Agustino, A., Dwi Sestia, E., Havizah, E., Uswatun Khasanah, I., Yanti, M., & Sari, N. (2024). Implementasi Teknologi Dalam Evaluasi Program Pendidikan Di Man Insan Cendekia Jambi. *Journal on Education*, 06(02), <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5077>

- Pratama, R. H., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13656>
- Putri, R. D., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Quizizz paper Mode untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1),
- Rukmi, J., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 456–465. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p456>
- Selvia, D., & Vitoria, L. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Kelas V Pada Tema 3 Subtema 1 Di SDN 10 Banda Aceh. In *Elementary Education Research*. <https://doi.org/10.24815/primary.v8i3.24577>
- Sitinjak, L., & Uumbu Kadu. (2016). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi kesulitan Belajar Mahasiswa Semester IV Akper Husada Karya jaya tahun Akademik 2015/2016. *Jurnal Akademi Keperawatan Husada Karya jaya*, 2(2).
- Sukaesih, S. (2023). Mewujudkan Generasi Cerdas, Kompetitif dan Berkarakter Pada Abad 21 Melalui Pendidikan Biologi Dan Inovasi Riset Berkelanjutan. *Prosiding Semnas Biologi XI Tahun 2023 FMIPA Universitas Negeri Semarang*. 16-22.
- Ulhusna, M., Putri, S., & Zakirman. (2020) Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Wahyuni, S., 7 Herman, T. (2021). Penerapana Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sisswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53).
- Widiasanti, I., Aqila Nirvia, G., Zahra, F. Y., Hamidah, F., & Prasetyo, A. B. (n.d.). (2023). Implementasi Kendala Guru di Era Perkembangan Teknologi Informasi dalam Sistem Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7640>
- Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Calon Guru di MI NU Tegalsari. *Jurnal Panjar*, 2(1), 8-13. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i%601.32237>



Penerapan *Problem Posing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan Pembelajaran Membaca Pemahaman

Maulida Mandasari Lubis^{1*}, Sadieli Telaumbanua², Dian Syahfitri³

bundamaul0502@gmail.com^{1*}, kadisgusit@gmail.com², diansyahfitri@unprimdn.ac.id³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

Received: 04 08 2025. Revised: 13 10 2025. Accepted: 06 12 2025.

Abstract : This study is based on the fact that the development of 21st-century skills is very important, especially critical thinking skills, which until now are considered lacking in conventional learning methods. The purpose of this study is to determine how much influence the problem posing method has on students' ability to think critically during the reading comprehension learning process. This type of research is quantitative experiment. In grade XI of SMA Negeri 5 Tanjungbalai, students were divided into two groups. One group is the experimental class using the problem posing method, and the other is the control class using the conventional method. A test was used to assess critical thinking skills through reading comprehension. The results of the study illustrate that the problem posing technique improves students' ability to think critically with a mean of 88.77 compared to students using the conventional method with a mean of 82.17. According to the t-test, there is a significant difference (sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05), and the effect size produces a value of 1.14, which indicates that it is in the high category. These results indicate that problem posing is an effective technique for teaching students to think critically. This research shows that problem posing can be used as a learning method that encourages active student learning and improves critical and in-depth text comprehension.

Keywords : Problem posing, Critical Thinking, Reading Comprehension.

Abstrak : Penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa pengembangan keterampilan di abad ke-21 sangat penting, terutama kemampuan berpikir kritis, yang hingga saat ini dianggap kurang dalam metode pembelajaran konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa besar pengaruh metode *problem posing* terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis selama proses pembelajaran membaca pemahaman. Jenis penelitian kali ini adalah kuantitatif eksperimen. Di kelas XI SMA Negeri 5 Tanjungbalai, siswa terbagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok adalah kelas eksperimen yang menggunakan metode problem posing, dan yang lainnya adalah kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Tes digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis melalui membaca pemahaman. Hasil penelitian menggambarkan bahwa teknik *problem posing* meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dengan mean 88,77

daripada siswa yang menggunakan metode konvensional dengan mean 82,17. Menurut uji-t, ada perbedaan yang signifikan ($\text{sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$), dan ukuran efek menghasilkan nilai 1,14, yang menunjukkan bahwa itu adalah kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa *problem posing* adalah teknik yang efektif untuk mengajarkan siswa berpikir kritis. Penelitian ini menunjukkan bahwa *problem posing* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang mendorong pembelajaran aktif siswa dan meningkatkan pemahaman teks kritis dan mendalam.

Kata Kunci : *Problem posing*, Berpikir kritis, Membaca pemahaman.

PENDAHULUAN

Kemampuan siswa dalam berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan oleh siswa di era perkembangan abad 21 (Utami et al., 2022). Kemampuan ini dianggap perlu dalam dunia pendidikan karena mendorong siswa untuk berpikir terarah, tersistem, dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya pemerintah untuk memberikan ruang kepada peserta didik dalam mengembangkan keterampilan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan reflektif (Nikson Kollo et al, 2024). Salah satu tantangan yang masih dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya dalam muatan membaca pemahaman, adalah rendahnya keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Kemampuan siswa ini dapat dilihat dari kebiasaan yang hanya menjawab pertanyaan tanpa menganalisis makna bacaan secara mendalam. Di SMA Negeri 5 Tanjungbalai, misalnya, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, di kelas guru hanya menyampaikan pembelajaran searah, sementara siswa hanya menerima dan mengerjakan tugas tanpa dilibatkan dalam proses berpikir yang lebih dalam lagi.

Untuk menjawab tantangan ini, pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan mendorong mereka untuk berpikir lebih sangat diperlukan (Trimahesri et al., 2019). Salah satu pendekatan yang relevan digunakan untuk menjawab tantangan ini adalah *problem posing*. *Problem posing* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk membuat pertanyaan dan memecahkan masalah secara mandiri menggunakan apa yang mereka baca atau pelajari (Yanti et al., 2021). Siswa tidak hanya memiliki tingkat aktivitas yang lebih tinggi, tetapi pendekatan ini juga membuat pengalaman belajar mereka lebih berharga karena mengajarkan mereka untuk berpikir kritis saat melihat dan memahami teks. Menurut Thobroni & Mustofa (2012) bahwa penerapan pendekatan *problem posing* bagi siswa mampu menghasilkan ide baru, memberi saran atau aktif

dalam diskusi, mampu berinteraksi antara satu sama lain, terlibat dengan aplikasi pengetahuan secara aktif, terlibat dengan aktivitas yang autentik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model *problem posing* adalah proses pembelajaran yang dapat membuka rahasia realita sehingga kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk memformulasikan pertanyaan dari suatu masalah siswa sendiri. Jika beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas pendekatan *problem posing* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, meskipun sebagian besar masih difokuskan pada mata pelajaran matematika. Namun kali ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penerapan teknik *problem posing* berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada bagian pemahaman membaca. Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan model pembelajaran yang berguna dan sesuai dengan tuntutan pendidikan nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dalam bentuk eksperimen kuantitatif. Dua kelompok dilibatkan dalam desain ini: satu kelompok diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *problem posing*, dan yang lain adalah kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Setelah perlakuan, sebuah posttest akan diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil setelah tes akan dianalisis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *problem posing* terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Penelitian ini mempelajari semua siswa di kelas XI SMA Negeri 5 Tanjungbalai. Untuk mengumpulkan sampel, teknik *purposive sampling* digunakan karena kedua kelompok memiliki karakteristik yang sama. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa yang berada di kelas XI SMA Negeri 5 Tanjungbalai pada tahun ajaran 2024 - 2025. Jumlah seluruh siswa kelas XI yang sekaligus menjadi populasi mencakup 218 siswa. Dengan rincian jumlah siswa perkelas sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	XI MIA 1	30 Siswa
2	XI MIA 2	30 Siswa
3	XI MIA 3	32 Siswa
4	XI MIA 4	32 Siswa
5	XI IIS 1	32 Siswa
6	XI IIS 2	31 Siswa
7	XI IIS 3	31 Siswa
Jumlah Keseluruhan		218 Siswa

Teknik *purposive sampling*, metode pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan tujuan penelitian, digunakan untuk memilih sebagian dari populasi (sampel) dalam penelitian ini. Sampel tersebut terdiri dari dua kelompok yang memiliki karakteristik yaitu: kelompok Eksperimen (Kelas XI Mia 1): Siswa yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *problem posing*. Kelompok Kontrol (Kelas XI Mia 2): Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran melalui pendekatan konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik yang relevan untuk mengukur variabel yang diteliti. Data pertama dikumpulkan melalui tes. Kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pembelajaran membaca pemahaman diukur melalui tes. Tes dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan penerapan metode pembelajaran *problem posing*. Aspek kemampuan berpikir kritis dalam penerapannya di pembelajaran membaca pemahaman seperti kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan logis, adalah matrik yang digunakan dalam desain tes.

Tabel 2. Daftar kisi-kisi instrumen

Indikator Soal	Bentuk Tes	Nomor Soal
Kemampuan menganalisis informasi berdasarkan editorial	Pilihan ganda	1,2,3,4,5,6,7,8
Kemampuan memahami langkah-langkah dalam teks prosedur	Pilihan ganda	9,10
Kemampuan memahami informasi berdasarkan grafik, tabel dan denah	Pilihan ganda	15,16,22
Kemampuan menganalisis informasi berdasarkan teks eksplanasi	Pilihan ganda	23 s.d 35
Kemampuan menemukan data/fakta dalam teks editorial	Pilihan ganda	11,12,13,14,17-21

Meskipun penelitian ini berjenis kuantitatif, namun observasi atau pengamatan tetap digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Observasi digunakan untuk memantau proses pelaksanaan metode pembelajaran *problem posing* di kelas eksperimen. Data tersebut berupa: Keterlibatan siswa selama pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru dalam proses problem posing dan respon siswa terhadap penerapan metode ini. Adapun aspek pengamatan yang dilakukan dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. Aspek Pengamatan di kelas eksperimen

No	Aspek Pengamatan	Indikator Keberhasilan
1	Pembukaan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan, apersepsi, dan kesiapan siswa
2	Kesesuaian Metode dengan Tujuan	Metode yang digunakan sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran
3	Aktivitas Siswa	Siswa aktif berdiskusi/berpikir/berpraktik sesuai metode

4	Peran Guru	Guru membimbing, memfasilitasi, dan tidak mendominasi
5	Penggunaan Media/Alat	Media yang digunakan mendukung metode dan mudah dipahami siswa
6	Waktu dan Alur Kegiatan	Tahapan pembelajaran berjalan sistematis dan sesuai waktu yang dirancang
7	Refleksi atau Penutup	Guru memberi penguatan dan kesimpulan sesuai hasil pembelajaran
8	Respons dan Keterlibatan Siswa	Antusiasme siswa terhadap pembelajaran tampak jelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran *problem posing* berdampak pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan pembelajaran pemahaman membaca. Siswa di kelas XI SMA Negeri 5 Tanjungbalai adalah subjek penelitian. Mereka terdiri dari dua kelas: satu kelas eksperimen yang menggunakan model *problem posing* dan yang lain adalah kelas kontrol yang diajarkan dengan pendekatan konvensional. Seluruh sampel siswa berjumlah enam puluh, dengan tiga puluh siswa per kelas. Di kelas eksperimen, guru menyampaikan muatan pembelajaran membaca pemahaman. Menurut Telaumbanua (2023) membaca pemahaman adalah kegiatan membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi buku atau bacaan.

Membaca pemahaman ini dapat dilahirkan atau diproduksi kembali apabila diperlukan. Membaca pemahaman pada dasarnya adalah suatu proses membaca untuk membangun pemahaman (Somadayo, 2011). Sedangkan membaca adalah kemampuan mengenal dan menangkap bahan bacaan yang tertera secara tersurat (eksplisit). Artinya, pembaca hanya menangkap informasi yang tersurat atau tampak jelas dalam bahan bacaan (Nurhadi, 2010:58). Pembaca tidak menangkap informasi yang tersirat dalam bahan bacaan. Namun dalam membaca pemahaman, siswa dituntut untuk lebih dari sekedar membaca yang dimaksudkan. Di kelas eksperimen ini guru memadukan teknik membaca pemahaman dengan pendekatan *problem posing*. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan tes akhir/post test untuk mengukur kemampuan siswa berpikir kritis. Tes berbeda dengan yang diberikan sebelumnya pada saat perlakuan. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Tabel 4. Tahapan Penerapan *Problem Posing*

Tahapan Problem Posing	Penjelasan
Menguraikan Isi	Guru Menjelaskan materi kepada peserta didik, jika perlu untuk memperjelas konsep guru memberikan peserta didik kode
Menggambarkan masalah	Guru memberikan contoh soal dan memberikan stimulus berupa gambar, kisah atau cerita, diagram, pemaparan dan lain-lain
Membuat masalah	Guru memberi latihan dengan model <i>problem posing</i> dengan mengaitkan masalah dengan kehidupan sehari-hari

Mendiskusikan masalah	Pada tahap ini seorang guru menjadi fasilitator untuk memandu peserta didiknya berdiskusi untuk memecahkan masalah, fasilitator atau guru hanya memantau dan mengarahkan jalannya kegiatan belajar mengajar, tidak boleh ikut terlibat dalam pemecahan masalah
Mendiskusikan alternatif pemecahan masalah	Guru membahas tugas yang diberikan dengan model <i>problem posing</i> dan melatih peserta didik untuk mencari kemungkinan pertanyaan lain yang didapat dari stimulus.

Tabel 5. Gambaran Kemampuan Hasil Tes

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa (n)	30	30
Maksimum (x_{maks})	100	100
Minimum (x_{min})	80	60
Rata-rata (mean)	89	82
Modus	89	80
Varians (s^2)	23,4	53,4
Simpangan Baku (s)	4,8	7,3

Hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa mean nilai posttest kelas eksperimen adalah 88,77, sedangkan nilai mean kelas kontrol hanya mencapai 82,17. Standar deviasi kelas eksperimen adalah 4,703, lebih rendah dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 7,339, yang menandakan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata.

Tabel 6. Uji Independent Test

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Berpikir	Kelas Eksperimen	30	88.77	4.703
Kritis Siswa	Kelas Kontrol	30	82.17	7.339

Uji normalitas menunjukkan hasil bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,061 untuk kelas eksperimen dan 0,050 untuk kelas kontrol (lebih besar dari 0,05). Selain itu, uji homogenitas menunjukkan bahwa varians di kedua kelompok tersebut sama, dengan nilai signifikansi 0,100 lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, Independent Sample t-Test dapat digunakan untuk melakukan uji statistik lanjutan.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	α	Sig.	Keterangan
Eksperimen	30	0,05	0,061	Normal
Kontrol	30	0,05	0,050	Normal

Berikutnya dilakukan uji t terhadap hasil tes. Hasil uji t memperlihatkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima,

yang berarti penerapan metode *problem posing* memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Tabel 8. Hasil Uji-t (*Independent Sample Test*)

α	Sig.(2-tailed)	Keterangan
0,05	0,000	H_0 ditolak dan H_a diterima

Selanjutnya, analisis *effect size* digunakan untuk mengukur besar pengaruh perlakuan. Diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 1,14 dengan persentase 86%, yang termasuk dalam kategori pengaruh tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa *problem posing* tidak hanya efektif secara perhitungan, tetapi juga memiliki dampak yang kuat dan bermakna dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis.

Tabel 9. Perhitungan *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Hasil	Persentase
D	1,14	86%

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik pembelajaran *problem posing* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada muatan pembelajaran membaca pemahaman. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan pendekatan menggunakan *problem posing* dan kelas kontrol yang diajarkan tanpa pendekatan. Temuan ini didukung oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 88,77, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 82,17. Selain itu, hasil analisis *effect size* menunjukkan nilai 1,14 atau 86%, yang dikategorikan sebagai pengaruh tinggi menurut standar Cohen. Hal ini membuktikan bahwa metode *problem posing* bukan hanya berdampak secara statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis bagi pengembangan metode pembelajaran di kelas.

Secara pedagogis, model *problem posing* mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam tugas menyusun pertanyaan berdasarkan teks yang telah mereka baca. Aktivitas ini menuntut keterlibatan kognitif yang lebih dalam, sehingga siswa secara tidak langsung dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis isi teks, dan menarik kesimpulan logis dari bacaan. Proses ini tidak ditemukan secara optimal pada metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan berfokus pada pemberian materi serta latihan soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pada penerapan metode *problem posing* terhadap kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada muatan pelajaran membaca pemahaman siswa kelas XI SMA Negeri 5 Tanjungbalai. Berdasarkan observasi selama penelitian di kelas eksperimen, yaitu kelas XI MIA1, terlihat bahwa siswa didorong untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka rumuskan sendiri dari teks yang diberikan. Selama proses ini, siswa berusaha menjawab pertanyaan yang berasal dari ide teman mereka dengan cara yang sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Ketika siswa mampu menemukan dan menyelesaikan sendiri permasalahan dari suatu wacana, pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan daya ingat terhadap informasi tersebut cenderung lebih tahan lama. Selain itu, siswa juga terdorong untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga mereka dapat berdiskusi dengan teman, mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta menilai hasil kerja siswa lainnya secara aktif.

Secara umum penerapan metode *problem posing* memberikan pengaruh yang signifikan bagi kemampuan berpikir kritis siswa. Akan tetapi saat penerapan metode ini di dalam kelas, peneliti menemukan beberapa kendala berupa keterbatasan kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan, waktu pembelajaran yang terbatas serta terdapat perbedaan tingkat kemampuan siswa. Di kelas kontrol, yaitu kelas XI MIA2, proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan konvensional. Metode yang diterapkan meliputi ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas. Metode ini melibatkan guru menyampaikan materi secara langsung, dan siswa bertindak sebagai pendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru. Setelah itu, guru menyajikan beberapa contoh soal. Kemudian guru memberikan latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri. Setelah latihan selesai, beberapa siswa diminta menyampaikan hasil pengerjaan tugas mereka ke depan kelas, sementara siswa lainnya diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum mereka pahami. Pada pembelajaran konvensional, siswa hanya mendengarkan guru dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan metode *problem posing* diukur melalui instrumen tes pilihan berganda yang dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek berpikir kritis dalam konteks membaca pemahaman. Perbandingan antara aspek yang diuji dan kemampuan yang digapai dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Keterkaitan antar Aspek Penelitian

Aspek Berpikir Kritis	Deskripsi dalam Konteks Membaca Pemahaman	Indikator yang Diuji dalam Soal Pilihan Berganda	Kemampuan yang Digapai oleh Siswa
------------------------------	--	---	--

1. Interpretasi	Kemampuan memahami makna eksplisit dan implisit dalam teks	Mengidentifikasi gagasan utama, makna kata/frasa, informasi tersurat	Memahami isi teks secara literal dan kontekstual
2. Analisis	Membedakan antara fakta dan opini, bagian dan keseluruhan dalam teks	Menganalisis struktur teks, hubungan antaride, dan tujuan penulis	Menunjukkan kemampuan memecah informasi menjadi bagian bermakna
3. Evaluasi	Menilai kualitas argumen dan kredibilitas informasi dalam bacaan	Memilih alasan yang logis, menilai ketepatan pendapat dalam teks	Memberikan penilaian kritis terhadap isi dan gaya penyampaian
4. Inferensi (Penarikan Kesimpulan)	Menyimpulkan informasi baru dari bukti yang tersedia dalam teks	Menarik simpulan berdasarkan konteks dan informasi tersirat dalam teks	Mampu membuat inferensi yang logis dan relevan
5. Eksplanasi	Menjelaskan alasan di balik suatu pemahaman terhadap bacaan	Memilih penjelasan paling tepat atas suatu fenomena atau argumen dalam teks	Mampu menjelaskan hasil pemahaman dengan argumen yang mendasar

Hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam berpikir kritis yang belajar dengan penerapan metode *problem posing* lebih baik hasilnya dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pendekatan *problem posing* mendorong siswa menjadi lebih aktif dan berkembang, karena mereka dilibatkan secara langsung dalam menemukan permasalahan dari bahan bacaan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berargumentasi dengan teman sekelas dalam mencari solusi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, berkembang dan bermakna bagi mereka. Secara umum penerapan metode *problem posing* memberikan pengaruh yang tinggi bagi kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Akan tetapi dari hasil pengamatan/observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa kendala. Kendala tersebut berupa keterbatasan kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan, waktu pembelajaran yang terbatas serta perbedaan tingkat kemampuan siswa yang pada akhirnya mengarahkan guru agar lebih merangkul seluruh siswa dalam menerapkan metode ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *problem posing* meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dalam muatan pembelajaran membaca pemahaman. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), dan nilai posttest rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih

tinggi (88,77) daripada kelas kontrol (82,17). Selain itu, metode problem posing memiliki pengaruh yang signifikan, dengan nilai ukuran pengaruh 1,14 dan persentase pengaruh 86%. Menurut teori Cohen's persentase pengaruh 86% ini masuk pada kategori tinggi. Metode ini terbukti mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir, menyusun pertanyaan bermakna, dan mengeksplorasi isi teks secara lebih mendalam. Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga menciptakan suasana kelas yang lebih dialogis dan konstruktif. Oleh karena itu, *problem posing* adalah strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan membaca pemahaman. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik untuk mengintegrasikan metode yang berorientasi pada keterlibatan kognitif siswa secara aktif dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Nikson, K., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *JiIP*, 7. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3845>
- Nurhadi. (2010). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: StaiaPress.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Telaumbanua, S. (2023). *Membaca Pemahaman dengan Strategi Kewacanaan*. Lakeisha.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Arruz media.
- Trimahesri, I., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model *Realistic Mathematics Education*. *TSCJ*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i2.22272>
- Utami, H. B., Salsabila, E., Wiraningsih, E. D., Matematika, P., & Jakarta, U. N. (2022). Pentingnya Kemampuan Berpikir Kritis dalam Dunia Pendidikan Matematika. *J-PiMat*, 4(2). <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i2.2025>
- Yanti, J., Istiqomah, N., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.553>.



Profil Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Jawa Banten pada Siswa Kelas V SDN Kota Bumi Cilegon

Khairun Nisa^{1*}, Rina Yuliana², Patra Aghtiar Rakhman³

2227210090@untirta.ac.id^{1*}, rinayuliana@untirta.ac.id², parakhman@untirta.ac.id³

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

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Received: 12 11 2025. Revised: 22 12 2025. Accepted: 06 12 2025.

Abstract : This study aims to describe the profile of Bantenese speaking and writing skills in fifth grade students at SDN Kota Bumi, Cilegon, Banten. Considering the declining use of regional languages among the community due to the influence of foreign cultures and the presence of contemporary languages, students tend to prefer to follow trends and use contemporary languages so as not to be considered old-fashioned. This study uses a qualitative approach with a descriptive method, where the research subjects consisted of fifth grade students, the principal, and the local content teacher of Bantenese Javanese, which involved interviews, observations, and documentation for data collection. The data obtained were analyzed systematically through three main stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions, to obtain an accurate picture and in accordance with the real conditions in the school. Furthermore, the data were tested for validity using credibility, transferability, dependability, and certainty testing techniques. The results of the study indicate that the description of Bantenese speaking and writing skills can improve regional language skills in fifth grade students, they are already capable and are at the development stage. With the support and attention from schools, parents, and the surrounding environment, the use of Bantenese Javanese among students is slowly increasing, so that it can preserve culture and ensure that regional languages continue to exist and do not become extinct, as well as forming students who are polite and courteous.

Keywords : Speaking, Writing, Banten Javanese Language Skills.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Jawa Banten pada siswa kelas V di SDN Kota Bumi, Cilegon Banten. Mengingat menurunnya penggunaan bahasa daerah di kalangan masyarakat akibat pengaruh budaya asing serta adanya bahasa kekinian, siswa cenderung lebih memilih mengikuti tren dan menggunakan bahasa kekinian agar tidak dianggap kuno. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, di mana subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V, kepala sekolah, dan guru mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa Banten, yang melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, untuk mendapatkan gambaran yang akurat dan sesuai

dengan kondisi nyata di sekolah. Selanjutnya, data diuji keabsahannya dengan teknik uji kredibilitas, keteralihan, ketergantungan, dan kepastian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Jawa Banten dapat meningkatkan keterampilan berbahasa daerah pada siswa kelas V, mereka sudah mampu dan berada pada tahap perkembangan. Dengan adanya dukungan dan perhatian dari sekolah, orang tua, serta lingkungan sekitar, penggunaan Bahasa Jawa Banten di kalangan siswa perlahan terus meningkat, sehingga dapat melestarikan budaya dan memastikan bahwa bahasa daerah tetap ada dan tidak punah, serta membentuk siswa yang sopan dan santun.

Kata Kunci : Keterampilan berbicara, Menulis, Bahasa Jawa Banten.

PENDAHULUAN

Sejak diperkenalkannya kurikulum pendidikan nasional pada tahun 1947, Indonesia telah mengalami berbagai pembaruan dalam sistem kurikulum untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Secara resmi, istilah kurikulum mulai digunakan pada tahun 1975 dan disempurnakan melalui pendekatan CBSA pada tahun 1984 (Alfathir, 2024). bersamaan dengan pengintegrasian muatan lokal untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik daerah. Dalam Kurikulum 1994, muatan lokal ditetapkan sebagai komponen wajib guna melestarikan budaya dan membentuk identitas siswa. Penguatan ini berlanjut dalam KTSP (2006) dan Kurikulum 2013 sesuai Permendikbud No. 79 Tahun 2014, yang menegaskan pentingnya pendidikan berbasis potensi lokal. Provinsi Banten menerapkan kebijakan pelestarian bahasa daerah melalui pengajaran Bahasa Jawa Banten sebagai muatan lokal di sekolah. SDN Kota Bumi, Cilegon, menjadi salah satu sekolah yang aktif menerapkannya sesuai dengan Peraturan Walikota Cilegon No. 48 Tahun 2018. Pembelajaran dilakukan tidak hanya di kelas, tetapi juga lewat kegiatan berbahasa daerah dan penggunaan pakaian adat. Walau prestasi siswa belum optimal, sekolah terus berupaya meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis melalui lomba bercerita dan mendongeng.

Penggunaan Bahasa Jawa Banten saat ini mengalami penurunan. Menurut Lulu Jamaludin (Fachreinsyah, 2024), menyatakan bahwa kondisi generasi saat ini cukup mengkhawatirkan. Mereka cenderung lebih bangga mengikuti tren budaya asing dan mahir dalam mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa asing. Namun, banyak di antara mereka yang tidak mampu menggunakan bahasa daerahnya sama sekali. Ia mencatat bahwa di lingkungan perkotaan, penggunaan Bahasa Jawa Serang semakin menurun. Banyak generasi muda merasa malu untuk menggunakannya karena takut dianggap kuno atau tidak modern. Bahasa Jawa Serang dan bahasa Bebasan kini jarang dipakai, terutama di kalangan masyarakat perkotaan. Penggunaannya saat ini terbatas pada generasi yang lebih tua. Kami khawatir bahwa

bahasa ini akan punah di tengah derasny arus globalisasi. Penggunaan bahasa di kalangan masyarakat tersebut menunjukkan kecenderungan untuk mengikuti tren budaya asing dan keterampilan dalam mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa asing atau bahasa gaul yang mereka ciptakan. Namun, pencampuran dan penggunaan bahasa ini sering kali memiliki konotasi negatif.

Seiring dengan perkembangan pesat budaya bahasa asing, banyak bahasa, khususnya bahasa daerah seperti Bahasa Jawa Banten, mengalami penurunan bahkan menuju kepunahan. Banyak individu, terutama pelajar, mulai melupakan budaya bahasa daerah mereka, yang mengakibatkan kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut. Jika suatu bahasa daerah digunakan secara luas dan diajarkan dalam konteks pendidikan, maka bahasa tersebut akan bertahan selama masih terus digunakan oleh masyarakat. Bahasa dapat dianggap sebagai organisme kehidupan yang terus berkembang dan pada akhirnya akan punah apabila tidak digunakan secara aktif. Seperti organisme hidup, bahasa juga memerlukan interaksi dan penggunaan yang konsisten agar tetap eksis. Saat ini, fakta menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari bahasa daerah semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk proses pembelajaran yang dianggap kaku. Hasilnya, siswa cenderung lebih memilih untuk menggunakan bahasa asing (Ketua Komunitas BJS yaitu Lulu Jamaludin (Radar Banten, 2024). Situasi ini dapat dimaklumi sebagai akibat yang tidak dapat dihindari dari proses globalisasi yang sedang berjalan. Data dari berbagai penelitian yang melibatkan studi lintas bahasa menunjukkan bahwa penyebab punahnya suatu bahasa tidak hanya disebabkan oleh berhentinya penggunaan bahasa oleh penuturnya, tetapi juga oleh kecenderungan masyarakat untuk menggunakan bahasa yang dominan (Asdarina et al., 2023).

Sesuai dengan Peraturan Walikota Serang Nomor 12 Tahun 2014 mengenai Perlindungan, Pembinaan, dan Pengembangan Bahasa serta Sastra Jawa Banten, pada pasal 1 ayat 6 dinyatakan bahwa Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa Banten adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat berkomunikasi dalam Bahasa Jawa Banten secara aktif, sambil memahami nilai-nilai estetika, etika, moral, kesantunan, dan budi pekerti. Peraturan Walikota Serang Nomor 12 Tahun 2014 memiliki tujuan untuk melestarikan dan mengembangkan Bahasa Jawa Banten melalui pendidikan yang terstruktur dengan baik. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya diajarkan aspek teknis bahasa, tetapi juga diajak untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya mahir berbahasa Jawa Banten, tetapi juga menghargai aspek estetika,

etika, moral, kesopanan, dan budi pekerti dalam setiap interaksi yang mereka lakukan. Hal ini mencerminkan komitmen untuk melestarikan dan mengembangkan warisan budaya masyarakat setempat dalam konteks pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai upaya dilakukan guna mengoptimalkan proses pembelajaran sebagai jembatan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.

Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan mengintegrasikan pengetahuan lokal ke dalam kurikulum sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Saat ini, kurikulum telah mencakup pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa Banten, dan banyak sekolah telah menerapkan atau menambahkan pelajaran tersebut ke dalam proses pembelajaran, sehingga pelajaran Bahasa Jawa Banten menjadi langkah penting dalam pelestarian, pengembangan, serta peningkatan keterampilan berbicara dan menulis dalam bahasa daerah. Meskipun demikian, Bahasa ini masih dapat bertahan dan tidak punah. Berdasarkan informasi dari Kantor Berita Radio Nasional (Fachreinsyah, 2024), di Provinsi Banten terdapat tiga bahasa yang tetap ada dan tidak punah, salah satunya adalah Bahasa Jawa Banten, yang menjadi fokus dalam upaya revitalisasi bahasa daerah. Revitalisasi adalah langkah yang diambil oleh pemerintah untuk menghidupkan kembali aspek-aspek yang sebelumnya kurang diperhatikan. Dengan demikian, revitalisasi dapat dipahami sebagai usaha untuk menjadikan suatu hal atau tindakan yang sangat penting dan relevan dalam kehidupan serta berbagai aspek lainnya. Jika revitalisasi ini berhasil dilaksanakan di Provinsi Banten, hal tersebut akan memberikan dampak positif dalam upaya pelestarian bahasa daerah. Dengan menjaga pelestarian bahasa daerah, masyarakat dapat mewariskan bahasa tersebut kepada generasi mendatang, sehingga nilai-nilai budaya lokal tetap terjaga dan tidak memudar.

Menurut penelitian Aryanti et al., (2023), Bahasa Jawa Banten adalah salah satu bahasa dari beragamnya bahasa daerah yang ada di Banten, Bahasa Jawa Banten mendominasi daerah utara dan mereka cenderung menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa utama dalam berkomunikasi sehari-hari. Dialek Bahasa Jawa Banten dapat ditemukan di banyak wilayah di provinsi Banten, termasuk Cilegon, Merak, Bojonegoro, Pontang, Tirtayasa, Ciruas, Carenang, Kasemen, dan Kramatwatu. Di beberapa daerah di Indonesia Barat, terdapat penduduk yang berbicara dengan campuran bahasa Sunda, seperti di Serang, Anyer, Mancak, Waringin Kurung, Cipokok, dan Kragilan. Selain itu, dijelaskan dalam bahasa Jawa dialek Banten (Jawa Serang) bahwa terdapat dua versi pengucapan huruf 'e'. Terdapat beberapa kata di mana huruf 'e' diucapkan sendiri, contohnya pada kata "teman". Berbeda dengan pengucapan bunyi 'a' ketika kita mengucapkan kata "Apa" di kecamatan Kragilan, Kibin, Cikande, Kopo, Pamarayan,

dan wilayah timurnya. Sementara itu, kecamatan Serang, Cipocok Jaya, Kasemen, Bojonegara, Kramatwatu, Ciruas, Anyer, dan seberang baratnya, melafalkan fonem 'e'. Di kecamatan tersebut pengucapan kata "Apa" tetap menggunakan akhiran 'a' berbeda halnya dengan kecamatan yang pengucapan kata "Ape" dengan menggunakan akhiran 'e'.

Studi hasil penelitian sebelumnya pada topik penelitian ini, yaitu: pertama, Fiqi, A. A., & Heru, S. (2024). Pengembangan Media Kartu Aksara Untuk Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Madura Di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa didapati persentase kevalidan media sebesar 97% dan materi sebesar 97%. Kemudian hasil persentase kepraktisan oleh peserta didik sebesar 88% dan pendidik sebesar 97%. Hasil keefektifan yang diukur dengan persentase angket peserta didik sebesar 88% dan persentase rerata peningkatan nilai pretest dan posttest dengan perhitungan N-Gain sebesar 0,84 dengan kriteria peningkatan tinggi dan persentase keterampilan menulis peserta didik sebesar 92,3% dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan berupa kartu aksara layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Madura materi aksara di sekolah dasar. Kedua, Zainab, N (2017) berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Berbicara Siswa Kelas II MI Sabilul Huda Senden Peterongan Jombang", hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar bahasa Jawa untuk siswa kelas 2 SD/MI terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara. Buku ini berisi tiga cerita bertema lingkungan sekolah, dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan latihan soal untuk melatih keterampilan siswa. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, guru, dan desain menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan rata-rata hasil mencapai 94%-100%. Penggunaan media ini dapat membantu siswa menulis cerita sederhana dengan baik dan menceritakan kembali isi cerita dengan percaya diri, sehingga media pembelajaran ini dinilai berkualitas baik. Ketiga, Teguh Prasetyo, dkk (2022). Model Narasikom: Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Sunda Siswa Kelas Rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Narasikom dapat digunakan untuk mengajar Bahasa Sunda kepada peserta didik kelas rendah di sekolah. Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik, seperti berbicara dalam bahasa Sunda, model Narasikom dapat menjadi alternatif model pembelajaran dikelas. Tidak hanya peserta didik yang berbahasa ibu menggunakan bahasa Sunda saja, tetapi juga peserta didik bahasa ibunya bukan bahasa sunda dapat ditingkatkan dengan model Narasikom.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, banyak penelitian mengenai Bahasa Daerah telah dilakukan, termasuk Bahasa Sunda, Bahasa Madura, dan Bahasa Jawa. Bahasa Jawa sendiri memiliki variasi, seperti Bahasa Jawa Cirebon, Bahasa Jawa Yogyakarta, dan Bahasa Jawa Banten. Meskipun telah banyak penelitian mengenai Bahasa Jawa Banten, belum ada yang secara khusus menggambarkan profilnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaharuan dengan fokus pada keterampilan berbicara dan menulis dalam Bahasa Jawa Banten, yang hingga kini belum banyak diteliti secara mendalam, terutama di tingkat sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada pengembangan media atau model pembelajaran seperti kartu aksara dan buku cerita bergambar, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam menggunakan Bahasa Jawa Banten, khususnya di kelas V SDN Kota Bumi, Kecamatan Purwakarta, Kota Cilegon.

Keunikan penelitian ini terletak pada subjek bahasanya, yaitu Bahasa Jawa Banten, yang merupakan ragam bahasa daerah dengan karakteristik unik namun mengalami penurunan penggunaan di kalangan generasi muda. Penekanan pada keterampilan berbicara dan menulis sangat penting sebagai bagian dari upaya pelestarian bahasa daerah dan penguatan identitas budaya lokal. Penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor sosial dan kultural dalam menilai kemampuan berbahasa peserta didik, yang belum menjadi fokus utama dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan berbahasa daerah siswa dan menjadi dasar untuk merumuskan strategi pembelajaran muatan lokal yang relevan, kontekstual, dan berkelanjutan dalam upaya melestarikan bahasa dan budaya daerah. Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan, maka peneliti ingin memberi judul topik tersebut: *“Profil keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Jawa Banten pada siswa Kelas V SDN Kota Bumi, Cilegon”*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang sangat relevan untuk meneliti fenomena yang dialami oleh siswa, terutama yang berkaitan dengan profil keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Jawa Banten, karena penelitian ini bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang terjadi dan memandangnya sebagai bagian dari keutuhan, bukan berdasarkan hasil dari hipotesis. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif, sehingga peneliti mengkaji data yang berasal dari hasil wawancara, penelitian ini mewawancarai kepala sekolah dan guru mulok Bahasa Jawa Banten untuk

mengetahui keterampilan berbicara dan menulis pada peserta didik, program sekolah yang mendukung Bahasa Jawa Banten. Selanjutnya, mengobservasi peserta didik dikelas dan lingkungan sekolah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu berbahasa Jawa Banten. Serta dokumentasi berupa Foto kegiatan, file dokumen yang mendukung mulok Bahasa Jawa Banten dan segala hal yang berkaitan dengan profil keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Jawa Banten pada siswa kelas V di SDN Kota Bumi. Metode deskriptif ini juga menunjukkan cara berpikir secara induktif artinya peneliti mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan mengenai kegiatan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, dan program-program sekolah untuk kemudian mengerucut pada suatu kesimpulan teori. Penelitian kualitatif deskriptif menafsirkan data yang relevan dengan mengumpulkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan mengenai kegiatan pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, dan program-program sekolah, untuk kemudian merumuskan kesimpulan teori dan peneliti berperan sebagai human instrument, dalam konteks penelitian ini adalah Profil Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Jawa Banten pada Siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Bahasa Jawa Banten di sekolah terlihat melalui kegiatan “Kamis Bebasan”, di mana seluruh warga sekolah diwajibkan menggunakan bahasa daerah tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Guru juga membiasakan siswa memperkaya kosakata melalui *kamus alit* (kamus kecil) yang mereka tulis sendiri. Upaya ini bertujuan tidak hanya untuk membentuk karakter sopan santun, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbahasa daerah secara menyeluruh. Profil keterampilan berbicara Bahasa Jawa Banten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa menjadi faktor utama dalam keterampilan berbicara. Sebagian siswa mengalami kesulitan karena jarang menggunakan Bahasa Jawa Banten di rumah dan lebih terbiasa dengan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Guru Bahasa Jawa Banten (Ibu QW) menegaskan pentingnya pembiasaan dan koreksi langsung saat pelafalan atau penggunaan kosakata yang salah. Melalui kegiatan bernyanyi, bermain kata, dan pengulangan, penguasaan kosakata siswa meningkat secara bertahap (W/A1/QW/P9).

Dari aspek struktur kalimat, siswa masih menghadapi tantangan dalam menyusun kalimat sesuai kaidah Bahasa Jawa Banten. Banyak siswa mencampur bahasa daerah dengan Bahasa Indonesia, dan belum sepenuhnya memahami struktur SPOK (W/A2/QW/P14). Guru menggunakan metode diferensiasi dan pembelajaran kontekstual untuk membimbing siswa secara bertahap. Selain itu, pengucapan kata juga menjadi kendala, terutama karena perbedaan

dialek dan kurangnya pembiasaan vokal khas bahasa daerah. Sekitar 40% siswa telah menunjukkan kefasihan berbicara yang cukup baik, sementara sisanya masih memerlukan latihan intensif (W/A4/QW/P25). Faktor kebiasaan berbahasa di rumah sangat memengaruhi tingkat kefasihan. Selain itu, semangat belajar juga menjadi faktor pendukung. Siswa yang aktif dan memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Jawa Banten biasanya lebih mudah menyerap kosakata baru dan lebih percaya diri saat berbicara di kelas (W/A4/QW/P26). Guru berupaya meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memberikan latihan berbicara sederhana secara berulang

Profil keterampilan menulis Bahasa Jawa Banten. Dalam aspek menulis, kemampuan siswa kelas V tergolong bervariasi. Sekitar 70% siswa telah mampu menulis dengan struktur dan kejelasan yang baik. Misalnya, ketika Ibu QW memberi contoh salah satu kalimat dari siswa yang dinilai sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Jawa Banten, yaitu: *“Bapa kula makarya dados tani ing sawah saben dinten.”* Kalimat ini telah memuat struktur SPOK yang lengkap serta penggunaan imbuhan yang tepat. Namun, tidak semua siswa telah mencapai kemampuan tersebut. Siswa memang dapat menyusun kalimat sederhana sesuai kaidah Bahasa Jawa Banten, namun masih sering terjadi kesalahan dalam pemilihan kata, penggunaan imbuhan, dan ejaan. Sehingga, berdampak pada kejelasan tulisan yang ingin disampaikan (W/QW/A1/P2).



Gambar 1. Siswa membuat kalimat menggunakan kata kunci Banten

Siswa yang terbiasa menggunakan bahasa daerah di rumah cenderung lebih cepat memahami struktur kalimat yang benar. Peran orang tua juga sangat diperlukan, ketika orang tua aktif menggunakan Bahasa Jawa Banten dalam percakapan sehari-hari di rumah, hal ini akan berdampak positif terhadap semangat dan motivasi siswa dalam belajar (W/A1/QW/P4). Guru juga menerapkan strategi pembiasaan melalui penulisan kamus alit dan latihan menyusun kalimat berdasarkan kata kunci. Siswa juga diberi ruang untuk mengekspresikan ide secara bebas dalam bentuk cerita pendek, pengalaman pribadi, puisi, maupun teks iklan sederhana.

Pendekatan yang fleksibel ini membantu mereka membangun kepercayaan diri sekaligus menumbuhkan kreativitas dalam menulis (W/A1/QW/P8).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti lagu, video interaktif, dan gambar tematik terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar. Ketika pembelajaran disampaikan melalui visual, siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah dalam mengembangkan ide tulisan mereka berdasarkan rangsangan visual tersebut (W/A3/QW/P18). Media tersebut membantu siswa memahami arti kosakata, struktur kalimat, dan konteks budaya Bahasa Jawa Banten secara lebih menyenangkan dan kontekstual. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, antusiasme siswa dapat dilihat dengan cara mereka yang mampu memahami arti kata, mengucapkan dan menyusun kalimat dengan struktur Bahasa Jawa Banten dengan benar serta dapat mengembangkan idenya secara kreatif (OB/A4/G/SP4).



Gambar 2. Penayangan video Pembelajaran

Adapun strategi lain yakni menyisipkan kosakata baru ke dalam lagu-lagu dengan melodi yang sudah familiar bagi anak-anak, sehingga lebih mudah diingat. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa. Mereka tidak hanya lebih cepat memahami arti kata, tetapi juga mampu mengucapkan serta menyusun kalimat dengan struktur Bahasa Jawa Banten yang tepat serta dapat mengembangkan identa secara kreatif. Seperti saat, ketika menyampaikan materi, Ibu QW menggunakan infocus untuk menayangkan video puisi Bahasa Jawa Banten. Namun, sebelum pemutaran video puisi tersebut, beliau terlebih dahulu menayangkan dan mengajak siswa menyanyikan lagu daerah Cilegon, seperti Bendrong Lensung serta Yu Ragem Belajar ciptaan Aliman & Inyo (OB/A4/G/SP4).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan muatan lokal Bahasa Jawa Banten di SDN Kota Bumi menjadi langkah strategis untuk melestarikan bahasa daerah sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. guru muatan lokal Bahasa Jawa Banten mengkonfirmasi bahwa sekitar 40% siswa kelas V telah menunjukkan kefasihan dalam

berbicara menggunakan Bahasa Jawa Banten. Mereka umumnya berasal dari keluarga asli Cilegon atau telah lama tinggal di lingkungan yang menggunakan bahasa tersebut. Pembiasaan berinteraksi dengan penutur asli membuat mereka mampu berbicara secara lancar dan spontan. Sebaliknya, sebagian siswa lainnya masih menghadapi kesulitan, terutama dalam penguasaan kosakata dan pelafalan kata. Guru menggunakan berbagai strategi, seperti pengulangan, koreksi langsung, serta metode bernyanyi untuk membantu siswa mengingat kosakata. Senada dengan pendapat Anggraini, M (2023), metode bernyanyi terbukti efektif memperkuat memori bahasa dan membangun kepercayaan diri siswa.

Pada keterampilan menulis, guru muatan lokal Bahasa Jawa Banten mengkonfirmasi bahwa sekitar 70% siswa dinilai sudah mampu menulis kalimat dengan baik dan jelas sesuai kaidah Bahasa Jawa Banten. Struktur kalimat yang digunakan umumnya mengikuti pola Subjek, Predikat, Objek, Keterangan (SPOK) sebagaimana dalam Bahasa Indonesia, namun dengan kosakata dan tata bahasa khas daerah. Siswa perempuan cenderung memiliki tulisan yang lebih rapi dan terstruktur dibandingkan laki-laki, meskipun keduanya menunjukkan potensi yang sama dalam mengembangkan ide (Ahirush, 2025). Tulisan yang rapi akan lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca. Guru memberikan bimbingan intensif dan umpan balik berkelanjutan untuk meningkatkan kerapian serta kejelasan tulisan siswa. Kesalahan yang masih sering ditemukan meliputi penggunaan imbuhan yang kurang tepat dan struktur kalimat yang tidak sempurna, sebagaimana umum terjadi pada penulis pemula bahasa daerah.

Guru mulok Bahasa Jawa Banten menerapkan strategi pembiasaan yaitu “*Kamus Alit*”, yakni kegiatan mencatat 15-20 kosakata baru setiap sesi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Kosakata tersebut kemudian dilafalkan bersama untuk melatih pengucapan yang benar. Pendekatan ini secara bertahap memperkaya perbendaharaan kata siswa. Program unggulan lain adalah “*Kamis Bebasan*”, kegiatan mingguan di mana seluruh warga sekolah berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa Banten. Program ini tidak hanya berfungsi sebagai pelatihan berbicara, tetapi juga memperkuat identitas budaya sekolah. Melalui kegiatan tersebut, siswa terbiasa menggunakan Bahasa Jawa Banten dalam konteks formal maupun informal, yang berdampak positif terhadap kelancaran berbicara mereka. Sejalan dengan pendapat Mulyani et al., (2023), kefasihan dan kelancaran berbicara dapat dimaknai sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan tuturan yang bermakna tanpa hambatan yang signifikan serta dilakukan secara spontan, lancar, dan menyeluruh tanpa kesalahan, berarti yang dapat mengganggu pemahaman lawan bicara.

Penguasaan kosakata, penggunaan media pembelajaran serta adanya program kamis bebasan terbukti menjadi faktor kunci keberhasilan dalam menulis. Siswa yang memiliki perbendaharaan kata luas mampu menulis dengan lancar, teratur, dan komunikatif. Untuk memperkuat hal ini, guru melaksanakan pembiasaan menulis kosakata baru setiap pertemuan, yang juga menjadi sarana latihan berpikir terstruktur dan kreatif. Sejalan dengan itu, Brown menekankan bahwa menulis adalah proses berpikir, karena kegiatan menulis pada dasarnya adalah menuangkan ide ke dalam bentuk kata-kata yang tersusun menjadi tulisan yang koheren (Puspitasri, 2020). Selain itu, guru menggunakan media audiovisual seperti lagu daerah, video interaktif, dan gambar tematik untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap arti dan konteks penggunaan kata. Penggunaan media tersebut dapat memudahkan penyampaian materi sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk menulis (Asy'arie Aliya et al., 2025). Serta adanya dukungan sekolah dalam mewujudkan program Bahasa Jawa Banten. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis, sekaligus memperkuat daya tarik pembelajaran muatan lokal. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sekaligus memperkuat daya tarik pembelajaran muatan lokal.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan muatan lokal Bahasa Jawa Banten di SDN Kota Bumi Cilegon memiliki peran strategis dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa. Selain itu, strategi ini dapat dijadikan upaya pelestarian budaya daerah di tengah arus globalisasi. Melalui pembelajaran kontekstual, program "*Kamus Alit*", dan kegiatan mingguan "*Kamis Bebasan*", siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta kelancaran berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Sekitar 40% siswa telah fasih berbicara dalam Bahasa Jawa Banten. Sejumlah 70% siswa menunjukkan kemampuan menulis dengan struktur yang benar. Hal ini menandakan bahwa pembiasaan dan dukungan lingkungan memiliki dampak nyata terhadap kompetensi berbahasa daerah. Faktor internal seperti motivasi dan minat, serta faktor eksternal berupa peran keluarga, guru, dan lingkungan sekolah terbukti saling melengkapi dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Dengan demikian, pendidikan muatan lokal Bahasa Jawa Banten tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan karakter, penguatan identitas

budaya, dan upaya konkret menjaga eksistensi bahasa daerah agar tetap hidup dan relevan dalam kehidupan generasi muda.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfathir, M., (2024). *Sejarah Kurikulum di Indonesia, dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka*. https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7616888/sejarah-kurikulum-di-indonesia-dari-kurikulum-1947-hingga-kurikulum-merdeka?utm_source=chatgpt.com. Diakses pada tanggal 01 November 2024.
- Aliya, A., Asmah, A., A. Suharman. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Audio-Visual dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss3pp517-524>.
- Anggraini, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 di UPT SDN 34 Tulang Bawang Tengah. *Undergraduate thesis, IAIN Metro*. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8322/>
- Aryanti, D. A., Yuliana, R., & Pribadi, R. A. (2023). Internalisasi Identitas Banten Melalui Pembelajaran Mulok Bahasa Jawa Banten. *Jurnal Holistika, volume 7(1)*, <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.73-81>
- Asdarina, A., Syarifudin, E., & Suherman, S. (2023). Kebijakan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa Banten Di Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pelestarian Budaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, volume 8(1)*, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7727>
- Benito, A. A. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Membaca Dan Menulis Kelas Ii Di Sd Negeri 24 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*). <https://repository.uinfabengkulu.ac.id/1154/>
- Fachreinsyah, D. (2024). *Terancam Punah, Tiga Bahasa Daerah Banten Direvitalisasi*. *Radio Republik Indonesia*. RRI.co.id - Terancam Punah, Tiga Bahasa Daerah Banten Direvitalisasi. Diakses pada tanggal 07 Maret 2024.
- Maruti, E. S. (2015). Pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar. *CV. Ae Media Grafika*.
- Mulyani, S., Damaianti, V.S., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2023). Pengaruh Tugas Kesenjangan Pendapat, Penalaran Dan Infrmasi Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (DIGLOSIA), volume 6(2), hal. 467-482*. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.681>
- Puspitasari,P.I., Nopiana, M.I., Ramendra, D.P., (2020) Penggunaan Strategi Please dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Indonesian Gender and Society Journal. Volume*

1(1), hal. 19-28. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38985>

Qamara, P. A., (2025). Perbedaan Motivasi Menulis Berdasarkan Jenis Kelamin pada Komunitas Blogger Medan. *Medan Area University Repository*, 69 halaman. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/27066>

Sopia, & Siti, Q.A., (2024). Faktor-faktor determinan dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, volume 13(3), hal. 4067-4076. <https://doi.org/10.58230/27454312.1221>



Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA

Zuhur Diana^{1*}, Samsul Susilawati², Muhamad Amin Nur³

230101220007@student.uin-malang.ac.id^{1*}, susilawati@pips.uin-malang.ac.id²,
aminnur@pai.uin-malang.ac.id³

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

³Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Received: 25 11 2025. Revised: 07 12 2025. Accepted: 09 12 2025.

Abstract : Education must adapt to technological developments in order to maximize both the challenges and benefits that arise. The integration of digital technology in classroom learning has become one of the important innovations in contemporary learning. This article describes research and development of Android-based fiqh learning media designed to improve the learning outcomes of 10th grade students in Islamic high schools. This study used an R&D method with the ADDIE model, which consists of five stages from analysis to evaluation. The resulting product is an Android application called Baitullah, which focuses on Hajj and Umrah material. This product was declared highly feasible by three validators, with a percentage of 95% from subject matter experts, 96% from media experts, and 97% from learning practitioners. The responses of 20 students regarding the attractiveness of the product reached a percentage of 87% in the very attractive category. The N-Gain value was recorded at 0.59, indicating sufficient effectiveness. The t-test also yielded a p-value < 0,001, thus rejecting H₀ and accepting H_a. It can be concluded from the analysis that there was a significant increase in learning outcomes after using the product, indicating that the Android-based fiqh learning media is effective for learning.

Keywords : Learning Media, Android, Learning Outcomes.

Abstrak : Pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memaksimalkan tantangan maupun manfaat yang timbul. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di kelas menjadi salah satu inovasi penting dalam pembelajaran kontemporer. Artikel ini menjelaskan tentang penelitian dan pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di MA. Studi ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan mulai dari analisis hingga evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *android* bernama Baitullah yang difokuskan pada materi haji dan umrah. Produk ini dinyatakan sangat layak oleh tiga validator dengan persentase 95% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 97% dari ahli praktisi pembelajaran. Tanggapan 20 siswa terhadap kemenarikan produk mencapai persentase 87% dengan kategori sangat menarik. Nilai N-Gain

tercatat sebesar 0,59 yang menunjukkan cukup efektif. Uji t-test juga menghasilkan nilai $p < 0,001$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan dari analisis tersebut bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan produk, sehingga media pembelajaran fikih berbasis *android* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Dewasa ini aktivitas manusia tidak pernah lepas dari teknologi *digital* untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Teknologi digital memberikan manfaat yang cukup signifikan, seperti ketersediaan akses yang luas, peningkatan produktivitas, efisiensi waktu dan biaya (Hariyasasti, 2025). Menurut Marc Prensky dalam Supratman (2018), anak-anak dan remaja saat ini termasuk dalam kategori *digital native* (manusia digital), yaitu generasi yang sejak lahir hidup berdampingan dengan kecanggihan teknologi sebagai aksesibilitas dalam rutinitas kehidupan. Perkembangan teknologi *digital* turut berimplikasi terhadap dinamika pembelajaran di sekolah. Fenomena yang terjadi saat ini adalah adanya *generation gap* yang dialami guru dengan siswa, di mana sebagian guru tumbuh pada masa yang bukan serba teknologi, sementara siswa telah akrab dengan teknologi sejak kecil. Hal ini tentu dapat menjadi tantangan dalam pembelajaran karena perbedaan sudut pandang akan kebutuhan dan penggunaan teknologi digital (Juliane et al., 2017).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan berbasis digital telah menjadi kebutuhan penting bagi para pelajar masa kini yang lebih akrab dengan teknologi. *Gen z* maupun *gen alpha* memiliki karakteristik belajar yang unik seperti, menyukai pembelajaran mandiri, kreatif, inovatif, kolaboratif, dan komunikatif dengan memanfaatkan teknologi (Putri et al., 2024). Namun faktanya di beberapa sekolah masih mempertahankan pembelajaran konvensional dengan mengandalkan buku atau modul cetak ketimbang memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pembelajaran konvensional memang bukan metode pengajaran yang buruk atau harus ditinggalkan, akan tetapi perlu diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis digital. Sebab teknologi digital mendukung pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan lebih meningkatkan semangat belajar siswa (Ningsih, 2024).

Mata pelajaran fikih di tingkat madrasah aliyah memuat pokok-pokok penting tentang ibadah dan muamalah Islam. Pembelajaran fikih bertujuan untuk membentuk pemahaman konseptual dan praktik keagamaan siswa sesuai syariat hukum Islam (Kamali & Sugiyanto, 2024). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran fikih di madrasah masih menemui sejumlah tantangan, seperti sulitnya mengaitkan antara materi dengan praktik, keterbatasan waktu

pembelajaran sehingga pembahasan materi menjadi tidak tuntas, dan minimnya media pembelajaran yang memadai. Shodiq (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan tiga strategi pembelajaran fikih bagi siswa *gen z*, yaitu: a) *Active learning*, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan membaca, menulis, atau berdiskusi. b) *Contextual teaching and learning*, mengaitkan materi pelajaran dengan konteks nyata seperti mempraktikkan tata cara memakai pakaian ihram. c) *Inquiry learning*, pembelajaran berbasis riset, mencari masalah, dan menentukan solusi berdasarkan literatur yang relevan dengan topik.

Media pembelajaran berbasis *android* menjadi salah satu strategi pembelajaran fikih di era digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dilihat dari segi penggunaan, media ini cukup fleksibel dan praktis karena hanya menggunakan perangkat *android* seperti *smartphone* atau *tablet* tanpa terbatas ruang dan waktu (Rosanti et al., 2022). Media berbasis *android* dapat menyajikan materi pembelajaran dengan desain tampilan yang menarik, seperti memadukan teks, audio, video, kuis, atau lainnya yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran fikih berbasis *android* mampu menyajikan struktur pembelajaran yang terpadu dan mendukung pembelajaran mandiri sehingga diharapkan dapat berpotensi meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android*. Munir (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi fikih berbasis *android* sangat layak digunakan berdasarkan standar pengujian ISO 9126 yang meliputi pengujian *functionality*, *reliability*, *portability*, dan *usability*. Sementara itu, penelitian Jannah (2024) mengembangkan aplikasi Fiqhline dan menemukan hasil bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi mampu memperdalam pemahaman siswa terlebih dengan adanya soal latihan. Temuan serupa juga disampaikan oleh Nurfadilah & Ariyani (2025) yang menegaskan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mempelajari materi peradaban Islam modern melalui aplikasi yang dikembangkan. Selain itu, Rosid (2020) dalam penelitiannya menekankan pentingnya kuis interaktif dalam aplikasi dengan menampilkan skor secara langsung agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Artikel ini difokuskan pada pemaparan proses pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* mulai dari analisis hingga evaluasi. Kemudian menganalisis tingkat kelayakan dan kemenarikan produk, serta menganalisis efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi Baitullah yang mengintegrasikan modul ajar, video edukatif, kuis dan tes evaluasi. Aplikasi ini dilengkapi fitur

kumpulan doa manasik dan informasi tempat ziarah di tanah suci yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman komprehensif terkait materi haji dan umrah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis R&D dengan model ADDIE yang dimulai dari analisis masalah, mendesain rancangan produk, mengembangkan produk, menguji cobakan produk di kelas, dan mengevaluasi produk berdasarkan uji kelayakan dan keefektivan. Proses penelitian dan pengembangan membutuhkan waktu tiga bulan, terhitung dari Agustus sampai Oktober. Uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga ahli untuk menilai kelayakan materi, media, dan pedagogis. Produk diuji cobakan di kelas X yang berjumlah 20 siswa dengan kegiatan *pretest*, *post test*, dan pengisian angket respon kemenarikan. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran fikih dan siswa kelas X, observasi kegiatan pembelajaran, pengisian angket oleh para validator dan siswa, dua jenis tes untuk menguji pemahaman siswa, dan mendokumentasikan beberapa kegiatan penelitian. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk, dianalisis berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain. Sementara untuk menguji signifikansi peningkatan menggunakan rumus uji *t-test* melalui IBM SPSS 29.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

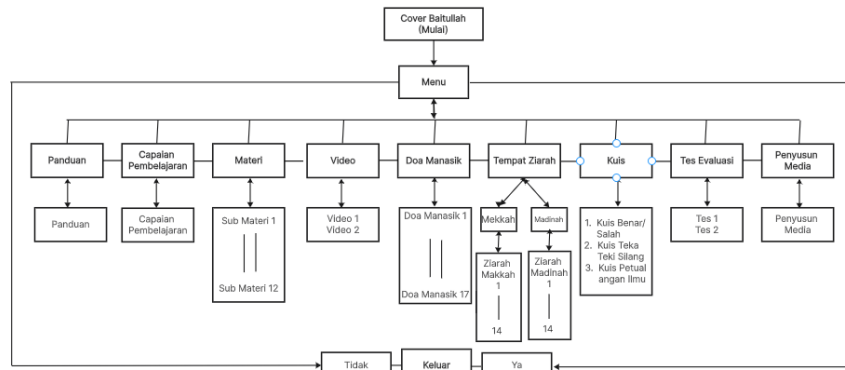
Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran fikih berbasis *android* melalui lima tahapan sesuai dengan model ADDIE. Model ini cukup familiar di kalangan pengembang media pembelajaran karena prosedurnya terstruktur dan sistematis, menekankan perencanaan yang matang, dapat membangun kolaborasi dengan para ahli, dan menyediakan ruang evaluasi formatif dalam setiap tahapannya (Rayanto & Sugianti, 2020). Berikut tahapan model ADDIE yang digunakan sebagai metode dalam mengembangkan aplikasi Baitullah pada materi haji dan umrah untuk siswa kelas X MA.

Pertama, *analysis* (analisis) merupakan kegiatan identifikasi awal untuk mengetahui masalah dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih untuk mengetahui kendala pembelajaran di kelas dan kepada sejumlah siswa kelas X untuk mengetahui kesulitan mempelajari materi haji dan umrah. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa metode pembelajaran fikih masih didominasi penyampaian secara lisan. Media belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku atau LKS yang mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam belajar seperti tidak fokus mengikuti

pembelajaran, kurang memperhatikan guru, dan sibuk mengerjakan kegiatan lain di luar pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut (Krisdianto, 2016), pembelajaran yang didominasi penyampaian materi secara verbalistik terkadang justru membuat siswa merasa bosan. Jika metode pembelajaran semacam itu tetap dipertahankan dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang menurun. Pembelajaran konvensional memang bukan metode pengajaran yang buruk atau harus ditinggalkan, akan tetapi dapat relevan jika diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi digital.

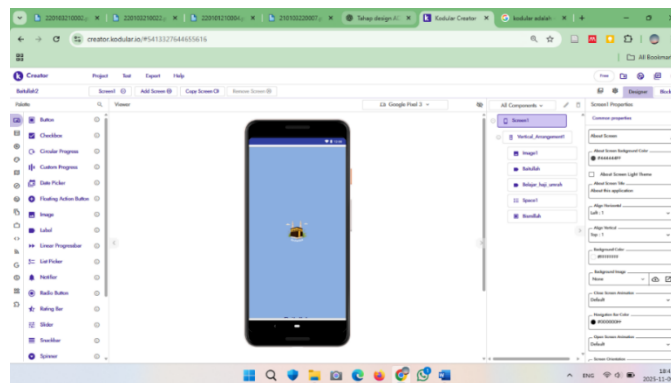
Ditinjau dari segi materi, mata pelajaran fikih memiliki pokok-pokok bahasan terkait hukum Islam yang cukup kompleks dan mendalam untuk dipelajari. Materi haji dan umrah menurut sebagian siswa dinilai sebagai materi yang sulit karena bingung membedakan antara syarat, rukun, wajib, dan sunnahnya haji. Mereka kesulitan dalam menghafal tata cara pelaksanaan ibadah haji karena terdapat beberapa macam cara dan tidak mengetahui semua lokasi pelaksanaan haji seperti Arafah, Mina, dan Muzdalifah. Di samping itu, materi haji dan umrah tidak dipraktikkan dalam aktivitas ibadah sehari-hari seperti shalat, puasa, atau zakat sehingga siswa sulit membayangkan situasi nyata saat pelaksanaannya. Berdasarkan analisis tersebut peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti menggunakan perangkat *android* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebab media berbasis digital dapat menyajikan materi dengan tampilan yang menarik, mengkombinasikan berbagai fitur interaktif, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Kedua, *design* (desain) yaitu membuat rancangan media pembelajaran sebelum dikembangkan menjadi sebuah produk. Penyusunan materi haji dan umrah berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran kurikulum fikih fase E dengan merujuk pada berbagai literatur yang relevan. Kemudian membuat *flowchart*, yaitu bagan atau diagram alur dari sebuah media yang dikembangkan agar terlihat jelas (Krisdianto, 2016). Selanjutnya menyusun *storyboard* untuk menjelaskan kegunaan atau fungsi dari masing-masing halaman (*screen*) yang sudah digambarkan dalam *flowchart* (Cahyadi, 2019). Tahap ini diakhiri dengan membuat instrumen validasi yang akan diisi oleh para validator dan instrumen angket kemenarikan untuk siswa sebagai pengguna produk. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* untuk menguji keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 1. Flowchart Aplikasi Baitullah

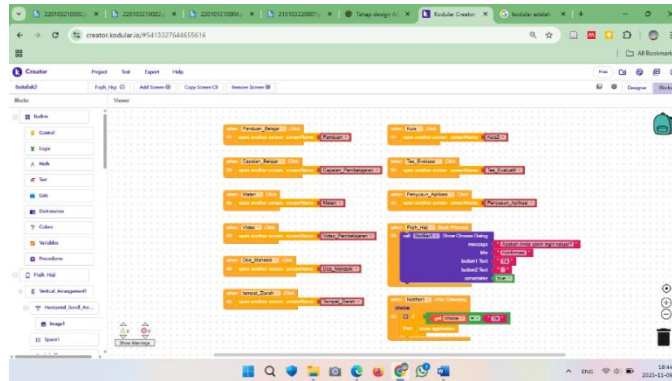
Ketiga, *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan produk sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Media pembelajaran fikih berbasis *android* dikembangkan menggunakan *platform Kodular Creator*, yaitu *platform* berbasis *web* untuk membuat aplikasi berbasis *android* tanpa perlu *coding* manual sehingga pengembang hanya perlu *drag and drop* blok pemrograman. Pengembang aplikasi dapat menggunakan Kodular untuk mendesain tampilan antarmuka, mengatur alur navigasi, dan mengintegrasikan beberapa komponen seperti teks, gambar, audio, atau video ke dalam aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan selanjutnya diunduh dalam format *.apk* dan dapat didiseminasikan kepada para pengguna yang dituju.



Gambar 2. Tampilan Awal Kodular Creator

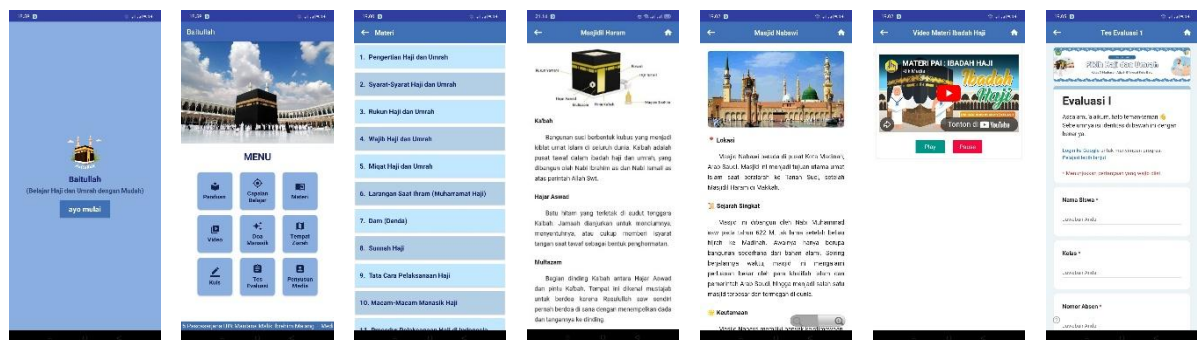
Pengembangan aplikasi ini juga menggunakan *platform* lain sebagai pendukung yang diintegrasikan ke dalam *Kodular Creator* melalui file yang disimpan dalam *asset* Kodular atau tautan link dengan memanfaatkan komponen *web viewer*. *Platform* tersebut diantaranya a) *HTML Editor* untuk menyajikan materi dalam bentuk *html*; b) *Canva* untuk mengedit gambar, bagan, ikon, dan tabel; c) *YouTube* untuk menambahkan video pembelajaran tentang tata cara pelaksanaan haji dan umrah dengan ; d) *Enhace Speech* untuk menjernihkan suara rekaman doa-doa manasik, e) *Wordwall* untuk membuat kuis interaktif seperti kuis benar atau salah dan kuis teka teki silang; dan f) *Google Formulir* untuk menyusun soal *pretest* dan *posttest*.

Meskipun menggabungkan beberapa sumber eksternal, kualitas aplikasi tetap baik dan berfungsi secara optimal. Aplikasi dapat membuat pembelajaran menarik, interaktif, ringan dan memungkinkan pembaruan konten secara *real time* tanpa harus menginstal ulang aplikasi.



Gambar 3. Menyusun Blok Pemrograman pada *Kodular Creator*

Aplikasi Baitullah memiliki 9 fitur utama, yaitu panduan, capaian pembelajaran, materi, video, doa manasik, tempat ziarah, kuis, tes evaluasi, dan penyusun media. Setiap menu utama dalam aplikasi memiliki sub menu yang disusun secara berurutan dan sistematis agar pengguna dapat mempelajari materi secara bertahap sesuai urutan proses pembelajaran. Menurut teori Richard Mayer, salah satu prinsip pembelajaran multimedia adalah *segmenting* (segmentasi), yaitu penyajian materi dalam bentuk segmen-segmen terstruktur agar memudahkan siswa dalam memahami materi, mengelola kecepatan pembelajaran, dan mengurangi kelebihan beban kognitif (Nurhatmi, 2025). Aplikasi yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan alur navigasi seperti tombol *back*, *home*, *play*, dan *pause* untuk memudahkan pengguna.



Gambar 4. Cuplikan Tampilan Aplikasi Baitullah

Selain mengembangkan produk, pada tahap ini juga dilakukan uji validasi terhadap kelayakan aplikasi Baitullah kepada para ahli, diantaranya a) ahli materi menguji aspek isi, penyajian, penggunaan bahasa, dan evaluasi; b) ahli media menguji aspek desain, interaktivitas, navigasi, kualitas visual, dan kegunaan; dan c) ahli praktisi pembelajaran menguji aspek materi, kepraktisan, kebutuhan siswa, dan efektivitas dalam pembelajaran. Aspek-aspek tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator beserta pilihan skor dalam bentuk angket skala

Likert. Berdasarkan hasil perhitungan angket menggunakan rumus persentase, kelayakan produk memperoleh skor 95% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 97% dari ahli praktisi pembelajaran sehingga produk dinyatakan “Sangat Layak”. Di samping itu validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan aplikasi lebih lanjut, seperti menambahkan video tata cara ibadah haji secara lengkap, menambahkan gambar dan keterangan tempat-tempat mustajab di Makkah dan Madinah, dan menambahkan audio pelafalan doa-doa manasik.

Keempat, *implementation* (implementasi) yaitu menguji cobakan produk yang dikembangkan pada sejumlah pengguna. Setelah memperbaiki produk berdasarkan masukan para ahli, tahap berikutnya adalah menguji coba aplikasi kepada siswa pada saat pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan produk di mana peneliti membagikan poster kepada siswa yang berisi deskripsi singkat, keunggulan, dan cara mengunduh aplikasi Baitullah dengan cara *scan* barcode pada perangkat masing-masing. Kemudian siswa diarahkan untuk mengerjakan soal *pretest* sejumlah 20 soal pilihan ganda agar dapat mengetahui pemahaman awal mereka. Setelah itu, siswa mulai mempelajari materi melalui fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Siswa dapat belajar dengan membaca teks, mendengarkan audio, atau menyimak video sehingga mendukung gaya belajar visual, auditor, atau kombinasi keduanya. Di akhir sesi pembelajaran siswa mengerjakan soal *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah belajar melalui aplikasi Baitullah. Baik soal *pretest* maupun *posttest* disusun dengan indikator yang sama untuk menjaga konsistensi pengukuran kemampuan kognitif, namun dengan butir soal yang berbeda agar tidak terjadi pengulangan soal. Siswa juga diarahkan untuk mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk.

Kelima, *evaluation* (evaluasi) yaitu tahap akhir untuk menilai kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan. Evaluasi dalam model ADDIE dapat dilakukan secara formatif dan sumatif (Branch, 2009). Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan untuk memperoleh masukan dan memperbaiki produk sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi akhir sebagai hasil final dari proses pengembangan yang digunakan untuk menilai efektivitas produk. Evaluasi dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa serta hasil angket kemenarikan produk. Berikut perolehan hasil belajar 20 siswa kelas X yang telah menyelesaikan 20 soal pilihan ganda pada materi haji dan umrah.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No.	Subjek Penelitian	Skor		N-Gain
		<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	
1.	ARA	65	80	0,43

2.	ASZ	60	70	0,25
3.	AAW	75	85	0,40
4.	BDM	70	85	0,50
5.	DL	55	80	0,56
6.	MAAZ	80	90	0,50
7.	MAS	60	80	0,50
8.	MSJ	75	85	0,40
9.	NMQ	65	80	0,43
10.	NRA	80	100	1,00
11.	PMP	35	75	0,62
12.	RQ	85	100	1,00
13.	SN	75	90	0,60
14.	SCA	35	70	0,54
15.	TSG	70	80	0,33
16.	ZSW	80	95	0,75
17.	ZI	85	100	1,00
18.	NAA	65	95	0,86
19.	PAF	55	95	0,89
20.	INIJ	65	95	0,86
Rata-Rata		66,75	86,5	0,59

Berdasarkan hasil nilai kedua tes, tampak bahwa terjadi peningkatan nilai dari 66,75 menjadi 86,5 dengan selisih 19,75. Kemudian dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengukur besar peningkatan nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk yang diperoleh dari perbandingan selisih skor *posttest* dan *pretest* terhadap selisih skor maksimal dan skor *posttest*. Hasil skor N-Gain menunjukkan angka 0,59 yang jika diinterpretasikan dalam kategori N-Gain termasuk kriteria sedang. Sementara jika dilihat dari skor masing-masing siswa, sebanyak 6 siswa mencapai kategori tinggi, 13 berada pada kategori sedang, dan 1 siswa pada kategori rendah. Artinya bahwa penggunaan aplikasi Baitullah cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara individual. Berikutnya untuk menguji signifikan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dilakukan melalui uji t-test yang dalam hal ini menggunakan jenis *paired sample t-test* karena hanya menggunakan subjek yang sama dengan perlakuan yang berbeda. Data diolah dalam IBM SPSS 29.0 for windows dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Uji T-Test

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-19.75000	10.06231	2.25000	-24.45930	-15.04070	-8.778	19	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 2 menunjukkan nilai $p < 0,001$ yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan aplikasi Baitullah dalam pembelajaran. Hasil tersebut mendukung uji N-Gain bahwa produk yang dikembangkan berupa aplikasi Baitullah cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Brown dalam (Krisdianto, 2016), salah satu strategi meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tolak ukur efektivitas media dapat dilihat dari tujuan pembelajaran yang tercapai secara maksimal. Jika tujuan pembelajaran masih belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka media yang digunakan guru belum efektif.

Sementara itu, hasil angket respon siswa terhadap kemenarikan aplikasi Baitullah memperoleh skor 87% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Berdasarkan angket tersebut, siswa memberikan respon positif terhadap beberapa aspek penting meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kemanfaatan (Arsyad, 2019). Pada aspek kemudahan pengguna, siswa menilai media pembelajaran ini mudah diakses pada perangkat *android*, petunjuk yang mudah dipahami, serta tampilan materi yang jelas dan menarik. Pada aspek kemenarikan, siswa memberikan apresiasi terhadap fitur-fitur yang beragam, menu dan alur navigasi yang mudah diikuti, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Adapun pada aspek kemanfaatan, siswa merasa terbantu dalam memahami materi secara komprehensif yang disajikan dengan kombinasi teks, gambar, video, dan audio. Hal ini sejalan dengan kandungan Surat an-Nahl ayat 78 berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Tim Pelaksana Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2016)

Allah Swt menganugerahkan telinga, mata, dan hati atau akal pikiran kepada setiap manusia agar dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seperti belajar, bekerja, beribadah, dan sebagainya. Pemberian tersebut harus disyukuri sebagai nikmat menjalankan kehidupan dengan cara memanfaatkannya pada hal-hal yang baik. Demikian pula dengan adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan materi dengan berbagai bentuk visual atau auditori, memungkinkan siswa dapat belajar menggunakan indera pendengaran dan penglihatan dengan baik. Karena media yang menarik secara visual cenderung disukai oleh siswa yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran fikih berbasis *android* yang dikembangkan tentu memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan media pembelajaran ini diantaranya dapat diakses secara fleksibel pada perangkat *android* tanpa terbatas ruang dan waktu yang mendukung pembelajaran mandiri; alur navigasi mudah dijalankan dengan tampilan desain visual yang menarik; materi ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa; dan dilengkapi dengan kuis dan tes evaluasi untuk menguji pemahaman kognitif siswa. Sementara itu, beberapa kelemahan media pembelajaran ini antara lain belum mampu menghadirkan pengalaman belajar dengan simulasi 3D atau berbasis AR/VR dalam menggambarkan praktik manasik haji yang nyata; media ini hanya cocok digunakan oleh siswa dengan variasi gaya belajar visual auditori, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik kurang efektif apabila tidak disertai dengan kegiatan fisik.

SIMPULAN

Hasil uji validasi materi dengan persentase 95%, validasi media dengan persentase 96%, dan validasi praktisi pembelajaran dengan persentase 97% yang diinterpretasikan dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Respon pengguna terhadap kemenarikan produk sebesar 87% dengan kategori sangat menarik. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu uji N-Gain yang memperoleh skor 0,59 dengan kategori sedang (cukup efektif), dan uji t-test dengan nilai $p < 0,001$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fikih berbasis *android* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat menambahkan fitur lain yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu dengan mengintegrasikan teknologi AR/VR untuk menghadirkan pengalaman praktik manasik haji dengan lebih realistis. Sementara untuk pengembangan pada sistem dapat diarahkan agar aplikasi kompatibel dengan berbagai jenis perangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Penerbit Laksita Indonesia.

- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal Of Social, Policy and Law*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196>
- Jannah, L. U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 1 Ponorogo* [Tesis]. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native; Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v3i2.4273>
- Kamali, A. N., & Sugiyanto, S. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Fiqh Dalam Peningkatkan Pemahaman Agama. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i2.63>
- Krisdianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Munir, N. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Fikih Berbasis *Android* Menggunakan Adobe Flash CC. *Transformasi: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(1), 10–18. <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/transform/article/view/4151>
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nurfadilah, L., & Ariyani, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas XI di SMK Tujuh Lima 1 Purwokerto. *Jurnal Al-Ikhlas*, 2(1), 1–9. <https://jurnalal-ikhlas.com/PPAI/article/view/43>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(2), 91–117. <https://ejournal.mambaululumjambi.ac.id/index.php/alhabib/id/article/view/19>
- Putri, R., Lestari, P. T., Anisa, D. S., Mustofa, R., & Maruti, E. S. (2024). Memahami Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha: Kunci Efektif Pendidikan Karakter di Sekolah. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 320–325. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5484/4270>
- Rayanto, R. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic dan Research Institute.
- Rosanti, N., Mu'amar, & Setiyoko, D. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 298–306. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7076566>

- Rosid, M. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android* [Tesis]. UIN Salatiga.
- Shodiq, S. F. (2020). Rekonstruksi Strategi Pembelajaran Fiqh Pada Generasi Z. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), Article 01. <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.527>
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Tim Pelaksana Pentashihan Mushaf Al-Quran. (2016). *Al-Quran Dan Terjemahan*. Al-Mahira.



Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pemahaman Membaca pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan

Hetty Kusniawaty^{1*}, Teguh Trianton², Christin Agustina Purba³

kusniawatyhetty@gmail.com^{1*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

³Program Studi Desain Komunikasi Visual

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

Received: 21 08 2025. Revised: 26 09 2025. Accepted: 10 12 2025.

Abstract : The purpose of this study was to examine the effect of the problem-based learning model on students' critical thinking skills in reading comprehension, particularly in the 11th grade at SMA Negeri 7 Medan. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach and a pretest-posttest design involving two groups: an experimental group and a control group. The study sample consisted of two classes with a total of 60 students. To collect data, the researchers used multiple-choice questions. The data were then analyzed through several stages, including pre-requisite statistical tests, including normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using the t-test method. The results showed that the problem-based learning model did indeed impact students' critical thinking skills. This was evident from the posttest scores obtained, which were 85.73 in the experimental class and 66.30 in the control class. In the hypothesis testing, H_0 was rejected and H_a was accepted because the t-value obtained (12.193) was greater than the t-table value (2.007). The conclusion of this study is that the use of the problem-based learning model has a positive impact on students' critical thinking skills in reading comprehension.

Keywords : Problem-Based Learning, Critical Thinking, Reading Comprehension.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami bacaan, khususnya di kelas XI di SMA Negeri 7 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimental dan desain *pretest-posttest* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas dengan total siswa sebanyak 60 orang. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan soal berupa pilihan ganda. Kemudian data tersebut dianalisis dengan beberapa tahap, seperti uji statistik pra-syarat termasuk uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan metode *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memang berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor *posttest* yang diperoleh, yaitu 85,73 pada kelas

eksperimen dan 66,30 pada kelas kontrol. Dalam pengujian hipotesis, H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t yang diperoleh (12,193) lebih besar dari nilai t tabel (2,007). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami bacaan.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, Berpikir Kritis, Pemahaman Membaca.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 tidak hanya menuntut penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga menekankan pentingnya keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*), salah satunya adalah kemampuan bernalar kritis (Dilonia et al., 2025). Kemampuan ini sangat penting karena menjadi fondasi dalam mengevaluasi informasi, mengambil keputusan yang logis, serta mengembangkan gagasan secara sistematis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek membaca pemahaman, kemampuan bernalar kritis berperan dalam membantu siswa tidak hanya memahami isi bacaan secara literal, tetapi juga dalam menganalisis makna tersirat, menarik kesimpulan, hingga mengaitkan isi teks dengan konteks kehidupan nyata (Saputra et al., 2025). Namun, pada kenyataannya, hasil observasi awal dan berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman dan bernalar kritis masih tergolong rendah. Banyak siswa yang hanya mampu mengutip informasi permukaan tanpa menunjukkan pemahaman mendalam terhadap struktur, pesan, atau logika bacaan yang disajikan. Hal ini mencerminkan lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi teks bacaan yang kompleks (Kurniawan et al., 2025). Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru (*teacher-centered*), serta kurang melibatkan siswa dalam proses berpikir aktif dan reflektif (Faiziyah & Priyambodho, 2022).

Menanggapi tantangan tersebut, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan berpikir siswa, memberikan ruang eksplorasi terhadap permasalahan nyata, serta mendorong proses diskusi dan argumentasi yang terstruktur. Model Problem Based Learning (PBL) menjadi alternatif yang relevan dalam konteks ini (Legi et al., 2025). PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan permasalahan kontekstual sebagai pemicu belajar (Paramitha et al., 2023; Pakpahan et al., 2025). Model ini telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena menempatkan mereka sebagai aktor utama dalam proses pemecahan masalah, menuntut keterlibatan dalam diskusi kelompok, refleksi, serta penyusunan argumen berdasarkan bukti

yang rasional (Aprilianingrum & Wardani, 2021).

Hasil kajian Asrifah et al., (2020) menunjukkan bahwa penerapan PBL berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan kritis di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, mendorong pembelajaran bermakna, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mengembangkan keterampilan sosial serta kemandirian dalam belajar. Melalui PBL, siswa belajar secara aktif dengan memecahkan masalah nyata sehingga pengetahuan mereka lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Demikian pula, penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Zuhri & Sriyanto, (2025) membuktikan bahwa model PBL mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, karena proses belajar yang melibatkan analisis teks secara kontekstual dan mendalam membuat siswa lebih mampu memahami informasi secara kritis dan sistematis.

Khususnya pada tingkat SMA, di mana tuntutan kurikulum semakin kompleks dan menuntut kemampuan berpikir reflektif serta argumentatif yang kuat, penerapan model pembelajaran seperti PBL menjadi semakin penting. Terlebih lagi, siswa kelas XI sebagai bagian dari fase persiapan menuju jenjang perguruan tinggi, dituntut untuk memiliki kemampuan bernalar kritis yang matang sebagai bekal dalam menghadapi tantangan akademik yang lebih tinggi (Aprilianingrum & Wardani, 2021). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan bernalar kritis melalui membaca pemahaman pada siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Medan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang efektif dalam membentuk kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan membaca yang bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Quasi eksperimen adalah jenis eksperimen yang tidak sepenuhnya bersifat murni karena dalam pelaksanaannya, kelompok kontrol tidak bisa sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil (Sugiyono, 2011). Desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*, di mana pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dilakukan secara acak. Pada kelompok eksperimen, siswa diberi perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 7 Medan pada tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah siswa kelas XI sebanyak 320 orang yang terbagi ke dalam sembilan kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* atau pengambilan sampel kelompok secara acak (Hardani, 2020). Teknik ini digunakan karena populasi telah terbagi secara alami dalam bentuk kelas, dan pemilihan sampel dilakukan dengan cara mengundi dua kelas secara acak dari sembilan kelas yang tersedia. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas dari keseluruhan kelas XI yang ada, masing-masing satu kelas sebagai kelompok eksperimen dengan dan satu kelas sebagai kelompok kontrol dengan masing-masing kelas 30 siswa sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 60 siswa. Pemilihan dua kelas ini didasarkan pada pertimbangan kesetaraan jumlah siswa dan karakteristik kelas yang relatif homogen berdasarkan informasi dari pihak sekolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang berisi 40 soal. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator-indikator berpikir kritis, seperti interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, *self-regulation*, dan eksplanasi. Sebelum menganalisis data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Uji tersebut mencakup uji normalitas menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi 0,05, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan metode *Levene's Test*, juga menggunakan SPSS versi 26. Akhirnya, untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t (Independent Sample T-Test) yang dianalisis dengan bantuan perangkat lunak yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar di kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan di kelas kontrol proses belajar dilakukan dengan cara konvensional. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Presentase %	Kriteria
Pertemuan di Kelas Kontrol	80%	Baik
Pertemuan di Kelas Eksperimen	82%	Baik

Berdasarkan data pada Tabel 1. diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional menunjukkan keterlaksanaan sebesar 80%, yang menurut pedoman penilaian aktivitas guru termasuk dalam kategori baik. Sementara itu,

di kelas eksperimen yang menerapkan PBL, tingkat keterlaksanaan mencapai 82%, yang juga dikategorikan sebagai baik menurut kriteria yang sama. Peneliti melaksanakan penelitian dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai sebesar 56,77, sementara kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 60,37. Untuk hasil *posttest*, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 66,30 sedangkan kelas eksperimen mendapat rata-rata 85,73. Setelah mengumpulkan data kemampuan berpikir kritis siswa, langkah berikutnya adalah menguji apakah data tersebut berdistribusi normal menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *software* SPSS versi 26.

Tabel 2. Perhitungan Analisis Uji Normalitas Distribusi Sampel Kelas Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pre_Eks	.130	30	.200
Post_Eks	.129	30	.200

Pada Tabel 2, hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pretest* adalah 0,200 dan untuk *posttest* juga 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dalam tes kemampuan berpikir kritis memiliki distribusi normal.

Tabel 3. Perhitungan Analisis Uji Normalitas Distribusi Sampel Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pre_Kon	.144	30	.113
Post_Kon	.154	30	.069

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* adalah 0,113 dan pada *posttest* adalah 0,069. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol berdistribusi normal dalam tes kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan metode *Levene's Test* untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau tidak.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

<i>Hasil_posttest</i> (<i>Eks& Kon</i>)	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
	2.742	1	38	.106

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi (Sig.) diperoleh sebesar 0,106 dengan tingkat

signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa varians data *Posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sama atau homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis dalam penelitian dapat diterima atau ditolak. Uji ini dilakukan dengan membandingkan perbedaan nilai antara *Posttest* dan *Pretest*, yaitu dengan mencari rata-rata peningkatan skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. *Independente t-test* kemampuan berpikir kritis

		Lavene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Diff	95% confidence Interval of the Diff	
									Lower	Upper
N Gain Persen	Equal Variances assumed	3.082	.084	12.193	58	.000	42.335575	3.47214	35.38551	49.28599
	Equal Variances not assumed			12.193	53.922	.000	42.335575	3.47214	35.37430	49.29720

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata peningkatan nilai antara kedua kelompok adalah sebesar 43,13 poin, dengan selang kepercayaan 95% berada antara 31,17 hingga 49,09. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan metode pembelajaran di kelas kontrol. Dari perhitungan, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 12,193, sedangkan nilai *t* tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat bebas 52 adalah 2,007. Karena nilai *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang bermakna antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dibuktikan dari nilai keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen yang mencapai 82%, dikategorikan sebagai “baik”, sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 80% dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa PBL dapat diterapkan dengan baik di kelas dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Nilai rata-rata pretest menunjukkan kemampuan awal berpikir kritis siswa di kedua kelas hampir sama, yaitu 56,77 pada kelas kontrol dan 60,37 pada kelas eksperimen. Setelah menerima perlakuan, nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat cukup

signifikan menjadi 85,73, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 66,30. Uji normalitas menunjukkan data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal, karena nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05.

Selain itu, uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data *posttest* kedua kelas sama, dengan nilai sig. 0,106 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-test*. Uji t menunjukkan ada perbedaan yang cukup besar antara kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi uji adalah 0,000 dan nilai t hitung (12,193) lebih besar daripada nilai t tabel (2,007). Rata-rata peningkatan skor mencapai 43,13 poin, yang menunjukkan bahwa model PBL benar-benar memberikan dampak besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, yang menyatakan bahwa model PBL memiliki pengaruh nyata terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Handayani et al., (2025) yang menyatakan bahwa model PBL efektif dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang kompleks dan nyata, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian oleh Riski & Santiani (2025) di mana pembelajaran berbasis masalah terbukti mampu mendorong kemampuan analitis, evaluatif, dan reflektif siswa. Selain itu, Kusuma & Wibowo (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan PBL menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hasil penelitian ini diperkuat oleh berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki dampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Wahdah et al., (2024) menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah menunjukkan peningkatan signifikan dalam indikator berpikir kritis seperti interpretasi, analisis, dan evaluasi.

Model PBL memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses eksplorasi, merumuskan masalah, dan mengembangkan solusi, yang semuanya merupakan bagian penting dari proses berpikir kritis. Penelitian lainnya oleh Meriska & Sudibyo, (2025) juga menegaskan bahwa PBL memfasilitasi pembelajaran yang bermakna karena siswa dihadapkan langsung pada situasi nyata yang menuntut mereka untuk berpikir secara mendalam dan reflektif. Dengan kata lain, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman dan kerja kolaboratif. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan PBL menunjukkan

peningkatan skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Mustajab & Sutarni (2024) menunjukkan bahwa implementasi PBL pada mata pelajaran IPA di tingkat SMA mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills), termasuk berpikir kritis, dibandingkan dengan model ceramah. PBL memberikan stimulasi kognitif yang lebih kuat karena siswa berperan aktif dalam mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan mengevaluasi alternatif jawaban masalah.

Studi oleh Muktar & Burhan, (2025) yang meneliti penggunaan model PBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga menunjukkan hasil serupa, yakni peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam aspek memahami isi bacaan, membuat simpulan, serta mengevaluasi struktur dan isi teks. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas PBL tidak hanya terbatas pada mata pelajaran eksakta, tetapi juga dapat diterapkan secara luas di bidang ilmu sosial dan bahasa. Dengan demikian, berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di berbagai tingkatan dan mata pelajaran. Temuan penelitian ini sesuai dan memperkuat bukti-bukti nyata bahwa PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat siswa menjadi pembelajar yang aktif dan mampu berpikir secara reflektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa metode *Problem Based Learning* memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Medan secara signifikan. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 12,193, yang lebih besar dari nilai t tabel yaitu 2,007, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa "metode *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa" dapat diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah.

DAFTAR RUJUKAN

Aprilianingrum, D., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dalam Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1006–1017.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.871>
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183–193.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Dilonia, A., Melki, R. A., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 07–24. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i2.232>
- Faiziyah, N., & Priyambodho, B. L. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Hots Ditinjau Dari Metakognisi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2823.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5918>
- Handayani, E. N., Sufa, F. F., & Mustofa, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya di Sekitar. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 137–146. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1396>
- Hardani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Kurniawan, S. D., Putra, A. P., & Maryuni, Y. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sma Negeri 5 Kota Serang. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 142–149.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v6i1.3517>
- Kusuma, P., & Wibowo, D. (2025). Pengaruh Model Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya dan Gerak. *Jurnal Pendidikan, Kimia, Fisika Dan Biologi*, 1(1). <https://doi.org/10.61132/jupenkifb.v1i1.167>
- Legi, G. S., Rengkuhan, M., & Warouw, Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Materi Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tondano. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(2), 98–112. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i2.452>
- Meriska, N., & Sudibyo, E. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 398–406.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4684>

- Mukhtar, L., & Burhan, L. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP di Daerah Terpencil. *CENDEKIA : Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.63982/77hts140>
- Mustajab, W., & Sutarni. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Kuasi Eksperimen Pada Materi Koperasi di Kelas X IPS di SMAN 30 Kabupaten Tangerang). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.58230/27454312.799>
- Pakpahan, G. M. Br., Aziz, T. A., & Ambarwati, L. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 317–332. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3862>
- Paramitha, A. P., Istiqomah, N., & Mastura, S. (2023). The influence of problem-based learning and discovery learning models on learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i1.52423>
- Riski, M., & Santiani. (2025). Mengasah Nalar Kritis Siswa Melalui Problem Based Learning: Sebuah Kajian Literatur Pendidikan. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 16(8). <https://doi.org/10.99534/nczsjn12>
- Saputra, E., Hatima, Y., Kasmawati, Parisu, C., & Ahmad. (2025). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Kritis dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1216>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Wahdah, N., Widiada, I. K., & Hasnawati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8820>
- Zuhri, B. A., & Sriyanto, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Murid. *STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(3), 232–238. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i3.6366>



Pengembangan Media Diorama Keragaman Budaya Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri 1 Gedong Kabupaten Kendal

Safira Amalia Putri^{1*}, Dewi Nilam Tyas²

firadifa9@students.unnes.ac.id^{1*}, dewinilamtyas@mail.unnes.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

Received: 24 07 2025. Revised: 13 11 2025. Accepted: 14 12 2025.

Abstract : This study aims to develop a diorama media "My Cultural Diversity" for science learning on cultural diversity and local wisdom, to test its feasibility and effectiveness for science learning on cultural diversity and local wisdom, in improving the learning outcomes of fourth grade students. This R&D research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) uses descriptive statistical analysis techniques on potential and problem data, expert opinions, teachers and students collected with interview sheets and questionnaires. The parametric inferential statistical analysis is used to test changes in student learning outcomes collected using pretest-posttest question instruments. The trial was conducted on a small scale (7 students) and a large scale (20 students). The results of the media validation are very suitable for use, reaching a score of 98% (material experts) and 93% (media experts). Based on the results of the paired sample t test, the t value = -16.606 with a p-value = 0.000. The significance value indicates a significant difference between learning outcomes before and after media use, supported by N-Gain values of 0.451 and 0.433, respectively (moderate category). Thus, the "My Cultural Diversity" diorama demonstrates effectiveness in student learning outcomes in the subject of cultural diversity in science.

Keywords : Diorama media, Cultural diversity, Learning outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama "Keragaman Budaya" untuk pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, menguji kelayakan dan efektivitasnya untuk pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ini menggunakan teknik analisis statistika deskriptif pada data potensi dan masalah, pendapat ahli, guru dan siswa yang dihimpun dengan lembar wawancara dan angket. Adapun analisis statistika inferensial parametrik digunakan untuk menguji perubahan hasil belajar siswa yang dihimpun menggunakan instrumen soal *pretest-post test*. Uji coba dilakukan pada skala kecil (7 siswa) dan besar (20 siswa). Hasil validasi media sangat layak digunakan, mencapai skor 98% (ahli materi) dan 93% (ahli media).

Berdasarkan hasil *paired sample t test* menunjukkan nilai $t = -16,606$ dengan $p\text{-value} = 0,000$. Nilai signifikansi artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, didukung oleh nilai N-Gain masing-masing 0,451 dan 0,433 (kategori sedang). Dengan demikian, media diorama “Keberagaman Budayaku” menunjukkan efektivitas terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman budaya IPAS.

Kata Kunci : Media diorama, Keragaman budaya, Hasil belajar.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan keberagaman budaya, mencakup beragam suku, adat istiadat, pakaian tradisional, rumah adat, makanan khas daerah, tarian, dan kesenian yang tersebar di seluruh Nusantara. Oleh karena itu, pengenalan dan pengajaran keberagaman sejak dini menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang toleran dan nasionalis. Hal ini didukung oleh Lubis et al. (2023), integrasi nilai multikultural ke dalam kurikulum sangat efektif dalam meningkatkan toleransi, penghargaan terhadap perbedaan budaya, dan kesadaran multikultural siswa di sekolah dasar. Mengintegrasikan keragaman budaya ke dalam kehidupan sehari-hari perlu didukung melalui pembelajaran yang dirancang untuk memahami perbedaan budaya dan tradisi. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran IPAS untuk membentuk karakter siswa yang kritis dan menghargai keberagaman melalui eksplorasi langsung (Wahyuningsih & Sumarmi, 2023). IPAS sendiri merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan konsep IPA dan IPS secara terpadu agar peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Pembelajaran ini menekankan pendekatan kontekstual melalui eksplorasi lingkungan sekitar dan pemanfaatan media visual untuk mendukung pemahaman terhadap keberagaman budaya (Sulastri & Mulyani, 2023).

Visualisasi pembelajaran melalui gambar, peta budaya, dan diorama dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih konkret dan memikat. Pembelajaran IPAS di sekolah masih dihadapkan pada hambatan, salah satunya adalah ketergantungan terhadap buku teks sebagai sumber utama. Hal ini membuat siswa kurang mampu mengeksplorasi dan memahami keberagaman budaya secara menyeluruh. Keterbatasan ini menjadi faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi berbasis budaya lokal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan representatif (Lestari & Wibowo, 2023). Hal ini menekankan urgensi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tingkat kesulitan materi. Media pembelajaran juga perlu dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar hasil belajar yang dicapai sesuai dengan kriteria ketuntasan (Ningsih, 2022). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kontekstual dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya, guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan dari wawancara di SD negeri 1 Gedong, diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, terbatas pada metode ceramah dan penggunaan buku teks, serta minim pemanfaatan media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, mengalami kebosanan, serta kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar IPAS. Namun demikian, SD Negeri 1 Gedong memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Sekolah telah dilengkapi dengan beberapa perangkat tablet yang dapat digunakan oleh peserta didik. Meskipun jumlahnya terbatas, keberadaan perangkat tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif yang menunjang keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Upaya untuk mengoptimalkan capaian belajar IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, adalah dengan mengembangkan media Diorama Keragaman Budayaku sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Dirancang dalam bentuk tiga dimensi untuk memvisualisasikan konsep keberagaman budaya Jawa Tengah agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Kebaruan dari pengembangan media ini terletak pada integrasi antara diorama fisik dengan buku panduan naratif yang saling melengkapi. Buku panduan tersebut berisi cerita atau penjelasan yang terstruktur dan terhubung langsung dengan elemen-elemen dalam diorama, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran dalam konteks nyata serta meningkatkan pemaknaan siswa terhadap materi. Selain itu, Diorama “Keberagaman Budayaku” tidak hanya menampilkan representasi umum keberagaman budaya, tetapi juga secara khusus memuat budaya ikonik dari berbagai daerah di Jawa Tengah, khususnya di Kabupaten Kendal, sehingga memperkuat relevansi materi dengan konteks lokal peserta didik. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menyajikan diorama budaya secara umum atau nasional, Diorama “Keberagaman Budayaku” secara khusus mengangkat kebudayaan yang ada di Kabupaten Kendal sebagai konteks pembelajaran. Pengintegrasian budaya lokal Kabupaten Kendal ke dalam media diorama memperkuat relevansi materi dengan pengalaman nyata peserta didik serta mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan temuan Ningtias et al. (2023), yang menunjukkan bahwa diorama merupakan media yang efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan dukungan data kualitatif pada tahap awal pengembangan. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara guru kelas, observasi aktivitas pembelajaran, angket respons siswa, serta lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Seluruh data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kelayakan dan respons terhadap media. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Diorama “Keberagaman Budayaku”, yaitu media pembelajaran tiga dimensi berbasis budaya lokal Jawa Tengah yang dilengkapi dengan buku panduan naratif. Yang menjadi variabel terikat pada studi ini yaitu hasil belajar IPAS pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, yang diukur menggunakan instrumen tes pilihan ganda.

Instrumen penelitian berupa 40 butir soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran IPAS kelas IV. Analisis kualitas butir dilakukan sebelum uji coba meliputi validitas (dengan kriteria Corrected Item-Total Correlation $\geq 0,30$), daya beda ($\geq 0,20$, tergolong cukup hingga sangat baik), dan tingkat kesukaran (dominan kategori sedang dan mudah), sesuai karakteristik siswa sekolah dasar (Arikunto, 2013). Hasil uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,653 dinyatakan cukup reliabel, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan. Analisis statistik inferensial parametrik digunakan dalam menganalisis efektivitas media, digunakan perangkat lunak SPSS. Tahapan awal melibatkan analisis uji normalitas untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, digunakan *uji paired sample t test* yang membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media. Uji N-Gain sebagai alat ukur seberapa besar peningkatan hasil belajar terjadi. Interpretasi data didasarkan pada kriteria signifikansi statistik ($\alpha = 0,05$) dan klasifikasi N-Gain menurut Hake dalam Astalini et al. (2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Diorama “Keragaman Budayaku” dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE, yang mencakup: 1) Analisis, mengkaji kebutuhan siswa, karakteristik, dan relevansi kurikulum IPAS; 2) *Design*, berfokus perancangan media 3D berbasis budaya lokal, penyusunan instrumen pembelajaran dan evaluasi; 3) *Development*, pengembangan produk dengan aplikasi digital serta validasi oleh ahli materi dan ahli media; 4) *Implementation*, yaitu uji coba skala kecil dan besar untuk menguji fungsionalitas dan efektivitas media; dan (5)

Evaluation, yaitu analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain.

Pengembangan Media Diorama “Keragaman Budayaku” mengikuti tiga tahap awal model ADDIE, yakni analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan mengkaji kebutuhan siswa, karakteristik, serta relevansi kurikulum IPAS dan capaian pembelajaran pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, diketahui bahwa siswa SD Negeri 1 Gedong memiliki minat tinggi terhadap media visual dan digital, namun pembelajaran di kelas masih konvensional dan kurang memanfaatkan media konkret. Potensi pendukung seperti ketersediaan tablet meskipun terbatas, memungkinkan pemanfaatan media berbasis digital secara terbimbing. Tahap pengembangan dilakukan melalui produksi media menggunakan *Assembler Edu Interactive Learning 3D*, *Blender*, dan *Canva* untuk menghasilkan media Diorama “Keragaman Budayaku” baik dalam bentuk digital maupun fisik yang interaktif dan menarik secara visual.



Gambar 1. Cuplikan Media Diorama “Keragaman Budayaku”

Pendekatan ini mengacu pada prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan keterpaduan aspek visual, fungsi, dan kemudahan penggunaan (Arsyad, 2020). Dalam studi Ridho dan Tyas (2022) membuktikan penerapan media berbasis visual interaktif seperti 3D secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Sabirin et al (2022), membuktikan bahwa media berbasis 3D untuk mata kuliah Geologi Dasar valid, praktis, serta efektif digunakan untuk mendukung pemahaman konsep secara visual. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media berbasis visual 3D dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media Diorama “Keragaman Budayaku” dilengkapi buku panduan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menggunakan diorama secara optimal. Buku panduan penggunaan Diorama “Keragaman Budayaku” memuat alur pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan diorama, serta narasi cerita atau penjelasan dan terhubung langsung dengan elemen-elemen dalam diorama. Temuan Wulandari dan

Rachmadyanti (2022) menunjukkan bahwa keberadaan buku panduan terstruktur signifikan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran oleh pengguna.

Penilaian kelayakan media Diorama “Keberagaman Budaya” melibatkan validasi ahli materi dan media, melalui angket skala Likert 4 poin tanpa opsi netral, sebagaimana disarankan oleh Kusmaryono et al (2022), untuk menghindari bias respons netral. Interpretasi hasil penilaian mengacu pada kriteria tingkat kelayakan dari Khotimah et al (2023).

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 21%	Tidak Layak

Perhitungan kelayakan dengan perhitungan: $NP = \frac{R}{SM} \times 100$ di mana NP adalah nilai persentase, R skor mentah, dan SM skor maksimum (Adeningsih et al., 2024). Validasi oleh ahli materi mencakup 16 butir pernyataan yang menilai aspek kelayakan isi, keterpaduan materi, serta kejelasan bahasa dan keterbacaan. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 98%, tergolong sangat layak. Catatan dari validator meliputi penyesuaian ilustrasi pada buku panduan agar menampilkan profil budaya lokal Jawa Tengah.

Tabel 2. Rekap Validasi Ahli Materi

No.	Indikator yang dinilai	Skor yang diperoleh	Jumlah Skor
1	Kelayakan isi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Jumlah skor	24
2	Pembelajaran dan keterpaduan materi	Jumlah skor	19
3	Penggunaan bahasa, Keterbacaan dan kejelasan informasi	Jumlah skor	12
	Presentase Total		98%

Sementara itu, validasi oleh ahli media menilai empat aspek utama, yaitu kualitas isi, desain visual, tampilan media, serta kesesuaian fungsi. Media memperoleh skor kelayakan sebesar 93%, juga tergolong sangat layak. Adapun saran perbaikan yaitu penyempurnaan tampilan ilustrasi pada diorama agar lebih representatif secara visual.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator yang dinilai	Skor yang diperoleh	Jumlah Skor
1	Kualitas isi media dengan tujuan pembelajaran	Jumlah skor	12
2	Desain media	Jumlah skor	19
3	Tampilan media	Jumlah skor	15
4	Kesesuaian fungsi dan efektivitas media	Jumlah skor	14

Presentase Total	93%
------------------	-----

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli, media Diorama “Keragaman Budaya” dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba, media terlebih dahulu direvisi sesuai dengan masukan dari kedua ahli, seperti penyempurnaan ilustrasi visual agar lebih representatif dan penyesuaian pada tampilan buku panduan. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan siap untuk diujicobakan pada skala kecil dan besar guna menguji efektivitas penggunaannya guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar.

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji efektivitas media Diorama “Keberagaman Budaya” dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Untuk menguji hipotesis, menerapkan uji t berpasangan dari dua kelompok uji coba, dengan tujuan mengevaluasi perbedaan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan media Diorama “Keragaman Budaya”. Tahap implementasi dalam model ADDIE dilaksanakan dengan dua kelompok uji (kecil dan besar) untuk menilai fungsionalitas media serta efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Pelaksanaan Uji skala kecil 7 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gedong. Hasil pretest diperoleh rata-rata 70,86, adapun hasil posttest naik mencapai 84,00. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati fungsionalitas media dan keterpahaman instrumen evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, media dapat digunakan dengan baik oleh siswa, dan tidak diperlukan revisi pada tampilan maupun isi setelah uji coba ini.

Setelah uji coba skala kecil, media Diorama “Keragaman Budaya” diterapkan dalam uji coba skala besar pada 20 siswa di sekolah yang sama. Rata-rata nilai pretest sebesar 70,70 meningkat menjadi 83,40 pada posttest. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten dan positif pada kedua tahap uji coba. Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendampingan. Siswa tampak antusias, mampu menggunakan media dengan dampingan serta bantuan buku panduan yang tersedia. Selama uji coba skala besar, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, tapi tidak merata untuk semua siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Mereka tampak aktif berdiskusi, membaca buku panduan diorama keragaman budaya, serta mengeksplorasi tampilan 3D pada tablet yang disediakan. Sesi pembelajaran difasilitasi oleh peneliti langsung sehingga mempengaruhi gaya belajar dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi dalam model ADDIE pada penelitian ini dilakukan bersamaan dengan tahap implementasi, yaitu melalui *pretest* dan *posttest* yang hasilnya selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar. Evaluasi dilakukan melalui uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain, guna menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah

menggunakan media Diorama “Keberagaman Budayaku”. Sebelum dilakukan uji efektivitas, Shapiro-Wilk digunakan metode uji normalitas dengan karakteristik data responden < 50 . Hasil menunjukkan seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, yaitu pretest dan posttest skala kecil (0,107; 0,139) serta skala besar (0,279; 0,156), sehingga data berdistribusi normal (Ghozali, 2016).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Uji Skala Kecil dan Besar

	Skala	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PreTest</i>	Kecil	.326	7	.024	.844	7	.107
	Besar	.145	20	.200*	.944	20	.279
<i>PostTest</i>	Kecil	.235	7	.200*	.856	7	.139
	Besar	.192	20	.052	.930	20	.156

Uji efektivitas media dilakukan dengan paired-sample t-test. Uji-t guna mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttes penggunaan media Diorama “Keragaman Budayaku”.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Paired Sample (Pretest dan Posttest)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre Test</i>	70.7407	27	2.89020	.55622
	<i>Post Test</i>	83.5556	27	5.00256	.96274

Tabel 6. Korelasi Pasangan Sampel (Paired Samples Correlation)

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>Pre Test & Post Test</i>	27	.598	.001

Tabel 7. Analisis *Paired Samples t-Test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	<i>PreTest -</i>	-	4.00996	.77172	-	-	-	26	.000
	<i>PostTest</i>	12.81481			14.40110	11.22853	16.606		

Berdasarkan hasil analisis data, selisih rata-rata (mean difference) sebesar -12,81 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang bermakna. Nilai korelasi sebesar 0,598 dengan signifikansi $p = 0,001$, yang menunjukkan hubungan sedang dan signifikan. Diperoleh nilai $t = -16,606$ dengan $p\text{-value} = 0,000$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media Diorama “Keragaman Budayaku”. Temuan ini sejalan sebagaimana diungkapkan oleh Sugiyono (2019), uji t teknik statistik untuk

mengetahui efektivitas perlakuan terhadap suatu kelompok berdasarkan hasil pengukuran dua waktu yang berbeda. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan media, sehingga media Diorama dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Arikunto, 2013).

Rata-rata hasil *pretest* pada skala kecil sebesar 70,86 dan meningkat menjadi 84,00 pada *posttest*; sementara pada skala besar meningkat dari 70,70 menjadi 83,40. Untuk memperjelas perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Diorama “Keberagaman Budaya”, juga dilakukan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor rata-rata, dari 70,86 meningkat 84,00 pada uji coba skala kecil, dan dari 70,70 menjadi 83,40 pada tahap uji coba skala besar. Diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,451 dan 0,433. Berdasarkan klasifikasi Hake (1999) dalam Astalini et al. (2021), kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Meskipun berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan adanya efektivitas media dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Namun, efektivitas yang belum mencapai kategori tinggi kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor implementasi, di antaranya: (1) keterlibatan guru kelas yang belum maksimal selama proses pembelajaran karena media masih difasilitasi langsung oleh peneliti, dan (2) keterlibatan siswa yang bervariasi, di mana tidak semua peserta menunjukkan partisipasi aktif. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan adaptasi siswa terhadap gaya penyampaian serta penggunaan media baru, yang mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Ramdhani (2022) sebagaimana dikutip dalam Juhana dan Ruminda (2023), yang menyatakan bahwa media visual konkret seperti diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui penyajian yang kontekstual dan menarik, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kondisi implementasi, keterlibatan guru, dan keterlibatan aktif dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Tabel 8. Tabel Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Tabel 9. Tabel N-Gain Kategori Persentase

Nilai N-Gain (%)	Kategori
$N\text{-Gain} > 75$	Sangat Efektif
$55 < N\text{-Gain} \leq 75$	Efektif
$40 < N\text{-Gain} \leq 55$	Cukup Efektif
$N\text{-Gain} < 40$	Kurang Efektif

Untuk mendukung pemaknaan hasil tersebut dilakukan juga pengumpulan data angket respon pengguna, baik dari guru sebagai praktisi maupun siswa sebagai pengguna langsung media. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan respons sangat positif dengan persentase 90% (kategori "sangat baik"), sementara respon siswa mencapai 92% (kategori "sangat baik"). Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara isi dan visual menurut ahli, tetapi juga diterima secara positif oleh pengguna lapangan. Dukungan dari guru dan siswa ini memperkuat bahwa media Diorama memiliki daya tarik, kemudahan penggunaan, serta relevansi kontekstual terhadap materi IPAS. Dalam konteks pengujian hipotesis, hasil analisis statistik yang menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$) mendukung diterimanya hipotesis alternatif (H_a) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Diorama. Temuan ini mengindikasikan secara statistik, media diorama berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya. Meski demikian, nilai N-Gain dalam klasifikasi sedang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut masih memiliki ruang untuk ditingkatkan, terutama melalui optimalisasi implementasi media dalam konteks pembelajaran yang lebih alami, yakni ketika difasilitasi oleh guru kelas yang telah terbiasa berinteraksi dengan karakteristik siswanya.

Secara teori, pembelajaran dengan media visual konkret seperti diorama mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata siswa, khususnya dalam topik keberagaman budaya dan kearifan lokal. Menurut teori pembelajaran kontekstual dan konkret, representasi visual membantu siswa memproses informasi secara lebih menyeluruh dan menarik. Hal ini didukung oleh studi Astalini et al (2021) yang menekankan pentingnya konteks lokal dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman. Selain itu, Ramdhani (2022) dalam Juhana & Ruminda (2023) menyatakan bahwa media konkret seperti diorama efektif dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara langsung dan kontekstual. Dengan demikian, meskipun efektivitas media berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media Diorama "Keragaman Budayaku" berfungsi secara signifikan dalam mendukung pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal. Ke depannya, integrasi penuh antara media, guru, dan siswa perlu diperkuat agar proses belajar tidak hanya interaktif secara teknis, tetapi juga holistik secara pedagogis. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Oktaviani et al. (2025) dalam Jurnal Simki Pedagogia yang menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur diorama pada pembelajaran IPAS SD mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang kontekstual dan bermakna.

SIMPULAN

Media berbentuk diorama tiga dimensi ini memvisualisasikan budaya dan kearifan lokal Kendal Jawa Tengah, seperti rumah adat, senjata tradisional, seni pertunjukan, dan alat musik, sebagai solusi atas kesulitan siswa dalam memahami konsep keberagaman secara abstrak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak, dengan skor 98% dari ahli materi dan 93% dari ahli media, sedangkan respon guru sebagai praktisi mencapai 90% dan respon siswa sebagai pengguna sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan skor *pretest* ke *posttest* pada uji coba skala kecil dan besar, dengan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,451 dan 0,433 termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Dengan demikian, media Diorama “Keberagaman Budayaku” dinyatakan layak dan efektif untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV dalam mendukung pemahaman materi keberagaman budaya berbasis kearifan lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Adeningsih, S. A., Ntobuo, N. E., Umar, M. K., Mursalin, M., Buhungo, T. J., & Abdjul, T. (2024). Development of e-modules based on local wisdom to improve Junior High School student learning outcomes in science learning. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 10(1), 118–126. <https://doi.org/10.31764/orbita.v10i1.20684>
- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 528-533. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., Darmaji, D., & Anggraini, L. (2021). Comparison of Perception and Implementation of Mathematical Physics for Matrices. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 7(1), 35–44. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v7i1.9509>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Juhana, J., & Ruminda, R. (2023). The Effects of Self-Directed Learning Strategy on Students' Reading Comprehension Skills. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 8(1), 33-43. <http://dx.doi.org/10.30998/scope.v8i1.18700>
- Kusmaryono, I., Wijayanti, D., & Maharani, H. R. (2022). Number of response options, reliability, validity, and potential bias in the use of the Likert scale: Education and social science research—a literature review. *International Journal of Educational Management*, 8(4), 625–637. https://pdf.ijem.com/IJEM_8_4_625.pdf
- Lestari, A. R., & Wibowo, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–53.
- Lubis, N. K., Amarullah, K., & Yunita, S. (2023). Analisis pemahaman nilai multikultural melalui makanan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III SD. *Jurnal Sekolah*, 7(3). <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45668>
- Ningsih, S. D. (2022). Media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 87–95.
- Ningtias, S. C., Tarno, T., & Suardin, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 88-95. <https://doi.org/10.35326/penuhasa.v1i1.3834>
- Oktaviani, S. N., Faradita, M. N., & Martati, B. (2025). Pengembangan media miniatur diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 232–241. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1024>
- Ridho, F. M., & Tyas, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran hologram 3D berbasis Android pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Wonosari 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14534>
- Sabirin, F., Mustofa, M., & Sulistiyarini, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran 3D untuk mata kuliah geologi dasar. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 11(1), 57–70. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i1.3607>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulastri, S., & Mulyani, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(1), 12–22.
- Wahyuningsih, E., & Sumarmi. (2023). Penguatan karakter dan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di SD. *ELEMENTARY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–54.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125-147. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i2.112>
- Wulandari, D., & Rachmadyanti, E. (2022). The role of user guidance in improving the usability of educational media. *Journal of Educational Media Development*, 3(1), 45–53.



Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul TGT untuk Pembelajaran Relasi dan Karakter Kerja Sama Siswa

Dian Kurniasih^{1*}, Paridjo², Munadi³

kurniasihdian2408@gmail.com^{1*}, muhparidjo@gmail.com², munadi76@gmail.com³

¹Program Studi Magister Pedagogi

²Program Studi Pendidikan Matematika

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 27 07 2025. Revised: 12 10 2025. Accepted: 15 12 2025.

Abstract : This study was conducted to identify the factors needed to design a Teams Games Tournament model-based teaching module focused on Relationship learning, with the hope of improving student learning outcomes and cooperative character. The study was conducted at SMP Negeri 5 Randudongkal during the 2024/2025 academic year. The research subjects included all 159 eighth-grade students, consisting of five classes: VIII A, B, C, and D with 32 students each, and VIII E with 31 students. Sampling was carried out using simple random sampling and resulted in two classes as respondents, namely VIII D as the control group and VIII E as the treatment group. The study method used was the first stage development of a qualitative descriptive approach. Data collection techniques included direct observation, distributing questionnaires to students, and interviews with teachers. The data obtained were analyzed using a qualitative descriptive approach and simple statistics. The results of the analysis showed that students needed teaching materials that were interesting, participatory, and supported group interactions. Teachers also expressed the need for modules that were structured, relevant to the context of students' lives, and able to foster positive character values. Based on these findings, the development of a module with a Teams Games Tournament approach is considered very necessary to support the quality of learning.

Keywords : Learning needs, Teaching module, Collaborative character.

Abstrak : Studi ini dilakukan guna mengidentifikasi faktor yang diperlukan merancang modul ajar berbasis model *Teams Games Tournament* yang difokuskan pada pembelajaran Relasi, dengan harapan dapat meningkatkan capaian belajar serta karakter kerja sama peserta didik. Kegiatan studi dilakukan di SMP Negeri 5 Randudongkal selama tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 159 orang, terdiri dari lima kelas: VIII A, B, C, dan D masing-masing 32 siswa, serta VIII E dengan 31 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana dan menghasilkan dua kelas sebagai responden, yaitu VIII D sebagai kelompok kontrol dan VIII E sebagai kelompok perlakuan. Metode studi digunakan adalah pengembangan tahap pertama pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, penyebaran

angket kepada siswa, serta wawancara dengan guru. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif secara kualitatif dan statistik sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang bersifat menarik, partisipatif, serta mendukung interaksi kelompok. Guru juga mengungkapkan perlunya modul yang terstruktur, relevan dengan konteks kehidupan siswa, dan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter positif. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan modul dengan pendekatan *Teams Games Tournament* dinilai sangat dibutuhkan untuk menunjang kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Kebutuhan belajar, Modul pembelajaran, Karakter kerja sama.

PENDAHULUAN

Tuntutan perkembangan teknologi tidak hanya menekankan pada kompetensi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter sosial yang kuat sebagai bekal menghadapi dinamika kehidupan. Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan di lingkungan sekolah adalah kemampuan bekerja sama. Sayangnya, dalam kenyataan pembelajaran di kelas, karakter kerja sama belum tumbuh secara optimal. Pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru menyebabkan terbatasnya ruang bagi siswa untuk aktif terlibat dan mengembangkan keterampilan sosial serta kolaboratif. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi Pendekatan pembelajaran yang fokus pada partisipasi aktif peserta didik. Sebuah model pembelajaran terbukti memperkuat kemampuan interaksi sosial siswa serta keterlibatan siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT model pembelajaran kerja sama memadukan kerja kelompok, permainan edukatif, dan nuansa kompetisi yang sehat. Hasil-hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mendorong motivasi belajar, mempererat interaksi sosial, dan karakter positif siswa (Slavin, 2021) dan (Hasryani & Ariani, 2024). Namun demikian, ketersediaan modul ajar yang secara khusus mendukung implementasi model TGT di jenjang SMP masih terbatas.

Modul ajar memiliki fungsi strategis dalam menyusun struktur materi, kegiatan pembelajaran, hingga penilaian yang selaras dengan karakter yang hendak dibentuk. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian awal berupa analisis kebutuhan untuk merancang modul ajar berbasis TGT yang sesuai dengan konteks peserta didik SMP, khususnya dalam penguatan karakter kerja sama. Penelitian ini menggunakan kerangka analisis kebutuhan berdasarkan teori Dick & Carey (2015) serta desain instruksional ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Cara ini peneliti memetakan kondisi nyata, potensi, dan hambatan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kajian ini didasarkan pada prinsip pendidikan karakter, yang menurut Lickona (2019),

menekankan pentingnya internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Adapun kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada kombinasi antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pengembangan modul ajar kontekstual yang secara eksplisit menanamkan nilai karakter kerja sama. Sebelumnya, kajian tentang TGT umumnya masih terbatas pada evaluasi efektivitas metode di lapangan, tanpa memperhatikan aspek penyusunan modul yang sistematis sebagai perangkat pembelajaran (Kareri Hara et al., 2025). Penelitian ini menekankan analisis kebutuhan menyeluruh sebagai dasar perancangan modul ajar, guna menciptakan pengalaman belajar kolaboratif yang terstruktur dan secara eksplisit menanamkan nilai kerja sama. Dengan demikian, pendekatan dan tujuan pengembangan ini menawarkan perspektif baru dalam desain pembelajaran berbasis karakter di era pendidikan saat ini (Wulandari, 2021). Stadi ini melakukan analisis kebutuhan dalam membangun modul ajar berbasis model TGT yang dirancang untuk menumbuhkan karakter kerja sama serta kemampuan yang diperoleh siswa SMP mendorong peningkatan. Hasil stadi dapat menjadi sumbangan pemikiran penting dalam pengembangan praktik pembelajaran berbasis karakter, serta memperkaya literatur pendidikan mengenai pengembangan bahan ajar kolaboratif yang relevan dengan tantangan implementasi kurikulum masa kini.

METODE PENELITIAN

Metode stadi ini pake *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang melibatkan lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya untuk memberikan proses yang terstruktur namun tetap fleksibel ketika merencanakan dan mengembangkan perangkat pembelajaran kesesuaian kebutuhan siswa serta tuntutan pendidikan abad ke-21 (Branch, 2009). Fokus utamanya adalah untuk menghasilkan modul ajar berbasis karakter kerja sama yang relevan, dengan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi, guna mendukung penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ketika proses belajar matematika di tingkat SMP. Studi dilakukan di SMPN di Kab. Pemalang yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Subjek penelitian meliputi guru mapel matematika dan siswa pada kelas VII, dengan penentuan sampel secara purposive sampling, berdasarkan kesiapan guru dan sekolah dalam mengikuti seluruh tahapan pengembangan dan pengujian modul.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian dijelaskan sebagai berikut: Tahap Analisis, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui angket dan wawancara untuk menggali harapan siswa, guru, serta bentuk nilai kerja sama yang akan dikembangkan. Tahap Perancangan, dilakukan dengan menyusun modul ajar berbasis kontekstual yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter kerja sama serta sintaks pembelajaran TGT. Tahap Pengembangan, mencakup validasi ahli dari dosen bidang pendidikan matematika dan guru praktisi, disertai revisi modul berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap Implementasi, yakni uji coba terbatas di dua kelas (eksperimen dan kontrol) untuk mengukur efektivitas penggunaan modul. Tahap Evaluasi, dilakukan guna mengetahui sejauh mana kepraktisan dan efektivitas modul dalam meningkatkan pemahaman konsep, membentuk karakter kerja sama, dan meningkatkan kemampuan yang diperoleh siswa.

Teknik Pengumpulan Data: Angket, dipergunakan menggali kebutuhan awal serta mendapatkan tanggapan siswa terhadap kualitas modul. Wawancara semi-terstruktur, dilakukan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data mendalam terkait implementasi modul. Lembar observasi, digunakan untuk mencatat perilaku kerja sama siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Mengetahui penguasaan siswa terhadap konsep relasi merupakan Tes kemampuan yang diperoleh. Proses analisis data melibatkan pengolahan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara serta pengamatan lapangan, pake model Miles dan Huberman (2014), yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif persentase dan tahap berikutnya melibatkan penerapan uji-t dilakukan untuk mengetahui hasil perubahan yang meningkat secara statistik. kemampuan yang didapat pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Semu

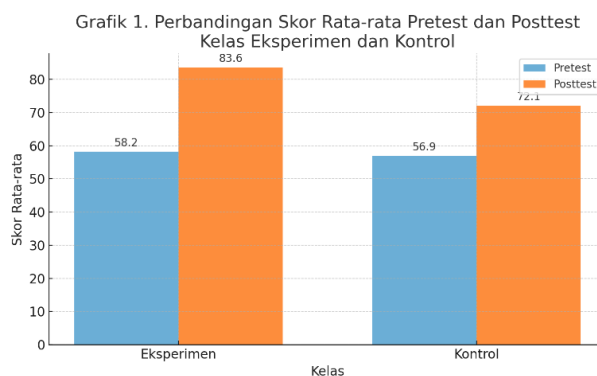
Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (E)	O ₁	X ₁	O ₃
Kontrol (K)	O ₂	X ₂	O ₄

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan stadi ini mengembangkan modul ajar kontekstual berbasis karakter kerja sama untuk mendukung implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk pembelajaran matematika. Proses pengembangan mealui tahapan model ADDIE menghasilkan perangkat ajar yang telah divalidasi, diuji coba, dan dievaluasi baik dari aspek kepraktisan maupun efektivitasnya. Berikut uraian hasil dan pembahasan penelitian berdasarkan tahap implementasi dan analisis data. Validasi dan kelayakan modul ajar, hasil validasi oleh ahli pendidikan

matematika dan praktisi guru menunjukkan bahwa modul tergolong dalam kategori sangat valid, baik dari segi isi materi, keterpaduan pendekatan kontekstual dan nilai kerja sama, maupun dari aspek kebahasaan serta tampilan. Kelayakan modul didasarkan pada skor rata-rata penilaian validator yang mencapai $>85\%$, mengindikasikan bahwa modul dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dan temuan (Syukri, 2019), bahwa modul ajar yang dikembangkan berbasis karakter dan pendekatan kontekstual meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membentuk nilai karakter positif.

Respons guru dan siswa terhadap modul, hasil angket dan wawancara memperlihatkan guru dan siswa merespons modul dengan antusias. Guru menyatakan modul membantu pelaksanaan pembelajaran kolaboratif berbasis TGT secara terstruktur. Siswa merasa terbantu dengan aktivitas kontekstual yang menstimulasi kerja kelompok dan memperkuat pemahaman materi. Nilai kerja sama juga meningkat, seperti tercermin dari peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi dan permainan edukatif. Penelitian sejenis oleh (Yuniarti et al., 2022) menyebutkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis nilai dan aktivitas kolaboratif partisipasi belajar siswa secara signifikan naik drastis, khususnya dimata pelajaran eksakta yang cenderung abstrak. Hal ini memperkuat bahwa pendekatan ini relevan diterapkan dalam kurikulum merdeka.



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Implementasi dan dampaknya terhadap kemampuan yang diperoleh siswa, tahap implementasi modul ajar berbasis karakter kerja sama dilakukan melalui uji coba terbatas di dua kelas pada jenjang SMP, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Modul dirancang mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berorientasi pada pendekatan kontekstual dan penguatan nilai kolaboratif. Setelah pembelajaran berlangsung, dilakukan pengukuran kemampuan siswa pada tahap awal dan akhir melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat skor kemampuan diperoleh lebih tinggi pada kelas pakai modul (kelas eksperimen) dibandingkan

kelas, tidak menggunakan modul (kelas kontrol) ada kenaikan yang sangat pesat. Meningkatnya skor yang terlihat lebih cepat di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol setelah penggunaan modul pembelajaran berbasis TGT.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol Setelah Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis TGT

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
Eksperimen	58,2	83,6	+25,4
Kontrol	56,9	72,1	+15,2

Analisis menggunakan uji-t memperlihatkan perbedaan pesat antara kemampuan yang diperoleh siswa pada kedua kelas (nilai $p < 0,05$). Mengindikasikan bahwa penggunaan modul ajar kontekstual berbasis karakter kerja sama memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya pada materi relasi matematika. Hasil ini mendukung temuan (Purnomo & Widodo, 2022) yang menekankan pentingnya integrasi nilai karakter dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa di abad ke-21. Analisis GAP dan kebaruan temuan, Penelitian ini memperlihatkan gap dari studi-studi sebelumnya yang hanya berfokus pada penerapan metode pembelajaran, tanpa mengembangkan perangkat ajar secara sistematis berdasarkan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Kebaruan dari studi ini terletak pada pengintegrasian nilai karakter ke dalam modul ajar berbasis pendekatan TGT, yang dirancang melalui pendekatan ADDIE dan berbasis analisis kebutuhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk berupa modul, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual dalam mendesain pembelajaran matematika yang selaras dengan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dan pembelajaran abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2022).

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan modul ajar dengan pendekatan kontekstual serta mengintegrasikan nilai karakter kerja sama, guna mendukung penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ketika pembelajaran matematika di tingkat SMP. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Sesuai uji validitas dari beberapa ahli, modul yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan. Implementasi terbatas pada dua kelas menunjukkan bahwa siswa pengguna modul mengalami pemahaman konsep relasi yang lebih meningkat secara signifikan dari pada siswa yang tidak menggunakan modul tersebut pada kelas kontrol. Selain itu, peningkatan sikap kerja sama juga terlihat dari

aktivitas pembelajaran, berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam desain perangkat ajar yang tidak hanya fokus pada capaian akademik, serta mendukung pembentukan karakter positif. Modul ini potensial diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan profil pelajar Pancasila, sehingga dapat menjadi referensi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran holistik serta relevan dengan tuntutan abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Boston: Pearson. Retrieved from https://archive.org/details/systematicdesign0000dick_n8f0
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan yang diperoleh Siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16–20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Kareri Hara, E., Tamu Ina, A., & Louise Makatita, A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tgt Berbantuan Media Flip Chart Dan Lks Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan yang diperoleh Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri 4 Mauliru. *Jurnal Biogenerasi*, 10(1), 783–789. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.5298>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. <https://guru.kemdikbud.go.id>
- Lickona, T. (2019). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books. Retrieved from <https://archive.org/details/educatingforchar0000lick>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Purnomo, S., & Widodo, H. (2022). Model Pengembangan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Perilaku Positif. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i2.47160>
- Putri, F. N., & Fadhilah, N. (2022). Pengembangan Modul Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan yang diperoleh dan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 123-134. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpm>

- Slavin, R. E. (2021). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Syukri, M. (2019). Pendidikan Berbasis Karakter Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1531997&val=2335&title=PENDIDIKAN%2520BERBASIS%2520KARAKTER%2520MELALUI%2520>
- Taufik, M., Sari, Y. P., & Rohman, F. (2021). Pengembangan Modul Ajar Matematika Berbasis Karakter. *Journal of Mathematics Education Research*, 5(1), 45-56. <https://journal.unesa.ac.id>
- Wulandari, R. (2021). Characteristics and Learning Models of the 21st Century. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(3), 8. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i3.49958>
- Widodo, S. A., & Rachmadyanti, P. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–56.
- Widodo, A., & Rachmadyanti, P. (2021). Desain Instruksional Abad 21: Integrasi Karakter dan Kebutuhan Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 75–89. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Yuniarti, S., Kemiliani, F. C., & Ananda, D. A. (2022). Hasil Belajar Matematika Siswa Antara Yang Mengikuti Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual. *Kompetensi*, 15(2), <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i2.103>
- Yuniarti, D., & Widodo, S. (2022). Pembelajaran Berbasis Karakter Kerja Sama dalam Model TGT. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 33–42. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI>



Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Penerapan Manajemen Strategi di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan

Tria Ratnasari^{1*}, Asnalia Rokhmah²

triaratnasari12@gmail.com^{1*}, asnaliarokhmah@gmail.com²

¹Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

²Program Studi Teknik Sipil Infrastruktur Perkotaan

¹STAI Ki Ageng Pekalongan

²Politeknik Negeri Nunukan

Received: 27 08 2025. Revised: 20 11 2025. Accepted: 25 12 2025.

Abstract : This study examines the role of leadership in the implementation of strategic management at SMK Gondang and identifies the leadership styles employed by the school principal in this process. A qualitative research design with a case study approach was adopted. Data were collected through in-depth interviews with school leaders, teachers, and administrative staff, as well as through direct observation of leadership practices and strategic management implementation at SMK Gondang. Data analysis followed the Miles and Huberman interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the principal's leadership plays a crucial role in decision-making and problem-solving related to strategic management implementation. Leadership is a key determinant in shaping the direction and ensuring the successful implementation of strategic management in vocational high schools. Furthermore, the principal at SMK Gondang demonstrates participative, transactional, and adaptive leadership styles, applying different approaches according to situational demands.

Keywords : Leadership, Principal, Strategic Management.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kepemimpinan dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang serta mengetahui gaya kepemimpinan yang diterapkan oleh kepala sekolah dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan pimpinan sekolah, guru, dan staf administrasi, serta observasi langsung terhadap praktik kepemimpinan dan manajemen strategik yang dilakukan di SMK Gondang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data model Miles Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran kepemimpinan kepala sekolah dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang sangat penting dalam pengambilan keputusan atau penyelesaian masalah. Kepemimpinan memiliki peranan yang signifikan dalam menentukan arah serta kesuksesan implementasi manajemen strategik di sekolah menengah kejuruan. Selanjutnya, kepemimpinan kepala sekolah di SMK Gondang bersifat partisipatif, transaksional, dan juga adaptif. Kepala

sekolah menggunakan berbagai macam gaya kepemimpinan disesuaikan dengan kondisi.

Kata Kunci : Kepemimpinan, Kepala Sekolah, Manajemen Strategik.

PENDAHULUAN

Manajemen strategik merupakan proses penting dalam dunia pendidikan yang berfungsi untuk mengarahkan, mengkoordinasikan, dan mengoptimalkan seluruh sumber daya sekolah untuk mencapai tujuan jangka panjang (Khairunnisa, 2025). Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), manajemen strategik tidak hanya berperan dalam meningkatkan kualitas akademik, tetapi juga dalam mempersiapkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja yang dinamis dan kompetitif. Kepemimpinan kepala sekolah sebagai aktor utama memegang peranan sentral dalam mengimplementasikan manajemen strategik secara efektif dan berkelanjutan. (Hasibuan, 2019). Hal ini juga ditegaskan oleh (Suryadi, et al., 2018) bahwa kelangsungan hidup jangka panjang lembaga pendidikan bergantung pada kemampuan kepala sekolah untuk menyesuaikan visi sekolah dengan dinamika kebijakan pendidikan nasional.

Pentingnya peran kepala sekolah dalam menetapkan tujuan, mengembangkan rencana, dan mendorong keterlibatan seluruh personel sekolah untuk mencapai perubahan yang konstruktif menjadi dasar latar belakang penelitian ini (Istanto, 2025). Karena kurangnya komitmen dan koordinasi kepemimpinan, banyak sekolah mengalami kebuntuan dalam implementasi strategi (Sagala, 2013). Untuk mengatasi kesulitan manajerial dalam lingkungan pendidikan, khususnya di SMK Gondang, sangat penting untuk memahami fungsi kepemimpinan dalam manajemen strategis. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan, tujuannya adalah untuk menggambarkan secara sistematis bagaimana kepala SMK Gondang mengarahkan, menggerakkan, dan mengevaluasi implementasi manajemen strategik di sekolahnya. Dengan pemahaman tersebut, diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi peningkatan mutu tata kelola sekolah dan menjadi referensi bagi pengambilan kebijakan strategis di lembaga pendidikan serupa.

Penelitian ini juga relevan mengingat pentingnya pencapaian indikator-indikator kinerja pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam era otonomi pendidikan (Mulyasa, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Aritong menunjukkan bahwa dalam konteks sekolah kejuruan, keberhasilan manajemen strategik sangat dipengaruhi oleh efektivitas komunikasi visi yang dilakukan oleh kepala sekolah. Komunikasi ini harus mampu menyesuaikan visi institusi dengan kebutuhan dunia industri yang terus berubah (Aritonang, 2020). Penelitian

sebelumnya yang dilakukan oleh Rochimat (2024) berjudul “Implementasi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Peningkatan Kualitas Pendidik Berdasarkan Manajemen Strategik,” menunjukkan bahwa kepala sekolah memiliki peran penting dalam penerapan manajemen strategik untuk meningkatkan kualitas pendidik dan pengambilan keputusan strategik sekolah. Selain itu, strategi kepemimpinan kepala sekolah yang transformasional dan strategik terbukti memengaruhi kualitas pendidikan di sekolah menengah kejuruan. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Pendi (2024), yang berjudul “Strategi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membentuk Komitmen dan Loyalitas Guru di SMK ISP Karawang,” juga menekankan gaya dan strategi kepemimpinan yang memengaruhi komitmen guru di SMK.

Berbeda dari kedua penelitian sebelumnya, penelitian ini menyoroti sinergi antara kepemimpinan dan implementasi strategi di institusi pendidikan yang spesifik, yaitu SMK Gondang, meskipun berfokus pada penerapan manajemen strategis atau model kepemimpinan secara umum. Diharapkan bahwa metode ini akan meningkatkan penelitian tentang praktik manajemen strategis yang berorientasi kontekstual dan kepemimpinan pendidikan. Manajemen strategik sangatlah penting, tujuannya adalah agar sekolah dapat mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dihadapi, sehingga dapat menyusun strategi yang relevan untuk menghadapi peluang dan tantangan tersebut (Novianto, 2019). Kepemimpinan yang responsif dan visioner menjadi penting ditengah perkembangan teknologi yang semakin cepat. Kepemimpinan dalam lingkup pendidikan bukan hanya sekedar berperan sebagai administrator, tetapi juga harus mampu membangun visi misi lembaga, memberikan inspirasi, dan menciptakan interaksi sosial yang baik antarwarga sekolah (Istanto, 2025).

Kepala sekolah sebagai pemimpin, mempunyai peran yang sangat penting yaitu memberikan arahan demi terjadinya perubahan yang mendorong pada inovasi dan penciptaan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif (Northouse, 2021). Dengan demikian, penting untuk mengkaji lebih mendalam terkait pemahaman dan penerapan strategi-strategi yang telah dilakukan kepala sekolah dalam lembaga pendidikan yang dipimpinnya. Inisiatif Sekolah Penggerak dan SMK Pusat Keunggulan menunjukkan bagaimana kebijakan pendidikan nasional menempatkan prioritas pada peningkatan kemampuan administrator sekolah untuk menerapkan manajemen strategis. Di bawah program-program ini, kepala sekolah ditugaskan untuk memelopori perubahan di dalam sekolah. Oleh karena itu, untuk mengimplementasikan program-program pembelajaran, kepala sekolah harus memiliki kompetensi manajerial, kepemimpinan, dan kewirausahaan yang kuat (Muhammad Pendi, 2024).

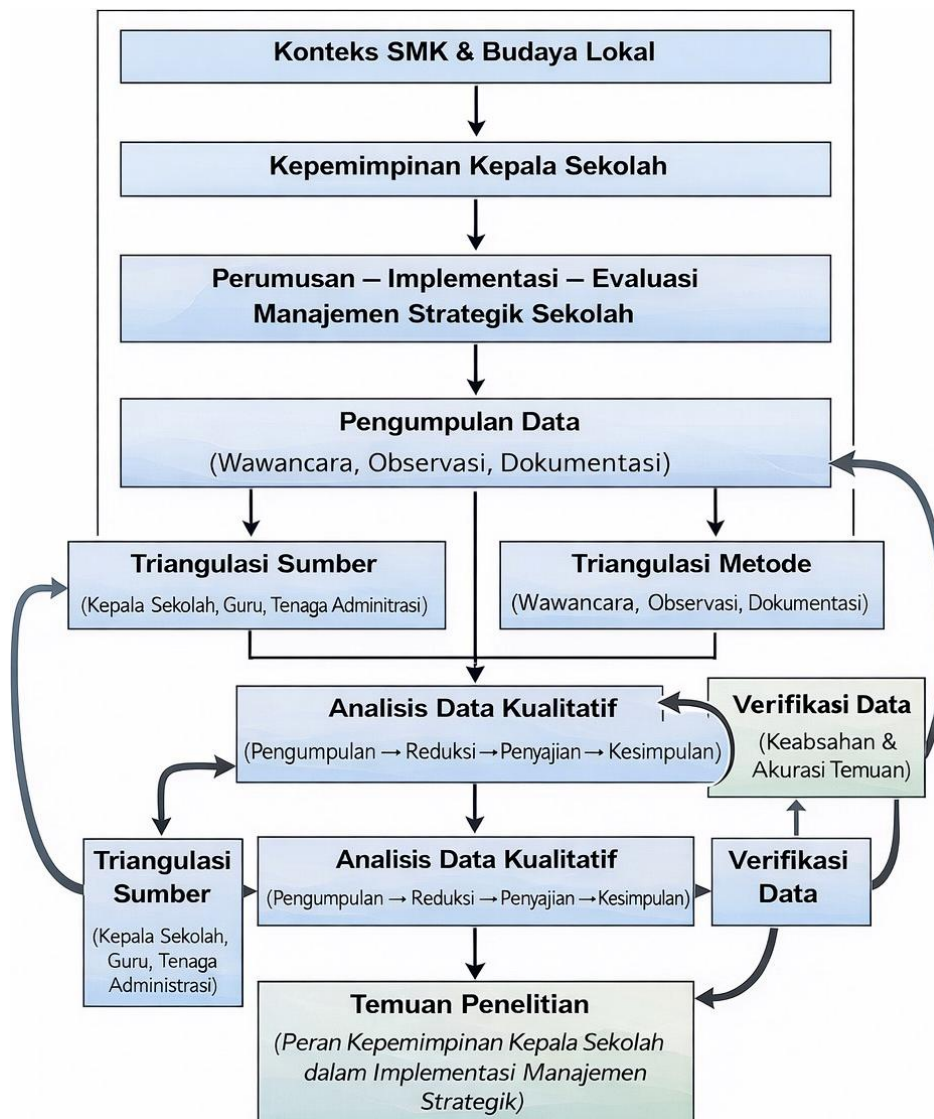
Kasus yang menarik untuk dikaji adalah SMK Gondang, salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang sedang berkembang. Melalui kepemimpinan yang proaktif dan mudah beradaptasi, SMK Gondang, yang terletak di daerah dengan potensi lokal dan kebutuhan masyarakat akan lulusan yang siap untuk dunia kerja, telah menunjukkan transformasi yang luar biasa. Pentingnya peran kepala sekolah dalam memadukan visi pendidikan nasional dengan tuntutan kontekstual masyarakat lokal dan dunia kerja ditunjukkan dalam proses transformasi ini. Gambaran yang sebenarnya tentang gaya kepemimpinan kepala sekolah di SMK Gondang dalam kerangka penerapan manajemen strategik akan ditunjukkan oleh penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat menginvestigasi pengalaman, taktik, dan kesulitan yang dihadapi kepala sekolah dalam menjalankan tugasnya melalui metodologi kualitatif. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat memajukan penciptaan model kepemimpinan strategis di lembaga pendidikan dan secara praktis dapat meningkatkan standar administrasi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji secara rinci peran kepemimpinan kepala sekolah dalam mengimplementasikan manajemen strategik di SMK Gondang Wonopringgo Pekalongan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus digunakan karena memungkinkan untuk meneliti situasi secara komprehensif dan mendalam (Yin, 2018). Studi kasus juga memungkinkan penggalian faktor sosial budaya yang mempengaruhi gaya kepemimpinan kepala sekolah. Hal ini sebagaimana yang disarankan oleh (Hidayat et al., 2019) yang menekankan pentingnya konteks lokal dalam studi kepemimpinan pendidikan. Kepala sekolah, guru, dan tenaga administrasi diwawancarai secara mendalam untuk mengumpulkan data, dan penerapan manajemen strategis di sekolah diobservasi secara langsung. Selain itu, sebagai data pendukung, analisis dokumen dilakukan terhadap berbagai hal seperti kebijakan sekolah, laporan kegiatan, dan rencana strategis (Creswell & Poth, 2018). Metode ini relevan sebagaimana yang dinyatakan oleh (Sofwan & Adi, 2020) triangulasi data dan pendekatan kontekstual dalam studi kepemimpinan di lingkungan pendidikan vokasional.

Tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data dilakukan sesuai dengan metode yang digunakan, dan analisis data dilakukan secara deskriptif dan kualitatif (Miles et al., 2019). Metode ini memungkinkan untuk memahami sepenuhnya bagaimana kepala sekolah mengembangkan, melaksanakan, dan menilai rencana secara metodis dan kontekstual (Robbins & Coulter, 2020). Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode untuk memastikan keakuratan temuan (Merriam & Tisdell,

2016). Penjelasan mengenai tahapan penelitian secara lebih jelas digambarkan berdasarkan bagan berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Peneliltian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang sangatlah krusial dan tercermin dalam berbagai langkah strategis. Kepala sekolah tidak hanya berperan sebagai pengambil kebijakan, tetapi juga sebagai penggerak dan koordinator utama yang memastikan seluruh rencana berjalan sesuai dengan visi dan misi sekolah. Secara operasional, peran ini diwujudkan melalui penyusunan rencana kerja jangka menengah dan panjang yang melibatkan seluruh komponen sekolah. Proses perencanaan ini menunjukkan bahwa kepala sekolah tidak bekerja sendiri, melainkan membangun kolaborasi internal yang kuat. Hal ini sejalan dengan pandangan (Wibowo & Anshori, 2021) yang

menyatakan bahwa kepemimpinan visioner tercermin dari kemampuan menyusun perencanaan strategis yang melibatkan berbagai pihak dan berorientasi jangka panjang.

Lebih lanjut, peran kepala sekolah sebagai *strategic planner* juga tampak dalam kemampuannya melakukan analisis lingkungan internal dan eksternal secara berkala. SMK Gondang secara proaktif mengamati perkembangan kebutuhan masyarakat skitar dan tren industri, seperti pergeseran preferensi kendaraan dari Suzuki ke Toyota. Observasi ini kemudian dijadikan dasar dalam menyesuaikan fokus praktik dan pengembangan kompetensi siswa, sehingga lulusan dapat memenuhi harapan dunia kerja. Kemampuan analitis seperti ini merupakan fondasi penting dalam manajemen strategik. Hal itu sebagaimana ditegaskan oleh Novianto (2019) bahwa identifikasi peluang dan tantangan eksternal merupakan langkah awal dalam menyusun strategi yang relevan dan kontekstual.

Selain itu, kepala sekolah secara aktif menginisiasi dan memelihara kerja sama dengan dunia industri, yang menjadi tulang punggung pendidikan vokasional. Bentuk nyata kerja sama ini adalah sinkronisasi kurikulum tahunan dengan kebutuhan insdustri, penerapan kurikulum industri, serta pengembangan *teaching factory* seperti *Bengkel Service Point Toyota* yang sudah berstandar nasional. Langkah ini menunjukkan kemampuan kepala sekolah dalam membaca peluang dan menyesuaikan pendidikan dengan tuntutan pasar kerja. Temuan ini mendukung pernyataan Jabbar bahwa pemimpin harus mampu menyesuaikan strategi organisasi dengan dinamika eksternal. (Jabbar et al., 2017) selain itu juga menguatkan penelitian Nugroho et al. (2019) yang menekankan pentingnya identifikasi isu strategis yang dilakukan oleh kepala sekolah sebagai dasar dari perencanaan.

Koordinasi yang terjaga melalui rapa rutin bulanan dnegan seluruh stakeholder juga menjadi sarana penting untuk evaluasi dan penyesuaian strategi. Melalui forum ini, saran dari guru, staf, dan pihak industri dapat diakomodasi, sehingga penerapan manajemen strategik bersifat dinamis dan responsif. Konsistensi dalam komunikasi dan koordinasi ini mencegah terjadinya misalignment antara perencanaan dan pelaksanaan, sekaligus memperkuat komitmen kolektif. Hal ini relevan dengan pandangan Sagala (2013) yang menyoroti bahwa kegagalan implementasi strategi seringkali bersumber dari lemahnya koordinasi dan komitmen kepemimpinan. Tidak hanya itu, keberhasilan SMK Gondang dalam meraih status SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) merupakan bukti nyata peran kepemimpinan dalam memimpin proses administrasi yang kompleks dan membangun jaringan eksternal yang kuat. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Damayanti (2021) bahwa kesuksesan program SMK PK sangat bergantung pada kemampuan kepemimpinan sekolah dalam berkolaborasi dan

beradaptasi dengan kebijakan pusat, serta ketegasan dalam mengawal proses dari perencanaan hingga realisasi.

Terakhir, peran kepemimpinan juga tercermin dalam pengambilan keputusan yang berorientasi pada solusi dan inovasi. Ketika menghadapi kendala dalam implementasi strategi, kepala sekolah bertindak sebagai *problem solver* yang mengedepankan pendekatan kolaboratif dan berbasis data. Fleksibilitas dalam menyesuaikan langkah taktis tanpa meninggalkan tujuan strategis jangka panjang menunjukkan kematangan kepemimpinan yang tidak kaku, namun tetap terarah. Pendekatan ini selaras dengan konsep kepemimpinan adaptif yang dikemukakan oleh Susanto (2021), di mana pemimpin dituntut untuk responsif terhadap perubahan tanpa kehilangan frasa visi utama organisasi.

Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah di SMK Gondang. Efektivitas peran kepemimpinan tersebut didukung oleh penerapan gaya kepemimpinan yang beragam dan situasional. Kepala sekolah SMK Gondang tidak bergantung pada satu gaya tertentu, melainkan menerapkan kombinasi gaya yang disesuaikan dengan kebutuhan konteks. Gaya partisipatif banyak digunakan dalam proses pengambilan keputusan strategis, seperti perencanaan kurikulum dan penyusunan program sekolah. Melibatkan guru dan staf dalam keputusan tidak hanya meningkatkan transparansi, tetapi juga membangun rasa memiliki dan komitmen bersama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahyuni et al. (2021) yang menunjukkan bahwa kepemimpinan partisipatif dapat meningkatkan motivasi dan kebersamaan dalam lingkungan kerja sekolah. Gaya partisipatif ini tidak hanya berhenti pada aspek perencanaan, tetapi juga merambah ke dalam proses evaluasi dan refleksi kolektif. Kepala sekolah secara rutin membuka ruang diskusi untuk mengevaluasi program kerja, termasuk keberhasilan dan kendala yang dihadapi. Pendekatan ini menciptakan kultur keterbukaan dan pembelajaran organisasi yang berkelanjutan, di mana setiap anggota merasa dihargai kontribusinya. Praktik semacam ini mendukung temuan Khairunnisa & Yuwono (2020) yang menegaskan bahwa kepemimpinan partisipatif memperkuat kapasitas kolaboratif guru dan menciptakan sinergi dalam pengambilan keputusan.

Selain partisipatif, kepala sekolah juga menerapkan gaya transformasional, terutama dalam mendorong inovasi dan pengembangan profesional guru. Dengan memberikan inspirasi dan visi yang jelas, kepala sekolah berhasil menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas dan pertumbuhan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran berbasis proyek dan adaptasi teknologi. Gaya ini sesuai dengan temuan Safitri & Susilo (2020) yang menyatakan bahwa kepemimpinan transformasional berkorelasi positif dengan kepuasan kerja

dan loyalitas guru. Lebih dari itu, gaya transformasional kepala sekolah juga terlihat dalam upayanya memberdayakan guru sebagai agen perubahan di dalam kelas. Dengan memberikan kepercayaan dan otonomi dalam merancang metode pembelajaran, kepala sekolah mendorong tumbuhnya inisiatif dan kreativitas pedagogis yang sesuai dengan karakteristik pendidikan vokasional. Hal ini sejalan dengan penelitian Amalia & Sudirman (2019) yang menunjukkan bahwa kepemimpinan transformasional secara langsung meningkatkan profesionalisme guru dan inovasi pembelajaran berbasis proyek di SMK.

Di saat yang sama, gaya transaksional digunakan untuk memastikan disiplin dan akuntabilitas dalam pelaksanaan program. Penerapan aturan yang jelas, sistem reward, dan konsekuensi bagi yang tidak memenuhi target menjadi instrumen untuk menjaga konsistensi dan keteraturan. Menurut Wijayanti et al. (2022), gaya transaksional efektif dalam menciptakan struktur yang jelas, meskipun perlu diimbangi dengan pendekatan yang lebih humanis agar tidak menimbulkan resistensi. Dalam konteks SMK Gondang, gaya transaksional diterapkan secara proporsional, terutama dalam hal kepatuhan terhadap standar prosedur operasional dan pencapaian target program strategis seperti SMK PK. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahapan implementasi dapat diukur dan dikendalikan kualitasnya. Setiawan & Dewi (2022) menguatkan bahwa gaya kepemimpinan transaksional efektif untuk menjaga keteraturan dan kepatuhan dalam pelaksanaan kebijakan sekolah, khususnya dalam mengimplementasikan strategi yang membutuhkan presisi dan akuntabilitas tinggi.

Fleksibilitas dalam berganti dan menggabungkan gaya-gaya kepemimpinan ini menunjukkan kepemimpinan yang adaptif. Kemampuan beradaptasi ini sangat diperlukan mengingat kompleksitas tantangan di dunia pendidikan kejuruan yang terus berubah. Seperti ditekankan oleh Susanto (2021) dan Ramadhan & Syahril (2023), pemimpin yang mampu menerapkan *blended leadership* lebih siap menghadapi disrupsi dan perubahan cepat, baik dalam skala kebijakan maupun kebutuhan industri. Adaptabilitas ini tidak hanya terlihat dalam pemilihan gaya, tetapi juga dalam kecepatan respons terhadap umpan balik dan perubahan eksternal. Kepala sekolah mampu beralih dari pendekatan partisipatif dalam perencanaan ke pendekatan transaksional dalam monitoring, dan kemudian ke transformasional dalam memotivasi tim ketika menghadapi tantangan. Kelincahan ini menjadikan kepemimpinan di SMK Gondang tidak statis, tetapi dinamis dan kontekstual.

Terakhir, kepemimpinan kepala sekolah juga menunjukkan karakter yang reflektif dan berorientasi pada iklim belajar. Dengan menerapkan berbagai gaya secara seimbang, kepala sekolah berhasil menciptakan *learning climate* yang mendukung baik perkembangan akademik

maupun karakter warga sekolah. Menurut Mahfud et al. (2020), iklim belajar yang produktif dapat ditumbuhkan melalui kepemimpinan yang konsisten dalam menerapkan strategi berbasis refleksi dan evaluasi kolektif. Kepala sekolah yang bijak, seperti yang disampaikan Pratiwi (2023), adalah mereka yang mampu menggunakan pendekatan beragam untuk menciptakan lingkungan yang harmonis, produktif, dan kondusif bagi pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, sinergi antara peran strategis dan gaya kepemimpinan yang adaptif telah menciptakan ekosistem sekolah yang dinamis, kolaboratif, dan berorientasi pada hasil. Kepemimpinan semacam ini tidak hanya menjamin implementasi manajemen strategik berjalan efektif, tetapi juga membangun budaya sekolah yang terus belajar dan berinovasi, sebagaimana dikemukakan oleh (Mahfud & Lestari (2020) tentang pentingnya *learning climate* dalam mendukung keberlanjutan organisasi pendidikan.

SIMPULAN

Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang sangat penting untuk memastikan tercapainya visi, misi, dan tujuan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan siswa dan dunia kerja. Sebagai pemimpin strategis, kepala sekolah bertugas menetapkan arah, merancang strategi, dan memotivasi seluruh elemen sekolah untuk bekerja secara kolaboratif. Pendekatan partisipatif dan adaptif yang diterapkan kepala sekolah memungkinkan terciptanya inovasi dalam pengajaran, pengelolaan sumber daya, serta penyesuaian kurikulum dengan tuntutan industri dan perkembangan teknologi. Melalui kepemimpinan yang efektif, kepala sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang produktif, mendukung pengembangan keterampilan siswa, dan memastikan lulusan siap bersaing di dunia profesional. Gaya kepemimpinan kepala sekolah dalam penerapan manajemen strategik di SMK Gondang menjadi faktor kunci keberhasilan dalam mencapai visi dan misi sekolah. Kepala sekolah yang mengadopsi gaya kepemimpinan partisipatif mampu melibatkan guru, staf, dan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan strategi, sehingga menciptakan rasa memiliki dan tanggung jawab bersama. Sementara itu, pendekatan transformasional menginspirasi inovasi dan pemberdayaan, mendorong seluruh elemen sekolah untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan dunia pendidikan. Dengan fleksibilitas dalam menggabungkan berbagai gaya kepemimpinan, kepala sekolah di SMK Gondang memastikan bahwa strategi yang diterapkan relevan dengan kebutuhan siswa, perkembangan teknologi, dan tuntutan dunia kerja, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan progresif.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Susanto. (2021). *Kepemimpinan Adaptif dalam Pendidikan: Teori dan Praktik*. Pustaka Pelajar.
- Ali Abdulridha Jabbar, A. M. H. (2017). The Role of Leadership in Strategic Management. *Granthaalayah*, 5(5), 99–106. <https://doi.org/10.5281/zenodo.583890>
- Amalia, R., & Sudirman, H. (2019). Transformational Leadership and Innovation in Vocational Education. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 141–150.
- Aritonang, M. (2020). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Visi Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- D. Safitri, & A. S. (2020). Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dan Dampaknya terhadap Kepuasan Kerja Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebijakan Sekolah*, 9(3), 201–214.
- D. Wahyuni, S. Nurhidayah, & W. P. (2021). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Partisipatif terhadap Motivasi Kerja Guru di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(5), 115–125.
- Damayanti, L. (2021). Implementasi Program SMK Pusat Keunggulan: Studi Evaluatif. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 6(4), 211–223.
- Hasibuan, M. (2019). *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Bumi Aksara.
- Hidayat, D., Lestari, N., & Wahyudi, A. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Studi Kasus Kepemimpinan Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(2), 88–97.
- Istanto, R. M. &. (2025). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membangun Sekolah Unggul Berbasis Nilai-nilai Islam. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 10(1).
- Khairunnisa, N., & Yuwono, B. (2020). Participative Leadership in Vocational Schools: Teachers' Perspective. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 95–103.
- Khairunnisa. (2025). Implementasi Manajemen Strategik dalam Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas dan Daya Saing Lembaga Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(6).
- Mahfud, M., Astuti, I., & Lestari, Y. (2020). Creating Productive Learning Climate through Strategic Leadership. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 114–122.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods*

Sourcebook (4th ed.). SAGE Publication.

- Muhammad Pendi. (2024). Strategi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membentuk Komitmen dan Loyalitas Guru di SMK ISP Karawang. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Dan Ilmu Ekonomi*, 4(4). <https://doi.org/10.54209/jasmien.v5i01.551>
- Mulyasa, E. (2018). *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Remaja Rosdakarya.
- N. Wijayanti, R. Sudarman, & S. U. (2022). Implementasi Gaya Kepemimpinan Transaksional dalam Meningkatkan Disiplin Guru di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Manajemen Sekolah Vokasional*, 10(1), 56–63.
- Novianto, E. (2019). *Manajemen Strategis*. Deppublish.
- Nugroho, R., et al. (2019). Strategic Planning in Vocational High School: A Case Study Approach. *Journal of Education and Learning*, 8(3), 179–187.
- P. G. Northouse. (2021). *Leadership: Theory and Practice*. Thousand Oaks. Sage Publications.
- Pratiwi, D. (2023). Dukungan Psikososial dan Kesejahteraan Kepala Sekolah Perempuan. *Jurnal Pendidikan & Kesehatan Mental*, 6(1), 50–63.
- Ramadhan, M. A., & Syahril, A. (2023). Adaptive Leadership in the Era of Disruption: A Study in Indonesian Vocational Schools. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 12(4), 233–247.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2020). *Management* (14th ed.). Pearson.
- Rochimat, H. (2024). Implementasi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Peningkatan Kualitas Pendidik Berdasarkan Manajemen Strategik. *COMSERVA*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/comserva.v4i3.1408>
- Sagala, S. (2013). *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Alfabeta.
- Setiawan, A., & Dewi, I. R. (2022). Transactional Leadership Model for Enhancing School Compliance. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(3), 88–97.
- Sofwan, A., & Adi, S. (2020). Qualitative Inquiry in School Leadership: Methodological Reflections. *Journal of Educational Research*, 13(1), 67–78.
- Suryadi, T., Pupitasari, M., & Haris, A. (2018). The Role of School Leaders in Strategic Decision Making in the Indonesian Educational Context. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 25(2), 101–115. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.84543>
- Wibowo, H., & Anshori, D. (2021). Visionary Leadership and Strategic Planning in Vocational education. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 14(2), 134–146.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publication.



Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Klasikal *Joyful Podcast* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP

Rina Kartiningsih^{1*}, Suriswo², Rahmad Agung Nugroho³

r.kartinioke@gmail.com^{1*}, suriswo44@gmail.com², agungsutedjoputro@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pedagogi

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 19 06 2025. Revised: 27 10 2025. Accepted: 28 12 2025.

Abstract : The objective of this research is to explore the necessity for designing a classical guidance model utilizing the *joyful podcast* method to foster self-confidence among junior high school students. This study was conducted using a research and development approach, with emphasis placed on the preliminary stage of needs analysis. The research population included seventh-grade students, guidance counselors, and homeroom teachers at a state junior high school in Brebes, and the sample was selected through purposive sampling. Data collection techniques comprised questionnaires and interviews, while the analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative methods. The findings indicated that students often struggle with low self-confidence in both academic and interpersonal contexts, and the existing classical guidance services tend to be seen as unvaried and less stimulating. Respondents generally welcomed the idea of integrating more enjoyable and media-rich tools into the guidance process. These insights support the appropriateness of the *joyful podcast* as a medium for enhancing the effectiveness of classical guidance sessions. It was concluded that developing a guidance model incorporating the *joyful podcast* approach is both relevant and potentially beneficial in improving student self-confidence.

Keywords : Needs Analysis, Classical Guidance, *Joyful podcast*.

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali kebutuhan dalam merancang model layanan bimbingan klasikal dengan memanfaatkan metode *joyful podcast* guna meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, dengan penekanan pada tahap awal yaitu analisis kebutuhan. Populasi dalam penelitian ini mencakup siswa kelas tujuh, guru bimbingan konseling, dan wali kelas di salah satu sekolah menengah pertama negeri di Brebes, dengan teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara, kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sering mengalami rendahnya kepercayaan diri dalam konteks akademik maupun sosial, dan layanan bimbingan klasikal yang ada cenderung dianggap monoton serta kurang menarik. Sebagian besar responden menyambut baik penggunaan media yang lebih menyenangkan dan interaktif dalam proses bimbingan. Temuan ini

mendukung relevansi metode *joyful podcast* sebagai media yang dapat meningkatkan efektivitas layanan bimbingan klasikal. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan model layanan bimbingan berbasis *joyful podcast* diperlukan dan berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci : Analisis Kebutuhan, Bimbingan Klasikal, *Joyful Podcast*.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya menekankan pencapaian akademik semata, tetapi juga mencakup aspek perkembangan kepribadian, sosial, dan emosional peserta didik. Dalam konteks ini, layanan Bimbingan dan Konseling (BK) berperan penting sebagai pendukung tumbuh kembang individu secara utuh. Layanan BK yang berkualitas idealnya disusun berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik, bukan sekadar berdasarkan asumsi tenaga pendidik. Maka dari itu, pelaksanaan analisis kebutuhan peserta didik menjadi langkah awal yang sangat strategis dalam merancang program bimbingan yang tepat sasaran dan berdampak nyata (Zamroni et al., 2025). Analisis kebutuhan peserta didik, atau yang sering disebut sebagai AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik), merupakan instrumen penting untuk menggali berbagai masalah, tantangan, dan aspirasi peserta didik. Penggunaan AKPD dalam lingkungan pendidikan dinilai efektif dalam memberikan gambaran aktual mengenai layanan BK yang benar-benar diperlukan siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian di berbagai jenjang pendidikan, termasuk tingkat SMP dan SMA (Nafisah & Febria, 2023). Data dari AKPD memungkinkan guru BK untuk menyusun layanan yang tidak hanya responsif, tetapi juga bersifat *preventif* dan *developmental*.

Pada sekolah, layanan BK masih dilakukan berdasarkan program rutin tahunan tanpa mempertimbangkan masukan dari peserta didik. Akibatnya, layanan tersebut cenderung tidak diminati dan bahkan dianggap tidak relevan. (Arli & Wisanggeni, 2024) Layanan BK yang efektif harus didasari oleh data kebutuhan nyata siswa, bukan asumsi semata. Integrasi hasil asesmen kebutuhan peserta didik (AKPD) ke dalam perencanaan program BK memungkinkan layanan dirancang sesuai prioritas kebutuhan siswa, sehingga layanan lebih relevan dan berdampak. Di sisi lain, AKPD juga memberikan konselor pemetaan awal terhadap isu-isu dominan yang dihadapi siswa, mulai dari tekanan belajar, kesulitan bersosialisasi, hingga masalah keluarga. Di luar konteks umum, AKPD juga penting diterapkan pada kelompok peserta didik dengan kebutuhan khusus maupun di lingkungan non-formal. (Fauziyyah, 2023) meneliti kebutuhan layanan BK pada siswa di daerah perbatasan dan menemukan bahwa penyusunan program berdasarkan hasil asesmen lebih menjawab kebutuhan psikososial siswa.

Senada dengan itu, (Khailani et al., 2023) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kebutuhan juga krusial diterapkan di jenjang pendidikan anak usia dini. Dalam konteks taman kanak-kanak berbasis Islam, hasil analisis kebutuhan menunjukkan variasi signifikan dalam kebutuhan peserta didik, baik dari sisi perkembangan emosional maupun sosial, yang menuntut layanan BK yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik lingkungan sekolah.

Kebutuhan akan pendekatan yang adaptif dan berbasis data menjadi semakin mendesak seiring perubahan sosial dan digitalisasi pendidikan. Sayangnya, belum banyak model layanan BK yang berbasis hasil AKPD secara komprehensif, terutama yang mampu memadukan hasil kuantitatif dan kualitatif menjadi dasar penyusunan layanan klasikal maupun individual. Di sinilah letak *state of the art* dari kajian ini yakni mengembangkan pendekatan sistematis yang berbasis hasil angket kebutuhan, dengan penyusunan layanan yang personal, kontekstual, dan dapat diterapkan lintas jenjang pendidikan. Strategi pemecahan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan layanan bimbingan klasikal yang disusun berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang dihimpun secara sistematis, dengan data langsung dari siswa menjadi sumber utama perencanaan layanan. Penekanan ini didukung oleh temuan (Astuti, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan AKPD memungkinkan guru BK mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan layanan secara jelas sehingga program yang dirancang lebih relevan dan efektif. Selain itu, hasil AKPD yang terintegrasi ke dalam rencana layanan mencerminkan prinsip *evidence-based practice*, di mana keputusan perencanaan layanan didasarkan pada data empiris hasil asesmen kebutuhan peserta didik (Ningrum, 2024).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan layanan bimbingan klasikal berbasis hasil AKPD sebagai bentuk intervensi strategis dalam menjawab kebutuhan peserta didik secara aktual dan kontekstual. Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap literatur ilmiah bidang BK, khususnya dalam mengembangkan metode asesmen berbasis kebutuhan yang aplikatif di lingkungan sekolah menengah. Secara hipotesis, diduga bahwa program layanan BK yang dirancang berdasarkan hasil AKPD akan menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan relevansi dan partisipasi siswa dibandingkan layanan yang disusun tanpa analisis kebutuhan. Dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam perencanaan layanan, pendekatan ini diyakini tidak hanya memperkuat efektivitas layanan BK, tetapi juga membawa inovasi dalam pengembangan kurikulum konseling di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan pada tahap awal, yaitu analisis kebutuhan (*needs assessment*). Tahap ini bertujuan untuk merumuskan kebutuhan nyata peserta didik terhadap layanan bimbingan klasikal inovatif berbasis media *joyful podcast* yang berorientasi pada peningkatan kepercayaan diri siswa SMP (Sugiyono, 2011). Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada identifikasi kebutuhan layanan bimbingan klasikal di lingkungan SMP, khususnya dalam mengatasi rendahnya kepercayaan diri siswa kelas VII. Fokus ini dipilih karena masa transisi dari SD ke SMP seringkali menjadi periode krisis psikososial yang membutuhkan pendekatan bimbingan yang adaptif dan menyenangkan (Candra et al., 2025). Definisi operasional variabel penelitian ini sebagai berikut: Kebutuhan layanan bimbingan klasikal adalah kesenjangan antara kondisi layanan yang tersedia dengan kondisi ideal yang diharapkan siswa dalam proses pendampingan psikososial di kelas (Gragasin & C, 2024).

Joyful podcast didefinisikan sebagai media audio yang memuat narasi bimbingan yang ringan, komunikatif, disisipi musik, dan menysar keterlibatan emosi serta motivasi siswa secara positif (Yang, 2025). Kepercayaan diri siswa mengacu pada kemampuan individu untuk yakin terhadap potensi dirinya dalam konteks akademik maupun sosial (Kurniawati, 2024). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII, guru BK, dan wali kelas di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Brebes, yang dipilih melalui *purposive sampling*. Pemilihan dilakukan berdasarkan keterbukaan pihak sekolah terhadap inovasi layanan BK serta identifikasi awal bahwa siswa menghadapi tantangan dalam hal kepercayaan diri. Total partisipan adalah 60 siswa, 1 guru BK, dan 2 wali kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang dikembangkan berdasarkan indikator kepercayaan diri siswa dan preferensi media layanan BK. Skala menggunakan model Likert 4 poin (Dewi et al., 2020) wawancara semi-terstruktur kepada guru BK dan wali kelas untuk menggali pandangan mereka terkait efektivitas layanan BK konvensional dan potensi penggunaan media inovatif. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh dua ahli konseling pendidikan dan satu pakar media audio edukatif untuk menjamin kesahihan kontennya. Validitas logis dan kesesuaian dengan perkembangan psikososial remaja menjadi acuan utama dalam penyusunan item angket (Gunawan et al., 2024; Wulandari & Prasetyo, 2023).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif: Data kuantitatif dari AKPD dianalisis menggunakan persentase dan distribusi frekuensi untuk mengidentifikasi kecenderungan kebutuhan siswa. Data kualitatif dari wawancara dianalisis

melalui teknik reduksi data, kategorisasi tematik, dan interpretasi naratif untuk memperkuat makna hasil angket (Rahmani et al., 2025). Tabel data kuantitatif dari AKPD sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Kepercayaan Diri Peserta Didik Berdasarkan AKPD

Interval Skor	Kategori Kepercayaan Diri	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	5	8,3%
61 – 80	Tinggi	20	33,3%
41 – 60	Sedang	25	41,7%
≤ 40	Rendah	10	16,7%

Hasil dari tahap ini akan dijadikan landasan pengembangan desain awal layanan bimbingan klasikal berbasis media *joyful podcast*, yang ditujukan untuk meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa secara menyeluruh.

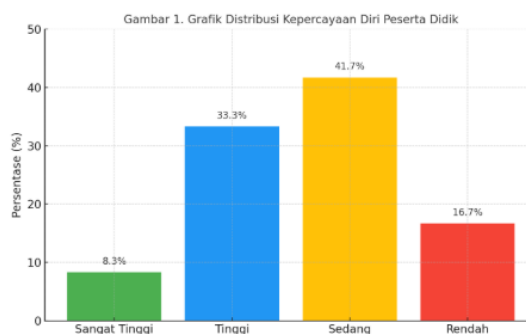
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji kebutuhan peserta didik terhadap inovasi layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *joyful podcast* pada siswa kelas VII. Berdasarkan hasil pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) oleh 60 responden, diperoleh data mengenai tingkat kepercayaan diri siswa yang bervariasi. Rincian kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Berdasarkan Hasil AKPD

Skor Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	5	8,3%
61 – 80	Tinggi	20	33,3%
41 – 60	Sedang	25	41,7%
≤ 40	Rendah	10	16,7%

Mayoritas siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri pada kategori sedang hingga rendah (58,4%). Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan pendekatan layanan yang mampu meningkatkan keyakinan diri siswa, terutama dalam menghadapi tantangan akademik dan sosial pada masa transisi ke jenjang SMP.



Gambar 1. Grafik Distribusi Kepercayaan Diri Peserta Didik

Temuan data kualitatif wawancara, melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru BK dan wali kelas, diperoleh *insight* bahwa pendekatan bimbingan klasikal yang saat ini diterapkan dinilai kurang menarik dan kurang relevan oleh peserta didik. Guru BK mengungkapkan bahwa metode ceramah dalam layanan seringkali tidak menarik perhatian siswa, sementara wali kelas mencatat adanya kecenderungan siswa untuk bersikap pasif dan tidak percaya diri dalam berinteraksi sosial.



Gambar 2. Dokumentasi Proses Wawancara dan Observasi Kegiatan Belajar

Diskusi dan Analisis Temuan, berdasarkan kedua data tersebut, ditemukan adanya kesenjangan (gap) antara jenis layanan yang diberikan dengan harapan dan kebutuhan aktual peserta didik. Hal ini mempertegas pentingnya transformasi pendekatan dalam layanan bimbingan agar lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan konteks perkembangan psikologis siswa remaja. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah penggunaan media podcast yang bersifat emosional, naratif, dan komunikatif. Hasil ini sejalan dengan temuan (Kasih, 2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan konseling yang melibatkan aspek afektif dan reflektif secara signifikan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Mereka menekankan bahwa pelibatan emosional dalam proses konseling mampu membangun persepsi positif terhadap diri sendiri, mendukung efektivitas media berbasis narasi seperti podcast sebagai sarana inovatif dalam layanan bimbingan.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara data kuantitatif (AKPD) dan data kualitatif (wawancara) sebagai dasar pengembangan layanan BK berbasis podcast, yang belum banyak dilakukan dalam studi sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya menawarkan metode asesmen yang lebih akurat, tetapi juga menyajikan solusi media inovatif yang dekat dengan kebiasaan digital siswa masa kini. Berbeda dari studi (Mulyawati et al., 2025) yang lebih menekankan konteks wilayah terluar dan keterbatasan akses, serta Dasril et al. (2023) yang berfokus pada usia dini, penelitian ini menjawab kebutuhan siswa SMP yang berada dalam masa perkembangan identitas dan pencarian jati diri. Pendekatan podcast yang

ringan namun bermakna menjadi jembatan antara kebutuhan emosional siswa dan peran edukatif layanan BK. Secara teoritis, hasil ini mendukung pendekatan bimbingan perkembangan di mana layanan BK sebaiknya bersifat adaptif, preventif, dan berbasis kebutuhan nyata. Dalam era digital, pendekatan blended counseling yang memanfaatkan media populer seperti podcast terbukti memberikan efek positif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan layanan BK (Mahaardhika et al., 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa siswa SMP masih mengalami permasalahan kepercayaan diri, khususnya dalam konteks sosial dan akademik, serta menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap layanan bimbingan klasikal yang bersifat konvensional. Berdasarkan temuan dari angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *joyful podcast* berpotensi menjadi solusi inovatif yang relevan dan efektif. Model ini tidak hanya menjawab kebutuhan nyata siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik bimbingan konseling yang berbasis media digital dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arli, R., & Wisanggeni, S. (2024). *Pengembangan Program Bimbingan Dan Konseling Berdasarkan Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Madrasah Aliyah*. 5(4), 2644–2657. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i4.3585>
- Astuti, S. (2025). *Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling di Kelas 8 SMPN Jakarta Timur*. 8, 548–552. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6636>
- Candra, L., Agustina, A., Fitriana, S., & Lestari, F. W. (2025). *Efektivitas Metode Problem Based Learning dalam Bimbingan Klasikal untuk Menurunkan Bullying di SMP Negeri 1 Jepon*. 09(01), 66–74. <https://doi.org/10.22202/jcc.2025.v9i1.9992>
- Dewi, R. V. K., Sunarsi, D., & Akbar, I. R. (2020). *Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Ganesa Satria Depok*. 6(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4395889>
- Fauziyyah, S. A. (2023). *Pelaksanaan Need Assessment dan Program Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 2 Rongga*. 7(2), 68–73. <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i2.3610>
- Gragasin, & C, R. V. (2024). *Research In Engineering Management Understanding The Gaps*

- Of Guidance And Counseling Through The Lens Of School Guidance Advocates*. 681–688. <https://journal.ijris.com/index.php/ijris/article/view/62>
- Kasih. (2024). *Efektivitas konseling kelompok menggunakan*. 16(12), 15–21. <https://doi.org/10.22460/fokus.v7i4.25084>
- Khailani, F., Masril, & Dasril. (2023). *Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling di Tk Islam Masjid Raya Lantai Batu Batusangkar dan TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum*. 5, 5846–5858. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14918>
- Kurniawati, V. (2024). *Upaya meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara di Depan Umum dengan Media Modul dan Tugas Tantangan*. 2(66). <https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.503>
- Mahaardhika, M., Saputra, W. N., & Mahayani, A. M. N. (2024). *Penerapan Bimbingan Klasikal dengan Menggunakan Media Audiovisual Berbasis Podcast untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 1 Mengwi Tahun Pelajaran 2023 / 2024*. 3(1). <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1727>
- Mulyawati, B. S., Nuraeni, S., Pebriansyah, P., & Maesaro, T. (2025). *Analisis Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah Dasar*. 02(2022). <https://jurnal.p3msm.id/index.php/sm/article/view/25>
- Nafisah, S. J., Febria, F., & Mawarni, T. N. I. . (2023). *Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik Di Smp Daarul Qur'an Dalam Kegiatan Layanan Bimbingan Dan Konseling*. JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling, 4(2), 63–69. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v4i2.273>
- Ningrum, A. P. (2024). *Pengembangan Program Bimbingan dan Konseling Berbasis Kebutuhan Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama*. 5(4), 2635–2643. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i4.3570>
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, I. (2025). *Analisis Data Kualitatif*. 9, 13037–13048.
- Sugiyono. (2011). *Bab Iii Metode Penelitian A. Metode Penelitian*. 40–50.
- Yang, P. (2025). *The Role of Podcast Creation in Supporting Motivation and Self- Directed Learning Among EFL College Students : An Action Research Study*. 28(4), 1–23. <https://doi.org/10.55593/ej.28112a9>
- Zamroni, E., Vilia, S., & Sari, I. (2025). *Optimalisasi Pemanfaatan Asesmen Kebutuhan untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Berdiferensiasi di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Kudus*. 5(2), 650–659. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2485>



Analisis Tren Kekinian Strategi dan *Preferensi* Orang Tua dalam Memilih Sekolah Dasar bagi Anak melalui Sistem Inden di Kota Solo

Prihanto^{1*}, Rahmatika², Yusuf Cahyo Nugroho³, Alfirdous Geraldi Agviandra⁴,
Nawang Wulan⁵

prihanto@tsu.ac.id^{1*}, rahmatika@tsu.ac.id², 22430010.yusuf@tsu.ac.id³,
22400012.alfirdous@tsu.ac.id⁴, 22430006.nawang@tsu.ac.id⁵

¹Program Studi Tekonologi Informasi

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{3,4,5}Program Studi Sistem Informasi

^{1,2,3,4,5}Universitas Tiga Serangkai

Received: 10 11 2025. Revised: 16 12 2025. Accepted: 28 12 2025.

Abstract : This research was driven by a long-standing problem and the high number of students enrolling in private, face-to-face elementary schools. The purpose of this study was to examine parents' strategies and expectations in choosing an elementary school for their children to ensure an ideal education. This study used a qualitative approach with a case study method. Data analysis was conducted using source triangulation. The data analysis technique used a synchronization between the ideal school selection strategy for children and Talcott Parsons' structural-functional theory. The results showed that Adaptation (A) is reflected in parents' motivation and expectations for their children's education. Goal Attainment (G) is reflected in parents' considerations of school quality and available facilities. Integration (I) is reflected in parents' perceptions of their children and their educational needs. Latency (L) reflects parents' trust in the school and its education system. The survey results showed that the main factors considered by parents were teacher quality and school reputation, with 86.6% and 70%, respectively, rating these factors as very important. Facilities, location, and educational costs were also important considerations. Recent trends and their influence are beginning to be noticed, albeit to a slightly lesser extent. In general, parents prioritize school quality and reputation when choosing a school for their children.

Keywords : Elementary School Education, Preschool Education, Structural Functionalism.

Abstrak : Penelitian ini didorong oleh permasalahan yang telah berlangsung lama serta tingginya jumlah siswa yang mendaftar di sekolah dasar swasta secara tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji strategi dan harapan orang tua dalam memilih sekolah dasar bagi anak-anak mereka guna memastikan pendidikan yang ideal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Analisis data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan sinkronisasi antara strategi pemilihan sekolah ideal bagi anak dengan teori

struktural-fungsional Talcott Parsons. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Adaptation* (A) tercermin dalam motivasi dan harapan orang tua terhadap pendidikan anak-anak mereka. *Goal Attainment* (G) tercermin dalam pertimbangan orang tua terhadap kualitas sekolah dan fasilitas yang tersedia. *Integration* (I) tercermin dalam persepsi orang tua terhadap anak dan kebutuhan pendidikannya. *Latency* (L) mencerminkan kepercayaan orang tua terhadap sekolah dan sistem pendidikannya. Hasil survei menunjukkan bahwa faktor utama yang dipertimbangkan orang tua adalah kualitas guru dan reputasi sekolah, dengan persentase masing-masing sebesar 86,6% dan 70% yang menilai faktor tersebut sangat penting. Fasilitas, lokasi, dan biaya pendidikan juga menjadi pertimbangan penting. Tren terkini dan pengaruhnya mulai diperhatikan, meskipun dalam tingkat yang sedikit lebih rendah. Secara umum, orang tua memprioritaskan kualitas dan reputasi sekolah dalam memilih sekolah bagi anak-anak mereka.

Kata kunci : Pendidikan Sekolah Dasar, Pendidikan Pra-Sekolah, Struktural Fungsional.

PENDAHULUAN

Pemenuhan terhadap akses Pendidikan menjadi hal mendasar yang di siapkan pemerintah dalam menjadi hak Pendidikan bagi setiap warga nya. Banyak wilayah-wilayah di Indonesia masih banyak yang kesulitan mendapatkan akses pendidikan terutama dalam mendapatkan layanan Pendidikan yaitu bersekolah. Kondisi ini dikarenakan tingkat kepadatan penduduk yang masih belum merata. (Badan Pusat Statistik, 2024) menyajikan data jumlah Desa yang memiliki fasilitas sekolah menurut Provinsi dan tingkat Pendidikan tahun 2024, Jawa Tengah ditingkat SD memiliki 8.423, SMP 3.692 dan SMA 1.343, sedangkan Provinsi Kalimantan Utara memiliki 312 sekolah dasar, 154 SMP dan 63 SMA. Kesenjangan jumlah fasilitas sekolah ini memberikan gambaran bahwa masih banyak provinsi di Indonesia yang belum mencapai standart umum pemenuhan kebutuhan fasilitas sekolah bagi masyarakat.

Pemenuhan fasilitas sekolah bagi masyarakat menjadi kewajiban pemerintah dalam melaksanakan amanat Undang-Undang Dasar No 20 Tahun 2003 Pasal 31 ayat (1): Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pasal ini semakin menjelaskan bahwa negara wajib menjadi Pendidikan bagi setiap warganya (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Sulitnya masyarakat di luar pulau jawa dalam mengakses fasilitas sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari segi kondisi geografis yang masih pedalaman maupun sumber daya manusia yang tidak tersedia seperti terbatasnya guru yang ada di pedalaman. Sulitnya mendapatkan fasilitas sekolah di pedalaman Indonesia menjadi problematika tersendiri bagi pemerintah dalam pemenuhan hak Pendidikan bagi warganya. Disisi lain sulitnya mengakses Pendidikan juga menjadi problematika bagi masyarakat perkotaan.

Masyarakat kota yang identik dengan pemenuhan segala fasilitas yang diberikan negara tampaknya tidak bisa menjadi ukuran ideal dalam pemenuhan hak Pendidikan dan fasilitas sekolah. Sekolah Dasar Muhammadiyah Sopen di Jogja adalah contoh yang relevan. Sekolah Dasar Muhammadiyah sopen ini membuka 10 rombongan belajar (rombel) dengan kapasitas 28 siswa, sehingga jumlah siswa baru setiap tahun mencapai 280. Menurut data terbaru, sekolah tersebut telah menerima 1.200 calon siswa untuk tahun ajaran 2023/2024. Ada orang tua yang bahkan mendaftarkan anaknya sejak usia bayinya baru 1,5 bulan untuk memastikan bahwa mereka akan diterima di sekolah. Kondisi ini menunjukkan beratnya masyarakat mengakses fasilitas bagi anak hingga bayi yang baru berusia 1,5 bulan sudah harus berebut kursi Pendidikan. Tingginya rintangan dan problematika Pendidikan di Indonesia masih menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah. Anggaran Pendidikan yang besar dari APBN negara pun belum bias menjamin pemenuhan Pendidikan bagi masyarakat. Masyarakat masih banyak yang berebut kursi Pendidikan bagi dirinya, baik masyarakat pedalaman maupun masyarakat kota.

Fenomena berebut kursi Pendidikan ini umumnya terjadi masyarakat kota, banyaknya pilihan sekolah dan referensi Pendidikan dari berbagai kota dan negara menjadi salah satu faktor yang mempengaruhinya. Banyak masyarakat kota berlomba-lomba mendapat sekolah yang di harapkan, tentunya ini dengan paradigma dan indikator ideal bagi masing-masing orang. Kondisi ini umumnya mendorong masyarakat mendaftarkan anak-anak mereka jauh-jauh hari untuk mendapatkan akses Pendidikan dan sekolah yang mereka inginkan. Fenomena pendaftaran inden tidak hanya muncul dari kebutuhan orang tua semata, tetapi juga menjadi bagian dari strategi lembaga pendidikan dalam memasarkan jasa pendidikan. Program PPDB inden dimanfaatkan oleh sekolah sebagai strategi pemasaran untuk membangun citra sekolah, meningkatkan daya saing, serta menciptakan loyalitas orang tua sejak dini, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian (Nurkarim & Muin, 2023). Inden pendaftaran ini menjadi sangat populer mana kala banyak sekolah-sekolah swasta sudah membuka gelombang dini. Bagi sekolah-sekolah yang memiliki reputasi bagus, umumnya memiliki peminat yang sangat tinggi. Tinggi nya minat orang tua mendaftarkan anak sekolah secara inden, umumnya terjadi pada sekolah-sekolah swasta. Kebutuhan dan keinginan pribadi seseorang bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi keputusan orang tua untuk menyekolahkan anak mereka secara inden. Mekanisme kekuasaan yang tersembunyi dalam sistem pendidikan juga berperan.

Masyarakat digambarkan oleh teori Talcott Parsons sebagai suatu sistem yang terdiri dari banyak hubungan dan bergantung satu sama lain. Kesepakatan adalah komponen utama integrasi sistem sosial. Setelah itu, Talcott Parsons mengembangkan konsep imperatif

fungsional yang diperlukan untuk mempertahankan sistem. Konsep penting ini biasanya disebut sebagai AGIL, singkatan dari Adaptasi, Pencapaian Tujuan, Integrasi, dan Latency. Tren pendaftaran inden secara nasional meningkat secara signifikan, menurut data statistik saat ini. Data yang dikumpulkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 65% sekolah swasta di Indonesia mengalami peningkatan jumlah pendaftar inden, dengan kenaikan rata-rata antara 15 dan 20 persen per tahun. Angka ini bahkan mencapai 75% di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Jogja. Sebagian besar orang tua melakukan pendaftaran inden minimal satu tahun sebelum tahun ajaran baru. Di kota Solo sendiri, data dari Dinas Pendidikan menunjukkan peningkatan pendaftar inden di sekolah dasar menjadi 35% pada tahun 2022 dari 10% pada tahun 2018.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus di Kota Solo. Menurut (Sugiyono, 2017), penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mempelajari kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendalami pemahaman mengenai sistem pendaftaran secara inden serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Selain itu penelitian ini ditambahkan data sekunder yang diperoleh melalui angket yang di sebarakan kepada orang tua. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, yaitu wawancara mendalam dengan narasumber kunci seperti pengelola sekolah, orang tua/wali siswa, dan pejabat dinas pendidikan, serta observasi langsung di lapangan. Selain itu, pengumpulan dokumen terkait sistem pendaftaran inden juga dilakukan guna mendukung analisis data.

Subjek penelitian dipilih secara *purposive* hingga mencapai data jenuh, yaitu titik di mana data yang diperoleh dianggap sudah cukup mencerminkan fenomena yang diteliti. Tujuan pemilihan subjek ini adalah agar mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai faktor pendukung, hambatan, serta dampak sosial-ekonomi dari sistem pendaftaran inden. Untuk memastikan keabsahan dan keandalan data, digunakan triangulasi sumber dan peninjauan anggota peserta. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai narasumber, sedangkan peninjauan anggota dilakukan dengan melibatkan partisipan dalam meninjau hasil temuan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat dan mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi sistem pendaftaran inden di Kota Solo serta dampak sosial ekonomi yang ditimbulkannya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber, yaitu pengumpulan data dari berbagai pihak terkait seperti orang tua siswa, pihak sekolah, dan pemerintah. Analisis data yang digunakan adalah analisis sinkronisasi antara strategi memilih sekolah yang ideal bagi anak dengan teori struktural fungsional Talcott Parsons. Dalam konteks penelitian sosial dan budaya di Indonesia, triangulasi membantu peneliti mendapatkan gambaran yang lebih akurat dan komprehensif dari berbagai sudut pandang, sehingga hasilnya lebih dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan validitas dan keakuratan data yang diperoleh, dengan membandingkan perspektif dari ketiga sumber tersebut. Melalui triangulasi ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap, komprehensif, dan mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti. Selain itu, triangulasi sumber membantu mengurangi kemungkinan bias yang mungkin muncul jika hanya mengandalkan satu sumber data saja.

Dengan membandingkan dan memverifikasi data dari berbagai sudut pandang, peneliti dapat memastikan konsistensi dan keabsahan temuan penelitian. Metode ini juga meningkatkan kepercayaan terhadap hasil analisis, karena data yang dikonfirmasi dari berbagai sumber menunjukkan tingkat keandalan yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, triangulasi sumber sangat penting dalam menjaga objektivitas dan meningkatkan kualitas penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih valid, terpercaya, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pendekatan ini mendukung peneliti dalam mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap fenomena yang sedang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki perhatian yang sangat besar terhadap pemilihan sekolah dasar bagi anak di tengah dinamika dan kompetisi dunia pendidikan yang semakin meningkat. Pemilihan sekolah tidak dilakukan secara sederhana, melainkan melalui berbagai pertimbangan yang melibatkan kualitas pendidikan, reputasi sekolah, ketersediaan fasilitas, serta pengalaman pribadi orang tua. Salah satu strategi yang banyak dipilih oleh orang tua di Kota Solo adalah sistem inden atau reservasi tempat sejak dini. Sistem ini tidak hanya dipahami sebagai upaya untuk mengamankan kursi sekolah, tetapi juga mencerminkan pola pengambilan keputusan pendidikan yang dipengaruhi oleh faktor budaya, sosial, dan ekonomi masyarakat setempat. Fenomena pemilihan sekolah melalui sistem inden ini dapat dianalisis menggunakan teori struktural-fungsional Talcott Parsons, khususnya melalui model AGIL yang meliputi empat fungsi utama dalam sistem sosial, yaitu adaptasi,

pencapaian tujuan, integrasi, dan pemeliharaan pola. Model AGIL digunakan untuk memahami bagaimana orang tua merancang strategi dalam memilih sekolah dasar bagi anak sebagai bagian dari sistem sosial keluarga.

Pada aspek Adaptation (Adaptasi) Motivasi dan Harapan Orang Tua terhadap Pendidikan Anak merupakan masa depan yang perlu dipersiapkan dengan matang dan strategis. Keputusan orang tua dalam menentukan Pendidikan dasar bagi anak menjadi sebuah harapan dimasa depan. Orang tua menganggap bahwa masa depan anak sangat dipengaruhi oleh pendidikannya saat ini. Pendidikan yang akan diterima anak ke depannya akan menentukan banyak hal bagi anak. Tingginya harapan orang tua untuk Pendidikan bagi anak, mengharuskan orang tua memikirkan strategi yang tepat saat memilihkan sekolah dasar bagi anak-anaknya. Dalam menentukan Pendidikan dasar bagi anak-anaknya, orang tua sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi orang tua berasal dari dalam/ internal dan dari luar/eksternal. Faktor dari dalam ini dipengaruhi oleh motivasi dan harapan orang tua tentang Pendidikan yang bagus bagi anaknya. Sedangkan faktor eksternal pengambilan keputusan orang tua memilih sekolah di pengaruhi oleh faktor ekonomi dan keuangan. Kedua faktor ini sangat berpengaruh pada strategi awal orang tua dalam memilih Pendidikan dasar bagi anak yang baik.

Motivasi dan harapan orang tua tentang Pendidikan menjadi faktor internal orang tua dalam memilih sekolah. Kondisi ini dipengaruhi akan keinginan orang tua akan Pendidikan anak yang lebih baik dan terjamin. Selain itu, motivasi orang tua menyekolahkan anak pada sekolah pilihan orang tua juga dipengaruhi oleh tujuan orang tua dimana tujuan ini didasarkan pada nilai-nilai yang ada di sekolah seperti sekolah dengan dasar agama yang sesuai dengan keinginan orang tua. Bagi beberapa orang tua, tujuan Pendidikan juga tidak hanya sekedar mendapatkan Pendidikan formal tetapi juga disebabkan karena orang tua menghendaki nilai lebih yang di dapat dari Pendidikan dasar yang dipilih orang tua. Nilai lebih yang di dapatkan anak dari sekolah dasar yang dipilih merupakan harapan orang tua yang sedikit banyak dapat membantu orang tua dalam menanamkan nilai-nilai agama yang sejalan dengan keinginan.

Harapan orang tua terhadap Pendidikan yang dipilih orang tua menjadikan Pendidikan anak tidak hanya berada di ranah akademik saja, namun juga di ranah adab dan akhlak. Karena orang tua merasa tenang dan tidak perlu khawatir akan Pendidikan anak, bilamana Pendidikan di sekolah sejalan dengan Pendidikan adab dan akhlak yang ditanamkan dari rumah. Karena sekolah yang dituju orang tua sudah tahu kualitas dan kuantitasnya dari sekolah tersebut terutama adab dan akhlaknya. Besarnya harapan orang tua tentang Pendidikan dasar bagi anak-anak

menjadikan pilihan sekolah bagi anak adalah keputusan yang sangat kompleks di dalam keluarga. Selain itu harapan orang tua dalam menentukan Pendidikan dasar bagi anak juga dikarenakan orang tua menghendaki anak mendapatkan lingkungan belajar yang baik dan peluang lebih luas dimasa depan. Lingkungan belajar yang baik, nyaman dan kondusif akan membuat orang tua menjadi lebih tenang saat dirumah ataupun saat orang tua bekerja, sehingga kenyamanan dan ketenangan anak di sekolah adalah jaminan kenyamanan dan ketenangan orang tua saat dirumah atau di tempat kerja.

Sedangkan faktor eksternal dari strategi orang tua dalam memilih Pendidikan dasar bagi anak di pengaruhi oleh faktor ekonomi dan keuangan. Strategi ini merupakan tahap awal bagi orang tua untuk merencanakan 6 tahun ke depan kondisi ekonomi dan keuangan keluarga, sehingga ini menjadi faktor tersendiri bagi orang tua. Banyak orang tua harus melihat sejauh mana biaya yang nantinya akan di keluarkan ketika memilih sekolah. Mahal murahnya Pendidikan sangat relatif, tetapi dalam kondisi ini orang tua lebih menekankan strategi mana yang akan diambil orang tua. Strategi orang tua dalam memilih sekolah ini juga harus melihat kondisi lebih jauh dan pertimbangan lebih matang agar nantinya Pendidikan anak tidak membebani keuangan keluarga.

Biaya Pendidikan yang sangat tinggi menjadi alasan orang tua harus strategis dalam merencanakan Pendidikan. Memilih sekolah secara inden merupakan salah satu strategi orang tua dalam mengatur biaya Pendidikan anak. Orang tua memilih sekolah inden dikarena lebih hemat karena biasanya mendapatkan potongan biaya masuk. Sekolah inden umumnya berbiaya lebih tinggi dari sekolah negeri atau sekolah regular lainnya. Sekolah inden biasanya disebabkan karena jumlah peminat yang tinggi dan kualitas yang sudah terjamin. Kesadaran oang tua akan Pendidikan dasar yang baik bagi anaknya juga menyadarkan kepada orang tua akan tingginya biaya Pendidikan yang harus dikeluarkan. Dalam memilih sekolah bagi anak, penyesuaian orang tua dipengaruhi oleh kondisi internal dan eksternal keluarga, termasuk keinginan anak dan pengalaman pendidikan sebelumnya. Tingginya perhatian orang tua terhadap kualitas pengajar juga memperkuat temuan penelitian (Anwar et al., 2025) yang menegaskan bahwa profesionalisme dan kompetensi guru merupakan faktor utama dalam membangun kepercayaan orang tua terhadap kualitas sekolah. Kondisi ini sejalan dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa kualitas pengajar menjadi indikator paling dominan dalam keputusan orang tua memilih sekolah secara inden.

Tabel 1. Harapan dan Motivasi Orang tua

No	Indikator	Sangat Penting	Penting	Cukup Penting
1	Biaya pendidikan	50%	40%	10%

<https://jipedsimki.org/index.php/JSP/>120Vol 9 Issue 1
Tahun 2026

No	Indikator	Sangat Penting	Penting	Cukup Penting
2	Kualitas pengajar	86,6%	13,3%	0%
3	Kesempatan mengikuti tren kekinian	26,6%	50%	23,3%
4	pengaruh tren kekinian	36,6%	43,3%	3,3%

Hasil survei menunjukkan bahwa faktor yang paling penting bagi orang tua dalam memilih sekolah secara inden adalah kualitas pengajar, di mana 86,6% responden menyatakan bahwa hal tersebut sangat penting, dan tidak ada yang menganggapnya cukup penting. Di posisi berikutnya, biaya pendidikan juga menjadi salah satu indikator utama, dengan 50% orang tua menganggapnya sangat penting dan 40% sebagai penting, sementara hanya 10% yang merasa cukup penting. Selain faktor utama tersebut, tren kekinian juga menjadi perhatian, meskipun tingkat kepentingannya sedikit lebih rendah. Sebanyak 26,6% orang tua sangat mengharapkan kesempatan anak mengikuti tren kekinian, dan 50% menganggap hal tersebut penting. Sedangkan untuk pengaruh tren kekinian, 36,6% orang tua menyatakan sangat penting, dan 43,3% menganggapnya penting, dengan hanya 3,3% yang merasa cukup penting. Secara keseluruhan, orang tua sangat menitikberatkan kualitas pengajar dan biaya pendidikan dalam memilih sekolah secara inden, sementara tren kekinian juga menjadi motivasi tambahan yang cukup signifikan.

Pada Aspek Goal Attainment (Pencapaian Tujuan Pertimbangan Kualitas dan Fasilitas Sekolah, Keputusan orang tua dalam menentukan pendidikan dasar bagi anak, merupakan bagian dari penentuan tujuan Pendidikan yang bagus, ideal dan standart menurut orang tua. Sekolah inden memberikan arti bahwa tujuan sekolah yang dipilih sudah di putuskan lebih awal. Memilih sekolah secara inden meyakinkan orang tua bahwa Pendidikan yang dipilih sudah sejalan dengan harapan orang tua. Keyakinan orang tua dalam memilih sekolah bagi anaknya akan bertanggung jawab selama 6 tahun ke depan bagi masa depan anak. Pertimbangan-pertimbangan yang matang ini juga mengacu pada kualitas dan fasilitas yang diberikan oleh sekolah. Pertimbang kualitas dan fasilitas sekolah menjadi hal penting dalam penentuan tujuan sekolah yang akan dipilih. Orang tua sangat mempertimbangkan hal ini dikarenakan fasilitas yang diberikan sekolah kepada anak sangat penting untuk mendukung pembelajaran anak. Banyak orang tua menyadari bahwa setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga untuk menunjang perbedaan kemampuan pada anak ini di perlukan fasilitas-fasilitas yang menunjang bagi pembelajaran di sekolah. Disisi lain, orang tua berpandangan bahwa kualitas Pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh fasilitas dan kurikulum yang ada.

Orang tua yang akan menyekolahkan anaknya di sekolah inden, umumnya juga sudah mencari informasi dari berbagai pihak dan sumber. Informasi yang digali orang tua umumnya

mengutamakan informasi yang berkaitan dengan kelengkapan fasilitas penunjang seperti ketersediaan laboratorium computer, labolatorium seni, aula, kegiatan ekstrakurikuler serta perpustakaan. Kelengkapan itu semua menjadi alasan orang tua memilih sekolah bagi anaknya. Disisi lain, kelengkapan fasilitas bias menjadi penunjang kelebihan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik yang akademik maupun yang non akademik, sehingga orang tua tidak merasa bersalah bilamana sudah sudah mempertimbangkan Pendidikan anak sejauh itu. Dalam pengambilan keputusan ini keluarga menunjukkan komitmen yang tinggi terhadap penetapan tujuan pendidikan anak secara matang dan strategis. Orang tua secara aktif menetapkan berbagai target dan prioritas, seperti mendapatkan pendidikan berkualitas tinggi, memastikan akreditasi yang baik, serta menjamin fasilitas lengkap yang mendukung proses belajar dan tumbuh kembang anak secara optimal di sekolah. Penetapan tujuan ini didasarkan pada pemahaman bahwa pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang akan menentukan masa depan anak, sehingga keluarga berupaya memilih sekolah yang sesuai dengan standar kualitas yang baik dan mampu memenuhi kebutuhan Pendidikan.

Penetapan tujuan pendidikan anak melalui pemilihan sekolah secara inden menunjukkan bahwa orang tua telah menentukan pilihan sekolah sejak awal secara strategis. Praktik ini sejalan dengan temuan dalam penelitian (Harani et al., 2025) yang menjelaskan bahwa PPDB inden merupakan bentuk inovasi pemasaran jasa pendidikan yang membantu orang tua dalam mencapai tujuan pendidikan jangka panjang anak melalui perencanaan pendidikan sejak dini.

Tabel 2. Kualitas dan fasilitas

No	Indikator	Sangat Penting	Penting	Cukup Penting
1	Fasilitas sekolah	53,3	40	6,6%
2	Lokasi sekolah	53 %	33,3%	13,3%

Dari segi fasilitas sekolah, mayoritas responden menganggapnya sangat penting, dengan persentase sebesar 53,3%. Ini menunjukkan bahwa fasilitas yang lengkap dan memadai menjadi salah satu faktor utama yang diharapkan dari sebuah sekolah. Sebagian kecil responden, yakni 6,6%, menganggap fasilitas sekolah cukup penting, sementara tidak ada data yang menyebutkan bahwa fasilitas sekolah dianggap kurang penting. Sementara itu, untuk lokasi sekolah, sebanyak 53% responden menganggapnya sangat penting, menandakan bahwa letak geografis sekolah yang strategis dan mudah dijangkau sangat berpengaruh terhadap penilaian mereka. Sebanyak 33,3% responden menganggap lokasi sekolah penting, dan 13,3% sisanya menilai lokasi sekolah cukup penting. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan lokasi sekolah yang strategis menjadi faktor penting dalam pemilihan sekolah. Secara keseluruhan, kedua

indikator tersebut menunjukkan bahwa baik fasilitas maupun lokasi sekolah merupakan aspek kritis yang sangat diperhatikan oleh masyarakat dalam menilai kualitas sekolah.

Pada aspek Integration (Integrasi) Persepsi Orang Tua terhadap Anak dan Kebutuhan Pendidikan tentang Pendidikan dan anak mendukung keputusan orang tua dalam memilih sekolah dasar bagi anaknya. Pendidikan anak merupakan integrasi dari berbagai aspek dalam pengambilan keputusan memilih sekolah. Anak memiliki karakteristik yang perlu disesuaikan dengan Pendidikan yang nantinya akan ditempuh. Orang tua memiliki persepsi tentang Pendidikan anak yang akan disesuaikan dengan karakter anak. Orang tua berpandangan bahwa karakter anaknya mempengaruhi keputusan orang tua dalam mengambil keputusan untuk memilih sekolah. Dengan berbagai pertimbangan baik biaya, fasilitas, reputasi sekolah maupun lingkungan social untuk anaknya, orang tua harus memastikan bahwa sekolah yang dipilih mampu memberikan dan mencukupi kebutuhan Pendidikan anak secara menyeluruh.

Sekolah dipandang sebagai rumah kedua bagi anak, sehingga kenyamanan anak menjadi pertimbangan penting bagi orang tua dalam menentukan pilihan sekolah. Orang tua juga mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan anak sebelum menentukan sekolah yang akan didaftarkan. Pilihan sekolah dipandang mampu menunjang potensi dan kelebihan yang dimiliki anak. Selain itu, orang tua juga mempertimbangkan kemauan anak dalam memilih sekolah. Kondisi ini dipengaruhi oleh informasi yang diterima anak sehingga anak tidak sepenuhnya pasif dalam pemilihan sekolah. Mayoritas orang tua percaya bahwa anak-anak mereka telah memiliki kemampuan untuk memilih sekolah sendiri, yang sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan sosial di sekitarnya. Anak-anak cenderung mengikuti teman sebaya karena keinginan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sosial dan merasa lebih nyaman berada di lingkungan yang sudah dikenal.

Persepsi orang tua terhadap karakter anak dan kesesuaian lingkungan sekolah menunjukkan adanya proses integrasi antara kebutuhan anak dan harapan orang tua, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian (Ngemplak et al., 2013). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keputusan pendidikan tidak hanya didasarkan pada pertimbangan rasional orang tua, tetapi juga melibatkan penyesuaian antara karakter anak, lingkungan sosial, serta nilai-nilai yang diharapkan oleh keluarga. Dalam hal komunikasi, banyak orang tua percaya bahwa anak-anak mereka sudah mampu berbicara tentang pilihan sekolah mereka secara terbuka dan jujur, menunjukkan hubungan komunikasi yang kuat antara orang tua dan anak. Mereka juga percaya bahwa anak-anak menunjukkan tingkat kemandirian dalam menentukan pilihan pendidikan mereka, meskipun mereka tetap mendapat arahan dan pertimbangan dari

orang tua mereka untuk mengawasi dan mengajar mereka. Secara keseluruhan, persepsi ini menunjukkan bahwa orang tua percaya bahwa anak-anak mereka sudah cukup dewasa dan mampu membuat keputusan tentang pendidikan mereka sendiri, tetapi tetap di bawah pengawasan orang tua sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan yang matang. Persepsi ini juga menunjukkan bahwa anak-anak saat ini memiliki otonomi dalam memilih sekolah, yang didukung oleh faktor lingkungan sosial dan komunikasi yang baik di luar.

Pada aspek Latency (Pemeliharaan Pola) Kepercayaan Orang Tua terhadap Sekolah dan Sistem Pendidikan merupakan satu kesatuan komponen yang bisa membangun sinergi antara sekolah dan orang tua. Kepercayaan yang dibangun orang tua dapat dilihat dari bagaimana sekolah mampu memberikan pelayanan yang baik bagi anak-anak. Orang tua yang sudah pernah menyekolahkan anak di sekolah inden, umumnya sudah mempercayakan anaknya untuk di didikan dan dibimbing di sekolah tersebut. Kepercayaan yang tetap terjaga dari beberapa anak yang di sekolah menjadi modal awal sekolah menciptakan stabilitas hubungan dengan orang tua. Terbangunan kepercayaan orang tua dengan sekolah bukan lahir begitu saja, namun ada proses Panjang yang dibangun oleh sekolah sehingga mampu diterima oleh orang tua. Beberapa orang tua berpendapat bahwa sekolah favorit menjadi satu pilihan karena pendampingan siswanya jauh lebih baik walaupun orang tua menyadari hasil akhir tergantung pada kemampuan anak itu sendiri. Terbangunnya kepercayaan antara sekolah dan orang tua juga dipengaruhi oleh bagaimana sekolah mampu mengkomunikasikan apa yang mereka berikan ke anak tersampaikan ke orang tua. Orang tua banyak yang mengikuti program-program dari sekolah inden melalui berbagai kegiatan-kegiatan siswa yang di bagikan melalui social media dari sekolah. Banyak orang tua mengikuti sosial media sekolahan hanya untuk melihat dan mencari informasi apa saja kegiatan siswa di sekolahan. Postingan di *instragram story*, *whatsap story* maupun *instagram post* menambah keyakinan orang tua terhadap layanan dan kualitas sekolah.

Kepercayaan orang tua terhadap sekolah juga dibangun melalui pengelolaan PPDB inden yang profesional sebagai bagian dari strategi pemasaran jasa pendidikan sekolah, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian (Nurkarim & Muin, 2023). Pengelolaan PPDB inden yang transparan dan terencana memperkuat citra sekolah serta menjaga konsistensi kepercayaan orang tua terhadap sistem pendidikan yang dijalankan. Selain itu, sebagian orang tua memilih sekolah secara inden karena dipengaruhi oleh ketenangan dan kenyamanan yang diharapkan. Banyak orang tua telah melakukan pencarian informasi dari satu sekolah ke sekolah lainnya hingga menemukan sekolah dasar yang sesuai dengan keinginan mereka. Orang tua

merasa tidak perlu khawatir terhadap pendidikan anak karena sekolah yang dipilih telah diketahui kualitas dan kuantitasnya, terutama dalam hal pembinaan adab dan akhlak. Dalam memilih sekolah, orang tua juga mengutamakan kondisi serta kenyamanan anak. Keinginan orang tua untuk memberikan pendidikan terbaik bagi anak menjadi alasan utama dalam memilih sekolah inden, karena sekolah tersebut dianggap mampu memberikan jaminan kualitas pendidikan dan keberlanjutan layanan bagi anak.

Tabel 3. Reputasi dan kualitas

No	Indikator	Sangat Penting	Penting	Cukup Penting
1	Reputasi sekolah	70%	26,6%	3,3%
2	Kualitas pengajar	86,6%	13,3%	0%

Dari hasil survei yang dilakukan terhadap orang tua yang berencana menyekolahkan anak secara inden, terlihat bahwa faktor reputasi sekolah dan kualitas pengajar menjadi pertimbangan utama dalam pengambilan keputusan mereka. Mayoritas responden (70%) menganggap bahwa reputasi sekolah sangat penting, mencerminkan kepercayaan mereka terhadap nama baik dan citra sekolah di mata masyarakat. Sebagian kecil responden (26,6%) menilai bahwa reputasi sekolah penting, sementara hanya 3,3% yang merasa bahwa reputasi sekolah cukup penting, menunjukkan tingkat prioritas yang tinggi terhadap reputasi. Selain itu, indikator kualitas pengajar mendapatkan perhatian yang lebih besar lagi. Sebanyak 86,6% responden menegaskan bahwa kualitas pengajar sangat penting dalam memilih sekolah untuk anak mereka. Tidak ada responden yang menganggap kualitas pengajar cukup penting, menandakan bahwa orang tua sangat mengutamakan kompetensi dan profesionalisme pengajar sebagai faktor utama dalam memastikan keberhasilan pendidikan anak.

Berdasarkan teori struktural fungsional untuk menganalisis pilihan sekolah, dapat dijelaskan bahwa berbagai fungsi sosial yang saling terkait dan saling mendukung memengaruhi proses pengambilan keputusan orang tua untuk memastikan keberlangsungan pendidikan anak yang stabil dan berhasil. Selain fungsi integratif dan stabilitas sosial, reputasi sekolah dan kualitas guru merupakan indikator utama yang mendukung integrasi sosial dan stabilitas sistem pendidikan. Sekolah dengan reputasi baik dan guru berkualitas tinggi dianggap dapat menghasilkan siswa yang kompeten, yang pada gilirannya memperkuat posisi sosial dan ekonomi siswa. Hal ini membuat masyarakat percaya pada sistem pendidikan secara keseluruhan. Adanya adaptasi terhadap perubahan zaman dan kebutuhan sosial yang dinamis ditunjukkan oleh fungsi adaptasi dan kemampuan mengikuti tren, faktor tren modern, dan pengaruh tren modern. Sekolah yang mampu mengikuti tren modern dianggap mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk inovasi dan relevansi pendidikan, mendukung keberlanjutan

relevansi sistem pendidikan dalam menghadapi perubahan sosial dan teknologi. Sekolah dan lokasi juga memainkan peran penting dalam memastikan aksesibilitas dan kenyamanan siswa. Fasilitas yang memadai dan lokasi yang direncanakan membantu mengintegrasikan berbagai lapisan masyarakat ke dalam sistem pendidikan, memastikan bahwa pendidikan dapat diakses secara merata dan luas.

Biaya pendidikan merupakan faktor penting yang mencerminkan fungsi penyesuaian terhadap kondisi keuangan siswa dan keluarga mereka. Sekolah yang mampu dibayar oleh masyarakat memungkinkan akses pendidikan bagi berbagai kalangan, menjaga keseimbangan sosial, dan mencegah kesenjangan. Dalam teori struktural fungsional, faktor individual dan fungsi sosial memengaruhi proses pemilihan sekolah. Fungsi sosial membantu menjaga keseimbangan dan keberlangsungan sistem pendidikan. Untuk memastikan sistem pendidikan berjalan dengan baik dan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat secara keseluruhan, elemen-elemen seperti reputasi, kualitas guru, biaya, fasilitas, dan tren modern saling mendukung. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sistem PPDB inden tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme penerimaan peserta didik, tetapi juga sebagai strategi pemasaran jasa pendidikan dan inovasi layanan sekolah. Strategi ini mampu membangun kepercayaan orang tua, membantu keluarga menetapkan tujuan pendidikan anak secara lebih terencana, serta menjaga stabilitas sistem pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa aspek yang paling berpengaruh terhadap pilihan sekolah adalah kualitas pengajar, dengan persentase sebesar 86,6%, diikuti oleh reputasi sekolah yang mencapai 70%. Faktor fasilitas sekolah juga menunjukkan tingkat pengaruh yang cukup signifikan, yaitu 53,3%. Sementara itu, lokasi sekolah dan biaya pendidikan memiliki pengaruh yang moderat, dengan persentase masing-masing sekitar 53,3% dan 50%. Adapun kesempatan mengikuti tren kekinian dan pengaruh tren kekinian menunjukkan variasi pengaruh yang lebih rendah, dengan masing-masing sebesar 26,6% dan 36,6%. Secara umum, kualitas pengajar dan reputasi sekolah menjadi faktor utama yang dipertimbangkan dalam menentukan pilihan sekolah, sementara tren kekinian memiliki pengaruh yang relatif lebih kecil dalam proses pengambilan keputusan tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

Anwar, H., Amirrachman, A., Bahri, M. Z., & Mu, A. (2025). *Profesionalisme Guru Di Smp*

- Adhyaksa Medan Teacher Professionalism At Adhyaksa Middle School , Medan. 5(2), 1446–1452. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1532>*
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah Desa Yang Memiliki Fasilitas Sekolah Menurut Provinsi Dan Tingkat Pendidikan.* <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/mja1izi=/jumlah-desayaangmemiliki-fasilitas-sekolah-menurut-provinsi-dan-tingkat-pendidikan.html>
- Bintarawati, F. (2024). *Hukum Adat Indonesia.* Bandung : Alfabeta.,. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=5cdjeqaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=Soerjono+Soekanto,+2021,+Hukum+Adat+Indonesia,+Rajagrafindo+Persada,+Depok&ots=Nlirnz7r6y&sig=Rwh3tzbj0t7mxdmvfeyo-S1ndju&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Fahriza, F. (2025). *Sd Swasta Paling Diminati Di Yogyakarta, Lur! Untuk Sekolah Di Sd Muhammadiyah Sapen, Orang Tua Calon Siswa Inden Mendaftar Sejak Anak Usia 1 Bulan.* <https://radarjogja.jawapos.com/pendidikan/656301317/sd-swasta-paling-diminati-di-yogyakarta-lur-untuk-sekolah-di-sd-muhammadiyah-sapen-orang-tua-calon-siswa-inden-mendaftar-sejak-anak-usia-1-bulan>
- Harani, R. S., Arifin, M. R., & Wulandari, F. (2025). *Marketing Innovation Of Educational Services Through.* 883–896. <https://doi.org/10.30868/im.v8i02.8563>
- Ngemplak, K., Boyolali, K., Soemanto, R. B., & Haryono, B. (2013). *Keputusan Orang Tua Dalam Menentukan Pendidikan Dasar Bagi Anak Di Desa Pandeya 2(1), 63–80.* <https://doi.org/10.20961/jas.v2i1.17388>
- Nurkarim, R., & Muin, A. (2023). *Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Melalui Program Ppdb Indent Di Sd It Banten Islamic School.* 8(3), 91–99. <https://dx.doi.org/10.29300/nz.v8i3.3933>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang (Uu) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/Uu-No-20-Tahun-2003>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.* https://digilib.stekom.ac.id/Assets/Dokumen/Ebook/Feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf



Kebutuhan Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Ular Tangga di SMP

Desi Winasari^{1*}, Suriswo², Rahmad Agung Nugroho³

deacywina@gmail.com^{1*}, suriswo44@gmail.com², agungsutedjoputro@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pedagogi

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 19 06 2025. Revised: 27 08 2025. Accepted: 28 12 2025.

Abstract : This study aims to develop a classical guidance service model that integrates traditional board game media to reduce bullying behavior among seventh-grade students at SMP Negeri 2 Tanjung, Brebes. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which was intentionally limited to the Analysis, Design, and Development stages. The Implementation and Evaluation phases were not fully conducted, as the primary focus of the study was on the initial formulation and early development of the guidance service model. Therefore, a comprehensive evaluation of the product's effectiveness is recommended for future research. A total of 32 seventh-grade students participated as research subjects. Data were collected through interviews, classroom observations, and questionnaires. The data analysis combined qualitative and quantitative approaches to identify students' needs related to the developed guidance services. The findings indicate that the integration of traditional board games into classical guidance services contributes significantly to reducing bullying behavior and fostering a more positive and supportive learning environment.

Keywords : Guidance Services, Bullying Reduction, Traditional Game-Based Media.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan merancang model layanan bimbingan yang memanfaatkan media permainan papan tradisional untuk menekan perilaku perundungan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung, Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang dibatasi pada tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Tahap Implementasi dan Evaluasi belum dilaksanakan secara menyeluruh karena penelitian ini difokuskan pada perumusan dan pengembangan awal model layanan bimbingan klasikal, sehingga evaluasi efektivitas produk secara luas direkomendasikan untuk penelitian lanjutan. Sebanyak 32 siswa kelas VII dilibatkan sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan penyebaran angket, dengan analisis data yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menggali kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan papan dalam layanan bimbingan mampu secara signifikan

menekan tindakan perundungan dan membangun iklim belajar yang lebih kondusif.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan, Pengurangan Perundungan, Media Permainan Tradisional.

PENDAHULUAN

Perundungan di sekolah menjadi masalah signifikan yang mempengaruhi kesehatan mental dan perkembangan akademik peserta didik. Dampak dari perundungan tidak hanya terbatas pada aspek psikologis, tetapi juga dapat mempengaruhi kualitas lingkungan belajar. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi masalah ini sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui layanan bimbingan klasikal yang melibatkan media permainan tradisional, seperti permainan ular tangga. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi perundungan dengan cara yang menyenangkan dan lebih interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rosmanely et al., 2025). Teori konstruktivisme menjadi dasar utama dalam penelitian ini, yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi monotonnya layanan bimbingan yang seringkali dianggap kurang menarik bagi peserta didik (Diana & Widyawati, 2024). Media permainan ular tangga dipilih karena mampu membangkitkan minat belajar dan menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran positif dan mengatasi perilaku perundungan (Nurhayati et al., 2022).

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model layanan bimbingan yang mengintegrasikan media permainan ular tangga guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan bebas dari perundungan. Penggunaan metode ini diharapkan memberikan keterbaharuan dalam penerapan layanan bimbingan, khususnya dalam mengatasi perilaku perundungan di kalangan peserta didik. Dengan mengintegrasikan pendekatan baru ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu dalam konteks layanan bimbingan di sekolah. Penelitian ini diarahkan untuk merancang dan mengembangkan model layanan bimbingan klasikal yang memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai salah satu upaya dalam menekan perilaku perundungan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung. Di samping itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat efektivitas awal penggunaan media ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal sebagai bagian dari proses pengembangan model yang dilakukan. Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media permainan ular tangga dalam layanan

bimbingan klasikal memiliki potensi untuk menurunkan perilaku perundungan siswa, sebagaimana ditunjukkan melalui hasil uji efektivitas awal pada tahap pengembangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang ada mengaplikasikan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*, yang diterapkan hingga tahap Desain dan Pengembangan. Pendekatan ini dipilih untuk mengembangkan model layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga dengan tujuan mengurangi perilaku perundungan di kalangan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tanjung (Farid, 2020). Ruang lingkup penelitian, penelitian ini terfokus pada pengembangan model layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ular tangga untuk mengatasi perundungan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung, Kabupaten Brebes, dengan peserta didik kelas VII yang berjumlah 32 orang. Definisi operasional *variable*, layanan Bimbingan Klasikal: Layanan kelompok yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perilaku positif dan mengurangi perundungan (Astuti et al., 2023). Perundungan: Perilaku kekerasan yang dilakukan berulang kali terhadap individu atau kelompok, yang berdampak buruk pada kesejahteraan psikologis peserta didik (Zaki et al., 2024). Media Permainan Ular Tangga: Media edukatif berupa permainan papan yang mengajarkan nilai-nilai positif serta konsekuensi dari perilaku buruk seperti perundungan (Haryani et al., 2024).

Tempat dan Populasi Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanjung, Kabupaten Brebes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 32 orang. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung yang terlibat dalam layanan bimbingan klasikal berbasis media ular tangga. Bahan dan Alat Utama, bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk layanan bimbingan klasikal. Alat yang digunakan meliputi papan permainan ular tangga, kartu, dadu, dan lembar refleksi untuk mencatat perkembangan peserta didik selama proses bimbingan. Teknik yang dikumpulkan berupa data yang menggunakan beberapa teknik, antara lain: Observasi: Mengamati perilaku peserta didik selama sesi bimbingan (Sofwatillah et al., 2024). Wawancara: Dilakukan dengan guru bimbingan untuk mengevaluasi efektivitas model yang diterapkan. Kuesioner: Digunakan untuk mengukur perubahan sikap dan persepsi peserta didik terhadap perilaku perundungan sebelum dan setelah bimbingan.

Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase perubahan sikap peserta didik terhadap perundungan antara pretes (sebelum bimbingan) dan postes (setelah bimbingan). Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara untuk mengevaluasi dampak penggunaan media permainan ular tangga. Tabel ini menggambarkan desain penelitian yang menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan pengukuran dilakukan pada *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa layanan bimbingan berbasis media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan standar.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	X2	O4

Dari data di atas memberikan keterangan bahwa O1, O2: Pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen dan kontrol. X1, X2: Perlakuan yang diberikan (media ular tangga pada eksperimen dan metode standar pada kontrol). O3, O4: Pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Tabel ini menunjukkan perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Diperlihatkan perubahan tingkat pemahaman atau sikap peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan berbasis media ular tangga.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Interval	Tingkat	Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
120 – 150	Sangat Tinggi	4	13,33%	0%
90 – 119	Tinggi	26	86,67%	23,33%
60 – 89	Rendah	0	0%	23,33%
0 – 59	Sangat Rendah	0	0%	0%

Data ini memberikan keterangan bahwa Interval: Rentang skor dari *pretest* hingga *posttest*. Tingkat: Kategorisasi skor berdasarkan interval yang ditetapkan. *Pretest* dan *Posttest*: Persentase peserta didik pada tiap kategori sebelum dan setelah bimbingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan klasikal yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai pendekatan untuk mengurangi perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model *ADDIE*, yang dalam

pelaksanaannya dibatasi pada tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Oleh karena itu, hasil dan pembahasan disajikan sesuai dengan karakteristik dan capaian pada setiap tahapan tersebut. Pada tahap analisis, data awal diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner (*pretest*) untuk mengidentifikasi kondisi nyata perilaku perundungan peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki pandangan yang kurang tepat terhadap perundungan dan belum sepenuhnya memahami dampak negatifnya, baik bagi korban maupun lingkungan sosial di sekolah. Temuan ini menguatkan kebutuhan akan layanan bimbingan klasikal yang inovatif dan menarik sebagai dasar pengembangan produk.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian dilanjutkan ke tahap desain, yaitu perancangan layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga. Media ini dirancang sebagai sarana edukatif yang memuat pesan-pesan nilai sosial, sikap saling menghargai, dan penolakan terhadap perilaku perundungan. Desain layanan disusun agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses bimbingan melalui aktivitas bermain yang terarah. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media permainan ular tangga diimplementasikan secara terbatas dalam layanan bimbingan klasikal. Hasil *posttest* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Mayoritas peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif perundungan serta sikap yang lebih positif terhadap teman sebaya. Analisis kesenjangan (*gap*) antara hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif dalam mengubah persepsi dan sikap peserta didik terhadap perilaku perundungan. Sebelum perlakuan, sebagian peserta didik menganggap perundungan hal yang wajar, sedangkan setelah perlakuan mereka mulai menyadari dampak buruknya dan lebih mengedepankan saling menghormati.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2020), yang juga menekankan bahwa permainan ular tangga sebagai media edukasi dapat memperbaiki sikap peserta didik terhadap perilaku sosial yang tidak positif. Yang menyatakan bahwa permainan ular tangga sebagai media edukatif mampu memperbaiki sikap peserta didik terhadap perilaku sosial yang kurang positif. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya bahwa penggunaan *game* dalam layanan bimbingan dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran nilai-nilai sosial yang positif (Fauzi et al., 2025). Dari sisi keterbaharuan ilmu, penelitian ini menawarkan pengintegrasian media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal sebagai produk hasil pengembangan, yang masih relatif jarang diterapkan dalam praktik bimbingan di sekolah. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan layanan bimbingan yang lebih interaktif,

kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku perundungan.

Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media layanan bimbingan secara digital dan interaktif memiliki potensi efektif dalam menangani perilaku perundungan serta membentuk perilaku sosial yang lebih positif pada peserta didik (Dewi et al., 2024). Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan temuan (Ulfa et al., 2020), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar dan perubahan sikap siswa terhadap masalah sosial. Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan (Nurhayati et al., 2022), yang menegaskan bahwa penggunaan media permainan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menekan perilaku negatif di sekolah. Gambar 1 merupakan dokumentasi pendukung hasil penelitian yang menunjukkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam sesi layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ular tangga sebagai bagian dari tahap pengembangan dalam model *ADDIE*.



Gambar 1. Dokumentasi Pendukung Hasil Penelitian

SIMPULAN

Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan model layanan bimbingan klasikal yang memanfaatkan media permainan ular tangga serta menelaah tingkat efektivitas awal penerapannya dalam upaya menekan perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tanjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model layanan bimbingan klasikal yang dikembangkan dengan mengintegrasikan media permainan ular tangga menunjukkan respons awal yang positif dalam membentuk sikap peserta didik terhadap perilaku perundungan. Pada kondisi awal, sebagian peserta didik masih menganggap perundungan sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan sekolah. Namun, setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan ular tangga, peserta didik

memperlihatkan peningkatan kesadaran terhadap dampak negatif perundungan serta tumbuhnya sikap saling menghormati antar sesama. Temuan ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga memiliki potensi sebagai alternatif media yang efektif dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar model layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat digunakan sebagai acuan awal bagi guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan di sekolah. Meskipun demikian, penerapan dalam skala yang lebih luas serta evaluasi yang lebih mendalam masih perlu dilakukan melalui penelitian lanjutan guna menguji efektivitas model secara komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, S., Hajja, D., & Sumarto, S. (2023). Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengatasi Permasalahan Siswa Dari Keluarga Broken Home Di Sma Negeri 8 Rejang Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 9(4).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4.548>
- Dewi, S. A. P., Riyono, A., & Gudnanto. (2024). *Developing Media of Guidance Services to Overcome Bullying Behavior*. 3(2), 21–25.
<https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v3i2.5.2024>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya*. 1(11), 1797–1801. <https://doi.org/10.59837/wkzhr032>
- Farid. (2020). *Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Pemilihan Jajanan Sehat Pada Siswa Sd Inpres Tamalanrea 5 Kota Makassar*. 2507(February), 1–9. <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/774/>
- Haryani, Banu Setyo Adi, Kurniawati, & Tika Aprilia. (2024). Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Untuk Mengembangkan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1356–1362.
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5167>
- Nurhayati et al. (2022). *Edukasi Rambu Lalu Lintas Menggunakan Media Ular Tangga Di Sd Negeri Siwalanpanjie*. 5(2003), 29–32. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v5i2.450>
- Rosmanely, S., Rahim, N. A., Rahmaniyah, I. N., Busdir, F. S., & Rahmadani, S. (2025). *Edukasi Bahaya Rokok dan Kaitannya dengan Stunting Menggunakan Media Edukatif Ular Tangga pada Siswa SMPN 7 Tamalatea Desa Bontosunggu*. 4(1), 40–48.

<https://doi.org/10.55123/abdikan.v4i1.4878>

- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Ulfa et al. (2020). Peningkatan hasil belajar ipa menggunakan media Permainan ular tangga di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 5(1), 90–96. <https://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/ispris/article/view/1320>
- Zainalf, Z., Haryadi, R., & Mahfuz, M. (2025). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 8(2), 406–420. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v8i2.4758>
- Zaki, A., Darajat, A., Sandy, T. A., Pendidikan, T., & Yogyakarta, U. N. (2024). *Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Tentang Perundungan di Sekolah*. 1(1), 14–25. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jppbk/article/view/75947>



Analisis Faktor Penyebab Keterlambatan Peserta Didik Tiba di Sekolah dalam Penerapan Karakter Disiplin

Hambali^{1*}, Badruli Martati², Fajar Setiawan³, Habibullah⁴

hambalialfiyan1@gmail.com^{1*}, badrulimartati@um-surabaya.ac.id²,
fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id³, habibullah.economics17@gmail.com⁴

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

³Program Studi Pendidikan Profesi Guru

⁴Program Studi Sains Ekonomi Islam

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

⁴Universitas Airlangga

Received: 09 12 2025. Revised: 22 12 2025. Accepted: 07 01 2026.

Abstract : This study aims to describe the factors that cause the delay of students arriving at school in the application of discipline character. The research uses a descriptive qualitative approach with subjects consisting of principals, classroom teachers, and students in one of the elementary schools in Indonesia. Data collection techniques are carried out through direct observation of student arrival behavior, in-depth interviews with schools and students, and attendance documentation as supporting data. The results of the study show that students' tardiness is influenced by several main factors, namely low time management skills, lack of compliance with school rules, and lack of role and supervision from the family environment. Delays also occur repeatedly and show the weak internalization of disciplinary values in students. The implications of this study show the importance of a collaborative role between schools, parents, and students in shaping a culture of discipline, especially through positive habituation, setting examples, and strengthening rules that are educational and consistent. This research is expected to be the basis for schools to design strategies for fostering discipline character more effectively and sustainably.

Keywords : Tardiness; Character; Discipline.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab keterlambatan peserta didik tiba di sekolah dalam penerapan karakter disiplin. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik pada salah satu sekolah dasar di Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku kedatangan siswa, wawancara mendalam dengan pihak sekolah dan siswa, serta dokumentasi kehadiran sebagai data pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlambatan peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu rendahnya kemampuan mengelola waktu, kurangnya kepatuhan terhadap aturan sekolah, serta minimnya peran dan pengawasan dari lingkungan keluarga. Keterlambatan juga terjadi secara berulang dan menunjukkan lemahnya

penginternalisasian nilai-nilai disiplin dalam diri peserta didik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya peran kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan siswa dalam membentuk budaya disiplin, terutama melalui pembiasaan positif, pemberian teladan, serta penguatan aturan yang bersifat edukatif dan konsisten. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merancang strategi pembinaan karakter disiplin secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Keywords : Keterlambatan, Karakter, Disiplin.

PENDAHULUAN

Keterlambatan peserta didik tiba di sekolah merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi di berbagai jenjang pendidikan dan berdampak langsung terhadap proses pembelajaran. Keterlambatan tidak hanya mencerminkan lemahnya sikap disiplin peserta didik, tetapi juga dapat mengganggu suasana kelas, serta menurunkan kualitas pembelajaran (Maela et al., 2023). Studi yang dilakukan oleh Maria (2023) menunjukkan bahwa keterlambatan peserta didik berkorelasi dengan menurunnya prestasi akademik dan motivasi belajar. Selain itu, keterlambatan peserta didik berhubungan erat dengan faktor internal, seperti manajemen waktu yang kurang efektif, dan faktor eksternal, seperti kurangnya dukungan keluarga serta hambatan transportasi (Kim et al., 2020). Permasalahan tersebut, apabila dibiarkan berlarut-larut dapat menghambat pembentukan karakter disiplin yang menjadi salah satu tujuan utama pendidikan nasional.

Pentingnya karakter disiplin dalam pendidikan tercermin dari perannya dalam membentuk budaya sekolah yang positif dan produktif. Sekolah yang berhasil menanamkan disiplin kepada peserta didik cenderung memiliki lingkungan belajar yang kondusif, rendah tingkat pelanggaran tata tertib, serta menunjukkan pencapaian akademik yang lebih tinggi (Rohmah et al., 2021). Menurut Thomas et al. (2020), disiplin yang ditegakkan dengan pendekatan yang edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dan memperkuat keterampilan pengelolaan diri. Selain itu, UNESCO (2021) menekankan bahwa pengembangan karakter disiplin pada peserta didik merupakan bagian integral dari pendidikan abad ke-21, karena mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang menuntut kemandirian, tanggung jawab, dan ketangguhan. Dengan demikian, karakter disiplin bukan hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk fondasi penting bagi pengembangan karakter holistik peserta didik.

Karakter disiplin dalam konteks pendidikan dapat diidentifikasi melalui berbagai indikator yang mencerminkan perilaku positif peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Menurut Lickona (1992), indikator karakter disiplin meliputi kemampuan mengelola

waktu dengan baik, ketaatan terhadap aturan sekolah, konsistensi dalam menyelesaikan tugas, serta ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik. Penelitian oleh Maela et al. (2023) juga menambahkan bahwa kehadiran tepat waktu, penggunaan bahasa yang santun, serta perilaku menghormati guru dan teman sebaya merupakan manifestasi nyata dari sikap disiplin. Selain itu, Innocent & Opiyo Andala (2021) menegaskan bahwa keberhasilan penerapan disiplin di sekolah sangat bergantung pada internalisasi nilai tanggung jawab, keteguhan prinsip, dan kemampuan menunda kepuasan demi mencapai tujuan jangka panjang.

Pendidikan karakter merupakan suatu proses dimana diri seorang anak harus ditanamkan sejak kecil, agar anak dapat mengalami perkembangan emosional, spiritual, serta kepribadian yang dapat memberikan dampak positif (Pentianasari et al., 2022). Karakter yang harus dibentuk pada diri siswa banyak macamnya, salah satunya tanggung jawab yang merupakan bagian dari nilai karakter yang penting untuk diterapkan pada siswa. Karakter yang bertanggung jawab adalah sikap dimana perilaku seseorang agar mampu melakukan tugas serta kewajiban yang perlu dilakukan terhadap diri sendiri (Afdhila et al., 2022). Dengan memahami indikator-indikator tersebut, sekolah dapat lebih mudah menilai sejauh mana karakter disiplin tertanam dalam diri peserta didik.

Keterlambatan peserta didik tiba di sekolah sering kali menjadi indikator lemahnya karakter disiplin yang tertanam dalam diri peserta didik. Kebiasaan datang terlambat mencerminkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengelola waktu, mematuhi aturan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya (Nelyahardi, 2017). Hasil penelitian Komakech (2015) menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki tingkat kedisiplinan rendah cenderung lebih sering datang terlambat, absen tanpa alasan jelas, dan menunjukkan sikap kurang menghargai proses pembelajaran. Di sisi lain, studi oleh Rogers et al. (2021) menegaskan bahwa keterlambatan secara berulang dapat membentuk pola perilaku negatif yang sulit diperbaiki, sehingga menghambat perkembangan karakter positif dan prestasi akademik peserta didik. Dengan demikian, keterlambatan peserta didik bukan hanya sekadar persoalan teknis, melainkan juga berkaitan erat dengan kurangnya internalisasi nilai-nilai kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.

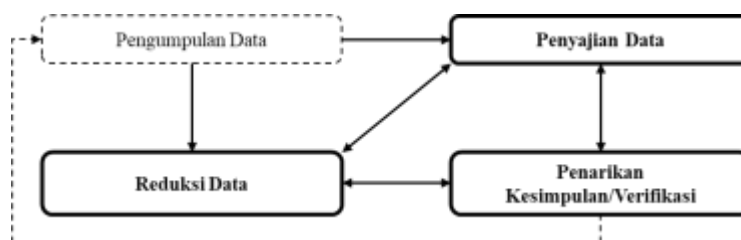
Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlambatan peserta didik ke sekolah berkorelasi dengan lemahnya internalisasi karakter disiplin. Studi oleh Widana (2016) menemukan bahwa kurangnya perhatian terhadap penguatan karakter di lingkungan keluarga dan sekolah berkontribusi terhadap tingginya angka keterlambatan peserta didik di tingkat dasar. Sementara itu, hasil penelitian dari Sari & Puspita (2019) menegaskan bahwa

penerapan program pendidikan karakter berbasis kedisiplinan di sekolah mampu menekan tingkat keterlambatan. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa studi mengenai faktor penyebab keterlambatan peserta didik sangat relevan dan penting untuk terus dikembangkan, terutama dalam kaitannya dengan penguatan karakter disiplin secara sistematis dan berkelanjutan. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab keterlambatan peserta didik tiba di sekolah dalam penerapan karakter disiplin. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, diharapkan dapat dirumuskan strategi yang tepat untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional yang menekankan pada pembentukan karakter yang kuat dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji fenomena secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2016). Pendekatan ini menekankan pada makna, pengalaman, dan interpretasi terhadap faktor penyebab keterlambatan peserta didik dalam penerapan karakter disiplin (Creswell & Creswell, 2018). Data penelitian bersumber dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen sekolah, catatan keterlambatan peserta didik, serta penelitian terdahulu yang relevan. Kombinasi kedua sumber data ini digunakan untuk meningkatkan validitas dan kedalaman analisis penelitian (Ridder, 2014). Penelitian dilaksanakan di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku peserta didik terkait kedisiplinan waktu kedatangan di lingkungan sekolah (Spradley, 1980). Wawancara mendalam dilakukan dengan peserta didik, guru, dan kepala sekolah untuk menggali faktor-faktor yang mempengaruhi keterlambatan secara fleksibel dan terbuka (Creswell & Creswell, 2018). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan absensi, peraturan sekolah, dan evaluasi kedisiplinan peserta didik (Sugiyono, 2016). Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.



Gambar 1. Tahapan Teknik Analisis Data

Reduksi data dilakukan dengan cara memilah, merangkum, dan memilih data-data penting yang berkaitan dengan faktor penyebab keterlambatan peserta didik dalam konteks penerapan karakter disiplin (Ridder, 2014). Selanjutnya, penyajian data dilakukan melalui penyusunan data ke dalam bentuk matriks, tabel, atau narasi yang memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola yang muncul (Creswell & Creswell, 2018). Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, dimana peneliti menginterpretasikan makna data secara keseluruhan dan melakukan verifikasi terhadap temuan untuk memastikan validitasnya. Proses analisis dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil yang akurat dan mendalam tentang fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil observasi yang mengacu pada dua aspek, yaitu waktu kedatangan dan respon terhadap teguran. Hasilnya disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi

Aspek	Temuan
Waktu Kedatangan	Kedisiplinan waktu kedatangan siswa bervariasi. Dari 32 siswa, sekitar 18–20 orang (56–62%) datang sebelum bel masuk pukul 06.45 WIB, sedangkan sisanya terlambat 5–15 menit dengan alasan kesibangan, transportasi, atau membantu pekerjaan rumah. Siswa yang datang tepat waktu tampak tenang dan mengikuti kegiatan pagi, sementara siswa terlambat cenderung terburu-buru dan menghindari pengawasan guru
Respon Terhadap Teguran	Dari 12 siswa yang ditegur, sebagian besar (± 8 siswa) menerima teguran dengan baik dan menunjukkan sikap sopan serta usaha memperbaiki diri. Namun, sekitar 4 siswa menunjukkan sikap kurang kooperatif, seperti menghindari kontak mata, memberikan alasan berulang, atau tampak enggan menanggapi. Respons ini menunjukkan perbedaan tingkat kesadaran disiplin dan perlunya pembinaan yang persuasif dan konsisten

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang mengacu pada dua aspek, yaitu kemampuan mengelola waktu dengan baik dan ketaatan terhadap aturan sekolah. Hasilnya disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Wawancara

Aspek	Kepala Sekolah	Narasumber Guru Kelas	Peserta Didik
Kemampuan Mengelola Waktu	Kemampuan siswa mengelola waktu bervariasi; sebagian datang tepat waktu, namun ada yang sering terlambat karena kesiangan dan transportasi.	Sebagian siswa memiliki rutinitas pagi yang baik, tetapi beberapa masih konsisten terlambat meski sudah diingatkan.	Siswa yang tepat waktu memiliki jadwal pagi teratur dan dibantu orang tua, sedangkan yang terlambat tidak memiliki rutinitas jelas.
Ketaatan Terhadap Aturan Sekolah	Kepatuhan terhadap aturan waktu cukup baik, namun belum konsisten, terutama pada hari tertentu atau setelah libur.	Mayoritas siswa mematuhi aturan kedatangan, tetapi masih ada beberapa yang sering terlambat.	Umumnya memahami aturan dan manfaat datang tepat waktu, namun sebagian masih Terlambat karena Faktor pribadi dan keluarga.

Faktor Penyebab Keterlambatan Peserta Didik Tiba di Sekolah dalam Penerapan Karakter Disiplin. Keterlambatan peserta didik dalam tiba di sekolah merupakan bentuk ketidaksesuaian terhadap nilai karakter disiplin yang menjadi bagian penting dari pendidikan karakter di lingkungan sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih sering datang setelah bel masuk berbunyi, beberapa bahkan datang terlambat secara berulang dalam satu minggu. Perilaku tersebut mencerminkan lemahnya penginternalisasian sikap disiplin, terutama dalam aspek manajemen waktu dan kepatuhan terhadap aturan sekolah.

Kemampuan Mengelola Waktu yang Lemah. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, banyak yang mengaku kesulitan mengatur kegiatan pagi hari. Mereka menyebutkan rutinitas seperti bangun terlambat, sarapan tergesa-gesa, atau menunggu kendaraan sebagai alasan keterlambatan. Wawancara dengan guru kelas mendukung hal ini, di mana beberapa guru menyatakan bahwa peserta didik kurang memiliki kesadaran pribadi dalam mempersiapkan keberangkatan secara mandiri. Kepala sekolah juga menyoroti pentingnya dukungan keluarga dalam membentuk kebiasaan pagi yang tertib. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Britton & Tesser, 1991), yang menegaskan bahwa pengelolaan waktu yang baik berkorelasi positif dengan kedisiplinan dan pencapaian akademik. Ketika siswa gagal mengatur waktu, dampaknya tidak hanya pada keterlambatan tetapi juga pada kesiapan belajar secara keseluruhan. Hal senada diungkapkan oleh Aeon & Aguinis (2017), bahwa

keterampilan manajemen waktu merupakan komponen krusial dalam perkembangan tanggung jawab dan pembentukan kebiasaan positif.

Kurangnya Kepatuhan terhadap Aturan Sekolah. Aspek lain yang menjadi penyebab keterlambatan adalah lemahnya kepatuhan terhadap peraturan sekolah terkait jam kedatangan. Wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa meskipun aturan kedatangan telah disosialisasikan dengan jelas, masih terdapat siswa yang bersikap acuh atau bahkan menolak saat diberi teguran. Observasi juga mencatat adanya siswa yang masuk sekolah dalam keadaan terburu-buru dan menunjukkan ekspresi tidak nyaman ketika ditegur guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa sikap patuh terhadap aturan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam diri peserta didik. Menurut Lickona (1992), ketaatan terhadap aturan merupakan bagian dari pembentukan karakter moral yang membutuhkan pembiasaan dan keteladanan. Sementara itu, penelitian oleh McCabe et al. (2001) mengungkap bahwa tingkat kepatuhan siswa terhadap aturan dipengaruhi oleh konsistensi penerapan disiplin dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai di balik aturan tersebut.

Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Sosial. Lingkungan keluarga memegang peran sentral dalam pembentukan karakter disiplin. Dari wawancara dengan peserta didik dan guru, terlihat bahwa keterlambatan sering terjadi pada siswa yang tidak mendapatkan pengawasan langsung dari orang tua di pagi hari. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka harus berangkat sendiri, menempuh perjalanan jauh, atau menunggu kendaraan umum yang tidak selalu tepat waktu. Hal ini memperkuat temuan dari Wibowo (2024), yang menunjukkan bahwa kedisiplinan waktu siswa sangat dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua dalam membentuk rutinitas harian. Selain itu, studi oleh Subianto (2013) menegaskan bahwa dukungan keluarga yang konsisten dapat meminimalisasi perilaku indisipliner di sekolah, termasuk dalam hal keterlambatan.

SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, keterlambatan peserta didik dalam penerapan karakter disiplin dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu rendahnya kemampuan mengelola waktu yang terlihat dari rutinitas pagi yang tidak teratur, kebiasaan bangun terlambat, serta kurangnya persiapan sebelumnya; kurangnya kepatuhan terhadap aturan sekolah, di mana meskipun peserta didik memahami pentingnya datang tepat waktu, penerapannya belum konsisten akibat lemahnya kontrol diri dan kurang tegasnya konsekuensi terhadap pelanggaran; serta faktor dukungan lingkungan dan keluarga,

seperti minimnya pendampingan orang tua, lemahnya pengawasan jadwal harian, dan ketergantungan pada sarana transportasi yang tidak menentu. Secara keseluruhan, keterlambatan peserta didik tidak hanya disebabkan oleh faktor individu, tetapi juga dipengaruhi oleh kebiasaan dan lingkungan, sehingga diperlukan pendekatan kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan peserta didik untuk menumbuhkan karakter disiplin, khususnya dalam membiasakan kedatangan tepat waktu ke sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeon, B., & Aguinis, H. (2017). It's About Time: New Perspectives and Insights on Time Management. *Academy of Management Perspectives*, 31(4), 309–330.
<https://doi.org/10.5465/amp.2016.0166>
- Afdhila, H. Q., Setiawan, F., & Martati, B. (2022). Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 173–183. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1413>
- Britton, B. K., & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal of Educational Psychology*, 83(3), 405–410. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.83.3.405>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. David. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Innocent, S., & Opiyo Andala, Dr. H. (2021). Relationship between students' discipline and academic performance in secondary schools in Rwanda. *Journal of Education*, 4(7), 20–37. <https://doi.org/10.53819/810181025021>
- Kim, A. S. N., Shakory, S., Azad, A., Popovic, C., & Park, L. (2020). Understanding the impact of attendance and participation on academic achievement. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 6(4), 272–284.
<https://doi.org/10.1037/stl0000151>
- Komakech, R. A. (2015). School Attendance is a Pre-Requisite for Student Academic Performance in Universal Secondary Education Schools. *Journal of Social Science for Policy Implications*, 3(1), 2334–2919. <https://doi.org/10.15640/10.15640/jsspi.v3n1a3>
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating for character: how our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Maela, E., Purnamasari, V., Purnamasari, I., & Khuluqul, S. (2023). Metode Pembiasaan Baik Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 931–937. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4820>
- Maria, S. R. (2023). Adakah Hubungan Kedisiplinan Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar? *Walada: Journal of Primary Education*, 1(1), 16–28.
<https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.4>
- McCabe, D. L., Trevino, L. K., & Butterfield, K. D. (2001). Cheating in Academic Institutions: A Decade of Research. *Ethics & Behavior*, 11(3), 219–232.
https://doi.org/10.1207/S15327019EB1103_2
- Nelyahardi, N. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 202–218. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6806>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Ridder, H.-G. (2014). Book Review: Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook. *German Journal of Human Resource Management: Zeitschrift Für Personalforschung*, 28(4), 485–487. <https://doi.org/10.1177/239700221402800402>
- Rogers, M., Churchill, E., & Pristawa, K. (2021). “High schoolers’ and middle schoolers’ connections in their schools: Relation to tardiness, absences, disciplinary referrals, and failed courses”. *National Youth at Risk Journal*, 4(2).
<https://doi.org/10.20429/nyarj.2021.040203>
- Rohmah, N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dalam Mendukung Layanan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 150–159. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.30308>
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i1.182>
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, C. L., Price, O. A., Phillippi, S., & Wennerstrom, A. (2020). School-based health centers, academic achievement, and school discipline: A systematic review of the literature. *Children and Youth Services Review*, 118(1), 13–22.
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105467>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: a new social contract for education*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/ASRB4722>
- Wibowo, A. W. (2024). Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan

Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 35–45.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p35-45>

Widana, N. N. W. S. S. (2016). Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 10–20.
<https://doi.org/10.23887/ekuitas.v4i2.12788>



Perilaku Menyontek menggunakan Aplikasi *ChatGPT* pada Mahasiswa Ditinjau dari *Fear of Failure* dan Konformitas Teman Sebaya

Arfinda Berlian Jelita^{1*}, Fajar Kawuryan²

202260172@std.umk.ac.id^{1*}, fajar.kawuryan@umk.ac.id²

^{1,2}Program Studi Psikologi

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Received: 19 12 2025. Revised: 10 01 2026. Accepted: 13 01 2026.

Abstract : This study aims to examine the relationship between fear of failure and peer conformity with cheating behavior using ChatGPT among university students. The respondents consisted of 125 students selected through purposive sampling. Three types of scale instruments were used in this study: a cheating behavior scale, a fear of failure scale, and a peer conformity scale. The correlation coefficient among the three variables showed a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$) with an $R_{x_{12}y}$ value of 0.650, indicating a highly significant relationship between fear of failure and peer conformity with cheating behavior. Thus, the major hypothesis stating that there is a relationship between fear of failure and peer conformity with cheating behavior was accepted, with an effective contribution of 42.2%. The analysis between cheating behavior and fear of failure showed a correlation coefficient $R_{x_{1y}}$ of 0.355 with a p-value of 0.000 ($p < 0.01$), indicating a highly significant positive relationship between fear of failure and cheating behavior. Furthermore, the analysis between cheating behavior and peer conformity showed a correlation coefficient $R_{x_{2y}}$ of 0.617 with a p-value of 0.000 ($p < 0.01$), indicating a highly significant positive relationship between peer conformity and cheating behavior.

Keywords : Cheating behavior, Fear of failure, Peer conformity.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek menggunakan *ChatGPT* pada mahasiswa. Responden dalam penelitian ini berjumlah 125 mahasiswa yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Terdapat tiga jenis instrument skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala perilaku menyontek, skala *fear of failure* dan skala konformitas teman sebaya. Koefisien korelasi ketiga variabel menunjukkan nilai signifikansi p sebesar 0.000 ($p < 0.05$) dengan $R_{x_{12}y}$ sebesar 0.650, artinya ada hubungan yang sangat signifikan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek. Sehingga hipotesis mayor yang menyatakan bahwa ada hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek diterima dengan sumbangan efektif sebesar 42.2%. Hasil analisis antara variabel perilaku menyontek dan *fear of failure* menunjukkan koefisien korelasi antara kedua variabel $R_{x_{1y}}$ sebesar 0.355 dengan nilai p sebesar 0.000 ($p < 0.01$) artinya ada

hubungan positif yang sangat signifikan antara *fear of failure* dengan perilaku menyontek. Berdasarkan hasil antara variabel perilaku menyontek dengan konformitas teman sebaya menunjukkan koefisien korelasi antara kedua variabel R_{xy} sebesar 0.617 dengan nilai p sebesar 0.000 ($p < 0.01$) artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek.

Kata Kunci : Perilaku menyontek, Ketakutan akan kegagalan, Konformitas teman sebaya.

PENDAHULUAN

Fenomena menyontek merupakan salah satu masalah dalam dunia pendidikan yang kerap muncul dan hampir selalu menyertai proses belajar mengajar sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, menyontek bukanlah fenomena yang baru (Anitasari et al., 2021). Menyontek didefinisikan sebagai tindakan curang yang dilakukan secara sengaja ketika seseorang menginginkan pengakuan atas hasil belajarnya dari orang lain meski dengan cara tidak jujur seperti memalsukan jawaban terutama pada saat melaksanakan evaluasi akademik (Pincus & Schmelkin, 2003). Seiring berlajannya waktunya, bentuk perilaku menyontek semakin mengalami perkembangan. Terlebih lagi, perkembangan teknologi seperti ponsel, komputer, dan internet yang turut serta dalam mempermudah dan memperluas praktik menyontek. Belakangan ini, kecerdasan buatan (AI) seperti *ChatGPT* menjadi salah satu alat yang digunakan untuk menyontek, misalnya dengan mencari jawaban ujian secara instan (Muadin & Asnal, 2023).

Meskipun AI memberikan kemudahan dalam pendidikan, penggunaannya berlebih dapat mengurangi kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kecenderungan bergantung pada teknologi secara berlebihan dapat menyebabkan mahasiswa kurang memperhatikan esensi dari proses pembelajaran dan terbiasa memperoleh jawaban secara instant. Hal ini juga memicu meningkatnya kasus kecurangan yaitu menyalin jawaban dari internet karena mahasiswa memiliki kemudahan dalam mengakses dan menyalin (Lukman et al., 2024). Apabila perilaku menyontek terus dibiarkan, dunia pendidikan akan sulit berkembang. Mahasiswa yang terlalu bergantung pada *ChatGPT* dalam menyelesaikan tugas berisiko mengalami penurunan kemampuan berpikir kritis serta kehilangan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini disebabkan karena kecenderungan untuk menjadi malas dan kurang memiliki kesadaran untuk berusaha menyelesaikan tugas perkuliahan secara mandiri (Maula et al., 2024).

Salah satu faktor dari perilaku menyontek menurut Lambert (dalam Hartanto, 2012) adalah ketakutan akan kegagalan. Ketakutan akan kegagalan atau *fear of failure* merujuk pada rasa takut atau kecemasan individu dalam menilai situasi yang melibatkan kemungkinan gagal

sebagai sesuatu yang mengancam. Ketakutan ini muncul karena individu meyakini bahwa kegagalan akan membawa konsekuensi negatif yaitu rasa malu dan rasa terhina, penurunan penilaian terhadap diri sendiri, ketidak pastian masa depan, hilangnya minat dari orang-orang penting serta mengecewakan orang yang berarti baginya (Conroy et al., 2007). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Fear of failure terhadap Perilaku Menyontek Melalui Academic Self Efficacy” menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara *fear of failure* dengan perilaku menyontek mahasiswa, dimana semakin tinggi ketakutan akan kegagalan yang dimiliki mahasiswa maka mereka akan cenderung menampilkan perilaku menyontek. Mahasiswa yang memiliki *fear of failure*, akan mencari cara untuk menghindari kegagalan dalam hidupnya salah satunya yaitu dengan melakukan tindakan menyontek.

Selain itu, Hendricks (2004) menyatakan bahwa faktor kontekstual seperti keanggotaan dalam suatu kelompok, perilaku teman sebaya serta sikap teman sebaya terhadap perilaku curang juga menjadi faktor dalam perilaku menyontek. Pada masa remaja, ketergantungan terhadap aturan dan norma kelompok semakin kuat karena tingginya motivasi untuk mengikuti ajakan teman sebaya. Kebutuhan akan penerimaan ini mendorong remaja menyesuaikan sikap dan perilakunya sesuai dengan anggota kelompoknya. Seorang individu akan cenderung menghindari konflik dan memilih zona nyaman agar tetap merasa aman dan diterima dalam kelompok. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan melakukan konformitas (Mardison, 2016). Peserta didik akan cenderung terpengaruh untuk melakukan tindakan menyontek terutama apabila hal tersebut dianggap sebagai bagian dari norma yang berlaku dalam kelompok mereka (Sando et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Miranda (2017) dengan judul “Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Minat Belajar terhadap Perilaku Menyontek” menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya maka akan semakin tinggi perilaku menyontek. Hal ini menunjukkan bahwa variabel konformitas teman sebaya memberikan pengaruh yang positif signifikan terhadap perilaku menyontek. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek menggunakan *ChatGPT* pada mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan menggunakan instrumen berupa skala kuisioner yang dibagikan kepada

para responden. Metode ini digunakan agar data yang dikumpulkan dapat dikuantitatifkan dan diolah menggunakan teknik statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muria Kudus, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria sample dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang sedang menempuh S1, berusia 18-25 tahun dan pernah menggunakan atau memiliki akses terhadap penggunaan *ChatGPT*. Jumlah sampel dari penelitian ini berjumlah 125 mahasiswa yang tersebar dari berbagai macam fakultas dan rentang usia. Terdapat tiga jenis instrument skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala perilaku menyontek, skala *fear of failure* dan skala konformitas teman sebaya. Untuk menghitung data, penelitian ini menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Teknik analisis data untuk penelitian ini yaitu analisis regresi dua prediktor dan *product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas pada variabel perilaku menyontek diperoleh taraf signifikansi p sebesar 0.200 ($p > 0.05$) dengan K-SZ sebesar 0.065 yang menandakan bahwa item-item skala perilaku menyontek berdistribusi normal. Pada variabel *fear of failure* diperoleh taraf signifikansi p sebesar 0.200 ($p > 0.05$) dengan K-SZ sebesar 0.054 yang menandakan bahwa item-item skala *fear of failure* berdistribusi normal. Pada variabel konformitas teman sebaya diperoleh taraf signifikansi p sebesar 0.200 ($p > 0.05$) dengan K-SZ sebesar 0.068 yang menandakan bahwa item-item skala konformitas teman sebaya berdistribusi normal.

Table 1. Uji Normalitas

No	Variabel	K-SZ	P>0.05	Keterangan
1	Perilaku Menyontek	0.065	0.200	Berdistribusi normal
2	<i>Fear of failure</i>	0.054	0.200	Berdistribusi normal
3	Konformitas Teman Sebaya	0.068	0.200	Berdistribusi normal

Hasil uji linieritas antara perilaku menyontek dengan *fear of failure* memperoleh F linier sebesar 1.022 dengan p sebesar 0.458 ($p > 0.05$), Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang bersifat linier antara perilaku menyontek dengan *fear of failure*.

Table 2. Uji Linieritas Perilaku Menyontek dengan *Fear of failure*

Variabel	F	Sig (p)	Keterangan
Perilaku menyontek * <i>Fear of failure</i>	1.022	0.458	Linier

Hasil uji linieritas antara perilaku menyontek dengan konformitas teman sebaya memperoleh nilai F linier sebesar 1.175 dengan p sebesar 0.282 ($p > 0.05$). Hasil tersebut

menunjukkan adanya hubungan yang bersifat linier antara perilaku menyontek dengan konformitas teman sebaya.

Table 3. Uji Linieritas Perilaku Menyontek Konformitas Teman Sebaya

Variabel	F	Sig (p)	Keterangan
Perilaku menyontek * Konformitas teman sebaya	1.175	0.282	Linier

Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi p sebesar 0.000 ($p < 0.05$) dengan $R_{x_1y} = 0.650$ antara X_1 (*Fear of Failure*) dan X_2 (Konformitas Teman Sebaya) dengan Y (Perilaku Menyontek). Sehingga hipotesis mayor yang menyatakan bahwa ada hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek diterima dengan sumbangan efektif sebesar 42.2%.

Table 4. Uji Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F	Sig
1	.650	.422	.413	5.387	44.547	.000

Berdasarkan hasil analisis *product moment*, diketahui bahwa antara variabel perilaku menyontek dan *fear of failure* menunjukkan koefisien korelasi antara kedua variabel (R_{x_1y}) sebesar 0.355 dengan nilai p sebesar 0.000 ($p < 0.01$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara *fear of failure* dengan perilaku menyontek. Semakin tinggi *fear of failure* (X_1) maka semakin tinggi perilaku menyontek (Y). Begitu pula sebaliknya, semakin rendah *fear of failure* (X_1) maka semakin rendah pula perilaku menyontek (Y). Sehingga hipotesis minor pertama yang menyatakan bahwa ada hubungan positif antara *fear of failure* dengan perilaku menyontek diterima, dengan sumbangan efektif *fear of failure* terhadap perilaku menyontek sebesar 12.6%.

Table 5. Hasil Analisi Korelasi Perilaku Menyontek dengan *Fear of failure*

Variabel	R	R Squared	Sig (P)
Perilaku menyontek * <i>Fear of failure</i>	.355	.126	.000

Berdasarkan hasil analisis *product moment*, diketahui bahwa antara variabel perilaku menyontek dengan konformitas teman sebaya menunjukkan koefisien korelasi antara kedua variabel (R_{x_2y}) sebesar 0.617 dengan nilai p sebesar 0.000 ($p < 0.01$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek. Semakin tinggi konformitas teman sebaya (X_2) maka semakin tinggi perilaku menyontek (Y). Begitu pula sebaliknya, semakin rendah konformitas teman sebaya (X_2) maka semakin rendah pula perilaku menyontek (Y). Sehingga hipotesis minor

kedua yang menyatakan bahwa ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek diterima, dengan sumbangan efektif konformitas teman sebaya terhadap perilaku menyontek sebesar 38.1%.

Table 6. Hasil Analisis Korelasi Perilaku Menyontek dengan Konformitas Teman Sebaya

Variabel	R	R Squared	Sig (P)
Perilaku Menyontek * Konformitas Teman Sebaya	.617	.381	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis mayor, diperoleh $R_{x_{12}y}$ sebesar 0.650 dengan tingkat signifikansi p sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek diterima dengan sumbangan efektif sebesar 42.2%. Menyontek bukan lagi menjadi hal yang tabu bagi para peserta didik. Jika perilaku menyontek ini terus berlanjut, tentu akan berdampak negatif pada perkembangan moral generasi muda di masa depan (Angelia et al., 2019). Seiring dengan kemajuan teknologi, kecerdasan buatan atau *AI* seperti *ChatGPT* turut membawa dampak pada dunia pendidikan, bukan hanya digunakan sebagai alat pendukung dalam proses belajar namun juga sebagai media kecurangan akademik. Kemudahan akses dan kemampuan menghasilkan jawaban instan memungkinkan peserta didik untuk menyontek dalam tugas, ujian atau penilaian. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terkait integritas akademik (Syahril, 2025).

Haryono (dalam Hidayat & Hamidayati, 2020) menyatakan bahwa peserta didik menyontek dikarenakan berbagai alasan salah satunya adalah takut mengalami kegagalan. Adanya tekanan untuk meraih keberhasilan mendorong peserta didik untuk mencari jalan pintas agar tidak gagal. Ketika peserta didik merasa bahwa kegagalan bukanlah pilihan, hal ini mendorong mereka untuk menyontek demi mendapatkan nilai yang diinginkan (Susanti et al., 2024). Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara *fear of failure* dengan perilaku menyontek dengan sumbangan efektif sebesar 12,6%, Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *fear of failure* maka semakin tinggi perilaku menyontek. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *fear of failure* maka akan semakin rendah perilaku menyontek. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ifeagwazi dkk (2019) dengan judul "*Peer pressure, Fear of failure and examination cheating behavior in the university : Does gender make the difference?*" yang menunjukkan bahwa *fear of failure* memiliki hubungan positif terhadap perilaku menyontek. individu dengan tingkat ketakutan

akan kegagalan tinggi cenderung lebih menyontek dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat ketakutan akan kegagalan yang rendah.

McGill (dalam Damayanti & Savira, 2022) menyampaikan faktor-faktor lain penyebab kecurangan akademik salah satunya yaitu persepsi bahwa teman sebaya juga melakukan kecurangan. Ketika kelompok teman sebaya menganggap menyontek sebagai hal yang wajar bahkan perlu dilakukan guna mendapat prestasi yang ingin dicapai, individu akan terdorong untuk mengikuti perilaku tersebut meskipun bertentangan dengan nilai moral yang diajarkan (Septianingsih et al., 2025). Ketika berinteraksi dengan teman sebaya, individu cenderung menghindari konflik dan memilih tetap berada pada zona nyaman. Cara individu untuk dapat mempertahankan diri dan diterima dalam kelompok teman sebaya dipahami sebagai konformitas (Meilani & Tobing, 2023). Salah satu pengaruh negatif dari konformitas adalah munculnya perilaku menyontek yang berasal dari interaksi sosial antar siswa dengan kelompok teman sebayanya. Siswa melakukan kegiatan menyontek untuk menghindari penolakan sosial dari teman-temannya, bahkan individu yang sebelumnya memiliki tingkat kepercayaan tinggi terhadap kemampuan akademiknya dapat mengalami penurunan keyakinan ketika melihat mayoritas teman sebaya melakukan perilaku menyontek sehingga memunculkan dorongan untuk menyesuaikan diri dengan perilaku tersebut (Fitriah, 2022).

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek dengan sumbangan efektif sebesar 38,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi perilaku menyontek. Sebaliknya, semakin rendah konformitas teman sebaya maka akan semakin rendah perilaku menyontek. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sahin dkk (2024) dengan judul *“Peer Conformity and Academic Cheating: The Moderating Role of Goal orientation and Self-Efficacy”* menyatakan bahwa konformitas teman sebaya memiliki pengaruh positif terhadap perilaku menyontek. Artinya semakin tinggi kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan perilaku, sikap atau tuntutan kelompok teman sebaya, semakin tinggi pula kemungkinan mereka terlibat perilaku menyontek.

Hasil sebaran skala perilaku menyontek dengan 125 subjek penelitian menunjukkan hasil kategorisasi sangat tinggi sebanyak 9 responden (7,2%), kategori tinggi sebanyak 35 responden (28%), kategori sedang sebanyak 49 responden (39,2%), kategori rendah sebanyak 23 responden (18,4%), dan kategori sangat rendah sebanyak 9 responden (7,2%). Pada skala *fear of failure*, menunjukkan hasil kategorisasi sangat tinggi sebanyak 9 responden (7,2%), kategori

tinggi sebanyak 28 responden (22,4%), kategori sedang sebanyak 51 responden (40,8%), kategori rendah sebanyak 30 responden (24%) dan kategori sangat rendah sebanyak 7 responden (5,6%). Sedangkan pada sebaran skala konformitas teman sebaya hasil diperoleh hasil kategorisasi sangat tinggi sebanyak 10 responden (8%), kategori tinggi sebanyak 28 responden (22,4%), kategori sedang sebanyak 53 responden (42,4%), kategori rendah sebanyak 29 responden (23,2%) dan kategori sangat rendah sebanyak 5 responden (4%).

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini memiliki tingkat perilaku menyontek, *fear of failure* dan konformitas teman sebaya yang didominasi oleh kategori sedang. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan pada fokus kajian perilaku menyontek yang dilakukan melalui penggunaan ChatGPT sebagai bentuk kecurangan akademik berbasis kecerdasan buatan, yang hingga saat ini masih relatif baru dalam konteks pendidikan tinggi. Selain itu, penelitian ini menganalisis peran *fear of failure* dan konformitas teman sebaya secara komprehensif terhadap perilaku menyontek, sementara penelitian terdahulu umumnya mengkaji kedua variabel tersebut secara terpisah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *fear of failure* dan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek menggunakan *ChatGPT* pada mahasiswa sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara *fear of failure* dengan konformitas teman sebaya dengan perilaku menyontek menggunakan *ChatGPT* pada mahasiswa diterima dengan sumbangan efektif sebesar 42.2%. Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan menunjukkan bahwa perilaku menyontek menggunakan *ChatGPT* merupakan bentuk kecurangan akademik modern yang dipengaruhi oleh faktor psikologis dan sosial, khususnya *fear of failure* dan konformitas teman sebaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelia, I., Handayani, S., & Roza, S. H. (2019). Menyontek dan Perilaku Korupsi serta Implikasi terhadap Pendidikan Oleh: *IV*(1), 76–80. <https://ejurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/view/204>
- Anitasari, A., Pandansari, O., Susanti, R., Kurniawati, K., & Aziz, A. (2021). Pengaruh Efikasi Diri terhadap Perilaku Menyontek Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 82–90.

<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37661>

- Conroy, D. E., Kaye, M. P., & Fifer, A. M. (2007). Cognitive links between *Fear of failure* and perfectionism. *Journal of Rational - Emotive and Cognitive - Behavior Therapy*, 25(4), 237–253. <https://doi.org/10.1007/s10942-007-0052-7>
- Damayanti, V. M., & Savira, S. I. (2022). Hubungan Efikasi Diri, Kesiapan Belajar Siswa dengan Kecurangan Akademik pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Virlyana Meika Damayanti Siti Ina Savira. 9. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v9i2.45754>
- Fitriah, S. S. (2022). Literature Review: Pengaruh Efikasi Diri dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku Menyontek Siswa. *Journal of Psychology and Treatment*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.53088/jpt.v1i2.2151>
- Handayani, W. A., Wahyuandika, M., & Asri, A. F. (2023). Pengaruh *Fear of failure* Terhadap Perilaku Menyontek Melalui Academic Self Efficacy. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 117. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.16961>
- Hartanto, D. (2012). *Bimbingan & Konseling Menyontek Mengungkap Akar Masalah dan Solusinya*. Penerbit Indeks Jakarta.
- Hendricks, B. (2004). *Academic dishonesty : a study in the magnitude of and justifications for academic dishonesty among college undergraduate and graduate students*. <https://rdw.rowan.edu/etd/1160/>
- Hidayat, S., & Hamidayati. (2020). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pendidikan Karakter ; Fenomena Perilaku Mencontek pada Siswa di Sekolah Dasar*. 7(4), 175–185. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25403>
- Ifeagwazi, C. M., Chukwuorji, J. C., Egbodo, S., & Nwoke, M. B. (2019). *Peer pressure , Fear of failure and examination cheating behavior in the university : Does gender make the difference ? March*. <https://doi.org/10.24193/cbb.2019.23.03>
- Lukman, L., Riska Agustina, & Rihadatul Aisy. (2024). Problematika Penggunaan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa STIT Pernalang. *Madaniyah*, 13(2), 242–255. <https://doi.org/10.58410/madaniyah.v13i2.826>
- Mardison, S. (2016). Konformitas Teman Sebaya Sebagai Pembentuk Perilaku Individu. *Jurnal Al-Taujih*, 2(1), 78–90. <https://doi.org/10.15548/atj.v2i1.941>
- Maula, S. R., Aprillian, S. D., Rachman, A. W., & Azman, M. N. M. (2024). Ketergantungan Mahasiswa Universitas Jember Terhadap Artificial Intelligence (AI). *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 2(1), 1–14.

<https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.608>

- Meilani, N. P. K., & Tobing, D. H. (2023). *Dampak konformitas teman Sebaya pada Remaja : Systematic review*. 3. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4534>
- Miranda, L. P., Psikologi, P. S., & Samarinda, U. M. (2017). *Belajar Terhadap Perilaku Menyontek*. 4(1), <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i1.3972>
- Muadin, M., & Asnal, H. (2023). Implementasi Metode Support Vector Machine Pada Opinion Mining Masyarakat Terkait *ChatGPT*. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2911>
- Pincus, H. S., & Schmelkin, L. P. (2003). Faculty perceptions of academic dishonesty: A multidimensional scaling analysis. *Journal of Higher Education*, 74(2), 196–209. <https://doi.org/10.1353/jhe.2003.0017>
- Sahin, A., Sugiyo, & Sunawan. (2024). Peer Conformity and Academic Cheating: The Moderating Role of Goal Orientation and Self-Efficacy. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 29(1), 159–172. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol29.iss1.art10>
- Sando, M., Lio, S., & Nagul, W. (2025). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Menyontek Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 10 Kupang Tahun Pelajaran 2023/2024*. 5(2), 0–4. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i2.1288>
- Septianingsih, R., Budiaman, & Purwandari, D. A. (2025). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Menyontek Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 74 Jakarta*. 4, 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.534>
- Susanti, D., Pratitis, N. T., & Kusumandari, R. (2024). *Ketidakjujuran Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas sebagai Dampak dari Fear of failure*. 3(2). <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jiwa/article/view/11724>
- Syahril, F. Q. (2025). *Pemanfaatan AI Generatif dalam Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Perilaku Kecurangan Akademik Siswa*. 9(April 2007), 34969–34974. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/33636>



Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Voice Over Internet Protocol* (VOIP) Kelas XI di SMKN 3 Garut

Siti Arfah Hamidah^{1*}, Dian Rahadian², Demmy Dharma Bhakti³
sitiarfahhamidahh@gmail.com^{1*}, dianrahadian@institutpendidikan.ac.id²,
demmy@institutpendidikan.ac.id³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

²Program Studi Teknologi Pendidikan

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia Garut

Received: 26 10 2025. Revised: 08 12 2025. Accepted: 13 01 2026.

Abstract : One innovative solution to support the learning process in schools is the use of video-based learning media. This research was conducted with the aim of developing interactive learning videos tailored to students' needs and aligned with the learning outcomes in schools. The method used was Research and Development with the ADDIE development model. The video product developed using CapCut, Canva, and Lumi was assessed as "highly feasible" by the material expert validator with an average score of 4.38, and by the media expert validator with an average score of 4.81. The product trial conducted with students obtained an average score of 4.59, categorized as having "Very High Acceptance.". The results of the evaluation of the developed video-based learning media indicate that the product is highly suitable for use in classroom learning activities, as it helps make the learning process more effective, engaging, and easier for students to understand.

Keywords : Learning Video, ADDIE, Learning media.

Abstrak : Salah satu solusi inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan video pembelajaran Interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan selaras dengan capaian pembelajaran di sekolah. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Produk video yang dikembangkan menggunakan *CapCut*, *Canva*, dan *Lumi* dinilai "sangat layak" oleh validator ahli materi dengan skor rata – rata 4, 38 dan oleh validator ahli media dengan persentase 4, 81. Uji coba produk pada peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,59 dengan kriteria "Akseptansi Sangat tinggi". Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, karena dapat membantu proses belajar agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, ADDIE, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang tidak dapat dihindari oleh setiap insan manusia. Pendidikan dialami dari sejak lahir hingga akhir hayat (Miasari et al., 2022). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, yang dilakukan orang-orang yang diberikan tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sikap dan tata laku sesuai dengan cita-cita pendidikan melalui upaya pengajaran (Rahadian et al., 2024). Dengan Pendidikan, Manusia dibekali beragam pengetahuan, kemampuan, keterampilan, serta pemahaman mengenai tata kehidupan yang baik (Rahmawati et al., 2021). Pada era globalisasi saat ini, perkembangan Teknologi Informasi berlangsung sangat cepat sehingga pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak bisa dihindari lagi (Hanifah et al., 2021). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut para pendidik dan peserta didik lebih kreatif guna menciptakan pembelajaran yang aktif (Nurfadhillah et al., 2021). Penguasaan konsep adalah hal vital dalam proses pendidikan. Pendidik harus dapat menggunakan prinsip menarik perhatian siswa saat mengajar.

Pemanfaatan teknologi pendidikan harus menjadi fokus seorang guru sebagai fasilitator dalam pengajaran. Teknologi perlu dipandang sebagai sarana untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Permasalahan yang hadir adalah hal yang tidak bisa dihindari karena Teknologi diciptakan sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan manusia (Hanifah et al., 2021). Teknologi Pendidikan muncul sebagai jawaban atas setiap persoalan pendidikan. Salah satu persoalan pendidikan yaitu efisiensi pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan. Permasalahan ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan. Pengembangan dan penerapan teknologi pendidikan didasarkan pada tiga prinsip, yaitu: 1) menggunakan pendekatan sistem (system approach), 2) berfokus pada peserta didik (learner centered), dan 3) mengoptimalkan pemanfaatan berbagai sumber belajar yang beragam (utilizing learning resources) (Hanifah et al., 2021).

Teknologi informasi berperan sebagai sarana pendukung yang membantu pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses penyampaian konsep dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan media yang sesuai agar materi dapat diterima dengan efektif oleh peserta didik sebagai target pembelajaran. Perantara tersebut adalah media. Media pembelajaran adalah komponen yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, sehingga pengaruhnya begitu besar dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Daniyati mengenai Media pembelajaran yang memiliki peran sebagai komponen vital dalam proses

pendidikan (Daniyati et al., 2023). Hal ini karena media dapat membuat konsep abstrak tersampaikan dengan lebih sederhana.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu penyampaian informasi, gagasan, maupun materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif dan menarik. Bentuk media ini bisa bersifat visual, audio, ataupun gabungan keduanya, seperti video, gambar, rekaman suara, presentasi, maupun model nyata dan sejenisnya (Yuniarti et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat memberikan efek psikologis terhadap pembelajaran, diantaranya membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, serta menambah motivasi (Wulandari et al., 2023). Oleh karenanya, penentuan media harus didasarkan pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar mereka terdorong untuk lebih berusaha apabila dihadapkan pada beragam persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran. Video Pembelajaran Interaktif dipandang sebagai media yang cocok untuk diterapkan ketika aktivitas pembelajaran. Hal ini diperkuat Vahini, dkk. bahwa Pemanfaatan Video Pembelajaran interaktif di kelas dapat memberi dorongan peserta didik dalam berkontribusi aktif dalam aktivitas belajar dan menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah (Vahini et al., 2022).

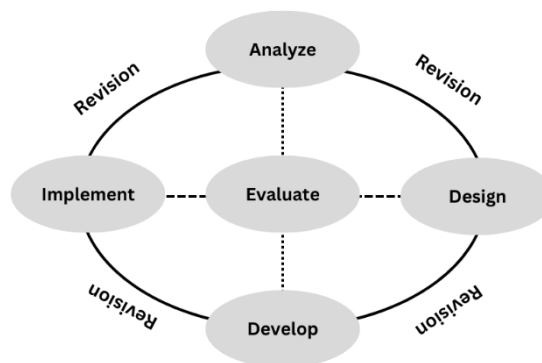
Rambe, dkk. juga menyebutkan bahwa Guru dapat menggunakan multimedia interaktif di kelas sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran (Rambe et al., 2022). Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang ditampilkan berupa audio visual, yaitu gambar dan suara, yang mengikutsertakan peserta didik dalam prosesnya sehingga pelajar dituntut untuk aktif, bukan pasif (Biassari et al., 2021). Media interaktif adalah alat berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang meliputi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Alat ini difungsikan menjadi penghubung dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik. Media ini diberi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik, memungkinkan mereka untuk menentukan pilihan sesuai kebutuhan dalam melanjutkan proses pembelajaran (Amatullah et al., 2022). Dalam video interaktif, pengguna dan media saling berinteraksi atau menjalin hubungan timbal balik. Sejalan dengan pernyataan Yasa, dkk., yang menyebutkan bahwa Media dikategorikan Interaktif ketika Peserta didik turut dilibatkan secara aktif dalam berinteraksi langsung dengan media tersebut, bukan hanya melihat dan mendengar (Yasa et al., 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 3 Garut, diperoleh data bahwa sekolah sudah pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan media video pada saat pembelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), namun Media yang digunakan

biasanya berupa video dari *YouTube*, yang sering kali kurang relevan dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan spesifik siswa. Selain itu, guru tidak memiliki cukup waktu untuk memproduksi video pembelajaran sendiri karena beban mengajar yang cukup padat. Temuan tersebut menegaskan pentingnya mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video interaktif yang dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran di sekolah. Materi *Voice over Internet Protocol* (VOIP) dipilih karena sering menimbulkan kebingungan bagi siswa, sehingga guru perlu menjelaskannya secara berulang. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media berbasis video pembelajaran pada materi *Voice Over Internet Protocol* (VOIP) di SMKN 3 Garut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *Research and Development*. Metode ini berfokus pada penciptaan suatu produk atau pengembangan suatu produk sebagai bagian dari pendekatan penelitiannya (Rachma et al., 2023). Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video interaktif dengan materi Voice Over Internet Protocol (VOIP) yang ditujukan bagi peserta didik kelas XI pada program keahlian TKJ di SMKN 3 Garut. Video yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta didalamnya terdapat simulasi membangun jaringan VOIP dengan menggunakan cisco paket tracer untuk memudahkan siswa dalam melakukan praktek. Model yang digunakan yaitu model pengembangan produk ADDIE, yakni sebuah model yang terdiri atas serangkaian tahapan yang tersusun sistematis dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran berkenaan dengan media belajar yang selaras dengan kebutuhan peserta didik (Wisada et al., 2019).



Gambar 1. Tahap Penelitian ADDIE

Pendekatan dalam model tersebut adalah pendekatan sistem, dimana proses perencanaan dibagi menjadi beberapa langkah dan disusun ke dalam tahapan yang logis. Output yang didapatkan dari langkah sebelumnya digunakan sebagai input pada tahapan selanjutnya

(Rachma et al., 2023). Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas XI TKJ 1 di SMK Negeri 3 Garut. Penilaian produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, Kemudian ketika produk sudah dinyatakan layak, dilakukan uji coba skala kecil kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Dr. Sriadhi, ST., M.Pd., M.Kom., Ph.D (Sriadhi, 2019). Terdapat tiga jenis angket yang digunakan, yaitu: 1) Angket untuk menilai kelayakan materi multimedia yang berisi 23 butir pertanyaan; 2) angket untuk menilai kelayakan multimedia dari aspek kriteria ICT dengan 38 butir pertanyaan; 3) serta angket untuk menilai tingkat penerimaan pengguna (peserta didik) terhadap multimedia yang dikembangkan yang juga terdiri dari 38 butir pertanyaan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik *rating scale*, yang didasarkan pada jumlah skor respons dari setiap pernyataan dalam angket. Adapun skala penilaian yang digunakan meliputi: (5) sangat baik, (4) baik, (3) kurang baik, (2) tidak baik, dan (1) sangat tidak baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian bertempat di SMKN 3 Garut. Penelitian dilaksanakan sekitar 3 bulan, pada November 2024 sampai Januari 2025. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Langkah Langkah dari model ADDIE. Pada tahap Analisis, wawancara dilakukan terhadap Guru mata pelajaran Produktif kelas XI sekaligus Ketua Jurusan pada Program Keahlian TKJ di SMKN 3 Garut. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh data bahwa Sekolah sudah pernah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Video yang digunakan biasanya adalah hasil pencarian melalui *Youtube*. Sayangnya, sedikit sekali Video Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru terhadap materi yang ingin disampaikan. Jika Guru ingin mengembangkan video sendiri pun butuh waktu yang lumayan lama, ditambah beban mengajar yang cukup ketat. Oleh karena itu, kami mengembangkan Video Pembelajaran untuk membantu dan memudahkan siswa dalam belajar. Penyesuaian kebutuhan peserta didik dilakukan saat mengembangkan video agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan temuan tersebut, Guru memerlukan Video Pembelajaran yang kontennya sesuai dengan capaian pembelajaran sebagai media untuk menyederhanakan berbagai konsep yang abstrak dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Kemudian, Hasil analisis diatas menjadi acuan peneliti dalam memproduksi media pembelajaran berbasis video interaktif

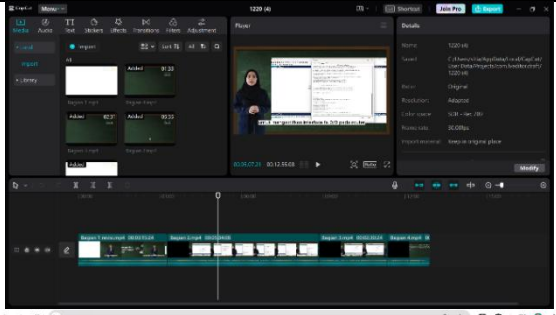
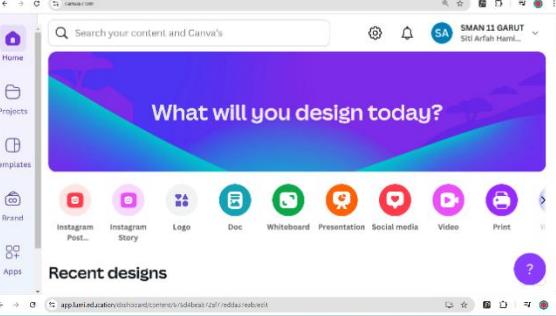
dengan materi *Voice Over Internet Protocol (VOIP)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Pembuatan video dilakukan untuk menggambarkan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Pada Tahap Desain (*Design*). Informasi yang didapatkan melalui observasi dan wawancara digunakan sebagai input pada tahap desain. Kami menetapkan software yang akan digunakan, membuat *Flowchart* pengembangan, merancang *storyboard*, menyusun materi, menyusun instrumen penilaian dan mengumpulkan bahan pendukung.

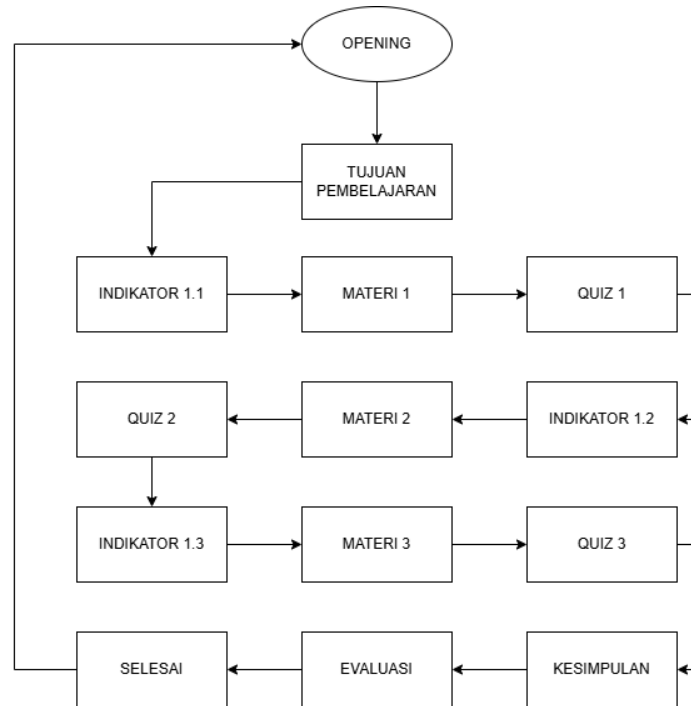
Tabel 1. *Software* Perangkat Lunak yang digunakan

No	Nama Software	Fungsi
1.	Aplikasi <i>CapCut</i>	Merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk melakukan <i>editing</i> .
2.	<i>Canva design</i>	<i>Software</i> ini membantu pengembang dalam membuat asset asset untuk digunakan dalam video
3.	<i>Lumi app</i>	<i>Software</i> ini digunakan untuk menambahkan fitur interaktif seperti <i>Quiz</i> dalam video pembelajaran

Tabel 2. Tampilan *Software* Aplikasi yang digunakan

No	Aplikasi Software	Tampilan
1.	Aplikasi <i>CapCut</i>	
2.	<i>Canva Design</i>	
3.	<i>Lumi app</i>	

Pada Langkah ini, kami membuat gambaran alur dari program yang dibuat. *Flowchart* dibuat dengan menggunakan simbol dan anak panah untuk menggambarkan alur media pembelajaran. *Flowchart* dimulai dengan tampilan depan atau *cover* peneliti, kemudian tampilan tujuan pembelajaran, indikator, materi, dan kesimpulan. *Flowchart* diakhiri dengan *quis* evaluasi, yang berisi latihan soal dan selesai.



Gambar 2. *Flowchart* Video

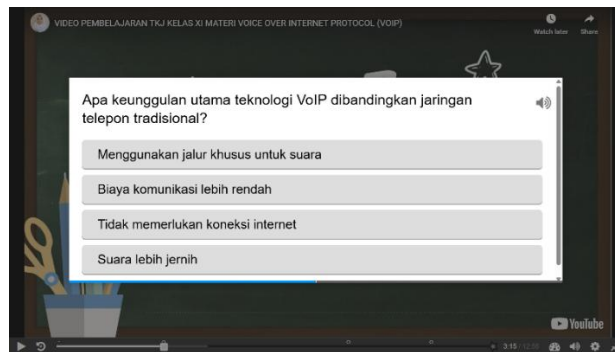
Setelah *flowchart* dibuat, selanjutnya adalah perancangan storyboard. Kami menggunakan tabel yang terdiri dari kolom Nomor, Deskripsi, Gambar / Visual, Audio, Durasi, dan *Stockshoot* untuk menjadi Gambaran pembuatan video. Penggunaan tata bahasa disederhanakan dan diperkuat dengan konten visual yang menarik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Materi - materi yang relevan dengan bahasan *Voice Over Internet Protocol* (VOIP) dikumpulkan sebagai bahan referensi dalam membuat kerangka video pembelajaran. Penyusunan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

Pada Tahap Pengembangan (*Development*). Berbagai *output* yang dihasilkan pada tahap desain, dijadikan acuan pada tahap pengembangan ini. Peneliti melakukan pengumpulan *stockshoot* dengan melakukan pengambilan video. Setelah *stockshoot* terpenuhi, selanjutnya adalah tahap *editing* dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. *CapCut* adalah aplikasi yang memiliki *interface* yang mudah dipahami. Dalam tahap ini, proses yang dilalui seperti menambahkan beberapa audio, menghilangkan *noise* pada video, mengatur *background* dan *layout* video, mengatur volume audio, dan menambahkan *auto caption*. Setelah *editing*

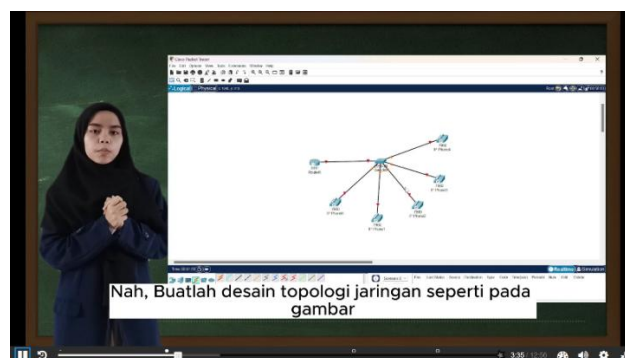
menggunakan *Capcut* selesai, dilanjutkan dengan menambahkan fitur *Quiz Interaktif* pada video dengan menggunakan *lumi education*. *Quiz* disimpan setelah pemaparan materi. Setelah mengerjakan *quiz*, siswa akan mendapatkan *feedback* berupa nilai. Dalam navigasi, fitur *forward* dinonaktifkan untuk menghindari *skip* video.



Gambar 3. Halaman Pembuka



Gambar 4. Quiz Interaktif



Gambar 5. Penjelasan Praktikum

Setelah Video Pembelajaran selesai, selanjutnya adalah penilaian ahli materi, ahli media untuk menentukan kualitas pengembangan produk sesuai dengan instrument yang sudah disusun. Penilaian terhadap isi materi dilakukan oleh guru pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 3 Garut, yaitu Ibu Ani Aisyah, S.T. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui kelayakan Video Pembelajaran berdasarkan tiga aspek, yaitu Panduan dan Informasi, Konten/Materi, serta Evaluasi. Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel 3. Dalam

proses evaluasi, ahli materi menilai secara langsung media pembelajaran yang telah dibuat kemudian mengisi kuesioner yang disediakan. Secara keseluruhan, seluruh aspek penilaian terpenuhi dengan baik dan Video Pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Butir	Sangat Baik	Baik	Rata - rata
1.	Panduan dan Informasi	4	3	1	4,75
2.	Konten / Materi	12	3	9	4,25
3.	Evaluasi	7	1	6	4,14
	Rata – rata				4, 38

Penilaian dari Ahli Media dilakukan untuk meninjau kelayakan Video Pembelajaran berdasarkan tiga aspek, yaitu Panduan dan Informasi yang terdiri dari 3 butir pertanyaan, Kinerja Program dengan 10 butir pertanyaan, serta Sistematis, Estetika, dan Prinsip Rekabentuk yang mencakup 25 butir pertanyaan. Penilaian ini dilakukan oleh salah satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yakni Bapak Aceng Ahmad Rodian Susila, M.Pd. Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel 4. Berdasarkan temuan tersebut, Video Pembelajaran dinyatakan sangat layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Butir	Sangat Baik	Baik	Rata - rata
1.	Panduan & Informasi	3	3	0	5
2.	Kinerja Program	10	8	2	4, 8
3.	Sistematis, Estetika, dan Prinsip Rekabentuk	25	16	9	4, 64
	Rata - rata				4, 81

Pada Tahap Implementasi (*Implementation*). Implementasi pada penelitian ini hanya memuat uji skala kecil. Menurut Arikunto (2013: 254) dalam (Hartika, 2021) , Uji coba pada kelompok kecil umumnya melibatkan sekitar 4 hingga 20 peserta, sedangkan uji coba kelompok besar mencakup rentang kurang lebih 20 sampai 50 peserta. Uji coba dilakukan kepada 17 siswa dari total 34 siswa kelas XI TKJ 1 di SMKN 3 Garut. Pemilihan ini menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keikutsertaan dan kesiapan mereka mengikuti praktik pada saat uji coba. Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel 5. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media Video Pembelajaran ini mencapai tingkat akseptansi yang sangat tinggi.

Tabel 5. Penilaian Peserta didik

No	Aspek	Jumlah Butir	Jumlah Siswa	Rata - rata
1.	Panduan dan Informasi	4	17	4, 57
2.	Materi Multimedia	12	17	4, 61

3.	Evaluasi	5	17	4, 6
4.	Disain & Fasilitas Media	10	17	4, 57
5.	Efek Pedagogi	5	17	4, 6
Rata Rata				4, 59

Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Proses di mana peneliti melakukan pengelolaan hasil penilaian dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penilaian yang mencakup tiga domain yaitu domain konten multimedia oleh Ahli materi, domain konstruksi multimedia oleh Ahli media, dan domain Akseptansi oleh siswa, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif pada pokok bahasan *Voice Over Internet Protocol* mendapatkan kriteria “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi *CapCut*, *Canva*, dan *Lumi*. Video ini memuat beberapa elemen seperti simulasi jaringan VOIP menggunakan *Cisco Packet Tracer*, visual, audio narasi, dan fitur interaktif seperti *Quiz*. Pengembangan video ini dikembangkan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMKN 3 Garut. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran ini sangat layak digunakan. Pernyataan tersebut berdasarkan pada hasil penilaian dengan skor rata – rata sebesar 4, 38 dari ahli materi yaitu “Sangat Layak”, 4, 81 dari ahli media dengan kriteria "Sangat Layak," serta hasil uji coba skala kecil terhadap siswa yang mencapai skor rata – rata 4, 59 dengan kategori "Akseptansi Sangat Tinggi".

DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, A. B. J. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250. <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.29407/66ybj561>

- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Hartika, N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay (Crh) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 4(1), 38–47. <https://doi.org/10.47080/progress.v4i1.1117>
- Miasari, R. S., Indar, C., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahadian, D., Imania, K. A. N., Bhakti, D. D., & Sofiyati, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Praktek Tata Cara Wudhu Kelas 2 Di SDN 1 Padamukti. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(2), 220–228. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i2.1880>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., & Husni, S. (2022). Kajian Literatur Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 4(1), 18. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/244>
- Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.

- Titin, T., Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Jurnal Education and Technology*, 4(2), <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Vahini, P., Sudiarta, I., & Sariyasa, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 9–18. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i1.774>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>.



Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa SMK Ditinjau dari *Parent Attachment* dan Konsep Diri

Zuzyina Rahma^{1*}, Trubus Raharjo²

202260170@std.umk.ac.id^{1*}, trubus.rahardjo@umk.ac.id²

^{1,2}Program Studi Psikologi

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Received: 18 12 2025. Revised: 10 01 2026. Accepted: 14 01 2026.

Abstract : This study aims to determine the relationship between parent attachment and self-concept with decision-making for further studies in vocational high school students. This study uses a quantitative method. Participants in this study were 122 students of class XII of vocational high school with a sampling technique using quota sampling. The scales used were the parent attachment scale, self-concept scale, and decision-making scale. The correlation coefficient of the three variables r_{x12y} is 0.423 ($p < 0.01$) so there is a very significant relationship between parent attachment and self-concept with decision-making with an effective contribution of 17.9%. Therefore, the major hypothesis in this study is that there is a relationship between parent attachment and self-concept with decision-making is accepted. The results of the analysis of the parent attachment variable with decision-making show r_{x1y} of 0.381 ($p > 0.01$) and an effective contribution of 14.5%. Therefore, there is a positive relationship between parent attachment and decision-making, the first hypothesis is accepted. While the results of the analysis of the self-concept variable with decision-making show r_{x2y} of 0.327 ($p < 0.01$) with an effective contribution of 10.7%. So there is a positive relationship between self-concept and decision making, the second hypothesis is accepted.

Keywords : Decision-making, Parent attachment, Self-concept.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan studi lanjut pada siswa SMK. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Partisipan dalam penelitian ini adalah kelas XII SMK sebanyak 122 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *quota sampling*. Skala yang digunakan yaitu skala *parent attachment*, skala konsep diri, dan skala pengambilan keputusan. Koefisien korelasi ketiga variabel r_{x12y} sebesar 0,423 ($p < 0,01$) maka ada hubungan yang sangat signifikan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan dengan sumbangan efektif 17,9%. Maka hipotesis mayor dalam penelitian ini yaitu ada hubungan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan diterima. Hasil analisis variabel *parent attachment* dengan pengambilan keputusan menunjukkan r_{x1y} sebesar 0,381 ($p > 0,01$) dan sumbangan efektif 14,5%. Maka ada hubungan positif antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan, hipotesis pertama diterima.

Sedangkan hasil analisis variabel konsep diri dengan pengambilan keputusan menunjukkan r_{x2y} sebesar 0,327 ($p < 0,01$) dengan sumbangan efektif 10,7%. Maka ada hubungan positif antara konsep diri dengan pengambilan keputusan, hipotesis kedua diterima.

Kata Kunci : Pengambilan keputusan, *Parent Attachment*, Konsep diri.

PENDAHULUAN

Pada sistem pendidikan Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satu bentuk institusi pendidikan yang dirancang untuk memperkenalkan serta melatih siswanya agar siap memasuki dunia kerja dan membangun karier setelah lulus (Hanifah & Dasalinda, 2023). Prayitno & Amti (2008) menyatakan bahwa siswa SMK sudah berada pada fase mendekati siklus pencarian kerja atau proses penentuan pilihan karier. Pada fase perkembangan remaja, periode ini menjadi momen yang tepat untuk membangun identitas pribadi, meliputi penentuan arah karier dan pekerjaan yang mendorong remaja untuk merenungkannya dengan tekun (Hurlock, 2002).

Sekolah Menengah Kejuruan adalah bagian sistem pendidikan yang mempersiapkan individu untuk menguasai keterampilan tertentu agar siap bekerja bahkan menciptakan lapangan kerja bagi individu lain. Jika dihasilkan sumber daya individu yang memiliki keterampilan adalah elemen untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenis pendidikan menengah yang menghasilkan calon tenaga kerja yang terampil dan sesuai dengan permintaan pasar di setiap masing-masing area keterampilan (Maslikhah et al., 2022). Mengambil keputusan untuk meneruskan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau memilih untuk bekerja bukanlah perkara yang gampang. Karena dalam setiap langkah yang diambil, individu tetap menemukan tantangan dan halangan yang dimiliki masing-masing (Ningsih & Rejeki, 2025)

Pengambilan keputusan merupakan proses menyelesaikan masalah dengan menentukan langkah-langkah untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Anzizhan, 2004). Seseorang dapat membuat keputusan melanjutkan studi yang tepat dengan menghubungkan kemampuan yang dimiliki dengan kualitas pendidikan yang diperlukan secara objektif (Winkel & Hastuti, 2006). Kesulitan dalam menentukan pilihan setelah menyelesaikan sekolah menengah kejuruan bisa dihindari dengan berbicara kepada orang tua sebagai pihak yang bertanggung jawab atas keberlangsungan hidup (Gradiyanto & Indrawati, 2023). Pengambilan keputusan merupakan proses individu yang harus memilih salah satu dari berbagai pilihan yang ada dengan tujuan untuk menyelesaikan persoalan (Insan Baihaqqy, 2023). Proses pengambilan keputusan biasanya muncul dalam situasi dimana individu

dihadapkan pada keharusan memprediksi masa depan, menyeleksi salah satu dari berbagai pilihan atau menafsirkan kemunculan kejadian berdasarkan bukti yang terbatas (Suharnan, 2005). Siswa SMK yang telah lulus diharuskan siap menghadapi proses pengambilan keputusan penting untuk melanjutkan studi lanjutan, karena keputusan tersebut akan menentukan masa depan karir yang mereka cita-citakan (Ulfah, 2020).

Salah satu faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan menurut Kotler dan Keller (2009) adalah faktor sosial, salah satunya adalah keluarga. Anggota keluarga merupakan kelompok referensi pertama yang paling berpengaruh. Kelompok yang menjadi sumber orientasi terdiri dari orang tua dan saudara kandung. Dari orang tua, seseorang mendapatkan orientasi terhadap agama, politik, ekonomi, serta rasa ambisi pribadi, harga diri, dan cinta (Keller & Kotler, 2009). Keterikatan orang tua dengan anak atau parent attachment merupakan konsep penting yang terbentuk melalui kehadiran secara fisik, kualitas interaksi, dan responsivitas orang tua terhadap kebutuhan anak. Orang tua yang hadir secara fisik maupun emosional dalam kehidupan anak, yang secara aktif mendengarkan dan memenuhi kebutuhan emosional anak, lebih mungkin menciptakan ikatan yang aman (Rohmah, 2016).

Faktor lain yang mempengaruhi pengambilan keputusan menurut Kotler dan Keller (2009) adalah faktor pribadi, salah satunya adalah konsep diri. Konsep diri diartikan setiap orang memiliki karakteristik pribadi yang mempengaruhi perilaku mereka untuk menyelesaikan sesuatu. Konsep diri adalah gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional, aspiratif, dan prestasi yang dicapai (Ghufron & Risnawati, 2012). Masa remaja merupakan masa di mana individu mulai membangun konsep diri tentang karier, remaja mengimplementasikan konsep dirinya dalam memilih karier (Almaida & Febriyanti, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Natanael (2024) yang berjudul “Hubungan Parent Attachment Dengan Pengambilan Keputusan Jurusan Kuliah Pada Mahasiswa Baru Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro” menunjukkan bahwa hubungan parent attachment dengan pengambilan keputusan jurusan kuliah bersifat positif dan signifikan. Orang tua berkomunikasi bersama anak-anak mereka tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan profesi dan pekerjaan anggota keluarga yang lain sebagai keterangan untuk remaja dalam membuat pilihan studi lanjut mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Ifriana et al (2024) yang berjudul “Pengambilan Keputusan Karir ditinjau dari Konsep Diri dan Pola Asuh Otoriter Orang Tua pada Siswa SMK” menunjukkan bahwa keputusan siswa mengenai kariernya dipengaruhi oleh pola asuh otoriter orang tua dan konsep diri. Berdasarkan

penjelasan fenomena di atas terdapat permasalahan dalam pengambilan keputusan dalam studi lanjut bagi siswa SMK maka penulis tertarik untuk mengetahui adanya hubungan parent attachment dan konsep diri dengan pengambilan keputusan studi lanjut siswa SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan menyebarkan skala kepada responden kemudian dilakukan analisis secara statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *quota sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 122 siswa. Adapun dalam pengambilan data penelitian ini menggunakan skala pengambilan keputusan hasil uji reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* sebesar 0,895, skala *parent attachment* dengan reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,949, skala konsep diri dengan reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,881. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi dua prediktor dan *product moment* melalui SPSS for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas pada variabel pengambilan keputusan memperoleh nilai p 0,060 ($p > 0,05$) dengan nilai K-SZ 0,079. Hasil uji normalitas pada variabel *parent attachment* memperoleh nilai p 0,200 ($p > 0,05$) dengan nilai K-SZ 0,052. Hasil uji normalitas pada variabel konsep diri memperoleh nilai p 0,195 ($p > 0,05$) dengan nilai K-SZ 0,072. Hasil dari uji normalitas sebaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

No.	Variabel	K-SZ	Signifikansi (p)	Keterangan
1	Pengambilan Keputusan	0,079	0,060	Berdistribusi normal
2	<i>Parent Attachment</i>	0,052	0,200	Berdistribusi normal
3	Konsep Diri	0,072	0,195	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa variabel pengambilan keputusan, *parent attachment*, dan konsep diri pada siswa dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi $p > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa item dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil dari uji linieritas hubungan *parent attachment* dengan pengambilan keputusan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Linieritas *Parent Attachment* dengan Pengambilan Keputusan

No.	Variabel	F	Signifikasi (p)	Keterangan
1	<i>Parent Attachment*</i> Pengambilan Keputusan	1,428	0,087	Linier

Berdasarkan dari hasil uji linieritas di atas menunjukkan adanya korelasi antara variabel *parent attachment* dengan variabel pengambilan keputusan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil yang sudah diperoleh dengan nilai F linier sebesar 1,428 dengan nilai p 0,087 ($p > 0,05$) dengan begitu *parent attachment* dengan pengambilan keputusan memiliki hubungan yang bersifat linier. Uji linieritas selanjutnya adalah antara konsep diri dengan pengambilan keputusan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Linieritas Konsep Diri dengan Pengambilan Keputusan

No	Variabel	F	Signifikasi (p)	Keterangan
1	Konsep Diri* Pengambilan Keputusan	1,438	0,094	Linier

Berdasarkan dari hasil uji linieritas diatas menunjukkan adanya korelasi antara variabel konsep diri dengan variabel pengambilan keputusan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil yang sudah diperoleh dengan nilai F linier sebesar 1,438 dengan nilai p 0,094 ($p > 0,05$) dengan begitu konsep diri dengan pengambilan keputusan memiliki hubungan yang bersifat linier. Setelah selesai melakukan uji linieritas, peneliti juga melakukan analisis regresi dua prediktor untuk menguji hipotesis mayor, adapun hasil dari uji hipotesis mayor sebagai berikut.

Tabel 4. Analisis Uji Hipotesis Mayor

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F	Sig.
1	0,423	0,179	0,165	5,325	12,985	0,000

Dari hasil perhitungan uji hipotesis mayor di atas menunjukkan bahwa signifikansi nilai sebesar 0,000 ($p < 0,01$) dengan r_{x1y} sebesar 0,423. Hal ini berarti ada hubungan yang sangat signifikan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan, sehingga hipotesis yang menyatakan hubungan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan siswa diterima. Adapun uji lain yang dilakukan peneliti adalah uji product moment yang digunakan untuk menguji hipotesis minor. Hasil dari uji product moment dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Korelasi *Parent Attachment* dengan Pengambilan Keputusan

No	Variabel	R	R Squared	Sig(p)
1	<i>Parent Attachment</i> * Pengambilan Keputusan	0,381	0,145	0,000

Pada bagian uji *product moment* diketahui bahwa *parent attachment* dengan pengambilan keputusan menunjukkan koefisien korelasi r_{x1y} sebesar 0,381 dengan p sebesar 0,000 ($p > 0,01$), hal ini menyatakan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan

antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis minor pertama yaitu adanya hubungan positif antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan pada siswa diterima. Artinya semakin tinggi *parent attachment* maka semakin tinggi pengambilan keputusan, semakin rendah *parent attachment* maka semakin rendah pengambilan keputusan, sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan diterima. Adapun selanjutnya dilakukan uji product moment untuk mengetahui hipotesis minor kedua, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Konsep Diri dengan Pengambilan Keputusan

No.	Variabel	R	R Squared	Sig(p)
1.	Konsep Diri* Pengambilan keputusan	0,327	0,107	0,000

Berdasarkan hasil uji *product moment* diketahui bahwa konsep diri dengan pengambilan keputusan menunjukkan koefisien r_{x2y} sebesar 0,327 dengan p sebesar 0,000 ($p < 0,01$), hal ini menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara konsep diri dengan pengambilan keputusan. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa hipotesis minor kedua yaitu adanya hubungan positif antara konsep diri dengan pengambilan keputusan pada siswa diterima. Artinya semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi pengambilan keputusan, semakin rendah konsep diri maka semakin rendah pengambilan keputusan, sehingga hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif antara konsep diri dengan pengambilan keputusan diterima.

Berdasarkan hasil uji regresi diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) dengan r_{x12y} sebesar 0,423 menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan, penelitian ini diterima dengan sumbangan efektif sebesar 17,9%. Sehingga hipotesis mayor yang diajukan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan pada siswa diterima.

Pengambilan keputusan merupakan jenis pemecahan masalah yang umumnya melibatkan pilihan terhadap suatu langkah (Angraeni et al., 2024). Menurut Setyowati (2013) pengambilan keputusan merupakan proses penyelesaian masalah yang dapat dicapai baik melalui pemilihan dari beberapa alternatif yang ada maupun dengan mencari opsi baru yang berbeda secara signifikan berdasarkan alternatif yang sudah ada sebelumnya. Menilai dan

memilih keputusan dari sekian banyak alternatif yang melibatkan resiko, kerugian, keuntungan, serta ketidakpastian bukanlah pekerjaan yang sederhana. Bagi remaja, tantangan pengambilan keputusan ini semakin krusial sebab merupakan fase perkembangan manusia di mana perilaku berisiko mulai tampak, dan pada tahap kehidupan ini juga berlangsung proses kematangan sistem saraf pusat yang berkaitan dengan pembuatan keputusan (Loureiro, 2020). Lebih jauh, Loureiro (2020) menjelaskan bahwa pengambilan keputusan pada remaja merupakan masalah rumit yang terhubung erat dengan aspek sosial, psikologis, dan biologis, tergantung pada derajat kematangan perkembangan individu masing-masing.

Berdasarkan hasil uji hipotesis minor pertama yang diajukan dalam penelitian ini yakni adanya hubungan positif antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan pada siswa diterima, dengan nilai koefisien korelasi r_{x1y} sebesar 0,381 dengan p sebesar 0,000 ($p > 0,01$), dengan sumbangan efektif 14,5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara *parent attachment* dengan pengambilan keputusan pada siswa. Menurut Weidman & Shell (2010) keterikatan yang aman dan sehat juga diperlukan untuk membangun kemampuan berfikir logis pada anak. Penjelasan lebih lanjut menyatakan bahwa kemampuan berfikir kausal dapat berkembang ketika anak membentuk hubungan dengan orang tua yang selalu merespon kebutuhan mereka secara konsisten, sehingga berbagai perilaku anak selalu diikuti oleh tanggapan yang dipercaya dan stabil. Menurut Rahmatunnisa (2019) Kelekatan adalah ikatan emosional timbal balik yang kuat antara anak dan orang tua, dimana kontribusi masing-masing pihak secara aktif menentukan kualitas hubungan tersebut. Kemampuan anak mempunyai kelekatan dengan orang tua sebagai sumber kenyamanan dan dasar rasa aman (Wahyuni & Asra, 2014). Namun, ketika anak yang merasa dikucilkan akibat komunikasi yang tidak efektif maka akan kehilangan rasa aman dan lama kelamaan tidak lagi memercayai orang tua mereka (Laumi & Adiyanti, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gidwani Eshita Mandal (2024) yang berjudul “*The Relationship of Parenting Styles with Attachment and Decision-Making Styles in Adolescents*” menunjukkan bahwa kelekatan aman orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap gaya pengambilan keputusan pada remaja, penelitian tersebut membahas pentingnya ikatan kelekatan yang aman dalam gaya pengasuhan yang efektif terhadap gaya pengambilan keputusan pada remaja. Kelekatan merupakan suatu hubungan yang diwarnai pertalian kasih sayang yang menghasilkan rasa aman (Utami et al., 2009).

Berdasarkan hasil uji hipotesis minor kedua yang diajukan dalam penelitian ini yakni adanya hubungan positif antara konsep diri dengan pengambilan keputusan pada siswa

diterima, dengan nilai koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,327 dengan p sebesar 0,000 ($p < 0,01$), dengan sumbangan efektif yang diberukan sebesar 10,7%.hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara konsep diri dengan pengambilan keputusan pada siswa. Menurut Ghufroon & Risnawati (2010) konsep diri merupakan representasi individu tentang dirinya sendiri yang mencakup keyakinan akan aspek fisik, psikologis, sosial dan emosional serta aspirasi dan prestasi yang ingin dicapai. Menurut Yaqin (2019) Konsep diri adalah penilaian seseorang atas kemampuan dan kelemahannya, penilaian ini dapat bersifat positif atau negatif dan kadarnya bervariasi dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Pribadi et al (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Konsep Diri Akademik Dengan Pengambilan Keputusan Karier Pada Siswa SMP” menjelaskan bahwa konsep diri merupakan salah satu faktor dari pengambilan keputusan, pada penelitian yang dilakukan olehnya konsep diri dan pengambilan keputusan memiliki hubungan positif yang signifikan dengan nilai r_{xy} 0,869 ($p=0,000$) $p<0,05$.

Hasil sebaran skala pengambilan keputusan dengan 122 responden penelitian diperoleh *Mean Empirik* 36,52 dengan *Standart Deviasi* 5,828. Hasil kategorisasi terhadap 122 responden pada item pengambilan keputusan sebagai berikut: kategori Sanget Rendah (SR) sebanyak 5 responden (4,10%), kategori Rendah (R) sebanyak 23 responden (18,85%), kategori Sedang (S) sebanyak 49 responden (40,16%), kategori Tinggi (T) sebanyak 33 responden (27,05%), kategori Sangat Tinggi (ST) sebanyak 12 responden (9,83%).

Hasil sebaran skala *parent attachment* dengan 122 responden penelitian diperoleh *Mean Empirik* sebesar 105,93 dengan *Standart Deviasi* 18,926. Hasil kategorisasi terhadap 122 responden pada item *parent attachment* sebagai berikut: kategori Sangat Rendah (SR) sebanyak 8 responden (6,56%), kategori Rendah (R) sebanyak 26 responden (21,31%), kategori Sedang (S) sebanyak 48 responden (39,34%), kategori Tinggi (T) sebanyak 35 responden (28,69%), kategori Sangat Tinggi (ST) sebanyak 5 responden (4,10%).

Hasil sebaran skala konsep diri dengan 122 responden penelitian diperoleh *Mean Empirik* sebesar 71,89 dengan *Standart Deviasi* 9,179. Hasil kategorisasi terhadap 122 responden pada item konsep diri sebagai berikut: kategori Sangat Rendah (SR) terdapat sebanyak 4 responden (3,28%), kategori Rendah (R) sebanyak 31 responden (25,41%), kategori Sedang (S) sebanyak 45 responden (36,89%), kategori Tinggi (T) sebanyak 29 responden (23,77%), kategori Sangat Tinggi (ST) sebanyak 13 responden (10,66%).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara *parent attachment* dan konsep diri dengan pengambilan keputusan studi lanjut pada siswa SMK diterima dengan sumbangan efektifitas sebesar 17,9%.

DAFTAR RUJUKAN

- Angraeni, A. T., Ilham, D., & Adnan, A. (2024). Peran Psikologi Pendidikan Sebagai Panduan Dalam Proses Pengambilan Keputusan Guru. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 15–21. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss4.1218>
- Ghufron, N. M., & Risnawati, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Gidwani Eshita Mandal, R. (2024). The Relationship of Parenting Styles with Attachment and Decision-Making Styles in Adolescents. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 13(3), 936–941. <https://doi.org/10.21275/mr24314134820>
- Laumi, & Adiyanti, M. G. (2012). Attachment of late adolescent to mother, father, and peer, with family structure as moderating variable and their relationships with Self-esteem. *Jurnal Psikologi*, 39(2), 129–142. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6980>
- Loureiro, R. J. (2020). Decision making in adolescents: A multifaceted construct. *Journal of Human Growth and Development*, 30(2), 160–163. <https://doi.org/10.7322/JHGD.V30.10362>
- Pribadi, A. S., Erlangga, E., & Wangge, M. Y. (2021). Hubungan Antara Konsep Diri Akademik dengan Pengambilan Keputusan Karier pada Siswa SMP. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 157. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.2629>
- Rahmatunnisa, S. (2019). Kelekatan Antara Anak Dan Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial. *Yaa Bunayya*. <https://doi.org/dx.doi.org/10.24853/yby.3.1.98-107>
- Setyowati. (2013). *Organisasi dan Kepemimpinan Modern*. Graha Ilmu.
- Utami, M. D., Pratiwi, R. G., Sekolah, M., Ilmu, T., Abdi, P., & Palembang, N. (2009). *Remaja Yang Dilihat Dari Kelekatan Orang Tua Terhadap Kecerdasanemosi*. 35–45. <https://doi.org/10.14710/jpu.6.1.35-45>
- Wahyuni, S., & Asra, Y. K. (2014). Kecenderungan Anak Menjadi Pelaku Dan Korban Bullying Ditinjau Dari Kualitas Kelekatan Dengan Ibu Yang Bekerja. *Marwah: Jurnal*

Perempuan, Agama Dan Jender, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24014/marwah.v13i1.879>

Weidman, A. B., & Shell, D. (2010). *Attachment Parenting : Developing Connections and Healing Children*. Jason Aronson.

Yaqin, A. (2019). *Membentuk Karakter melalui Pendidikan Afeksi*. Media Akademi.



Analisis Kualitatif Pemecahan Masalah dan Ketergantungan Kognitif Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan *Generative AI*

Thierry Ferdinanda^{1*}, Tiara Anggia Dewi², Desi Budiono³

thierryferdinand123@gmail.com^{1*}, tiaraanggiadewi@ummetro.ac.id²,

desibudiono@ummetro.ac.id³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Metro

Received: 13 12 2025. Revised: 14 01 2026. Accepted: 16 01 2026.

Abstract : This qualitative descriptive study analyzes *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* usage patterns and their impact on pre-service teachers' problem-solving capabilities through Polya's framework. Data were collected through in-depth interviews with ten pre-service teachers at the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) Universitas Muhammadiyah Metro to explore their subjective experiences in interacting with *GenAI*. The data were analyzed using the Miles and Huberman model. Findings reveal that *GenAI* serves as effective *cognitive scaffolding* during the understanding and planning phases. However, a "*dependency paradox*" emerged during the execution phase, while the evaluation phase showed automation bias and a lack of verification. The study concludes that uncontrolled *GenAI* use jeopardizes students' procedural skills and epistemic agency. It recommends reorienting curricula toward Critical AI Literacy and *AI-TPACK* frameworks to safeguard the intellectual autonomy of future educators.

Keywords : Generative Artificial intelligence, Problem Solving Skills, Pre-service teachers.

Abstrak : Studi deskriptif kualitatif ini menganalisis pola penggunaan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)* dan dampaknya terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa calon guru melalui kerangka Polya. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh mahasiswa calon guru di FKIP Universitas Muhammadiyah Metro sebagai informan untuk menggali pengalaman subjektif mereka dalam berinteraksi dengan *GenAI*. Data tersebut dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil menunjukkan *GenAI* efektif sebagai *cognitive scaffolding* pada fase memahami dan merencanakan masalah. Namun, muncul "paradoks ketergantungan" pada fase pelaksanaan serta bias otomatisasi dan kurangnya verifikasi pada fase evaluasi. Studi menyimpulkan bahwa penggunaan *GenAI* yang tidak terkendali membahayakan keterampilan prosedural dan agensi epistemik mahasiswa. Direkomendasikan mereorientasi kurikulum menuju Literasi AI Kritis dan kerangka *AI-TPACK* untuk menjaga otonomi intelektual calon pendidik.

Kata Kunci : Kecerdasan buatan generatif, Keterampilan pemecahan masalah, Mahasiswa calon guru.

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan tinggi telah berubah karena penerapan *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*. Ini telah mengubah cara mahasiswa memproses pengetahuan, mengakses informasi, dan mengembangkan kompetensi profesional (Zaharah et al., 2024). Alat berbasis *Large Language Models (LLMs)* seperti *ChatGPT*, *Gemini*, dan *Claude* adalah teknologi transformatif yang mempermudah manajemen dan memberikan lingkungan pembelajaran yang sangat terpersonalisasi. Teknologi ini memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan unik setiap mahasiswa, memberikan bantuan tutor digital sepanjang hari, dan menyederhanakan konsep pendidikan yang rumit menjadi lebih praktis (Chan & Hu, 2023). Keterampilan berpikir tingkat tinggi juga dikenal sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS* telah terbukti meningkat dengan *GenAI* bagi mahasiswa yang akan menjadi guru. Keterampilan berpikir tingkat tinggi ini merupakan aset penting untuk menghadapi dinamika tenaga kerja di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0 (Zhang et al., 2025). Sekarang menjadi literasi baru, kemampuan *prompt engineering* memungkinkan calon pendidik untuk meningkatkan interaksi instruksional dan memperkuat kapasitas reflektif mereka untuk membuat kurikulum inovatif (Evstigneev & Evstigneeva, 2025). Akibatnya, adopsi *AI* di perguruan tinggi sekarang menjadi keharusan metodologis yang membutuhkan kesiapan inovasi dari semua pemangku kepentingan (Berg & Plessis, 2023).

Di balik janji efisiensi, kemampuan *GenAI* memiliki konsekuensi yang serius bagi integritas akademik dan perkembangan kognitif mandiri mahasiswa. Muncul kekhawatiran mendalam tentang kemungkinan munculnya ketergantungan teknologi atau ketergantungan kognitif yang berlebihan. Ketika orang memberikan tugas kognitif yang sulit kepada orang lain, fenomena *offloading* kognitif terjadi, yang dapat mengganggu keterampilan kognitif dasar mahasiswa (Özer et al., 2025). Proses "perjuangan intelektual" juga dikenal sebagai perjuangan produktif yang diperlukan untuk mengembangkan kematangan nalar berisiko terganggu oleh penggunaan "jalan pintas" berbasis algoritma (Karamuk, 2025; Moufida & Amira, 2025). Ditambah lagi, ketergantungan ini menyebabkan "halusinasi kompetensi" (*illusion of competence*), di mana mahasiswa merasa telah menguasai topik secara mendalam, tetapi mereka kehilangan pemahaman konseptual yang sebenarnya (Jayasuriya et al., 2025). Dampak jangka panjangnya adalah penurunan kemampuan pedagogis, di mana kualitas berkurang

karena kemampuan prosedur mahasiswa dalam memecahkan masalah secara mandiri (Matueny & Nyamai, 2025).

Tantangan ini jauh lebih kompleks dalam konteks pendidikan guru di Indonesia. Indonesia menghadapi dilema antara desakan adopsi *AI* dan keterbatasan infrastruktur sebagai negara berkembang yang sedang beralih ke digitalisasi massif (Putri & Naf'ihima, 2025). Calon pendidik harus memiliki kemampuan *AI* yang kuat, tetapi seringkali tanpa dasar moral dan literasi *AI* kritis yang cukup (Haetami, 2025; Mustopa et al., 2024; Pratiwi et al., 2025). Tidak adanya persiapan ini dapat menyebabkan ketidakjelasan dalam metode pengajaran di masa depan, di mana guru mungkin terlalu bergantung pada mesin tanpa memverifikasi kebenaran data dan prinsip budaya lokal. Oleh karena itu, peran universitas sangat penting dalam membantu mahasiswa menjadi lebih mandiri agar teknologi tetap berada di posisi mitra (*collaborator*), bukan sebagai pengganti akal manusia (Lubbe et al., 2025; Nasikin et al., 2024).

Realitas di lapangan menunjukkan perbedaan antara pengawasan pedagogis dan penerapan teknologi. Di FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Sebagai hasil dari jajak pendapat pra-eksplorasi, hampir 95 persen mahasiswa menggunakan *GenAI* secara aktif untuk membantu mereka menyelesaikan tugas mereka. Meskipun bermanfaat mengatasi *writer's block*, Tidak ada penelitian kualitatif yang menyeluruh yang melihat bagaimana teknologi ini berinteraksi dengan proses pemecahan masalah kognitif. Potensi instruksional *GenAI* memang telah dibahas dalam literatur di seluruh dunia (Tunjera & Chigona, 2023), Walau bagaimanapun, jumlah penelitian yang telah dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana mahasiswa yang berpotensi menjadi guru mengubah cara mereka berpikir tentang risiko ketergantungan masih sangat terbatas. Penelitian sebelumnya biasanya berfokus pada analisis statistik persepsi dan mengabaikan aspek "bagaimana" dan "mengapa" hilangnya autonomi mahasiswa (OBAY & Çelik, 2021; Öçal & Şimşek, 2016).

Kemampuan memecahkan masalah adalah dasar instruksional bagi mahasiswa yang akan menjadi guru. Seandainya proses kognitif seperti analisis masalah dan evaluasi solusi diotomatisasi, Terdapat risiko degradasi kualitas lulusan secara tidak sadar (Diržytė, 2025; Yan et al., 2025). Secara khusus, masalah muncul sebagai akibat dari fenomena pendelegasian kognitif, yang dikenal sebagai *offloading* kognitif. Fenomena ini menghilangkan "perjuangan intelektual", atau perjuangan produktif, yang dialami oleh mahasiswa selama proses kematangan nalar. Bias otomatisasi dan "ilusi kompetensi" memperburuk hal ini, di mana kemampuan mahasiswa untuk mengevaluasi kebenaran informasi menjadi lebih buruk karena kemudahan akses ke *AI*, yang pada akhirnya mengancam organisasi epistemik mereka sebagai

calon guru. Penelitian ini menggunakan Kerangka Kerja Pemecahan Masalah Polya sebagai lensa analisis untuk menjawab masalah tersebut. Dipilih karena kerangka Polya (memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi) mampu memberikan struktur diagnostik yang tepat. Ini memungkinkan untuk menentukan di mana *AI* berfungsi sebagai sarana kognitif (Yuliani, 2025) dan di mana *AI* menyebabkan "kepatuhan kognitif" yang mengganggu otonomi (Riva, 2025).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi makna subjektif dan pola interaksi dalam antara mahasiswa melalui pendekatan kualitatif deskriptif fenomenologis antara mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Metro dengan *GenAI*. Fokus utama penelitian adalah mengevaluasi bagaimana penggunaan *AI* mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah mahasiswa dan menemukan risiko ketergantungan berlebihan di setiap tahapan pemecahan masalah Polya. Merumuskan rekomendasi kebijakan institusional yang menyeimbangkan kemajuan teknis dengan independensi intelektual adalah urgensi penelitian ini. Hal ini diperlukan agar calon pendidik dapat tetap teguh sebagai agen kependidikan yang kritis dan moral di tengah banjir otomatisasi digital.

Penting untuk diingat bahwa perbedaan antara kemampuan teknis mahasiswa dan pengawasan pedagogis sering menyebabkan ketidaksepakatan moral. Transformasi kurikulum ke arah kemandirian belajar di FKIP Universitas Muhammadiyah Metro mendorong adopsi teknologi yang signifikan ini. Namun, tanpa panduan operasional tentang bagaimana *GenAI* seharusnya berfungsi dengan proses kognitif, mahasiswa cenderung mencari "jalan tercepat" daripada "jalan belajar terbaik". Ini adalah masalah besar bagi masa depan agensi intelektual guru, bukan hanya integritas. Jika calon pendidik terlalu bergantung pada *scaffolding digital* dan kehilangan kemampuan untuk membedah masalah secara mandiri, transfer pengetahuan di masa depan akan menjadi mekanistik dan kehilangan kedalaman kritis (Diržytė, 2025; Yan et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menyelidiki makna subjektif dan pengalaman hidup mahasiswa calon guru terkait *GenAI* dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan fenomenologi. Peneliti melakukan observasi, dokumentasi, dan wawancara untuk mendapatkan informasi tentang subjek penelitian. Metode observasi digunakan untuk membantu peneliti mengumpulkan data langsung dari lapangan untuk mendapatkan gambaran kondisi yang akurat tentang interaksi mahasiswa dengan kecerdasan buatan (Sugiyono, 2019). Peneliti melakukan

wawancara dengan sepuluh mahasiswa aktif FKIP Universitas Muhammadiyah Metro angkatan 2022–2025, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Wawancara dilakukan dalam bentuk kegiatan tanya jawab. Data wawancara harus mencakup informasi tentang bagaimana alat kecerdasan buatan (seperti *ChatGPT*, *Gemini*, atau *Perplexity*) digunakan untuk menyelesaikan tugas akademik yang kompleks. Dokumentasi dilakukan melalui kegiatan pengumpulan dokumen penelitian seperti catatan penggunaan *AI*, hasil tugas mahasiswa, dan jurnal dan buku teori yang relevan.

Analisis interaktif, yang dimodelkan oleh Miles dan Huberman, digunakan untuk menganalisis data. Tiga tahap utama terdiri dari teknik analisis interaktif model Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi (Miles & Huberman, 2020). Mengumpulkan, memilih, dan memilah informasi penting, memprioritaskan informasi yang penting, mencari tema dan pola, dan menghilangkan informasi yang tidak perlu terkait dengan pola penggunaan *GenAI* mahasiswa dikenal sebagai reduksi data. Menyajikan data dalam bentuk teks naratif, bagan, deskripsi singkat, atau deskripsi disebut penyajian data. Penarikan kesimpulan dan verifikasi terkait dengan aktivitas yang dilakukan setelah peneliti mengumpulkan, mereduksi, dan menyajikan data untuk menjawab rumusan masalah tentang dinamika kognitif mahasiswa di tengah otomatisasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, integrasi *Generative Artificial Intelligence* (*GenAI*) telah melampaui fase adopsi awal dan sekarang menjadi bagian penting dari ekosistem pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat seperti *ChatGPT* dan *Gemini* digunakan hampir seratus persen oleh mahasiswa. Temuan ini diperoleh melalui hasil wawancara mendalam yang menggali pengalaman subjektif sepuluh informan mahasiswa terkait interaksi mereka dengan *GenAI*. Data tersebut kemudian dianalisis secara menyeluruh dengan menggunakan empat tahapan pemecahan masalah Polya untuk mengungkap dinamika kognitif mahasiswa. Penggunaan *GenAI* oleh mahasiswa memiliki dampak yang berbeda pada setiap fase kognitif, sebagaimana terungkap melalui hasil wawancara mendalam mengenai pengalaman langsung para mahasiswa.

Fase Memahami Masalah. *GenAI* digunakan oleh mahasiswa untuk dekonstruksi instruksi. Informan (Chindy) mengatakan bahwa kecerdasan buatan membantu menyederhanakan bahasa formal dosen yang sulit dipahami. Aktivitas ini menurunkan beban kognitif yang datang dari luar (Bauer et al., 2025). Ahmad, yang memanfaatkan kecerdasan

buatan untuk meringkas literatur dari negara lain, mendukung temuan ini. Dalam hal ini, *GenAI* membantu mahasiswa menyelesaikan tugas melalui jembatan linguistik dan konsep.

Fase Merencanakan Solusi Pada saat ini, *GenAI* bertugas membangun struktur. Mahasiswa (Maya dan Fahra) sering menggunakan *GenAI* untuk membuat garis besar logis. Fase ini menghasilkan temuan penting seperti pembagian kemampuan *prompting*. Mahasiswa yang lebih memahami *AI*, seperti Galang, dapat mengajarkan *GenAI* untuk berperan sebagai "pakar pendidikan", yang memungkinkan mereka membuat rencana pemecahan masalah yang lebih taktis dan khusus daripada rencana generic (Evstigneev & Evstigneeva, 2025).

Fase Melaksanakan Rencana. Pola kolaborasi hibrida terjadi antara nalar manusia dan bantuan algoritma. Namun, "efek candu" ditemukan menjadi fenomena psikologis yang mengkhawatirkan (Okta). Jika diminta untuk menyelesaikan tugas tanpa draf awal *GenAI*, mahasiswa merasa cemas atau tidak berdaya. Ini menunjukkan bahwa *offloading* kognitif dapat mengganggu proses perjuangan intelektual yang diperlukan untuk kematangan nalar (Karamuk, 2025).

Fase Mengevaluasi Kembali. Ini adalah titik penting di mana ketidaksesuaian dalam praktik validasi terjadi. Peneliti menemukan *automation* bias (Gilang), di mana mahasiswa menggunakan jawaban *GenAI* langsung karena tampak logis tanpa memeriksa referensi primer. Sebaliknya, sebagian kecil mahasiswa (Riyan) menggunakan *Google Scholar* untuk pengecekan silang. Ketidakkonsistenan ini menunjukkan bahwa kemudahan *GenAI* sering menurunkan ketajaman evaluasi mahasiswa (Melnyk, 2025).

Studi ini menemukan perbedaan yang signifikan antara kedalaman agensi epistemik mahasiswa dan kemampuan teknis mereka dalam menjalankan *GenAI*. Penemuan baru ini membuka mata pada "Paradoks Ketergantungan", atau *Paradox of Dependency*, sementara penelitian sebelumnya (Chan & Hu, 2023; Zhang et al., 2025) lebih fokus pada efisiensi dan stimulasi *HOTS* melalui kecerdasan buatan. Menurut penelitian terbaru, penggunaan *GenAI* dalam pendidikan guru di Indonesia mungkin menyebabkan "halusinasi kompetensi" (*illusion of competence*). Karena penampilan *GenAI* yang meyakinkan, mahasiswa merasa telah menguasai topik, tetapi secara prosedural mereka kehilangan kemampuan untuk membedah masalah secara mandiri (Jayasuriya et al., 2025; Matueny & Nyamai, 2025). Ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional di mana mahasiswa memiliki kendali total atas proses kognitif.

Penelitian ini mengkonfirmasi kekhawatiran Özer et al. (2025) tentang ancaman terhadap berpikir kritis, tetapi juga memperkuat penelitian Berg & Plessis (2023) bahwa

kecerdasan buatan meningkatkan efisiensi perencanaan pembelajaran. Di sisi lain, penelitian ini secara khusus mengamati penurunan kognitif di setiap langkah Polya, menunjukkan bahwa fase "Melaksanakan" dan "Mengevaluasi" adalah dua fase yang paling rentan terhadap atrofi pedagogis. Oleh karena itu, hasil ini membuat institusi pendidikan perlu mengubah model penilaian mereka ke model berbasis proses daripada berbasis hasil. Ini sesuai dengan kerangka *AI-TPACK* yang diusulkan oleh (Ning et al., 2024), yang memungkinkan guru masa depan melihat *AI* sebagai mitra kerja sama tanpa mengorbankan otonomi intelektual mereka (Yan et al., 2025).

SIMPULAN

Studi ini menemukan bahwa ekosistem pembelajaran hibrida yang dualistik di antara mahasiswa calon guru FKIP Universitas Muhammadiyah Metro dibentuk oleh integrasi *Generative Artificial Intelligence (GenAI)*. Melalui lensa kerangka Polya, *GenAI* terbukti efektif sebagai sarana kognitif untuk mengurangi beban kognitif eksternal mahasiswa pada tahap pemahaman masalah dan perencanaan solusi. Namun, ada risiko yang signifikan untuk "kepatuhan kognitif" dan "halusinasi kompetensi" selama tahap pelaksanaan dan evaluasi. Karena bias otomasi, kemudahan teknologi dapat merusak perjuangan intelektual dan agensi epistemik mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa kematangan nalar kritis tidak serta-merta berbanding lurus dengan efisiensi teknis *GenAI*. Menurut penelitian ini, guru harus segera mengubah kurikulum mereka untuk meningkatkan pengetahuan *GenAI* dan mengintegrasikan kerangka *AI-TPACK*. Untuk menjamin kredibilitas pekerjaan dan menjaga kemandirian intelektual calon pendidik, penilaian akademik harus beralih dari orientasi hasil ke orientasi proses. Oleh karena itu, teknologi masih dianggap sebagai mitra kerja, bukan pengganti akal manusia.

DAFTAR RUJUKAN

- Bauer, E., Richters, C., Pickal, A., Klippert, M., Sailer, M., & Stadler, M. (2025). Effects of AI-generated adaptive feedback on statistical skills and interest in statistics: a field experiment in higher education. *British Journal of Educational Technology*, 56(5), 1735–1757. <https://doi.org/10.1111/bjet.13609>
- Berg, G., & Plessis, D. (2023). Chatgpt and generative ai: possibilities for its contribution to lesson planning, critical thinking and openness in teacher education. *Education Sciences*, 13(10), 998. <https://doi.org/10.3390/educsci13100998>

- Chan, C., & Hu, W. (2023). Students' voices on generative ai: perceptions, benefits, and challenges in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- Diržytė, A. (2025). Large language models and the enhancement of human cognition: some theoretical insights. *Filosofija Sociologija*, 36(1). <https://doi.org/10.6001/fil-soc.2025.36.1.2>
- Evstigneev, M., & Evstigneeva, I. (2025). Developing prompt engineering skills in the pre-service training of foreign language educator. *Tambov University Review Series Humanities*, 30(4), 795–813. <https://doi.org/10.20310/1810-0201-2025-30-4-795-813>
- Haetami, H. (2025). AI-Driven Educational Transformation in Indonesia: From Learning Personalization to Institutional Management. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 1. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7448>
- Jayasuriya, R., Selvanayaki, S., Deepa, N., Muruganandhi, D., & Kalpana, M. (2025). Assessing the Impact of GPTs on Critical thinking, Creativity and Independent Problem solving in Academic learning of students. *Research Square (Preprint)*. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-6367830/v1>
- Karamuk, E. (2025). *The automation trap BT - Educational Technology and the Future of Education* (pp. 147–170). <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-0122-8.ch007>
- Lubbe, A., Marais, E., & Kruger, D. (2025). Cultivating independent thinkers: the triad of artificial intelligence, bloom's taxonomy and critical thinking in assessment pedagogy. *Education and Information Technologies*, 30(12), 17589–17622. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13476-x>
- Matueny, R., & Nyamai, J. (2025). Illusion of Competence and Skill Degradation in Artificial Intelligence Dependency among Users. *International Journal of Research and Scientific Innovation*, XII(V), 1725–1738. <https://doi.org/10.51244/ijrsi.2025.120500163>
- Miles, A., & Huberman. (2020). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Universitas Indonesia.
- Moufida, B., & Amira, S. (2025). Between support and dependence: ai tool usage in university assignments — a case study at souk ahras university. *South Florida Journal of Development*, 6(5), e5416. <https://doi.org/10.46932/sfjdv6n5-098>
- Mustopa, M., Nasikhin, N., Chamami, R., Nihayah, H., Habibullah, M., & Manshur, A. (2024). Challenges in artificial intelligence development in higher education in china, india, and indonesia: international students' perspectives. *International Journal of Learning*

- Teaching and Educational Research*, 23(2), 354–373.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.23.2.17>
- Nasikin, M., Abzar, M., & Afandi, N. K. (2024). Strengthening Islamic Religious Education Teacher Competencies in the Society 5.0 Era: Challenges and Interventions. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 1. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5728>
- Ning, Y., Zhang, C., Xu, B., Zhou, Y., & Wijaya, T. (2024). Teachers' AI-TPACK: Exploring the Relationship between Knowledge Elements. *Sustainability*, 16(3), 978. <https://doi.org/10.3390/su16030978>
- OBAY, M., & Çelik, H. (2021). Mathematical problem-solving process: negative mental behaviours displayed by pre-service mathematics teachers. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(4), 2176–2190. <https://doi.org/10.33206/mjss.887111>
- Öçal, M., & Şimşek, M. (2016). Pre-service mathematics teachers' problem solving processes with geometer's sketchpad: mirror problem. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 5(2), 577. <https://doi.org/10.14686/buefad.v5i2.5000180307>
- Özer, M., Tanberkan, H., & Perc, M. (2025). Artificial Intelligence Threatens Critical Thinking in Education Systems. *Journal of Higher Education and Science*, 15(2), 157–164. <https://doi.org/10.5961/higheredusci.1747885>
- Pratiwi, H., Riwanda, A., Hasruddin, H., Sujarwo, S., & Syamsudin, A. (2025). Transforming learning or creating dependency teachers perspectives and barriers to ai integration in education. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/jpr.202531677>
- Putri, K., & Naf'ihima, F. (2025). Pre-Service Teacher' Perceptions of Generative AI: Dependency, Effect, and Ethics. *EduLink Education and Linguistics Knowledge Journal*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.32503/edulink.v7i1.6834>
- Riva, G. (2025). The architecture of cognitive amplification: enhanced cognitive scaffolding as a resolution to the comfort-growth paradox in AI-supported learning. *OSF Preprints*. https://doi.org/10.31219/osf.io/4wcdb_v2
- Sugiyono. (2019). *Quantitative, Qualitative, And R&D Research Methods*. Alfabeta, CV.
- Tunjera, N., & Chigona, A. (2023). Investigating effective ways to use artificial intelligence in teacher education. *European Conference on E-Learning*, 22(1), 331–340. <https://doi.org/10.34190/ecel.22.1.1625>
- Yan, L., Pammer-Schindler, V., Mills, C., Nguyen, A., & Gašević, D. (2025). Beyond efficiency: Empirical insights on generative AI 's impact on cognition, metacognition and epistemic agency in learning. *British Journal of Educational Technology*, 56(5),

1675–1685. <https://doi.org/10.1111/bjet.70000>

Yuliani, H. (2025). Integration of PBL-Based E-Modules in Physics Education: Improving Problem-Solving Skills on Static Fluid Concept. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(3), 384–399. <https://doi.org/10.26618/0ddpg995>

Zaharah, Z., Basyit, A., Husein, M. T., Fauzi, A., Arif, Z., & Sina, I. (2024). Revolutionizing Learning: The Impact of Artificial Intelligence on Islamic Education and the Wave of Transformation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 1. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6078>

Zhang, Y., Tian, H., & Lu, J. (2025). The relationship between higher-order thinking and problem-solving skills development among pre-service teachers using generative ai: an analysis based on moderated mediation. *BMC Psychology*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03404-4>



Penerapan *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel

Sujiono

sujionoradenwijaya.ac.id

Program Studi Pendidikan Profesi Guru

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya

Received: 17 12 2025. Revised: 22 12 2025. Accepted: 19 01 2026.

Abstract : The study aims to analyze the application of gamification in improving the learning outcomes of class XI students on the subject of The Beauty of Ritual and Belief Diversity. The type of classroom action research. The location of the research was SMAN 1 Ampel Boyolali, Central Java. The subjects in the study were 17 class XI students of SMAN 1 Ampel Boyolali and teachers of Buddhist Religious Education and Character Building. The sampling technique used a purposive procedure. Data collection techniques through observation, interviews, documents, tests. Data validity used triangulation and key informant review. This study used triangulation, namely source triangulation and method triangulation. Data analysis used in this study was descriptive analytical techniques and critical analysis techniques. The results of the study showed that the application of gamification effectively improved student learning outcomes on the subject of The Beauty of Ritual and Belief Diversity. Before the application of gamification, an average score of 72.53 was obtained. Cycle 1 learning by applying gamification. The results of cycle 1's average score were 80.18. Cycle 1 learning experienced an average increase of 7.65 compared to pre-cycle. The average value of cycle 2 was 88.12. The increase in learning outcomes in cycle 2 was 7.94.

Keywords : Gamification, Learning Outcomes, The Beauty of Diversity.

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk menganalisis penerapan *gamifikasi* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Jenis penelitian tindakan kelas. Tempat pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Ampel Boyolali yang berjumlah 17 siswa dan guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti. Teknik pengambilan sampel menggunakan prosedur purposif. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumen, tes. Validitas data menggunakan triangulasi dan *review* informan kunci. Penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis deskriptif dan teknik analisis kritis. Hasil penelitian penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai

rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94.

Kata kunci : *Gamifikasi*, Hasil Belajar, Indahnya Keberagaman.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pendidikan Agama Buddha adalah jenis pendidikan yang diambil dari Kitab Suci Tripitaka. Pembelajaran pendidikan agama Buddha merupakan aspek inti dalam proses memahami ajaran Buddha dan pengamalan spiritual menurut tradisi agama Buddha (Amaliana et al. 2024). Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti memiliki peran untuk membentuk siswa menjadi Pelajar Pancasila yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan kepribadian yang berakhlak mulia dan berkebinekaan global berlandaskan pada nilai-nilai Buddhis serta nilai-nilai Pancasila dasar negara. Kegiatan Pembelajaran Agama Buddha dan Budi Pekerti telah dilakukan untuk mewujudkan siswa dengan karakter Profil Pelajar Pancasila. Namun siswa sering merasa kesulitan pada beberapa kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ampel pada materi indahya keberagaman Ritual dan Kepercayaan yang masih belum optimal. Siswa memperoleh nilai rerata harian sebesar 72,5. Hasil ini belum memenuhi ketuntasan belajar minimal yaitu 75. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan belum optimalnya hasil belajar ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran yang monoton dan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya siswa kurang terlibat aktif saat pembelajaran pendidikan agama Buddha. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat juga mengakibatkan hasil belajar siswa belum optimal optimal. Belum optimalnya kemampuan hasil belajar yang dicapai siswa yaitu siswa sering merasa kesulitan dalam memahami, memberiikan contoh serta menerapkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga mengalami kesulitan untuk menjelaskan penerapan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya mengatasi belum optimalnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Buddha yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Dewasa ini media pembelajaran yang menarik yaitu *gamifikasi*. Pengguna media *gamifikasi* akan mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat temuan penelitian (Wahyu et al. 2020) yang menyatakan penerapan *gamifikasi* mendukung pembelajaran yang lakukan siswa di

Sekolah Minggu Buddha Vihara Avalokitesvara Kayu Besi. Penggunaan *gamifikasi* mengkondisikan menumbuhkan motivasi dan membantu memahami materi. Penelitian (Ariani 2020) penggunaan media *gamifikasi* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif mengakses dan ikut pembelajaran secara aktif. Perkembangan teknologi dewasa ini dalam bidang pendidikan, memunculkan berbagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya *gamifikasi*. *Gamifikasi* adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara desain, serta sistem yang melibatkan penggunaan elemen-elemen game untuk menyelesaikan masalah yang tidak berupa game (Landsell and E. Hägglund 2016). Lebih lanjut *gamifikasi* adalah konsep yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti mekanika, tampilan, dan cara berpikir seperti dalam permainan untuk menggabungkan orang-orang, menggerakkan motivasi, mempromosikan pembelajaran, dan membantu menyelesaikan masalah (Kapp and Cone 2012).

Gamification adalah sebuah konsep yang menghubungkan elemen dan mekanisme permainan ke dalam konteks non-permainan, contohnya pendidikan. Tujuannya meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. *Gamifikasi* dalam konteks pendidikan digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Richardus, Tri, and Victor 2024). Berdasarkan kutipan ahli dapat dijelaskan *gamifikasi* penggunaan game dalam pembelajaran yang memfasilitasi siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Penerapan *gamifikasi* di bidang pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan berkembangnya waktu, dibutuhkan inovasi dalam proses belajar agar lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Contohnya, dalam pembelajaran kosakata dapat dilakukan dengan memanfaatkan permainan musik, sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata tersebut (Purba et al. 2024).

Menurut (Mulyani 2023) implementasi *gamifikasi* dalam proses belajar beberapa cara untuk menerapkan *gamifikasi* sebagai berikut: (1) Tentukan tujuan belajar yang ingin dicapai. Contohnya, meningkatkan pemahaman tentang materi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran; (2) Rancang tantangan dan tujuan permainan yang menarik serta sesuai dengan materi yang diajarkan. Misalnya, memberi tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu atau menetapkan target penyerapan materi; (3) Gunakan hadiah atau pengakuan bagi siswa yang mencapai tujuan belajar. Contohnya, pemberian poin, penghargaan virtual, atau ucapan apresiasi langsung dari guru; (4) Sistemkan skor, level, dan poin untuk memantau kemajuan siswa serta memberikan semangat tambahan. Siswa akan mendapat skor atau poin berdasarkan hasil tugas atau ujian, serta naik level jika

mencapai target tertentu; (5) Manfaatkan teknologi digital dan *platform* pembelajaran online untuk mendukung *gamifikasi*. Contohnya, membuat *leaderboard online* untuk menampilkan peringkat siswa, aplikasi mobile untuk mengumpulkan poin, atau platform pembelajaran dengan elemen permainan; (6) Gunakan elemen kerja sama dan kompetisi dalam *gamifikasi*. Siswa bisa berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, atau berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan soal atau tugas; dan (7) Sesuaikan dan ubah strategi *gamifikasi* sesuai dengan respons dan kebutuhan siswa. Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan strategi yang digunakan tepat dan memberikan hasil yang baik bagi proses belajar siswa. Dengan menerapkan pendekatan *gamifikasi* yang tepat, pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut diuraikan manfaat *gamifikasi* sebagaimana mengutip (Richardus, Tri, and Victor 2024) sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterlibatan siswa; (2) Peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik; (3) Memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif; (4) Pengembangan keterampilan abad 21; (5) Memungkinkan guru mendapatkan data pembelajaran yang lebih mendalam; dan (6) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini pada materi menghargai keberagaman agama Buddha. Muatan pembelajaran yaitu; (1) Konsep keberagaman ritual (seperti puja bakti Theravada dan Mahayana) dan kepercayaan (seperti karma, reinkarnasi, dan akulturasi budaya); (2) Prinsip toleransi berdasarkan ajaran Buddha, seperti yang terdapat dalam Bahuvedaniya Sutta dan Sigalovada Sutta; (3) Nilai-nilai welas asih untuk mencapai harmoni sosial melalui penghargaan terhadap keberagaman; (4) Penerapan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari untuk mencegah konflik antar-ritual dan kepercayaan; dan (5) Pentingnya merayakan keberagaman dengan pikiran terbuka, sebagaimana dalam kisah Buddha yang menghormati tradisi lokal.

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian (Wahyu et al. 2024) menyatakan model *gamifikasi* dapat mendukung kegiatan pembelajaran siswa. Penerapan *gamifikasi* mengkondisikan siswa menumbuhkan motivasi dan pemahaman materi yang dipelajari. Adapun persamaan penelitian yaitu kedua peneliti sama-sama terkait penerapan *gamifikasi*. Letak perbedaan yaitu peneliti ini berfokus penerapan *gamifikasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indah Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Siswa kelas XI. Penelitian Wahyu & Gotama berfokus pada pengembangan game edukasi Pendidikan Agama Buddha. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ampel Boyolali

Jawa Tengah. Tempat penelitian Wahyu & Gotama di Sekolah Minggu Buddha Vihara Avalokitesvara Kayu Besi. Temuan penelitian (Adinda, Ngatmini, and Sri 2024) menyatakan penggunaan model *gamifikasi* menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan respon yang baik dari siswa dan hasil belajar yang baik. Persamaan kedua penelitian yaitu sama-sama terkait penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran. Adapun letak perbedaannya pada fokus penelitian. Fokus penelitian ini yaitu penerapan *gamifikasi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indah Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Siswa kelas XI. Penelitian Adinda, Ngatmini, & Sri berfokus pada penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas X. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. Tempat penelitian Adinda, Ngatmini, & Sri dilakukan di SMK di Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Desain penelitian menerapkan Model John Elliot. Tempat pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Ampel Boyolali Jawa Tengah. SMAN 1 Ampel berlokasi di Desa Glasaksari, Jalan Pantaran KM. 1 Gladaksari, Kecamatan Ampel, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian selama bulan Juni sampai dengan Desember 2025. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas XI SMAN 1 Ampel Boyolali yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dokumen, tes. Validitas data menggunakan triangulasi dan *review* informan kunci. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analitis deskriptif dan teknik analisis kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap prasiklus dalam penelitian ini merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan tindakan. Tujuan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam pembelajaran agama Buddha pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Pelaksanaan prasiklus di ruang kelas pada Selasa, 25 November 2025. Pembelajaran pra siklus diikuti 17 siswa. Siswa saat pembelajaran siswa diberikan tugas untuk mengerjakan tes terait materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Bentuk soal berupa pilihan ganda yang berjumlah 20. Pemberian soal-soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Berikut disajikan nilai siswa pelaksanaan pra siklus.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	74
2.	S002	70
3.	S003	75
4.	S004	71
5.	S005	71
6.	S006	73
7.	S007	75
8.	S008	78
9.	S009	72
10.	S010	72
11	S011	71
12	S012	74
13	S013	70
14	S014	70
15	S015	72
16	S016	70
17	S017	75
Nilai Rata-rata		72,53

Berdasarkan Tabel 1. Nilai hasil belajar siswa saat Pra Siklus pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan serta Tabel 2. Statistika deskriptif nilai hasil belajar pra siklus diperoleh data sebagai berikut; Nilai rata-rata siswa yaitu 72, 53. Nilai tersebut masih belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yaitu 75. Siswa yang belum mencapai nilai batas ketuntasan sebanyak 76,47% (13 siswa). Siswa yang telah mencapai nilai sama dengan atau lebih dari nilai ketuntasan minimal sebanyak 23,53% (4 siswa). Berdasarkan hasil nilai prasiklus masih belum memenuhi batas minimum ketuntasan hasil belajar. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan hasil belajar siswa masih belum optimal. Merujuk hasil nilai pra siklus perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 2. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

Nilai Tertinggi	78
Nilai Terendah	70
Rata-rata	72,53
Median	72
Modus	70
Frekuensi di atas rata-rata	4
Frekuensi di bawah rata-rata	13

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan berdasarkan hasil prasiklus yang menunjukkan belum optimalnya hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu

72,53. Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada Jumat 28 November 2025. Pembelajaran dengan menerapkan *gamifikasi* pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Penelitian melakukan pengamatan. Kegiatan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan di ruang Lab Komputer. Merujuk hasil observasi pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada Jumat 28 November 2025, maka diperlukan perbaikan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses diskusi lebih dioptimalkan. Penyajian materi oleh guru dibuat lebih menarik. Slide materi yang ditampilkan guru kurang mengkondisikan siswa mengikuti pembelajaran dengan optimal. Saat pembelajaran ditemukan 6 siswa yang kurang memperhatikan saat guru memaparkan materi melalui slide. Ke-6 siswa sering berbicara sendiri saat pembelajaran. Pembelajaran siklus 1 guru telah menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Siswa antusias mengikuti pembelajaran melalui *gamifikasi*. Penyajian materi melalui *gamifikasi* mengkondisikan siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa tugaskan mengerjakan soal sebanyak 20 soal melalui *gamifikasi*.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	77
2.	S002	74
3.	S003	90
4.	S004	86
5.	S005	87
6.	S006	74
7.	S007	75
8.	S008	85
9.	S009	88
10.	S010	73
11	S011	84
12	S012	90
13	S013	72
14	S014	70
15	S015	74
16	S016	74
17	S017	90

Berdasarkan tabel 3. Nilai hasil belajar siklus 1 dan tabel 4. Statistika deskriptif nilai hasil belajar siklus 1 dapat dijelaskan nilai rata-rata siswa 80,18. Nilai terendah siswa yaitu 73. Nilai tertinggi siswa yaitu 90. Frekuensi nilai siswa yang telah mencapai KKM yaitu 11 siswa (64,71%). Terdapat 6 siswa (35,29%) yang belum mencapai nilai KKM. Hasil belajar siklus 1 jauh lebih baik dari pra siklus. Hal ini ditandai terjadinya peningkatan nilai rata-rata siswa yang

telah mencapai KKM. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa 72,53, dan meningkat pada siklus 1 menjadi 80,18. Telah terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,65. Hasil belajar siklus 1 masih belum mencapai target dari penelitian ini yaitu nilai rata-rata siswa minimal mencapai 85. Berdasarkan perolehan hasil belajar siklus 1 perlu dilakukan pembelajaran siklus 2. Tujuan pembelajaran siklus 2 yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 4. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 1

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	73
Rata-rata	80,18
Median	77
Modus	74
Frekuensi di atas rata-rata	11
Frekuensi di bawah rata-rata	6

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 didasarkan hasil belajar pada siklus 1 yang masih belum mencapai tujuan penelitian. Nilai rata-rata siswa siklus 1 yaitu 80,18. Hal ini belum mencapai tujuan penelitian yaitu nilai rata-rata siswa minimal 85. Siklus 2 dilaksanakan pada Jumat 05 Desember 2025. Pembelajaran siklus 2 dengan menerapkan *gamifikasi* pada materi Indahnnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Pembelajaran difasilitasi oleh guru. Peran penelitian melakukan pengamatan jalannya pembelajaran. Pembelajaran siklus 2 dilaksanakan di ruang Lab IPA. Siklus 2 diikuti sebanyak 17 siswa. Mengacu hasil observasi pembelajaran siklus 2 dilaksanakan pada Jumat 05 Desember 2025, maka menunjukkan pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari siklus 1. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelas. Penyajian materi yang dilengkapi video terkait keberagaman ritual dalam agama Buddha mengkondisikan pembelajaran lebih menarik. Slide materi yang ditampilkan telah dilakukan penyempurnaan dengan menampilkan gambar dan materi yang lebih mudah dipahami siswa. Pembelajaran siklus 2 guru telah menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran Indahnnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan penerapan *gamifikasi*. Penyajian materi melalui *gamifikasi* mengkondisikan siswa aktif diskusi dalam pembelajaran. Siswa tugaskan mengerjakan soal sebanyak 20 soal melalui *gamifikasi*. Siswa antusias mengerjakan soal melalui *gamifikasi*.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No	Kode Siswa	Nilai
1.	S001	90
2.	S002	80
3.	S003	95

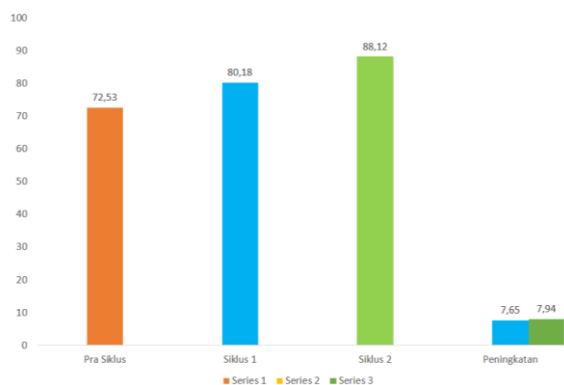
4.	S004	90
5.	S005	94
6.	S006	84
7.	S007	80
8.	S008	88
9.	S009	94
10.	S010	85
11	S011	90
12	S012	94
13	S013	87
14	S014	85
15	S015	82
16	S016	88
17	S017	92

Berdasarkan tabel 5. Nilai hasil belajar siklus 2 dan tabel 6. Statistika Desriptif nilai hasil belajar siklus 2 dapat dijelaskan nilai rata-rata siswa 88,12. Nilai terendah siswa yaitu 80. Nilai tertinggi siswa yaitu 95. Frekuensi nilai siswa yang telah mencapai KKM yaitu 17 siswa (100%). Hasil belajar siklus 2 jauh lebih baik dari siklus 1. Hal ini ditandai terjadinya peningkatan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 80,18, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 88,12. Telah terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,94. Hasil belajar siklus 2 telah mencapai target dari penelitian ini yaitu nilai rata-rata siswa minimal mencapai 85. Berdasarkan perolehan hasil belajar siklus 2 maka pembelajaran dalam penelitian ini dihentikan, karena telah mencapai target dalam penelitian ini. Dapat dinyatakan pembelajaran siklus 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan.

Tabel 6. Tabel Statistika Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siklus 2

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	80
Rata-rata	88,12
Median	88
Modus	90
Frekuensi di atas rata-rata	17
Frekuensi di bawah rata-rata	0

Peningkatan hasil belajar siswa Materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan Kelas XI SMA Negeri 1 Ampel. Pembelajaran mata materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan siswa kelas XI berjalan efektif. Penerapan *gamifikasi* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Peningkatan hasil belajar siswa tersaji pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1. dapat dijelaskan penerapan *gamifikasi* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 sudah menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus. Pembelajaran siklus 2 kembali dilaksanakan dengan menerapkan *gamifikasi*. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94. Berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa dapat disimpulkan penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan siswa kelas XI SMAN 1 Ampel.

Temuan penelitian perkuat (Azawah, Hidayat, and Aini 2025) mengungkapkan penerapan *gamifikasi* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Pembelajaran mengalami peningkatan secara bertahap dari 60% menjadi 70% pada siklus 1. Pada siklus 2 meningkat hasil belajar siswa mencapai 80% sampai 85%. Penelitian (Muhammad and Ranu 2024) menemukan media pembelajaran *gamifikasi* sangat layak digunakan karena meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan memperoleh respon yang baik dari siswa. Penelitian (Jatawitika, Warpala, and Tegeh 2024) menunjukkan nilai pretest 50,22 dan nilai post test sebesar 85,78. Hal ini menunjukkan multimedia *gamifikasi* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disajikan di atas dapat disimpulkan Penerapan *gamifikasi* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indahnya Keberagaman Ritual dan Kepercayaan. Sebelum diterapkan *gamifikasi* diperoleh nilai rata-rata 72,53. Pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan *gamifikasi*. Hasil nilai rata-rata siklus 1 yaitu 80,18. Pembelajaran siklus 1 terjadi peningkatan rata-rata 7,65 jika dibandingkan pra siklus.

Pembelajaran siklus 2 kembali dilaksanakan dengan menerapkan gamifikasi. Nilai rata-rata siklus 2 yaitu 88,12. Peningkatan hasil belajar siklus 2 yaitu 7,94.

DAFTAR RUJUKAN

- Adinda, Erdiana, Ngatmini, and Winarni Sri. (2024). Penerapan *Gamifikasi* Menggunakan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. 7 (2): 715–24. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>.
- Amaliana, D., Julia Surya, Kuhana Dewi, Muditya Dewi, Ratna, and Prajna Dewi. (2024). Konsep Pendidikan Keagamaan Buddha Dalam Kajian Sutta Pitaka. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Buddhis* 10 (1): 55–66. <https://doi.org/10.69835/vjp.v11i1.494>.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. 03 (02): 144–49. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Azwah, N., Rahmat Hidayat, and Lutfi Quratul Aini. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 15 Mataram. 10: 625–33. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3151>.
- Jatawitika, I. G. Y., I. W. S. Warpala, and I. M. Tegeh. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk. 14: 159–68. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112.
- Kapp, K. M., and J. Cone. (2012). What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning. https://karlkapp.com/wp-content/uploads/2013/01/clo_gamification.pdf.
- Landsell, J., and E. Hägglund. (2016). Gamification Framework: Limitations and Opportunities When Gamifying Business Processes. <http://karlkapp.com>.
- Muhammad, Alfa Khoiruddin, and Iskandar Ranu. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. 7 (November): 194–214. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>.
- Mulyani, Sri. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Purba, Atikah Zahrani, Fadhilah Hilmy Nasution, Khoiriah Marta Parapat, and Miftahul Jannah. (2024). Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. 1 (5): 299–305.

<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>.

Richardus, Eko Indrajit, Hidayat Syarif, and Santoso Handri. (2024). *Personalized Learning*. Pertama. Yogyakarta: Media Akademi.

Richardus, Eko Indrajit, Murni Tri, and Pratama Victor. (2024). *Gamification in Education*. Pertama. Yogyakarta: Media Akademi.

Wahyu, S., & Gotama, J. F. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps dengan Model Gamifikasi dan GDLC. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 7(1), 85–97.
<https://doi.org/10.36080/skanika.v7i1.3145>.



Model Asesmen Holistik dalam Pembelajaran PAI berbasis *Multiple Intelligence*

Zakiya Very Ayu Suryatina¹, Moh. Muslih², Asnalia Rokhmah^{3*}

zakiya.very.ayu25010@mhs.uingusdur.ac.id¹, moh.muslih@uingusdur.ac.id²,
asnaliarokhmah@gmail.com^{3*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam

³Program Studi Teknik Sipil Infrastruktur Perkotaan

^{1,2}Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

³Politeknik Negeri Nunukan

Received: 24 12 2025. Revised: 05 01 2026. Accepted: 19 01 2026.

Abstract : Islamic Education (PAI) is confronted with a persistent challenge arising from the misalignment between its holistic aim of nurturing insān kāmīl (the complete human being) and assessment practices that remain predominantly cognitive and reductive in nature. As a result, existing assessments have yet to adequately capture students' character formation, attitudes, and diverse potentials. This study seeks to formulate and develop a holistic assessment model for PAI grounded in Multiple Intelligence theory. Employing a qualitative approach, the research is based on conceptual inquiry and critical analysis of scholarly literature on authentic assessment, Islamic education, and Multiple Intelligence theory. Data were analyzed using a descriptive–analytical technique through the synthesis of key concepts and the systematic mapping of relationships between PAI learning domains and Multiple Intelligence. The findings demonstrate that the integration of Multiple Intelligence theory into PAI assessment can generate a comprehensive, operational, and learner-centered assessment framework, enabling a more equitable and meaningful evaluation of learning outcomes across cognitive, affective, and psychomotor domains. The proposed model offers a humanistic alternative to conventional assessment practices and aligns closely with the philosophical foundations of Islamic Religious Education as well as the demands of 21st-century education.

Keywords : Holistic Assessment, Islamic Education, Multiple Intelligence.

Abstrak : Pendidikan Agama Islam (PAI) dihadapkan pada tantangan ketidaksesuaian antara tujuan holistik pembentukan insan kāmīl dan praktik asesmen yang masih didominasi pendekatan kognitif dan reduktif. Kondisi ini menyebabkan penilaian belum mampu merefleksikan perkembangan karakter, sikap, dan potensi peserta didik secara utuh. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan dan mengembangkan model asesmen holistik dalam pembelajaran PAI yang berbasis teori *Multiple Intelligence* (MI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian konseptual dan analisis kritis terhadap literatur terkait asesmen autentik, pendidikan Islam, dan teori *Multiple Intelligence*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis melalui sintesis konsep dan pemetaan keterkaitan antara

domain PAI dan kecerdasan majemuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teori *Multiple Intelligence* ke dalam asesmen PAI dapat menghasilkan kerangka penilaian yang komprehensif, operasional, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu menilai capaian belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih adil dan bermakna. Model asesmen yang dikembangkan memberikan alternatif evaluasi yang humanis dan selaras dengan tujuan filosofis Pendidikan Agama Islam serta tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci : Asesmen Holistik, Pendidikan Agama Islam, *Multiple Intelligence*.

PENDAHULUAN

Abad ke-21, yang ditandai oleh akselerasi teknologi, globalisasi informasi, dan dinamika sosial yang kerap disebut sebagai era VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity*), telah melahirkan sebuah paradoks fundamental bagi kemanusiaan. Di satu sisi, kemajuan sains dan teknologi menawarkan kemudahan yang tak terbayangkan. Di sisi lain, kemajuan ini diiringi oleh erosi nilai-nilai spiritual dan moral, yang memicu krisis makna (*crisis of meaning*) dan disorientasi eksistensial pada skala global. Fenomena seperti masyarakat *post-truth*, polarisasi sosial yang diperkeruh oleh media digital, serta meningkatnya isu kesehatan mental di kalangan generasi muda menjadi bukti nyata dari tantangan ini. Dalam lanskap yang penuh gejolak ini, institusi pendidikan mengemban tanggung jawab yang lebih berat dari sebelumnya; tidak lagi sekadar menjadi agen transfer ilmu pengetahuan, tetapi harus bertransformasi menjadi benteng pertahanan karakter dan pusat inkubasi kearifan.

Filsafat Pendidikan Agama Islam (PAI) secara fundamental berakar pada cita-cita luhur untuk membentuk *insān kāmīl*, sosok manusia paripurna yang merefleksikan sifat-sifat ketuhanan dalam kehidupan sehari-hari. Visi ini melampaui sekadar penguasaan kognitif terhadap dalil dan ritual, filsafat Pendidikan Agama Islam merangkum sebuah proses *tarbiyah* (pendidikan holistik) yang bertujuan mengasah kecerdasan spiritual, mengelola kematangan emosional, mempertajam kepekaan sosial, dan memberdayakan potensi fisik dalam satu kesatuan yang harmonis. Tujuan agung ini secara mengejutkan beresonansi kuat dengan paradigma pendidikan global abad ke-21, yang menggeser fokus dari literasi dasar menuju penguasaan kompetensi kompleks seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan kata lain, baik PAI dalam idealitasnya maupun tuntutan zaman modern sama-sama menghendaki lahirnya individu yang utuh. Namun, di sinilah sebuah paradoks besar dan persisten dalam praktik pendidikan kita mengemuka: sistem asesmen yang menjadi tolok ukur keberhasilan belajar seringkali berjalan pada rel yang sama sekali berbeda. Alih-alih

berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan keutuhan potensi peserta didik, asesmen dalam PAI masih terhegemoni oleh pendekatan *positivistik-behavioristik* yang bersifat reduktif dan instrumental.

Dominasi asesmen konvensional yang menitikberatkan pada tes tulis dan soal pilihan ganda telah secara sistematis menyempitkan makna "kompetensi" dalam PAI menjadi sebatas kemampuan mengingat informasi dan mereproduksi konsep. Sebagaimana dikritik oleh An-Nabhani et al. (2021), praktik evaluasi di banyak sekolah lebih menyerupai audit hafalan ketimbang sebuah penilaian otentik terhadap internalisasi nilai-nilai Islam dalam karakter dan perilaku siswa. Konsekuensi dari model asesmen yang dangkal ini sangatlah serius. Pertama, ia secara tidak langsung mengirimkan pesan kepada peserta didik bahwa kecerdasan yang dihargai hanyalah kecerdasan linguistik dan logis-matematis, sementara potensi mereka dalam bidang kinestetik, musikal, interpersonal, atau intrapersonal dianggap sekunder atau bahkan tidak relevan dalam konteks keagamaan. Hal ini tidak hanya mematikan motivasi intrinsik siswa yang memiliki profil kecerdasan berbeda, tetapi juga gagal mengidentifikasi dan mengembangkan bakat-bakat calon pemimpin, seniman, atau aktivis sosial yang berjiwa Islami. Kedua, model ini menghasilkan "kompetensi semu", di mana siswa mungkin meraih nilai tinggi namun gagal menunjukkan akhlak mulia dalam interaksi sosial, sebuah kegagalan fundamental dari tujuan utama PAI.

Menanggapi krisis metodologis ini, komunitas akademik dalam bidang pendidikan Islam telah lama menyuarakan seruan untuk reformasi. Wacana mengenai urgensi asesmen holistik dan otentik telah menjadi tema sentral dalam berbagai publikasi ilmiah selama lima tahun terakhir. Studi empiris yang dilakukan oleh Asmendri et al. (2023), misalnya, memberikan bukti kuat bahwa penerapan asesmen autentik seperti proyek, portofolio, dan observasi perilaku secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman substantif siswa terhadap ajaran agamanya. Demikian pula, riset oleh Nasution et al. (2022) menggarisbawahi pentingnya merancang instrumen yang mampu mengukur ranah afektif dan psikomotorik secara valid, agar penilaian tidak lagi timpang. Di tengah geliat reformasi ini, teori *Multiple Intelligences* (MI) karya Howard Gardner hadir sebagai kerangka kerja konseptual yang sangat menjanjikan. Teori ini menawarkan landasan filosofis untuk menghargai setiap anak sebagai individu unik dengan konstelasi kecerdasan yang beragam. Tidak mengherankan, banyak praktisi PAI telah berupaya mengadopsi teori MI dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inklusif, seperti yang ditunjukkan oleh

penelitian Syafe'i et al. (2022), yang membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis MI dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar di era digital.

Namun, di sinilah letak persoalan dan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi fondasi artikel ini. Penelusuran literatur yang ekstensif menunjukkan bahwa jembatan konseptual dan metodologis antara pemanfaatan teori MI dalam strategi pengajaran dengan penerapannya dalam sistem asesmen masih sangat rapuh dan sebagian besar belum terbangun. Dunia akademik telah berhasil mendiagnosis penyakitnya (asesmen yang terlalu kognitif) dan telah pula mengidentifikasi salah satu vitamin potensialnya (teori MI), tetapi belum ada yang meracik sebuah resep atau formula yang utuh dan operasional. Dengan kata lain, literatur yang ada bersifat fragmentaris: sebagian membahas asesmen holistik secara umum tanpa memberikan model yang spesifik, sementara bagian lain membahas aplikasi MI sebatas pada aktivitas di dalam kelas tanpa menariknya ke ranah evaluasi yang sistematis. Ketiadaan sebuah model asesmen holistik yang terintegrasi, komprehensif, dan secara eksplisit berlandaskan pada kerangka kerja *Multiple Intelligences* inilah yang menciptakan sebuah kekosongan krusial. Kekosongan ini membuat para guru PAI berada dalam posisi yang sulit, di mana mereka dituntut untuk menilai secara holistik namun tidak memiliki perangkat konseptual dan praktis yang memadai untuk melakukannya secara adil dan terstruktur.

Oleh karena itu, penelitian ini diajukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menjawab pertanyaan riset utama: Bagaimana sebuah model asesmen holistik dapat dikonstruksikan dan dioperasionalkan dalam pembelajaran PAI dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip dari teori *Multiple Intelligences*? Berpijak pada pertanyaan tersebut, tujuan sentral dari penelitian ini adalah untuk merumuskan, mengembangkan, dan memvalidasi secara konseptual sebuah model asesmen holistik untuk pembelajaran PAI yang berbasis *Multiple Intelligences*. Kebaruan fundamental (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada upaya sintesisnya yang berani, yakni membangun sebuah arsitektur asesmen yang utuh dari dua fondasi teoretis yang kuat namun selama ini jarang dipertemukan dalam satu bangunan yang sama. Kontribusi penelitian ini bersifat tiga lapis: (1) secara teoretis, ia menawarkan alternatif bagi model evaluasi berbasis taksonomi Bloom yang seringkali dipahami secara kaku, menuju model yang lebih personal dan berpusat pada siswa; (2) secara praktis, model ini menyediakan cetak biru bagi para guru, pengembang kurikulum, dan lembaga pelatihan guru untuk merancang penilaian yang lebih bermakna dan berkeadilan; dan (3) secara metodologis, ia menyajikan contoh bagaimana teori psikologi kognitif dapat diadaptasi dan diintegrasikan

secara kreatif untuk memecahkan masalah-masalah pedagogis yang kompleks dalam konteks pendidikan agama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) dan kajian konseptual. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian bukan untuk menguji hipotesis secara statistik, melainkan untuk merumuskan dan mengembangkan model konseptual asesmen holistik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis teori *Multiple Intelligences* (MI). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap konsep, teori, dan paradigma yang relevan dengan asesmen holistik, pendidikan Islam, serta kecerdasan majemuk. Sumber data penelitian ini berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari buku terkait *Multiple Intelligences*, tentang asesmen pendidikan, dan berasal dari buku dan jurnal ilmiah tentang Pendidikan Agama Islam. Sumber data sekunder berasal dari referensi yang memiliki relevansi dengan *Multiple Intelligences*, asesmen Pendidikan, yang dapat memperkuat hasil analisis penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dalam bagian ini secara deliberatif melampaui sekadar interpretasi temuan dan implikasi linier. Pembahasan ini diposisikan sebagai sebuah ruang dialektis di mana model asesmen holistik berbasis *Multiple Intelligences* (MI) yang telah dirumuskan tidak hanya dievaluasi secara teknis-pedagogis, tetapi juga diinterogasi secara filosofis, dikontekstualisasikan dalam lanskap kebijakan pendidikan nasional, dan diuji ketahanannya terhadap kritik epistemologis yang fundamental. Tujuannya adalah untuk menyajikan sebuah analisis multi-perspektif yang merefleksikan kompleksitas nyata dari setiap upaya inovasi dalam pendidikan.

Dekonstruksi Makna: Model Asesmen sebagai Kontestasi Ideologis. Pada level permukaan, model yang dikembangkan ini adalah sebuah artefak pedagogis-sebuah cetak biru operasional yang menerjemahkan teori MI ke dalam praktik asesmen PAI. Ia secara meyakinkan mendemonstrasikan bahwa domain-domain PAI dapat diakses dan diekspresikan melalui beragam modalitas kecerdasan, menggeser paradigma dari asesmen sebagai *auditing* kognitif menjadi *showcasing* potensi holistik. Namun, pada level yang lebih dalam, model ini harus dibaca sebagai sebuah teks sosio-politis. Ia hadir di tengah-tengah pertarungan ideologis

dalam pendidikan Indonesia, khususnya antara narasi standardisasi yang diusung oleh asesmen berskala nasional (seperti ANBK) dan retorika personalisasi yang didengungkan oleh Kurikulum Merdeka. Dalam konteks ini, model asesmen berbasis MI ini dapat diinterpretasikan sebagai sebuah tindakan perlawanan pedagogis (pedagogical resistance) terhadap hegemoni positivisme dan kuantifikasi dalam evaluasi. Ia menawarkan sebuah alternatif yang lebih humanis, namun di saat yang sama menelanjangi sebuah kontradiksi fundamental dalam kebijakan: adanya tuntutan untuk pembelajaran terdiferensiasi tanpa diiringi oleh reformasi radikal dalam budaya dan infrastruktur asesmen. Dengan demikian, kekhawatiran para ahli validator mengenai kompleksitas implementasi bukanlah sekadar masalah teknis pelatihan guru, melainkan sebuah simptom dari skizofrenia kebijakan pendidikan yang lebih luas.

Dialog Kritis dan Pertahanan Epistemologis: Melampaui Euforia Inovasi. Dalam arena diskursus akademik, memposisikan model ini menuntut lebih dari sekadar afirmasi terhadap literatur pendukung. Tentu, temuan ini secara kuat mengorkestrasi dan memberi substansi pada seruan-seruan normatif dari Asmendri et al. (2023) dan Nasution et al. (2022). Namun, sebuah analisis yang jujur juga harus menghadapkan model ini pada kritik paling tajam terhadap fondasi teoretisnya. Teori *Multiple Intelligences* itu sendiri bukanlah sebuah daratan yang kokoh tanpa gempa; ia sering dikritik oleh kalangan psikometri sebagai sebuah "neuromitologi" yang kurang memiliki bukti empiris yang kuat dan sering disalahpahami dalam praktik.

Menghadapi kritik ini, argumen kami bukanlah untuk mempertahankan MI sebagai sebuah teori psikometri yang sempurna, melainkan untuk membelanya sebagai sebuah kerangka kerja heuristik yang berdaya guna secara pedagogis (pedagogically powerful heuristic framework), khususnya dalam konteks pendidikan agama. Dalam PAI, tujuan utamanya bukanlah untuk mengukur G-factor (kecerdasan umum) secara presisi, melainkan untuk memfasilitasi internalisasi nilai (*tazkiyatun nafs*) dan pembentukan karakter (*akhlakul karimah*). Dari perspektif ini, kelemahan psikometri MI justru menjadi kekuatan pedagogisnya: ia membebaskan guru dari obsesi pengukuran yang kaku dan mendorong mereka untuk menjadi pengamat yang lebih sensitif terhadap berbagai cara siswa dalam "menjadi" seorang Muslim yang baik. Oleh karena itu, dialog kami dengan literatur bersifat dialektis: kami mengakui kritik terhadap MI, namun kami mereklamasinya kembali dengan memberikan justifikasi filosofis yang berakar pada tujuan unik Pendidikan Agama Islam, sebuah nuansa yang seringkali hilang dalam perdebatan MI di ranah pendidikan sekuler.

Implikasi Radikal: Menuju Rekonstruksi Epistemologi PAI dan Peran Guru. Model asesmen holistik berbasis *Multiple Intelligences* dalam pembelajaran PAI membawa implikasi

yang bersifat radikal dan melampaui sekadar perubahan teknis dalam praktik asesmen. Secara teoretis-epistemologis, model ini menuntut rekonstruksi mendasar terhadap cara pandang tentang apa yang dianggap sebagai pengetahuan yang valid dalam Pendidikan Agama Islam. Selama ini, pengetahuan proposisional yakni pengetahuan yang dapat diungkapkan secara verbal, dituliskan, dan diuji melalui tes tertulis, sering diposisikan sebagai bentuk pengetahuan yang paling sah. Model ini justru menantang superioritas tersebut dengan memberikan legitimasi yang setara terhadap pengetahuan prosedural, personal, dan bahkan *tacit*, yaitu pengetahuan yang terinternalisasi dalam tindakan, sikap, dan karakter peserta didik. Dengan demikian, pemahaman seorang siswa tidak semata-mata diukur dari kemampuannya menghafal atau mengutip dalil, tetapi juga dari kemampuannya mengekspresikan nilai-nilai keislaman melalui karya seni, perilaku sosial, atau tindakan nyata, seperti mendamaikan teman yang berkonflik sebagai wujud internalisasi materi akhlak. Perspektif ini mengarahkan PAI menuju epistemologi yang lebih holistik, yang mengakui bahwa kebenaran dan pemahaman religius dapat diakses melalui beragam “pintu” kecerdasan yang dianugerahkan oleh Tuhan kepada manusia.

Selain implikasi teoretis, model ini juga membawa konsekuensi sosio-profesional yang signifikan. Implementasinya menuntut redefinisi peran guru PAI, dari yang semula lebih banyak diposisikan sebagai penyampai materi menjadi fasilitator pengembangan potensi peserta didik sekaligus kurator pengalaman belajar yang bermakna. Guru tidak hanya bertugas mentransfer pengetahuan, tetapi juga merancang lingkungan belajar yang memungkinkan setiap kecerdasan berkembang dan terevaluasi secara adil. Perubahan peran ini berdampak langsung pada kebijakan pengembangan profesi guru. Program pelatihan tidak lagi cukup berfokus pada keterampilan teknis seperti penyusunan soal berbasis HOTS, tetapi harus bergeser pada penguasaan desain asesmen portofolio, teknik observasi yang mendalam terhadap perilaku dan interaksi siswa, serta kemampuan memberikan umpan balik formatif yang reflektif dan kontekstual. Dengan demikian, penerapan model ini merupakan tantangan besar yang menuntut komitmen politik dan investasi finansial yang serius, jauh melampaui sekadar retorika dalam seminar atau lokakarya Pendidikan.

Refleksi Keterbatasan: Dialektika antara Visi Ideal dan Realitas Pragmatis. Pada akhirnya, refleksi kritis terhadap penelitian ini harus mengakui adanya sebuah dialektika yang tak terhindarkan antara visi idealistik yang diusung model ini dengan realitas pragmatis di lapangan. Pertama, keterbatasan utamanya adalah sifatnya yang masih berupa prototipe konseptual. Terdapat risiko bahwa dalam proses implementasi, model yang kaya secara

filosofis ini akan mengalami simplifikasi dan distorsi, direduksi menjadi sekadar *checklist* mekanis berbagai jenis tugas tanpa dipahami روح atau jiwanya. Kedua, penelitian ini belum secara mendalam menganalisis resistensi institusional dan kultural yang mungkin muncul. Budaya sekolah yang didorong oleh peringkat dan kompetisi, serta ekspektasi orang tua yang masih mengukur keberhasilan melalui nilai angka, merupakan hambatan formidabel yang tidak dapat diabaikan. Ketiga, dan ini yang paling fundamental, keberhasilan model ini bergantung pada sebuah prasyarat yang rapuh: adanya kehendak politik (*political will*) untuk secara otentik beralih dari paradigma standarisasi ke paradigma personalisasi. Tanpa dukungan kebijakan yang koheren dan berkelanjutan, model seunggul apapun akan tetap menjadi artefak utopis di menara gading akademik. Arah penelitian masa depan harus bergerak dari "pengembangan model" ke "studi kasus implementasi", "analisis kebijakan asesmen", dan "etnografi tentang praktik asesmen guru di kelas" untuk memahami dialektika kompleks antara visi dan realitas ini

SIMPULAN

Penelitian ini berasal dari adanya kesenjangan mendasar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran yang menekankan pembentukan manusia paripurna (*insān kāmil*) dan praktik asesmen yang masih berfokus pada pengukuran kognitif semata melalui pendekatan positivistik dan reduksionis. Untuk menjawab masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan model asesmen holistik yang berbasis teori *Multiple Intelligences* (MI). Hasil perancangan dan validasi konseptual menunjukkan bahwa domain-domain utama PAI dapat diintegrasikan secara sistematis dengan delapan kecerdasan majemuk dalam sebuah kerangka asesmen yang logis, komprehensif, dan dapat diterapkan. Kontribusi utama penelitian ini adalah menjadikan teori MI sebagai dasar paradigma asesmen, bukan hanya sebagai strategi pembelajaran, sehingga menggeser orientasi asesmen dari yang berpusat pada materi ke arah yang berpusat pada peserta didik. Model ini menyediakan kerangka evaluasi yang lebih adil dan humanis serta mengakui secara akademik bahwa pemahaman dan penghayatan keagamaan peserta didik dapat diekspresikan melalui berbagai bentuk kecerdasan, tidak terbatas pada kemampuan linguistik dan logis semata.

DAFTAR RUJUKAN

An-Nabhani, M., Al-Abri, K., & Al-Hajri, S. (2021). The Reality of Islamic Education Assessment in Omani Schools: A Descriptive Study. *Journal of Education and E-*

- Learning Research*, 8(2), 223–230.
<https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.223.230>
- Asmendri, A., Marni, E., & Sumianto, S. (2023). Authentic Assessment of Islamic Religious Education Learning in The Implementation of The Merdeka Curriculum. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 115–127.
<https://doi.org/10.24235/ijcie.v5i1.12151>
- Harun, H., Rijal, M., & Rahman, A. (2022). Teacher Readiness in Implementing the Differentiated Learning in Islamic Religious Education Subject. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 73–86. <https://doi.org/10.15575/jpi.v8i1.17830>
- Maulidar, M., & Gani, A. (2023). Problems of Implementing Authentic Assessment in Islamic Religious Education Subjects at the High School Level. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/ijcie.v5i1.12151>
- Nasution, I., Ihsan, M., & Fajri, I. (2022). Implementation of Affective, Cognitive, and Psychomotor Assessments in Islamic Religious Education Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4059–4067. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2842>
- Ritonga, M., & Sartika, F. (2020). The Effectiveness of Multiple Intelligences-Based PAI Learning in Improving Student Learning Outcomes. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5), 1730–1738.
- Surur, M., Degeng, I. N. S., & Setyosari, P. (2021). The Philosophical Foundation of Holistic Assessment in Islamic Education. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 6(2), 295–306. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9348>
- Syafe'i, M., Asrori, A., & Bahrudin, E. (2022). Learning Models of Islamic Religious Education Based on Multiple Intelligences in the Era of Society 5.0. *International Journal of Social Science and Human Research*, 5(7), 3020–3026.
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i7-46>
- Tayeb, T. (2021). Paradigm Shift in Islamic Education Assessment: From Traditional to Authentic Assessment. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 15(5), 724–738.
- Yusof, N. M., Yaakob, M. F. M., & Othman, M. S. (2021). The Need for Continuous Professional Development (CPD) for Islamic Education Teachers in the Implementation of 21st Century Learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(9), 1259–1269. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i9/11051>



Eksplorasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: *Systematic Literatur Review*

Diah Novita Sari^{1*}, Nur Asiah², Muhammad Muchsin Afriyadi³

diahn6151@gmail.com^{1*}, nurasiah@radenintan.com², muchsinafriyadi@radenintan.ac.id³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Received: 01 01 2026. Revised: 18 01 2026. Accepted: 22 01 2026.

Abstract : This study aims to map trends in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools for the 2021-2025 period, analyze technology integration, and identify future research opportunities. The method used was a Systematic Literature Review (SLR) of 33 scientific articles using the PRISMA protocol. The results showed that the learning model trend was dominated by a constructivist approach, with the Inquiry model being the most dominant (11 articles), followed by Problem-Based Learning (7 articles) and Discovery Learning (6 articles). Learning strategies shifted towards Digital-Based Learning and gamification through group discussions, environmental observation, and innovative methods such as Window Shopping. Technology integration through digital media such as Augmented Reality (AR), Canva, and gamification platforms (Kahoot, Quizizz, Wordwall) was proven effective in increasing learning motivation by up to 93.23%, strengthening student engagement, and visualizing abstract concepts concretely. Despite the positive impact, the main challenge lies in the stability of internet infrastructure. Future research opportunities include exploring cooperative models such as Student Facilitator and Explainer (SFAE) and developing higher-order thinking skills (HOTS) variables. In conclusion, the synergy between active learning models and interactive digital media is key to effective science learning in elementary schools.

Keywords : Science Learning, Elementary School, Systematic Literature Review.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk memetakan tren pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar periode 2021-2025, menganalisis integrasi teknologi, serta mengidentifikasi peluang riset masa depan. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 33 artikel ilmiah menggunakan protokol PRISMA. Hasil penelitian menunjukkan tren model pembelajaran didominasi oleh pendekatan konstruktivistik, dengan model *Inquiry* sebagai yang paling dominan (11 artikel), diikuti *Problem Based Learning* (7 artikel) dan *Discovery Learning* (6 artikel). Strategi pembelajaran bergeser ke arah *Digital-Based Learning* dan *gamifikasi* melalui metode diskusi kelompok, observasi lingkungan, serta metode inovatif seperti *Window Shopping*. Integrasi teknologi melalui

media digital seperti *Augmented Reality (AR)*, *Canva*, dan *platform gamifikasi* (Kahoot, Quizizz, Wordwall) terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar hingga 93,23%, memperkuat keterlibatan siswa, dan memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret. Meskipun berdampak positif, tantangan utama terletak pada stabilitas infrastruktur internet. Peluang penelitian mendatang mencakup eksplorasi model kooperatif seperti *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* dan pengembangan variabel keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kesimpulannya, sinergi antara model aktif dan media digital interaktif menjadi kunci efektivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar, *Systematic Literature Review*.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika sosial global. Perubahan iklim, disrupsi teknologi, serta derasnya arus informasi menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah secara kontekstual. Kondisi tersebut menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar tidak lagi cukup berorientasi pada penguasaan pengetahuan faktual semata, melainkan perlu mengembangkan literasi sains dan literasi sosial secara terpadu sejak dini (Khusna et al., 2023). Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, pemerintah Indonesia melalui kebijakan Merdeka Belajar menghadirkan Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas pembelajaran, penguatan kompetensi abad ke-21, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Salah satu bentuk implementasi kebijakan tersebut adalah pengintegrasian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Integrasi IPAS bertujuan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Anggita et al., 2023).

Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kesadaran ekologis, serta kepedulian sosial melalui pengalaman belajar yang eksploratif dan kontekstual. Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan formal memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan berpikir dan karakter peserta didik sesuai tahap perkembangan anak usia 6-12 tahun. Pada tahap ini, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang konkret, bermakna, dan relevan dengan lingkungan sekitarnya agar mampu membangun pemahaman konseptual secara utuh (Syahriani & Santoso, 2024). Meskipun secara konseptual pembelajaran IPAS telah dirancang untuk mendukung pembelajaran holistik,

implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa studi menunjukkan bahwa guru sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan konsep IPA dan IPS secara konseptual dan bermakna. Pembelajaran IPAS sering kali masih dilaksanakan secara tematik tanpa pendalaman integrasi konsep, sehingga proses pembelajaran cenderung parsial dan belum sepenuhnya mencerminkan semangat Kurikulum Merdeka (Dua & Rawin, 2024). Selain itu, pemahaman guru terhadap konsep integrasi IPAS masih terbatas pada aspek penggabungan materi, bukan pada keterkaitan konseptual antara fenomena alam dan sosial (Rahmawati et al., 2023).

Permasalahan tersebut berdampak pada belum optimalnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Padahal, pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar mereka mampu mengamati, menganalisis, dan merefleksikan fenomena alam dan sosial secara kritis. Selain aspek pedagogis, integrasi teknologi dan media digital dalam pembelajaran IPAS juga menjadi tantangan tersendiri. Teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkuat pembelajaran kontekstual melalui visualisasi, simulasi, dan media interaktif. Namun, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum optimal karena keterbatasan sarana prasarana dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis (Rahmadani & Mustika, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan realitas implementasi pembelajaran di lapangan.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media dan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan IPS secara terpisah. Media pembelajaran berbasis video terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep sains secara lebih konkret dan menarik (Sucita et al., 2022). Media multimedia interaktif juga menunjukkan potensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS di sekolah dasar (Hadi et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis digital pada konteks IPAS mulai menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, meskipun masih menghadapi kendala teknis dan keterbatasan fasilitas (Islam et al., 2024). Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih bersifat parsial karena lebih menitikberatkan pada aspek media atau mata pelajaran tertentu secara terpisah. Penelitian yang secara khusus memetakan tren model pembelajaran, strategi, metode, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara komprehensif masih terbatas. Padahal, pemetaan sistematis terhadap

perkembangan penelitian IPAS sangat diperlukan untuk memberikan gambaran utuh mengenai arah dan kecenderungan penelitian, sekaligus mengidentifikasi celah penelitian yang masih terbuka.

Penelusuran awal melalui basis data jurnal nasional menggunakan *Publish or Perish* dan *Google Scholar* menunjukkan bahwa penelitian dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) terkait pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif sedikit dan belum menyajikan sintesis komparatif yang menyeluruh. Beberapa kajian literatur lebih berfokus pada media pembelajaran atau pada aspek IPA dan IPS secara terpisah, sehingga belum memberikan gambaran utuh mengenai integrasi pembelajaran IPAS dalam konteks Kurikulum Merdeka. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang mampu mengeksplorasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara sistematis dan komprehensif. Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dipandang relevan karena mampu menyintesis temuan-temuan penelitian sebelumnya secara terstruktur, transparan, dan berbasis bukti. Melalui SLR, berbagai hasil penelitian dapat dipetakan untuk mengidentifikasi tren model pembelajaran, strategi, metode, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS pada periode tertentu.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap artikel ilmiah periode 2021-2025. Fokus kajian diarahkan pada pemetaan tren model pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, serta integrasi teknologi dalam media pembelajaran IPAS. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan penelitian IPAS, sekaligus menjadi dasar rekomendasi bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

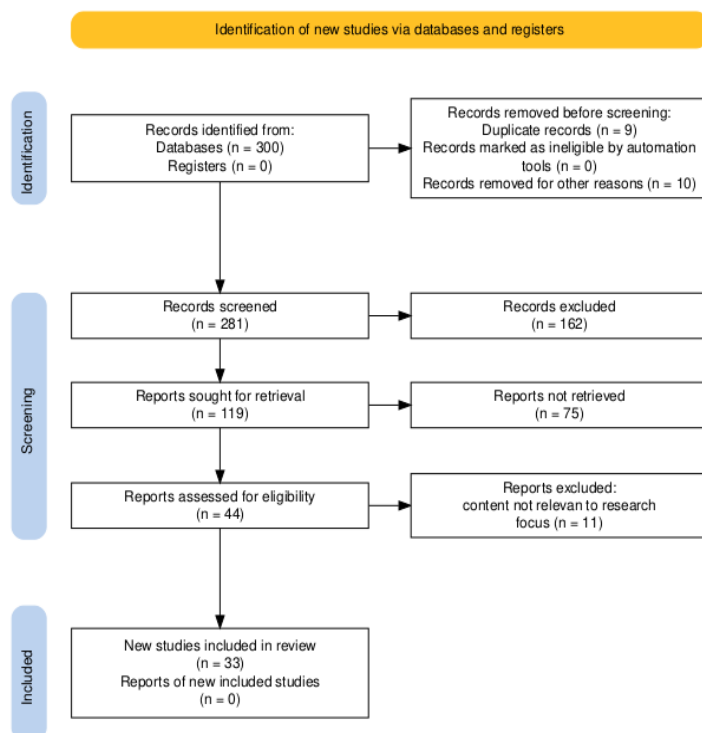
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian berbasis evidensi yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis literatur ilmiah secara sistematis dan transparan. Pendekatan SLR dipilih karena mampu meminimalkan bias peneliti serta memungkinkan replikasi penelitian melalui prosedur yang terstruktur (Kitchenham & Charters, 2021). Dalam konteks pendidikan, SLR berfungsi untuk memetakan tren, pola, dan celah penelitian berdasarkan temuan empiris lintas studi (Petticrew & Roberts, 2006). Pelaksanaan SLR dalam penelitian ini mengacu pada pedoman PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-*

Analyses) yang mencakup empat tahap, yaitu identifikasi literatur, penyaringan, penentuan kelayakan, dan sintesis akhir. Penggunaan alur PRISMA bertujuan menjamin transparansi proses seleksi artikel serta keterlacakan sumber data yang dianalisis (PRISMA, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel ilmiah menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dengan basis data *Google Scholar*. Strategi pencarian dilakukan dengan menerapkan kombinasi kata kunci yang relevan dengan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, seperti IPAS, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dan Sekolah Dasar. Penggunaan kombinasi kata kunci bertujuan meningkatkan ketepatan dan relevansi hasil pencarian literatur (Booth et al., 2021). Artikel yang dianalisis dibatasi pada publikasi tahun 2021-2025. Seleksi artikel dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang memenuhi kriteria selanjutnya dianalisis melalui proses ekstraksi data, dengan mengidentifikasi informasi penting seperti model pembelajaran, inovasi media, metode penelitian, dan temuan utama. Data yang telah diekstraksi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menghasilkan sintesis tematik yang komprehensif. Pendekatan ini memungkinkan SLR tidak hanya merangkum literatur, tetapi juga menghasilkan pemetaan pengetahuan dan arah pengembangan penelitian IPAS di sekolah dasar (Snyder, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil ini disusun berdasarkan *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 33 artikel yang membahas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan menelusuri kecenderungan model pembelajaran, media pembelajaran, variabel yang diteliti, serta metode penelitian yang digunakan dalam artikel-artikel tersebut. Proses pemilihan artikel dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari identifikasi artikel yang relevan, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, hingga penelaahan isi secara menyeluruh. Dari proses tersebut, diperoleh 33 artikel yang dinilai sesuai dan layak dianalisis lebih lanjut. Artikel yang dianalisis berasal dari berbagai jurnal nasional dan diterbitkan dalam rentang waktu tahun 2021 hingga 2025. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan topik yang relatif masih berkembang dan mendapatkan perhatian cukup besar dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah diberlakukannya Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Diagram Alur Seleksi Artikel (PRISMA)

Secara umum, penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, baik dari segi proses maupun hasil belajar peserta didik. Ringkasan hasil ekstraksi dari seluruh artikel disajikan dalam tabel berikut untuk memudahkan pembacaan dan perbandingan antarpemelitian.

Tabel 1. Hasil Ekstraksi Artikel SLR Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun	Model Pembelajaran	Strategi & Metode Pembelajaran	Media Pembelajaran	Temuan Utama
1	Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPAS	Yuniar Setiya Ayuningrum, Henry Januar Saputra	2024	Project Based Learning (PjBL)	Student-Centered, Proyek, Diskusi, Eksperimen	Alat peraga organ pernapasan	Keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas meningkat
2	Efektivitas Media Digital Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS	Laely Noor Aulya, Ika Ratnaningrum, Arif Widagdo	2024	Direct Instruction	Teacher-Centered, Ceramah, Demonstrasi Digital	Video animasi Powtoon	Nilai eksperimen 79,82 > kontrol 47; signifikansi 0.000 (efektif meningkatkan hasil belajar)
3	Motivasi Belajar Siswa SD Menggunakan Media Augmented Reality pada	Rossa Ayudyah Firdausa, Puguh Darmawan,	2024	Inquiry	Student-Centered, Observasi, Eksplorasi Digital	Augmented Reality (AR) interaktif	Motivasi belajar sangat tinggi (93,23%)

	Pembelajaran IPAS	Siska Meinita Putri Sanjaya, Irma Arifah, Honest Kaltsum					
4	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem melalui Media Digital Interaktif	Alfia Nailis Sa'adah, Ifta Fariyah, Siti Inganah	2025	Discovery Learning	Student-Centered, Penemuan Mandiri, Simulasi	Chromebook, Video, Wordwall	Motivasi dan keterlibatan belajar (engagement) meningkat
5	Pengaruh Model Student Facilitator and Explaining (SFAE) Berbantuan Flip Chart pada Pembelajaran IPAS	Safitri, Mira Ayuni, Hartati	2023	Student Facilitator and Explaining (SFAE)	Tutor Sebaya, Presentasi, Eksplanasi Lisan	Flip Chart	Nilai eksperimen 76,7 > kontrol 65,7
6	Pemanfaatan Media Canva dalam Pembelajaran IPAS	Ashar, Muhammad Fahreza W, Andi Arifuddin Iskandar	2024	Discovery Learning	Diskusi, Kuis Interaktif	Canva (slide + kuis interaktif)	Minat dan fokus belajar meningkat, kelas lebih interaktif
7	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPAS	Dimas Daniel Afandi, Ervina Eka Subekti, Susilo Adi Saputro	2024	Problem Based Learning (PBL)	Diskusi Terarah, Tanya Jawab, Pemecahan Masalah	LKPD, Diskusi Kelompok	Pretest 57,40 → Posttest 75,18; signifikansi 0.000
8	Penerapan Discovery Learning Berbasis Teknologi pada Pembelajaran IPAS	Marfita Ike Prajayana, Ifta Fariyah, Siti Inganah	2025	Discovery Learning	Integrasi Teknologi, Eksplorasi Digital	Chromebook, Video, Wordwall	Motivasi dan engagement meningkat
9	Analisis Implementasi Inquiry dalam Pembelajaran IPAS	Riska Safitri, Sukamto, Ervina Eka Subekti, Ulin Nafiah	2023	Inquiry	Observasi Lingkungan, Diskusi Kelas	Observasi Lingkungan	Siswa aktif mengamati, menafsirkan, dan menyimpulkan
10	Analisis Pembelajaran IPAS dengan Pendekatan Berdiferensiasi	Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, Erna Suhartini	2023	Direct Instruction	Klasikal + Penugasan Diferensiasi	Video, Kuis	Pembelajaran inklusif dan efektif
11	Pengembangan Perangkat Ajar IPAS Berbasis Digital Interaktif	I Putu Agus Prabowo, Ni Ketut Mira Ayuni, I Gusti Ayu Wulandari	2024	Discovery Learning	Blended Learning, Belajar Mandiri Terstruktur	Google Site, Canva, Kuis	Engagement dan pemahaman meningkat
12	Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS	Mira Azizah, Hartati	2024	Inquiry	Gamifikasi, Game-Based Learning	Wordwall	Motivasi dan partisipasi meningkat
13	Model Kooperatif Window Shopping pada Pembelajaran IPAS	Auliya Martir	2024	Kooperatif – NHT	Kolaboratif, Window Shopping	Pajangan Kelas	Aktivitas kolaborasi siswa meningkat
14	Pengaruh Media	Mira Azizah	2023	PAKEMI	Active	Flip Chart	Keberanian

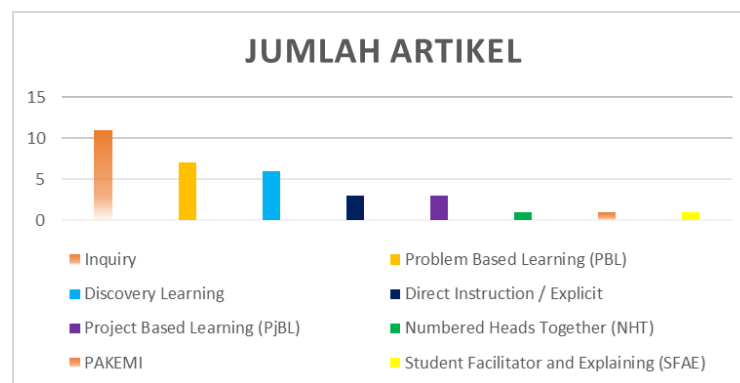
	Flip Chart terhadap Keterampilan Lisan IPAS				Learning, Eksplanasi Lisan		komunikasi lisan meningkat
15	Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Video pada IPAS	Aulia Humaira	2024	Discovery Learning	Penemuan Berbasis Video	Video Pembelajaran	Antusias dan pemahaman meningkat
16	Implementasi PBL pada Pembelajaran IPAS di SD	Sari Pratiwi	2024	Problem Based Learning (PBL)	Inquiry-Problem Solving, Diskusi	Diskusi Kelas	Aktivitas dan hasil belajar meningkat
17	Pengaruh PBL terhadap IPA & IPS Terintegrasi (IPAS)	I Putu Agus Prabowo, Mira Ayuni, I Gusti Ayu Wulandari	2024	Problem Based Learning (PBL)	Integrated Learning, Diskusi Digital	Video, Canva, Kuis	Pemahaman dan interaksi kelas meningkat
18	Analisis Model PBL dalam Pembelajaran IPAS di SD	Armada Aranegara	2024	Problem Based Learning (PBL)	Critical Thinking, Diskusi Solutif	LKPD, Gambar Stimulus	Pemahaman melalui diskusi solusi meningkat
19	Efektivitas Pembelajaran Inquiry pada IPAS SD	Anis Wahyuningsih, Ade Hikmat	2023	Inquiry	Proyek Luar Kelas, Experiential Learning	Observasi + Proyek Lingkungan	Rasa ingin tahu dan keaktifan meningkat
20	Bahan Ajar Interaktif Digital pada IPAS SD	Achmad Fanani, Cholifah Tur Rosidah, Triman Juniarso, Gresya Ailina Roys, Eldine Salsabila Putri, Vannilia	2022	Inquiry	Literasi Digital, Eksplorasi Mandiri	Google Site, Flipbook, Mentimeter, Canva, G-Form	Minat dan pemahaman meningkat
21	Pengaruh Media Canva terhadap Aktivitas Belajar IPAS SD (Skala Kecil)	Tara Pratiwi	2024	Inquiry	Penugasan Kreatif, Visual Learning	Canva	Respon dan aktivitas belajar meningkat
22	Peningkatan Hasil Belajar melalui PBL pada IPAS SD	Kurniawan	2023	Problem Based Learning (PBL)	Diskusi, Kompetisi Kelas	Canva, Kuis	Keaktifan dan hasil belajar meningkat
23	Analisis Tren Model Pembelajaran IPAS SD Kurikulum Merdeka	Masrul	2024	Inquiry	Studi Kasus, Analisis Tren	Umum (PBL & PjBL)	PBL dan PjBL menjadi model dominan
24	Pengaruh PjBL terhadap Hasil Belajar IPAS SD	Karnajaya Kristin	2024	Project Based Learning (PjBL)	Konstruktivistik, Pembuatan Produk	Produk Proyek + Observasi	Pemahaman hubungan konsep meningkat
25	Pengaruh Gamifikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar IPAS SD	Neng Windi Prihatini, Sinta Maria Dewi, Yulistina Nur DS	2024	Inquiry	Gamifikasi, Kuis Kompetitif	Kahoot	Motivasi meningkat, kendala sinyal

26	Pengaruh Inquiry terhadap Hasil Belajar IPAS di SD	Fitri Yani, Ramdhan Witarsa, Masrul	2024	Inquiry	Eksplorasi Alam	Lingkungan Alam	Hasil belajar meningkat secara positif
27	Pemanfaatan AR pada Pembelajaran IPAS SD	Armada Aranegara	2024	Inquiry	Simulasi Virtual, Visualisasi	AR Interaktif	Pemahaman visual konsep meningkat
28	Discovery Learning Digital pada IPAS SD	Herlina Fitriyawati, Nyoto Harjono	2023	Discovery Learning	Multimodal, Bermain Sambil Belajar	Video, Games	Keaktifan dan ketuntasan meningkat
29	PBL Berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS SD	Sarif Nirwana, Mira Azizah, Hartati	2024	Problem Based Learning (PBL)	Kuis + Diskusi	Quizizz, LKPD	Interaksi dan respon kelas meningkat
30	Analisis Pembelajaran IPAS Berdiferensiasi di SD	Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, Erna Suhartini	2023	Direct Instruction	Klasikal + Individual, Inklusif	Video, Kuis	Pembelajaran efektif dan inklusif
31	Inquiry pada Pembelajaran IPAS SD	Fitri Yani, Ramdhan Witarsa, Masrul	2024	Inquiry	Challenge-Based, Observasi Lapangan	Lingkungan Alam	Siswa lebih tertantang
32	Discovery Learning Berbasis Teknologi pada IPAS SD	Marfita Ike Prajayana, Ifta Farihah, Siti Inganah	2025	Discovery Learning	Eksplorasi Digital, Integrasi High-Tech	Chromebook, Video, Wordwall	Motivasi dan engagement meningkat
33	Penerapan Media Kahoot pada IPAS SD Kelas V	Neng Windi Prihatini, Sinta Maria Dewi, Yulistina Nur DS	2024	Inquiry	Kuis Interaktif, Gamifikasi	Kahoot	Motivasi dan hasil belajar meningkat, kendala internet

Berdasarkan analisis terhadap 33 artikel yang direview, Tabel 1 menggambarkan kecenderungan penelitian pembelajaran IPAS di sekolah dasar periode 2021–2025 yang ditinjau dari aspek model pembelajaran, media, dan temuan utama. Data hasil ekstraksi diklasifikasikan ke dalam kategori model pembelajaran untuk mengidentifikasi pola pendekatan instruksional yang paling dominan, sehingga memberikan gambaran umum arah dan fokus riset IPAS di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa model *Inquiry* menjadi pendekatan yang paling dominan, digunakan dalam 11 artikel, yang menegaskan kuatnya orientasi pembelajaran berbasis penyelidikan, observasi, dan rasa ingin tahu siswa, baik melalui eksplorasi lingkungan maupun pemanfaatan media digital seperti *Augmented Reality* dan *Kahoot*. Selanjutnya, *Problem Based Learning* (7 artikel) dan *Discovery Learning* (6 artikel) menempati posisi berikutnya, mencerminkan fokus penelitian pada pengembangan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penemuan konsep secara mandiri dengan dukungan teknologi seperti video interaktif dan *Chromebook*.

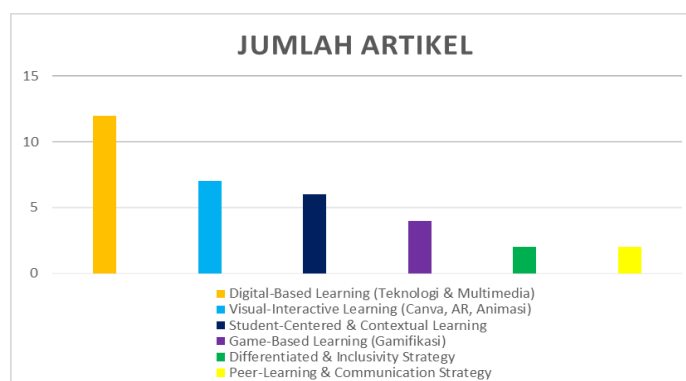
Model *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* masing-masing ditemukan dalam 3 artikel, dengan penerapan PjBL berorientasi pada pembuatan produk konkret dan

Direct Instruction digunakan dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi untuk mendukung inklusivitas. Sementara itu, model lain seperti NHT, PAKEMI, dan *Student Facilitator and Explaining* hanya muncul secara terbatas. Secara keseluruhan, distribusi ini menegaskan pergeseran penelitian IPAS menuju pembelajaran berpusat pada siswa yang terintegrasi dengan media digital untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kontekstual, dan interaktif.



Gambar 2. Grafik Distribusi Model Pembelajaran IPAS

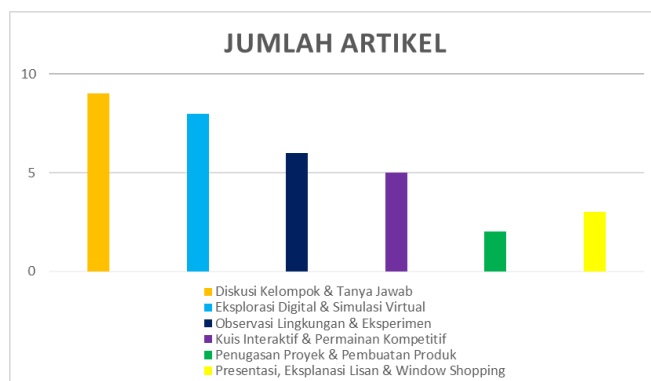
Strategi pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar kini bergeser tajam menuju strategi *Digital-Based Learning* dan *Gamifikasi*. Guru tidak lagi memposisikan diri sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai desainer lingkungan belajar yang mengintegrasikan berbagai platform interaktif. Penggunaan strategi visual-interaktif melalui media seperti *Canva*, *Powtoon*, dan *Augmented Reality (AR)* menjadi solusi efektif untuk memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret. Strategi ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret, di mana mereka membutuhkan stimulasi visual yang kuat untuk memahami hubungan antar konsep dalam materi ekosistem maupun fenomena alam lainnya.



Gambar 3. Grafik Distribusi Strategi Pembelajaran IPAS

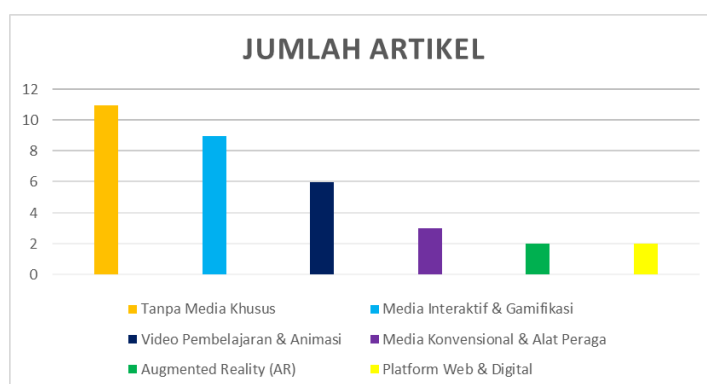
Metode pembelajaran yang diterapkan mengiringi strategi tersebut kini menjadi lebih variatif dan mengedepankan kolaborasi. Metode diskusi kelompok terarah, observasi lingkungan, dan eksperimen tetap menjadi pondasi utama, namun kini diperkaya dengan

metode inovatif seperti *Window Shopping* dan simulasi digital. Metode *Window Shopping*, misalnya, memungkinkan siswa untuk saling berkunjung antar kelompok dan berbagi hasil kerja, sehingga menciptakan interaksi sosial yang tinggi. Selain itu, penggunaan metode gamifikasi melalui aplikasi *Kahoot*, *Wordwall*, dan *Quizizz* terbukti secara empiris meningkatkan motivasi dan keterlibatan (engagement) siswa secara drastis, karena menghadirkan suasana kompetisi yang menyenangkan di dalam kelas.



Gambar 4. Grafik Distribusi Metode Pembelajaran IPAS

Secara umum, hasil telaah literatur menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran IPAS sangat ditentukan oleh kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik pada usia ini memiliki rasa ingin tahu tinggi dan kecenderungan belajar melalui aktivitas bermain, sehingga metode yang bersifat aktif, kolaboratif, dan interaktif baik melalui kegiatan fisik seperti observasi lingkungan maupun aktivitas digital terbukti efektif menjaga fokus belajar. Meskipun masih ditemui kendala teknis seperti keterbatasan stabilitas jaringan internet, penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif tetap mampu meningkatkan hasil belajar serta keterampilan abad ke-21, khususnya komunikasi dan kreativitas siswa.



Gambar 5. Grafik Jenis Media Pembelajaran IPAS

Dominasi metode berbasis diskusi, observasi, simulasi digital, dan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS menunjukkan kuatnya ketergantungan pada integrasi teknologi sebagai

media pedagogis. Media digital seperti video animasi, *Canva*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, hingga *Augmented Reality* berperan penting dalam memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Pemanfaatan media ini berdampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman kognitif, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa, meskipun efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan ekosistem digital sekolah secara keseluruhan. Berdasarkan Grafik 5, peluang penelitian pembelajaran IPAS ke depan masih terbuka luas, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif. Meskipun pembelajaran aktif telah banyak diterapkan, eksplorasi model kooperatif seperti *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* dan model sosial sejenis masih sangat terbatas dibandingkan dominasi model inkuiri dan berbasis masalah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu memperluas fokus intervensi dengan menguji efektivitas model fasilitasi rekan sejawat untuk memperkaya dinamika interaksi dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

Selain aspek model, peluang riset juga mengarah pada pengembangan variabel penelitian yang lebih kompleks dan berorientasi pada *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah kreatif, dan keterampilan literasi sains-sosial. Dari sisi media, grafik menunjukkan urgensi penguatan integrasi teknologi digital yang lebih kontekstual dan adaptif, mengingat masih terbatasnya penggunaan media khusus dalam penelitian sebelumnya. Tren ke depan diarahkan pada pengembangan media imersif seperti *Augmented Reality*, komik digital, dan bahan ajar multi-aplikasi, serta penyusunan panduan integrasi konseptual IPAS yang selaras dengan Kurikulum Merdeka untuk mendukung pembelajaran holistik dan pengembangan kompetensi abad ke-21.

Berdasarkan hasil pemetaan sistematis terhadap 33 artikel penelitian pembelajaran IPAS di sekolah dasar periode 2021–2025, dapat disintesis bahwa arah riset saat ini menunjukkan pergeseran paradigma yang signifikan menuju pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning* Dominasi model *Inquiry* (11 artikel), *Problem Based Learning* (7 artikel), dan *Discovery Learning* (6 artikel) menegaskan bahwa fokus utama pendidikan dasar saat ini adalah membangun kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu melalui proses penyelidikan mandiri. Implementasi model-model ini secara empiris terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan pemecahan masalah karena siswa tidak lagi sekadar menghafal fakta, melainkan terlibat aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi kelompok dan analisis fenomena nyata.

Pergeseran model tersebut diikuti oleh integrasi teknologi digital yang kini telah bertransformasi dari sekadar alat bantu teknis menjadi instrumen pedagogis yang krusial. Penggunaan media interaktif seperti *Augmented Reality* (AR), *Canva*, dan video animasi *Powtoon* berperan penting sebagai jembatan visual untuk menyederhanakan konsep-konsep IPAS yang abstrak, seperti siklus ekosistem atau sistem organ manusia, menjadi bentuk yang konkret. Visualisasi yang dinamis ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret, sehingga mampu meringankan beban kognitif dan membantu retensi pemahaman konsep dalam memori jangka panjang.

Strategi pembelajaran juga mengalami modernisasi melalui penerapan gamifikasi dan *Digital-Based Learning* yang terbukti efektif meningkatkan aspek afektif siswa. Penggunaan *platform* seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* menciptakan ekosistem belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang berdampak pada lonjakan motivasi dan keterlibatan aktif siswa hingga melampaui 90%. Elemen permainan ini mengubah persepsi siswa terhadap IPAS yang sebelumnya dianggap padat materi menjadi sebuah petualangan eksploratif, sekaligus membangun keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan komunikasi lisan melalui metode inovatif seperti *Window Shopping*. Meskipun digitalisasi menawarkan efektivitas tinggi, analisis literatur ini juga mengungkap adanya tantangan berupa ketergantungan pada stabilitas infrastruktur jaringan internet. Kendala teknis ditemukan dapat menghambat ritme belajar, yang menunjukkan bahwa kesuksesan implementasi IPAS tidak hanya bergantung pada kecanggihan perangkat lunak, tetapi juga kesiapan ekosistem digital sekolah secara menyeluruh. Oleh karena itu, peluang penelitian masa depan perlu diarahkan pada pengembangan media yang lebih adaptif serta eksplorasi model pembelajaran sosial yang lebih variatif guna memastikan keberhasilan integrasi konsep IPA dan IPS secara holistik bagi seluruh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian *bibliometrik* terhadap penelitian pembelajaran IPAS di sekolah dasar periode 2022–2025, dapat disimpulkan bahwa tren penelitian menunjukkan pergeseran signifikan menuju pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang berpusat pada peserta didik. *Model Inquiry*, *Problem Based Learning*, dan *Discovery Learning* menjadi model yang paling dominan, didukung oleh strategi *Digital-Based Learning* dan gamifikasi. Pemanfaatan media digital seperti *Augmented Reality*, *Canva*, *Kahoot*, dan *Quizizz* terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak, sehingga mampu meningkatkan

motivasi, keterlibatan aktif, serta ketuntasan hasil belajar siswa. Namun demikian, masih terdapat peluang pengembangan penelitian, khususnya pada eksplorasi model pembelajaran kooperatif yang relatif jarang digunakan serta penguatan variabel *Higher Order Thinking Skills* dan literasi sains-sosial yang holistik. Temuan ini menegaskan pentingnya dukungan pendidik, sekolah, dan pemangku kebijakan dalam menyediakan sarana, meningkatkan kompetensi guru, serta mengembangkan panduan praktis pembelajaran IPAS yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan tuntutan kompetensi abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113-120. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Anggita, A., Putri, R. A., & Lestari, D. (2023). Implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 123-135.
- Ashar, M. F. W., & Iskandar, A. A. (2024). Pemanfaatan media audio-visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(3). <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i3.3334>
- Ayuningrum, Y. S., & Saputra, H. J. (2024). Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6960-6969. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10062>
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2021). *Systematic approaches to a successful literature review* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Dua, Y. M., & Rawin, J. A. (2024). Problematika implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 45-56. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia. (2022). Bahan ajar digital berbasis multiaplikasi mata pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175-1183. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>

- Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *Discovery Learning* di sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4376>
- Hadi, S., Pratama, R. A., & Ningsih, L. (2023). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 201-212.
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4). <https://doi.org/10.58230/27454312.1063>
- Islam, R., Fadillah, A., & Nuraini, S. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 77-88.
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 195-206. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63655>
- Khusna, N., Lestari, E. D., & Prasetyo, Z. K. (2023). Literasi sains dan literasi sosial dalam pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2).
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2021). *Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in software engineering*. EBSE Technical Report.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati. (2024). Analisis penerapan *Problem Based Learning* berbantu Quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155-164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.
- Prajayana, M. I., Farihah, I., & Inganah, S. (2025). Penerapan model *Discovery Learning* berbasis digital dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(2), 850-866. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v12i2.1663>

- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & Nur, Y. (2024). Analisis penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429-4435. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1207>
- PRISMA Group. (2020). *Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses (PRISMA) 2020 statement*. BMJ, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Putri, S., Nandayani, K., Widiyanti, N. N. S., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(6), <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.15930>
- Rahmadani, D., & Mustika, H. (2025). Tantangan integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 31(1), 1-12.
- Rahmawati, S., Handayani, T., & Nugroho, A. (2023). Pemahaman guru sekolah dasar terhadap konsep integrasi IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 345-356.
- Safitri, R., Sukamto, Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis penerapan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/311>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sucita, P., Widodo, A., & Setiawan, D. (2022). Pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9123-9132.
- Syahriani, Y., & Santoso, B. (2024). Karakteristik pembelajaran bermakna pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 13(1), 25-36. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131>
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis pembelajaran IPAS dengan penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Wahyuningsih, A., & Hikmat, A. (2024). Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(1), 471-474.
- Yani, F., Witarsa, R., & Masrul. (2024). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 705-710. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.879>



The Effect of Using the Problem-Based Learning (PBL) Model on Students' Critical Thinking Skills in Science Learning : A Literature Review

Lusiana Nofita Dewi¹, Sri Wahyuni², Siti Shofa Assyifa'ul Qulbi Barid³,

Sri Rejeki Dwi Astuti^{4*}

lusiananofita28@gmail.com¹, sriwahyuni.fkip@unej.ac.id², sitishofa@unej.ac.id³,

srirejeki.fkip@unej.ac.id^{4*}

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan IPA

^{1,2,3,4}Universitas Jember

Received: 03 12 2025. Revised: 05 01 2026. Accepted: 02 02 2026.

Abstract : The level of critical thinking skills among students in science education is still relatively low because the learning models used have not been able to optimize their thinking processes, which are still teacher-centered and lack meaningful problem-solving experiences. This study aims to analyze the impact of the PBL model in improving students' critical thinking skills by applying the Systematic Literature Review method in accordance with the PRISMA guidelines. This research method identified 781 articles through Google Scholar, of which 22 articles met the inclusion criteria. The results show that PBL effectively optimizes students' higher-order thinking skills by involving them in contextual learning. PBL also provides more structured opportunities for scientific reasoning compared to other models. Further research is recommended to analyze the integration of PBL with various other digital media that can explore long-term impacts and involve broader levels of education for more comprehensive results.

Keywords : Critical Thinking, Science Learning, Problem Based Learning.

INTRODUCTION

According to Arifin *et al*, (2024) science education is important in shaping students' scientific thinking and is abstract in nature. In learning science, students are not only guided to understand basic scientific concepts, but also trained in the skills of observing, analyzing, and drawing conclusions based on facts obtained from real experiences (Prayunisa & Marzuki 2023). This learning process trains students to develop logical, critical, and systematic thinking habits when analyzing various natural phenomena that occur in their surroundings. However, in practice, there are still obstacles, namely the use of teaching methods that tend to be traditional or conventional. Teachers rely more on lectures or conventional approaches, resulting in one-way learning that does not provide enough space for students to participate actively. According to Muliana *et al.*, (2024) this condition proves the need for transformation in learning plans, particularly by applying methods that are more relevant to the demands of

How to cite: Dewi, L. N., Wahyuni, S., Barid, S. S. A. Q. & Astuti, S. R. D. (2026). The Effect of Using the Problem-Based Learning (PBL) Model on Students' Critical Thinking Skills in Science Learning : A Literature Review. *Jurnal Simki Pedagogia*, 9 (1), 225-236.

Copyright © 2026 Lusiana Nofita Dewi, Sri Wahyuni, Siti Shofa Assyifa'ul Qulbi Barid, Sri Rejeki Dwi Astuti. This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

21st-century competencies, which require advanced thinking skills, creativity, and collaboration skills.

PBL is a model that positions learners as the main focus of the learning process, where authentic problems from everyday life are used as a starting point to stimulate them to independently seek and find solutions. PBL facilitates learners to actively contribute to investigative activities, construct conceptual understanding, and conclude results through stages that require advanced thinking skills (Cahyani & Ahmad, 2024). According to Muliana *et al.*, (2024) explains that this model is designed to develop important competencies such as critical thinking skills, accuracy in analyzing information, and independent learning, by presenting challenges as a core learning platform. This model is in line with 21st century education standards, where learners are expected not only to master the concepts, but also to work together argue logically, and solve problems creatively. Through this process, students are encouraged to actively think, discuss, and evaluate various alternative solutions, making PBL a learning model that is relevant and appropriate for today's educational needs.

The PBL model has the advantage of improving critical thinking, problem solving, collaboration, and communication skills through authentic problems that encourage analysis and creativity. This model also fosters independent learning and links theory with practice, making learning more meaningful. However, PBL has limitations such as the need for more time, high teacher competency requirements, and the ability of students to learn independently (Indarti & Jannah 2022). Assessment is also complex because it must cover the cognitive, affective, and psychomotor domains. Nevertheless, with careful planning, PBL remains effective in developing 21st-century skills. The stages include problem identification, group formation, investigation, presentation of results, and analysis and evaluation (Adiningsih *et al.*, 2024). Overall, PBL not only strengthens understanding of science concepts but also trains critical thinking skills relevant to 21st-century challenges.

According to Williams, (2017) critical thinking is essential for students' cognitive development and their ability to adapt to rapid technological and informational changes. In an era filled with information overload and continual innovation, students must possess strong critical thinking skills to evaluate information, solve problems, and make accurate decisions. PISA 2012 data show that Indonesia ranked 64th out of 65 countries with a literacy score of 382 (Hamidah *et al.*, 2021). Indicating that most students were only at levels 1 and 2 of the six assessed levels, reflecting low critical thinking abilities. This condition did not improve significantly in PISA 2018, as Indonesia's scores 371 in reading, 379 in mathematics, and 389

in science remained below the OECD average (OECD, 2012). However, Indonesia is classified as a low-performance yet high-equity country, suggesting substantial potential for improving learning quality and fostering students' critical thinking skills.

Previous studies have shown that the Problem-Based Learning (PBL) model is effective in improving students' critical thinking skills in science learning (Islawati *et al.*, 2024). However, most of these studies are empirical in nature and examine the effectiveness of PBL as a whole without systematically analyzing how each stage of the PBL process contributes to the development of students' critical thinking skills. In addition, existing research remains fragmented, and no systematic literature review has comprehensively examined the consistency of findings regarding the relationship between specific PBL stages such as problem identification, information gathering, data analysis, and solution development and students' critical thinking skills in science education. Therefore, this study differs from previous research by employing a systematic literature review approach to synthesize empirical evidence and to identify which stages of the PBL model contribute most significantly to enhancing students' critical thinking skills, thereby providing a more in-depth and structured understanding of PBL implementation in science learning.

RESEARCH METHOD

This study employed a descriptive qualitative approach using the Systematic Literature Review (SLR) method guided by PRISMA. The review aimed to systematically identify and analyze studies referencing Tamrin *et al.*, (2015) related to the implementation of the PBL model in the Merdeka Curriculum and its impact on students' critical thinking skills. Article searches were conducted through Google Scholar and selected based on predetermined inclusion criteria. The selected studies were then examined thoroughly to extract essential information, including publication details, learning models, PBL focus, and key findings. The literature search used the keywords "Problem-Based Learning Model," "Critical Thinking of Students," and "Science Subject Matter."

The inclusion criteria for this study are articles published within the last 5 years (2021-2025), in the form of scientific journal articles that are accessible in full text, written in Indonesian or English, accredited by SINTA 1-6, and focusing on PBL models relevant to students' critical thinking skills. Meanwhile, the exclusion criteria are publications older than 5 years, non-journal articles (proceedings or literature studies), articles that are only accessible in abstract form and not in full text, and articles that are not accredited by SINTA 1-6 and are not

relevant to the research focus. The specifics of the inclusion and exclusion criteria are explained in detail in Table 1.

Table 1. Inclusion and Exclusion Criteria

Criteria	Inclusion	Exclusion
Publication year	2021-2025	Before 2021
Publication type	SINTA 1-6 indexed scientific journal articles	Articles not indexed by SINTA 1-6, non-peer reviewed proceedings, undergraduate/master's/doctoral theses
Accessibility	Full text	Abstract only
Language	Indonesian and English	Other foreign languages
Main focus	Focus on the PBL model in students' critical thinking skills.	Outside the research context/irrelevant to the research.

A literature search using Google Scholar yielded 781 articles. Initial screening based on publication year (2021–2025) eliminated 98 articles, with no duplicates found. Completeness checks based on SINTA 1–6 accreditation then eliminated 583 unindexed articles, leaving 100 articles. Of these, 4 articles were irrelevant to the study, leaving 96 articles for further screening. Final screening based on PBL topics and critical thinking eliminated 74 articles, 8 non-scientific articles, 18 without scientific material, and 48 that did not fit the PBL model for measuring critical thinking. Thus, 22 articles met all inclusion criteria. The identification, screening, and selection stages based on the PRISMA framework are illustrated in Figure 1.

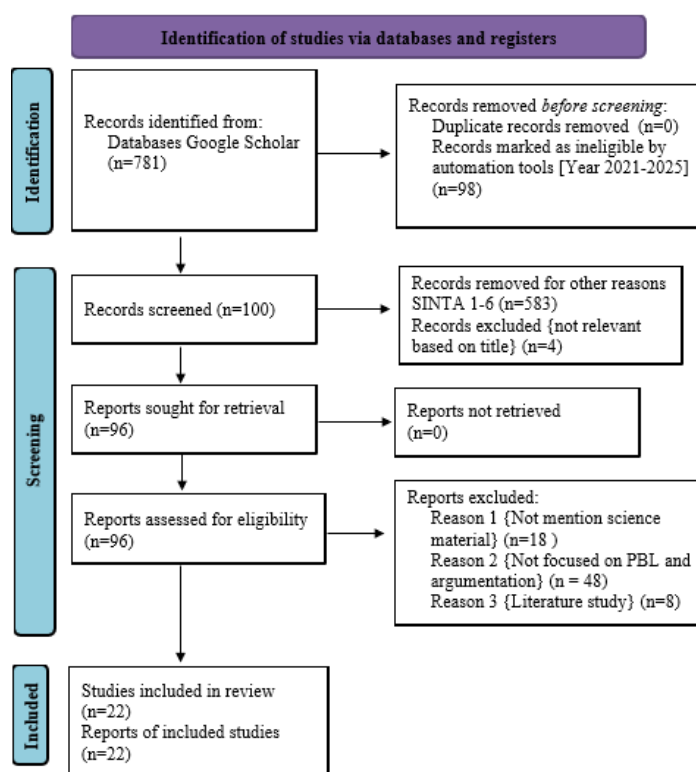


Figure 1. PRISMA Frame Screening Process

RESULT AND DISCUSSION

This literature review aims to assess how the use of the PBL model helps strengthen students' critical thinking skills. Based on the SLR that has been conducted, 22 articles that meet the criteria were selected for further review. The articles were selected by screening them against the inclusion criteria that had been formulated previously and were in line with the research objectives of this article, namely to examine the PBL model in science learning and critical thinking skills. The selection results are presented in Table 2.

Table 2. Results of Article Analysis Effectiveness of PBL on Critical Thinking Skills

No.	Main Theme	Description of General Findings	Number of Articles	Supporting Sources
1.	PBL model on students' critical thinking skills in science subjects	The results of the analysis of the article show that the PBL model has a significant effect on improving students' critical thinking skills in science learning.	16	(Rauf <i>et al.</i> , 2022); (Hesy <i>et al.</i> , 2023); (Rosyidah & Marzuki, 2025); (Anggraini <i>et al.</i> , 2022); (Purwaningtias <i>et al.</i> , 2025); (Sonia <i>et al.</i> , 2024); (Andriyaman <i>et al.</i> , 2023); (Supriatin <i>et al.</i> , 2025); (Laksita <i>et al.</i> , 2025); (Karvandi <i>et al.</i> , 2024); (Wilhelmina & Mawardi, 2024); (Berlian <i>et al.</i> , 2025); (Darma, 2024); (Rosadah <i>et al.</i> , 2024); (Amsal <i>et al.</i> , 2025) dan (Fahyuddin <i>et al.</i> , 2023).
2.	Comparison of the improvement in critical thinking and learning outcomes of students using the PBL model	The results of the analysis and discussion in the article show that the PBL model has an effect on critical thinking skills and science learning outcomes between students who follow this learning model and students who follow conventional learning models.	2	(Rambe <i>et al.</i> , 2024) dan (Supriana <i>et al.</i> , 2023).
3.	Comparison of PBL and PjBL models in improving students' critical thinking	The results of the article analysis show that the PBL-based learning model is proven to be superior to PjBL in developing the critical thinking	1	(Suryaningsih & Koeswanti, 2021).

No.	Main Theme	Description of General Findings	Number of Articles	Supporting Sources
		skills of elementary school students.		
4.	The effect of using PBL models assisted by LKPD and E-LKPD in improving students' critical thinking	The results of the article analysis show that learning that is still centered on lecture methods has not been able to improve students' critical thinking with the help of media (LKPD & E-LKPD) which are a means for more effective learning solutions.	3	(Robiah <i>et al.</i> , 2024); (Yeni <i>et al.</i> , 2025) dan (Nurhalimah <i>et al.</i> , 2023).

The synthesis of sixteen articles examining the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model in science education indicates that PBL is consistently effective in improving students' critical thinking skills across various educational levels, from elementary to high school. These findings align with previous studies which emphasize that PBL facilitates higher-order thinking by actively engaging students in problem identification, information exploration, data analysis, and solution development (Khadijah *et al.*, 2025). Through these stages, students are not only trained to analyze and evaluate information but also to construct logical conclusions based on scientific reasoning, resulting in deeper conceptual understanding and more meaningful learning experiences. Thus, the PBL model is a model that has a significant contribution to developing students' higher-order thinking skills by giving them the opportunity to be actively involved in the process of discovering, analyzing, and solving contextual problems, thereby training their logical, systematic, and in-depth thinking skills in understanding science concepts. These results are consistent with the findings Limat *et al.*, (2024) who found that the integration of real-life problems within PBL encourages students to connect scientific concepts with everyday contexts, thereby strengthening critical thinking, conceptual mastery, and scientific attitudes such as responsibility and independent learning.

The synthesis results show that the application of the PBL model not only enhances students' critical thinking skills but also positively influences their learning outcomes in science. This is because the model positions students as the center of learning so that they actively seek, understand, and solve real problems relevant to the material. Through this process, students gain a deeper, more meaningful, and longer-lasting understanding of concepts compared to students who are taught through conventional learning models. According to Khadijah *et al.*, (2025) states that through the stages of problem identification, information gathering, data analysis, and solution development, students build knowledge independently.

This learning process enables students to construct scientific concepts more deeply, relate them to concrete experiences, and strengthen analytical thinking skills, which leads to improved overall learning outcomes.

Findings from multiple studies indicate that both Problem-Based Learning (PBL) and Project-Based Learning (PjBL) contribute positively to the development of students' critical thinking skills in science learning, but the effectiveness of PBL at the elementary school level tends to be more prominent. The characteristics of PBL, which guide students to understand problems, explore information, and build understanding through concrete experiences, make it more suitable for honing critical thinking from an early age. Through the stages of defining the problem, processing the data, and designing solution alternatives students are directly involved in the scientific reasoning process that strengthens critical thinking skills. Meanwhile, PjBL focuses more on the final product so that concept analysis and reasoning are not the center of learning. The results of the study found that Suryaningsih & Koeswanti (2021), shows an increase in pretest–posttest scores in both models, but the increase in PBL is higher (52.83% to 77.34%) than in PjBL (49.47% to 66.77%). These findings confirm that PBL is more effective in honing critical thinking skills because it requires active student involvement in reasoning and data-based problem solving, while PjBL places more emphasis on product completion so that the reasoning aspect is not dominant.

The application of the PBL model integrated with LKPD and E-LKPD has proven to be effective in improving students' critical thinking skills because it helps them follow the PBL stages in a more structured manner, from formulating problems, gathering information, analyzing data, to determining solutions. At each step, students are encouraged to think actively, engage in dialogue, express their reasons, and draw conclusions so that they are not only able to grasp the concepts at a theoretical level, but also capable of applying them in real-world contexts. The analysis of the three articles shows that the use of PBL-based LKPD and E-LKPD can improve analytical thinking skills and make learning more interactive because students are directly involved in discovering concepts. These findings are in line with the results of the study Ernawati *et al.*, (2025) the use of PBL-based LKPD and E-LKPD has been proven effective, demonstrating significant improvements in students' critical thinking skills, as supported by studies confirming that these materials successfully enhance critical thinking. The feasibility test by subject matter and media experts also showed percentages of 87.27% and 94.66%, both of which are in the very feasible category, indicating that the learning tools have met the

feasibility criteria in terms of content and design so that they can optimally support the implementation of PBL syntax.

CONCLUSION

The synthesis of various studies indicates that consistent implementation of the PBL model significantly enhances students' critical thinking skills in science learning. Its effectiveness lies in positioning students at the center of problem-solving activities that train analytical, logical, and reflective thinking. Through problem identification and solution development, students gain deeper and more contextual concept understanding. The use of PBL-based LKPD and E-LKPD has also been proven feasible, practical, and effective, as shown by expert validation, practicality testing, and increased pretest–posttest scores. These tools guide students through PBL stages more systematically, encouraging active thinking, discussion, and independent conclusion-drawing. Thus, applying PBL either alone or supported by LKPD and E-LKPD effectively develops critical thinking and improves science learning quality. Future research is suggested to explore the integration of PBL with other digital media, examine long-term impacts, and involve broader educational levels for more comprehensive findings. Further research is recommended to examine in greater depth the contribution of each stage of Problem Based Learning (PBL) to the improvement of critical thinking skills in science learning through experimental and longitudinal research designs. In addition, the study needs to be expanded to various levels of education and take into account the characteristics of students. The integration of PBL with learning technologies, such as digital worksheets or E-worksheets, also needs to be further researched to strengthen the effectiveness of PBL in supporting the development of critical thinking in the era of digital learning.

REFERENCES

- Adiningsih, T. D., Winaryati, E., Tri, E., & Wulandari, D. (2024). Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran: Eksplorasi Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3 (1), 29–36. <https://doi.org/10.51402/jlste.v3i1.132>
- Andriyaman, A. I., Amiruddin B, & Yasin, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi IPA Tentang Panas dan Perpindahannya. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5 (3), 115–123. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.16>

- Amsal, T. A. W., Putri, R., Haerani, R., & Suhartini, E. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbasis ESD dalam Meningkatkan Kompetensi Berpikir Kritis Siswa pada Materi Ekosistem di Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 271–279. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24472>
- Anggraini, P., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas V SDN Cogreg 1 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4 (4), 788–798. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i4.2153>
- Arifin, M., Zulfritria, Z., & Rahmah, Z. F. (2024). Blended Learning dalam Pembelajaran IPA: Kajian Literatur Aspek Kelebihan Pembelajaran Tatap Muka dan Online. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 4 (2), 340–345. <https://doi.org/10.52434/jkpi24140>
- Berlian, L., Cahyani, A. P., Indriani, I., Liyanissani, H., Maisuni, N., & Putri, R. (2025). Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15 (1), 303–314. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2443>
- Cahyani, V. P., & Ahmad, F. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil belajar dan Motivasi Siswa. *VENN: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3 (2), 76–82. <https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.155>
- Darma, D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPA Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (9), 476–491. <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9500>
- Ernawati, H., & Suryantari, H. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan Pada Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Progres Pendidikan*, 6 (2), 196–202. <https://doi.org/10.29303/prospek.v6i2.1347>
- Fahyuddin, F., Rauf, A., & Dahlan, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Perubahan Wujud dan Suhu Benda untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kendari. *Jurnal Biofiskim: Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5 (2), 12–23. <https://doi.org/10.33772/biofiskim.v5i2.572>
- Hamidah, I., Ratnasari, A., & Suparjo, J. (2021). Kulidawa Analisis Kategori Literasi Sains Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam SMP / MTs Kulidawa. *Jurnal Kulidawa*, 2(2), 52–58. <https://doi.org/10.31332/kd.v2i2.3094>

- Hesy, H., Poluakan, C., & Rungkat, J. A. (2023). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14 (2), 87–106. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.366>
- Indarti, D., & Jannah, S. N. (2022). Concept and Implementation Of Problem-Based Learning Model In Independent Curriculum. *SHEs: Conference Series*, 5 (6), 162–168.
- Islawati, I., Fadly, D., & Ahmad, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap pada Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Kimia. *Journal of Sustainable Innovation on Ecucation, Mathmematics and Natural Sciences*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.154>
- Khadijah, I., Nurhadi, M. W. J., Wijaya, A., & Baiturrahman, R. (2025). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 5 (4), 336–345. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1837>
- Karvandi, M. K., Ibrahim, M., Nafi'ah, N., Hidayat, M. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 4 (3), 685–691. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.832>
- Laksita, E. C., Nuraeni, F., & Yogiarni, Y. (2025). Transformasi Pembelajaran IPA Melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11 (3), 249–261. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7587>
- Limat, Y., Hariani, L. S., Mardiana, E. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, 9 (1), 116–124. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i1.9944>
- Muliana, M., Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 22–30. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v5i1.2900>
- Nurhalimah, S., Berlian, L., & Kurniasih, S. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis PBL pada Tema Tekanan Zat dan Penerapannya untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13 (4), 920–932. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1212>
- OCED. (2012). United States Country Note. *Pisa 2012*.

- Prayunisa, F., & Marzuki, A. D. (2023). Analisis Kesulitan Guru IPA dalam Pembelajaran IPA di SMP dan SD. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 268–275. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i2.894>
- Purwaningtias, R., Lubis, P. H. M., & Irawan, D. B. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Materi IPA Kelas V SDN 11 Palembang. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (3), 418–433. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29146>
- Rambe, Y., Khaeruddin, K., & Ma'ruf, M. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *JRIP:Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (1), 341–355. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1372>
- Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pedagogika*, 13 (2), 163–183. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354>
- Robiah, H., Ermiana, I., Wira, L., & Amrullah, Z. (2024). Pengembangan LKPD IPA Berbasis Problem Based Learning Pada Materi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5 (3), 957–966. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11183>
- Rosadah, M. F., Yuliani, Y., & Kurniawan, K. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (2), <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2896>
- Rosyidah, U., & Marzuki, I. (2025). Analisis Penggunaan Model Problem Based Learning dalam Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Ideguru:Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10 (1), 759–766. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1566>
- Sonia, A. E., & Airlanda, G. S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio*, 10 (2), 584–589. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8997>
- Supriana, I. K., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *PENDASI:Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7 (1), 130–142. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1967
- Supriatin, S., Suratno, S. A., Spriati, A. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Pembelajaran Interaktif pada Materi Siklus Air Tanah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*), 8 (2), 1583–1590. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6883>
- Suryaningsih, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Perbedaan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis IPA Siswa SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9 (1), 40–48. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33196>
- Tamrin, M. F., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2025). Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Studi Literatur terhadap Literasi Sains. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8 (2), <https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.20050>
- Wilhelmina, P. E., & Mawardi, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Posing Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi IPA SD. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7 (7), 6260–6265.
- Williams, M. K. (2017). John Dewey in the 21st century. *Journal of Inquiry and Action in Education*, 9 (1), 91–102. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1158258.pdf>
- Yeni, N. S., Helendra, H., Zulyusri, Z., & Rohmi, F. O. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Fase F pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri 1 Lengayang. *Journal BIO natural*, 12 (1), 84–90. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1486>



Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Nur Himmatul Khoiril Izza^{1*}, Syailin Nichla Choirin Attalina²

Izzap320@gmail.com^{1*}, syailin@unisnu.ac.id²

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

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Received: 12 01 2026. Revised: 22 01 2026. Accepted: 14 02 2026.

Abstract : This study aims to examine the effect of the Project Based Learning model on the creative thinking skills of sixth-grade students at SD Negeri 5 Suwawal. The research employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest experimental design. The research subjects consisted of 16 sixth-grade students selected using a saturated sampling technique. The research instrument was an open-ended essay test designed to measure four indicators of creative thinking skills, namely fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis involved validity and reliability tests, normality testing, and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test. The results indicated an increase in the average score from 61.88 in the pretest to 83.12 in the posttest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Improvements were observed across all indicators of creative thinking skills, with the highest increase found in originality. These findings demonstrate that the implementation of the Project Based Learning model has a significant effect on enhancing students' creative thinking skills. Therefore, this is recommended as an effective instructional model to promote active, meaningful, and creativity-oriented learning in elementary schools.

Keywords : Project Based Learning, Creative thinking skills, Elementary school students.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VI SD Negeri 5 Suwawal. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa soal uraian terbuka yang mengukur empat indikator keterampilan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Data dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari pretest sebesar 61,88 menjadi 83,12 pada posttest, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif, dengan kenaikan tertinggi pada aspek *originality*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang

efektif untuk menciptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan mendorong kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Project Based Learning*, Berpikir kreatif, Siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran proses memperoleh pengetahuan, kemahiran, sikap, dan nilai melalui pengalaman, latihan, kajian, atau pengajaran. Dalam pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk merancang proses belajar yang mendorong peserta didik mempelajari suatu permasalahan sekaligus menemukan solusinya. Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan adalah berpikir kreatif. Kemampuan ini membantu peserta didik dalam menghasilkan ide-ide baru serta strategi efektif untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, kreativitas menjadi aspek penting dalam pembelajaran, dan guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan (Utami et al., 2025). Fungsi dari berpikir kreatif untuk peserta didik adalah untuk membantu mereka menemukan solusi baru, mengembangkan ide-ide orisinal, dan menghadapi masalah dengan cara yang inovatif. Dengan berpikir kreatif, peserta didik menjadi lebih mandiri, fleksibel, dan siap menghadapi tantangan di dalam maupun diluar lingkungan sekolah. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, eksplorasi, serta kemampuan pemecahan masalah. Salah satu model yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif adalah *Project Based Learning* (PjBL), model ini memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam merancang dan menyelesaikan proyek (Nugraha et al., 2023).

Model pembelajaran merupakan suatu teknik atau pendekatan yang digunakan guru dalam mengajar mata pelajaran tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan jangka panjang yang berfungsi sebagai dasar dalam penyusunan kurikulum, pengorganisasian materi, serta pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dalam era globalisasi dan kemajuan IPTEK, pendidikan dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan komunikasi, kreativitas, serta kerja sama peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif sendiri merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide baru berdasarkan imajinasi mereka. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik sering kali disebabkan oleh kurangnya upaya guru dalam mengasah dan mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan tersebut.

Peserta didik mengerjakan proyek dalam waktu tertentu dengan tujuan menciptakan produk dan solusi. Mengapa model pembelajaran ini efektif untuk peserta didik berpikir kreatif

dikarenakan proses berpikir kreatif terjadi saat mereka merancang, mencoba, dan merevisi ide dalam proyek. *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pelaksanaan proyek sebagai sarana untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Melalui model ini, siswa diberikan permasalahan yang relevan dengan materi pelajaran dan kompetensi yang dimiliki, kemudian mereka ditantang untuk menemukan solusi melalui kegiatan proyek. Dengan demikian, PjBL tidak hanya mengembangkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam konteks nyata (Nirmayani & Dewi, 2021). *Project Based Learning* (PjBL) sering disebut sebagai metode pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah, dengan tujuan membantu siswa lebih mudah memahami dan menyerap teori yang diajarkan. Model ini menerapkan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, PjBL juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, memungkinkan mereka untuk menganalisis berbagai alternatif dan mengambil keputusan terbaik sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Anggraini & Wulandari, 2021).

Penerapan model pembelajaran di SDN 5 Suwawal, selain penguasaan materi akademik, kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi aspek penting yang harus dikembangkan agar mereka mampu menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks, dinamis, dan menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta adaptif terhadap perubahan yang terjadi di berbagai bidang kehidupan. Berdasarkan hasil observasi lapangan penelitian yang dilakukan pada bulan Agustus 2025 terhadap 16 siswa kelas VI SDN 5 Suwawal, ditemukan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan keterampilan berpikir kreatif. Dari 16 siswa, hanya 6 siswa (37,5%) yang mampu mengemukakan ide secara mandiri meskipun masih terbatas pada aspek kelancaran (*fluency*). Sedangkan 10 siswa lainnya (62,5%) cenderung pasif, tidak menunjukkan fleksibilitas maupun keaslian ide, serta kesulitan dalam menguraikan gagasan secara detail (*elaboration*). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah. Permasalahan utama yang ditemukan adalah metode pembelajaran yang selama ini diterapkan masih terfokus pada pengajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dan mengembangkan ide-ide mereka secara bebas. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengembangkan solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah, yang nantinya berpengaruh pada kualitas hasil belajar mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran

yang dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan mampu menumbuhkan potensi berpikir inovatif pada diri peserta didik.

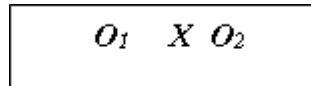
Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah salah satu metode pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif karena menekankan pada pembelajaran melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan PjBL, siswa diajak untuk aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sebuah proyek secara kolaboratif, sehingga dapat melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Walaupun sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada tingkat sekolah dasar dalam berbagai konteks pembelajaran, masih terdapat keterbatasan dalam penggambaran secara rinci bagaimana setiap indikator keterampilan berpikir kreatif (*fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*) berkembang secara komparatif selama proses pembelajaran (Purba, 2025). Studi sebelumnya umumnya hanya melaporkan peningkatan skor total kreativitas tanpa membedah kontribusi masing-masing indikator dalam konteks pembelajaran tematik yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Sementara itu penelitian oleh Dayanti & Barokah (2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Sukadarma 02”. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan analisis yang lebih terperinci terhadap perkembangan masing-masing indikator berpikir kreatif, khususnya *originality*, melalui penerapan PjBL dalam tema “Lingkungan Bersih dan Hemat Energi”. Dengan menekankan hubungan antara proyek nyata dan pengembangan ide siswa, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas PjBL secara umum tetapi juga mengeksplorasi bagaimana setiap aspek berpikir kreatif berevolusi selama proses pembelajaran yang merupakan kontribusi empiris baru dalam kajian pembelajaran aktif di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Adapun Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SDN 5 Suwawal. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 5 Suwawal yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh (Kusumawati et al., 2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest* Indikator keterampilan berpikir kreatif yang

digunakan adalah: 1) *Fluency* (kelancaran) – kemampuan menghasilkan banyak ide atau jawaban. 2) *Flexibility* (keluwesan) – kemampuan menghasilkan ide yang bervariasi dari berbagai sudut pandang. 3) *Originality* (keaslian) – kemampuan menghasilkan ide yang unik dan jarang muncul. 4) *Elaboration* (pengertian) – kemampuan mengembangkan dan merinci suatu ide. Adapun desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* menurut Sugiyono (2019) sebagai berikut.



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

X = *treatment* yang diberikan (variabel independen)

O_1 = *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = *posttest* kelompok eksperimen (setelah diberi *treatment*)

Bentuk instrumen soal dalam penelitian ini adalah soal uraian terbuka, dimana soal-soal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan banyak ide, bervariasi dalam jawaban, menampilkan keaslian, dan menguraikan gagasan secara detail. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, uji prasyarat instrumen, meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Kedua, uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas karena instrumen berbentuk soal uraian yang diberi skor sehingga menghasilkan data numerik. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 5 Suwawal dengan penerapan model PjBL menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI. Hasil dan pembahasan disajikan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis mengenai pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Bagian ini memuat hasil analisis data yang diperoleh melalui proses pengumpulan, pengujian, dan pengolahan data menggunakan perangkat statistik. Uji validitas instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal mampu mengukur kemampuan suatu instrumen yang dimaksud. Pengujian dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS 19

(Nurfadilah et al., 2025). Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 butir soal, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,497 dengan jumlah responden sebanyak 16 siswa pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No. Soal	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,497	0,243	Tidak Valid
2	0,497	0,785	Valid
3	0,497	0,754	Valid
4	0,497	0,662	Valid
5	0,497	0,710	Valid
6	0,497	0,014	Tidak Valid
7	0,497	0,893	Valid
8	0,497	0,737	Valid
9	0,497	0,414	Tidak Valid
10	0,497	0,912	Valid
11	0,497	0,946	Valid
12	0,497	0,022	Tidak Valid
13	0,497	0,884	Valid
14	0,497	0,946	Valid
15	0,497	0,372	Tidak Valid

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid, yakni butir nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13, dan 14, karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung $>$ 0,497). Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu butir nomor 1, 6, 9, 12, dan 15, karena nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel (r hitung $<$ 0,497). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir instrumen memiliki tingkat validitas yang memadai dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian, sedangkan butir yang tidak valid perlu dilakukan revisi atau penggantian agar keseluruhan instrumen dapat mengukur konstruk secara akurat. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas untuk menilai konsistensi internal instrumen (Forester et al., 2024).

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jumlah Butir Soal	Cronbach's Alpha	Kriteria
15	0,755	$>$ 0,70

Pengujian reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*, dan hasil perhitungan menunjukkan nilai $\alpha = 0,755$ dengan jumlah item sebanyak 15. Nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas yang dapat diterima, yaitu 0,70, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel, karena mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan stabil terhadap variabel yang diukur. Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan untuk

digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sebagian besar butir soal memiliki validitas yang baik dan secara keseluruhan instrumen menunjukkan reliabilitas yang kuat, sehingga dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian dengan tingkat ketepatan dan konsistensi yang tinggi. Kemudian, dilakukan Uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini merupakan syarat utama sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* melalui program SPSS 19 dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.00788013
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.126
	Negative	-.128
Kolmogorov-Smirnov Z		.514
Asymp. Sig. (2-tailed)		.954
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,954, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan dengan uji parametrik (*Paired Sample t-Test*). Hasil ini menunjukkan bahwa penyebaran data residual dari nilai *pretest* dan *posttest* tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal. Setelah instrument diujikan, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28, 29, dan 30 Oktober 2025 di SDN 5 Suwawal, Kabupaten Jepara. Selama tiga hari kegiatan, siswa kelas VI dilibatkan secara aktif dalam penerapan model *Project Based Learning (PjBL)* melalui tema “Lingkungan Bersih dan Hemat Energi”. Pada pertemuan pertama dilakukan pre-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning (PjBL)*. Hingga pada pertemuan terakhir dilakukan *Project Based Learning post-test* untuk mengetahui peningkatan yang terjadi kepada siswa setelah dilakukan pendekatan dengan model pembelajaran PjBL. Berdasarkan hasil *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 19, diperoleh hasil sebagaimana tercantum pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test Pretest dan Posttest*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		T	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test Post-Test	-21.250	10.247	2.562	-26.710	-15.790	-8.295	15	.000

Nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,88 meningkat menjadi 83,12 pada *posttest*, dengan perbedaan signifikan berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Artinya, terdapat pengaruh yang nyata antara penerapan *Project Based Learning* dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berpusat pada proyek mendorong siswa berpikir lebih luas, menemukan solusi kontekstual, serta mengembangkan gagasan secara mandiri. Proyek yang dilakukan di sekolah melibatkan observasi lingkungan, perancangan ide hemat energi, dan presentasi kelompok, yang semuanya memberi ruang bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas mereka secara alami. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa bersikap pasif dan menunggu arahan guru. Mereka cenderung ragu dalam mengemukakan ide serta kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan terbuka. Namun setelah tiga hari kegiatan PjBL, suasana kelas berubah menjadi lebih aktif dan dinamis. Siswa mulai terbiasa berdiskusi, berargumentasi, dan mengusulkan ide-ide baru, bahkan beberapa di antaranya menawarkan solusi yang belum terpikirkan oleh guru. Hal ini membuktikan bahwa model PjBL menumbuhkan inisiatif serta menstimulasi kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibanding pembelajaran konvensional. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dianalisis melalui empat indikator utama, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata Nilai Tiap Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Indikator	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>	Kenaikan	Kategori Peningkatan
Fluency (Kelancaran)	62,50	82,81	+20,31	Meningkat Signifikan
Flexibility (Keluwasan)	64,06	84,06	+20,00	Meningkat Signifikan
Originality (Keaslian)	61,25	83,75	+22,50	Meningkat Signifikan
Elaboration (Pengertian)	65,31	82,81	+17,50	Meningkat Signifikan

Berdasarkan Tabel 5, seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif yang meliputi aspek *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (pengembangan ide) menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan

model *Project Based Learning* (PjBL). Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata skor pada seluruh aspek, dengan peningkatan tertinggi terdapat pada aspek *originality* sebesar 22,50 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan siswa yang semakin lancar dalam mengemukakan ide, lebih terbuka terhadap berbagai alternatif solusi, serta mampu menampilkan gagasan yang orisinal dan disertai penjelasan yang runtut serta logis. Kegiatan proyek yang melibatkan observasi lingkungan sekolah, diskusi kelompok, dan presentasi hasil karya memberikan pengalaman belajar yang menstimulasi kreativitas secara menyeluruh. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengembangkan ide-ide baru, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai perbedaan pendapat, serta berani mengekspresikan gagasan unik secara mandiri.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dari Kastur et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan kolaboratif dan pemecahan masalah berbasis pengalaman nyata. Dengan demikian, penerapan PjBL di SDN 5 Suwawal terbukti efektif dalam meningkatkan keempat aspek berpikir kreatif siswa, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan ide. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menciptakan suasana belajar yang menantang, bermakna, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif secara berkesinambungan. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil kajian yang dilakukan oleh Rediani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. Melalui kegiatan proyek, siswa terdorong berpartisipasi aktif, menggali ide, serta mengembangkan solusi permasalahan yang dikaji. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar langsung yang kontekstual, sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menjadi dasar teori pembelajaran abad ke-21.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Luthfiah (2024) juga menegaskan bahwa model PjBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan keterampilan kolaborasi siswa. Dalam penelitian tersebut, kegiatan proyek mendorong siswa bekerja sama dalam merancang solusi inovatif terhadap permasalahan kontekstual, sehingga menghasilkan peningkatan signifikan pada aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Temuan ini memperkuat hasil penelitian di SDN 5 Suwawal bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam bereksperimen dan mengekspresikan ide-ide baru secara mandiri.

Selanjutnya, Fidela & Fadilah (2024) dalam kajian literaturnya menemukan bahwa penerapan PjBL secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif di berbagai jenjang pendidikan. Melalui aktivitas proyek yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata, peserta didik dilatih untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang. Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa keberhasilan PjBL tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, berkolaborasi, serta beradaptasi dengan tantangan pembelajaran di abad ke-21.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* (Olga et al., 2019). Namun demikian, sebagian besar studi tersebut belum mengelaborasi perbedaan dampak PjBL terhadap tiap indikator berpikir kreatif secara komparatif dalam konteks pembelajaran tematik sekolah dasar, terutama pada indikator *originality* yang menggambarkan kebaruan ide siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung mengukur perubahan skor kreatif secara umum, tanpa menekankan konteks pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan analisis yang lebih mendalam terhadap setiap indikator keterampilan berpikir kreatif, khususnya *originality*, dalam pembelajaran tematik “Lingkungan Bersih dan Hemat Energi” melalui PjBL. Dengan menekankan hubungan antara proyek yang kontekstual dan pengembangan kreativitas siswa tingkat dasar, penelitian ini juga menanggapi panggilan kajian terkini yang menekankan pentingnya evaluasi indikator kreatif secara terukur dalam PjBL (Basri & W, 2025). Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru yang memperluas temuan sebelumnya, yaitu tidak hanya mengonfirmasi efektivitas PjBL dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, tetapi juga mengungkapkan dimensi perubahan setiap indikator kreativitas secara sistematis dan kontekstual.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VI SDN 5 Suwawal. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, terdapat perbedaan yang bermakna antara *pretest* (61,88) dan *posttest* (83,12) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa PjBL efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada empat indikator utama, yaitu *Fluency* (kelancaran),

Flexibility (keluwesan), *Originality* (keaslian), *Elaboration* (pengembangan ide). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek *Originality* (keaslian), diikuti oleh kelancaran, keluwesan, dan pengembangan ide. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan perubahan positif berupa peningkatan partisipasi, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta kemampuan menciptakan ide-ide inovatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan model PjBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan karakter siswa yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Basri, R. I., & W, M. F. (2025). *International Journal of Studies in Project-Based Learning as a Strategy to Improve Students' Creativity in Elementary Social Studies*. <https://doi.org/10.62951/ijsie.v2i3.390>
- Dayanti, I. R., & Barokah, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN Sukadarma 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 266–273. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33731>
- Fidela, W., & Fadilah, M. (2024). Literature review: penerapan model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1498–1511. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.745>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Kastur, A., Hidayati, F., & Rahmawati, E. (2025). Memperkuat Keluwesan dan Kebaruan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Project-Based Learning (PjBl) yang Kontekstual. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 277–292. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.10032>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kusumawati, W., Purwosetiyono, F. X. D., & Handayani, S. H. R. (2024). Efektivitas model

- problem based learning berbantuan geogebra terhadap kemampuan literasi matematis siswa pada materi fungsi kuadrat. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 156–166. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.484>
- Luthfiyah, A. Y. (2024). *Pengaruh Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14556>
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) sesuai pembelajaran abad 21 bermuatan tri kaya parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39–47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>
- Nurfadilah, S. S., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2025). *Instrumen Keterampilan Berfikir Kreatif untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 11, 329–340. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6752>
- Olga, R., Holan, E., & Efendi, N. (2019). *The Effect of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability*. 115–126. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i2.1804>
- Purba, L. S. (2025). *Enhancing Student Creativity through Project-Based Learning in Science Education*. 6(2), 1–11. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.862>
- Rediani, N. N., Palittin, I. D., & Kaize, B. R. (2024). Project Based Learning: Enhancing Character and Creative Thinking Skills through Activity-Based Projects in Numeracy Literacy Courses. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 7(1), 88–100. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v7i1.80139>
- Sugiyono. (2019). *No Title*. 1–22. https://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17421203053/13._BAB_III_.pdf
- Utami, A. T., Adevina, A., Rosita, R., & Anasta, N. D. C. (2025). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–66. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/1315>



Penerapan Model *Course Review Horay* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MINU Metro Utara

Ni'matul Arifah^{1*}, Masrurotul Mahmudah², Nur Laili³

nimatularifah484@gmail.com^{1*}, mahmudahmasrurotul1@gmail.com², nurlailimz89@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 16 02 2026. Revised: 03 03 2026. Accepted: 11 03 2026.

Abstract : The low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at MINU Metro Utara is the main problem underlying this research. Of the 28 students, only 10 students (35.7%) achieved the Minimum Completion Criteria of 75 with an average score of 62.5. This research aims to improve mathematics learning outcomes in the Length Measurement material through the application of the *Course Review Horay* learning model. The research used the Classroom Action Research design model of Kemmis and McTaggart which was carried out in two cycles. The research subjects were 28 fourth-grade students at MINU Metro Utara. Data were collected through learning outcome tests, structured observations and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed an increase in the average score from 62.5 (pre-cycle) to 74.3 (Cycle I) and 82.7 (Cycle II). The percentage of learning completion increased from 35.7% to 64.3% in Cycle I and 89.3% in Cycle II, exceeding the minimum success indicator of 80%. Active student participation increased from 58% to 72% (Cycle I) and 88% (Cycle II). These findings indicate that the *Course Review Horay* model, implemented with heterogeneous group formation, role allocation, intensive scaffolding, and a variety of contextual questions, has proven effective in improving elementary school students' mathematics learning outcomes.

Keywords : *Course Review Horay*, Mathematics Learning Outcomes, Length Measurement.

Abstrak : Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV MINU Metro Utara menjadi permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa (35,7%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 dengan nilai rata-rata 62,5. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Pengukuran Panjang melalui penerapan model pembelajaran *Course Review Horay*. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dua siklus. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV D MINU Metro Utara. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi terstruktur dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 62,5 (pra-siklus) menjadi 74,3 (Siklus I) dan 82,7 (Siklus II). Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 35,7% menjadi 64,3% pada Siklus I dan 89,3% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan minimal 80%. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 58%

menjadi 72% (Siklus I) dan 88% (Siklus II). Temuan ini menunjukkan bahwa model *Course Review Horay* yang diterapkan dengan pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran, *scaffolding* intensif, dan variasi soal kontekstual terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD/MI.

Kata Kunci : *Course Review Horay*, Hasil Belajar Matematika, Pengukuran Panjang.

PENDAHULUAN

Matematika memiliki kedudukan penting dalam sistem pendidikan di Indonesia karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif pada peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV, pembelajaran matematika menjadi tahap yang sangat menentukan karena pada fase ini siswa mulai mempelajari konsep-konsep matematika yang lebih kompleks dan bersifat abstrak. Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada belum optimalnya hasil belajar siswa. Temuan pada tingkat internasional turut memperkuat keprihatinan tersebut. Hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menempatkan Indonesia pada posisi ke-70 dari 81 negara peserta dalam aspek literasi matematika, dengan skor rata-rata 366 poin, yang masih berada jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 472 poin (OECD, 2023). Pada lingkup nasional, hasil *Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK)* tahun 2023 juga menunjukkan bahwa kompetensi numerasi siswa kelas IV SD/MI masih memerlukan peningkatan yang signifikan (Kemendikbudristek, 2023). Kondisi tersebut menegaskan adanya kebutuhan mendesak terhadap inovasi pembelajaran matematika yang lebih efektif.

Hasil observasi awal di MINU Metro Utara menunjukkan temuan yang sejalan dengan permasalahan tersebut. Pertama, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan dominasi ceramah serta latihan soal sehingga pembelajaran cenderung monoton. Kedua, partisipasi dan motivasi belajar siswa tergolong rendah, yang terlihat dari terbatasnya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas IV D, hanya 10 siswa (35,7%) yang mencapai KKM = 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,5 dan rentang nilai antara 40 hingga 85. Pola pembelajaran yang pasif dan terfokus pada guru tersebut diduga menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar serta motivasi siswa (Johnson & Johnson, 2023; Suprijono, 2020). Sejumlah kajian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan tersebut. Penelitian Kurniawati dan Supriyono (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Course*

Review Horay (CRH) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD dari 54,2% menjadi 87,5% ketuntasan klasikal.

Temuan serupa disampaikan oleh Fatimah dan Maulana (2022) yang melaporkan peningkatan nilai rata-rata matematika dari 61,8 menjadi 80,4 setelah penerapan CRH pada siswa kelas IV MI. Selain itu, Hidayah et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan CRH yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 40% menjadi 92% dalam dua siklus PTK. Meskipun demikian, berbagai penelitian tersebut belum menelaah secara mendalam aspek pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran anggota, serta strategi *scaffolding* sebagai faktor yang dapat memperkuat efektivitas penerapan CRH. Model *Course Review Horay* (CRH) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan edukatif dengan kegiatan peninjauan materi melalui pemanfaatan kotak bernomor serta pemberian seruan “horay” ketika jawaban dinyatakan benar (Shoimin, 2020). Karakteristik tersebut secara teoretis mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong keterlibatan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Model ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Johnson dan Johnson (2023), bahwa interaksi positif antaranggota kelompok dapat memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Anderson & Krathwohl, 2001). Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes tertulis, serta ranah afektif yang tercermin dari partisipasi aktif dan kerja sama siswa dalam kelompok. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal seperti motivasi dan kemampuan prasyarat, maupun faktor eksternal seperti metode dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Dimyati & Mudjiono, 2020; Suprijono, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian: apakah penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* yang dipadukan dengan pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran anggota, serta pemberian *scaffolding* secara intensif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Pengukuran Panjang bagi siswa kelas IV D MINU Metro Utara. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkaya kontribusi teoretis dalam pengembangan model CRH pada konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart (Arikunto et al., 2021). Setiap siklus meliputi empat tahapan yang berlangsung secara berkesinambungan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Pendekatan ini dipilih karena memberikan peluang bagi peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta memperbaiki permasalahan pembelajaran secara sistematis dan berbasis data dalam situasi kelas yang nyata (Hopkins, 2021; Kunandar, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di MINU Metro Utara yang beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara No. 45, Kota Metro, Lampung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV D yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan pada tahun pelajaran 2025/2026. Pemilihan kelas IV D didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas tersebut masih perlu ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, yaitu pada bulan Januari sampai Februari 2026 selama empat minggu yang terdiri atas dua siklus. Pada setiap siklus, kegiatan diawali dengan tahap perencanaan yang mencakup analisis kurikulum dan pemetaan kompetensi dasar, penyusunan Modul Ajar berbasis model CRH, pengembangan media pembelajaran berupa kartu bernomor 3×3 serta lembar kerja siswa, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model CRH sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun. Selanjutnya, observasi dilaksanakan secara bersamaan menggunakan lembar observasi terstruktur. Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengidentifikasi berbagai kelemahan yang muncul serta merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus I dilaksanakan dengan materi Pengukuran Panjang yang menitikberatkan pada subtopik satuan baku dan konversi satuan. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, perbaikan pada Siklus II diarahkan pada beberapa aspek, yaitu: (1) penataan kembali kelompok agar lebih heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa, (2) penetapan peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok seperti ketua, pencatat, pembaca soal, dan pelapor, (3) pengelolaan waktu dengan alokasi yang lebih terstruktur, (4) pemberian *scaffolding* secara intensif kepada 10 siswa yang belum mencapai ketuntasan pada Siklus I, serta (5) peningkatan variasi dan tingkat kesulitan soal review agar lebih menantang dan kontekstual. Pada Siklus II, materi yang dipelajari masih berkaitan dengan Pengukuran Panjang dengan fokus pada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data. Pertama, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur capaian kognitif siswa (*pre-test* dan *post-test*). Kedua, observasi terstruktur menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang memuat indikator partisipasi aktif, kerja sama dalam kelompok, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan permainan CRH. Ketiga, dokumentasi berupa foto proses pembelajaran yang digunakan sebagai data pendukung. Seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu dikonsultasikan dan divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu dosen pembimbing serta guru mitra kelas IV yang telah memperoleh pembekalan mengenai prosedur observasi sebelum instrumen digunakan. Proses validasi meliputi penilaian terhadap validitas isi (*content validity*) melalui lembar telaah instrumen yang disusun berdasarkan kesesuaian dengan kurikulum dan indikator yang digunakan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara terpadu (Miles et al., 2020; Sugiyono, 2022). Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif yang berasal dari tes hasil belajar diolah menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata ($X = \Sigma X / N$) serta persentase ketuntasan belajar klasikal ($P = (\Sigma \text{siswa tuntas} / \Sigma \text{siswa}) \times 100\%$), kemudian dibandingkan antar siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila pada akhir Siklus II terpenuhi tiga indikator secara bersamaan, yaitu: (1) sekurang-kurangnya 80% siswa (≥ 23 dari 28 siswa) mencapai KKM = 75; (2) nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan minimal 10% dibandingkan dengan kondisi awal (pra-siklus); dan (3) sedikitnya 80% siswa menunjukkan partisipasi aktif berdasarkan hasil observasi pada lembar pengamatan (Arikunto et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal serta analisis dokumen nilai siswa sebelum tindakan dilaksanakan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV MINU Metro Utara masih tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas pada *pre-test* tercatat sebesar 62,5 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 35,7%. Dari total 28 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai KKM = 75, sementara 18 siswa lainnya masih berada di bawah batas ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan melalui intervensi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang diterapkan guru masih bersifat konvensional

dengan dominasi ceramah dan latihan soal (*drill*). Pola interaksi pembelajaran berlangsung satu arah dari guru kepada siswa, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar cenderung rendah dan bersifat pasif. Motivasi belajar siswa juga tampak kurang optimal, yang terlihat dari sedikitnya pertanyaan yang diajukan, rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra-Siklus

Aspek	Hasil
Nilai Rata-Rata	62,5
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	40
Siswa Tuntas	10 siswa
Siswa Tidak Tuntas	18 siswa

Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Course Review Horay* pada materi Pengukuran Panjang yang berfokus pada subtopik satuan baku dan konversi satuan (km, hm, dam, m, dm, cm, mm). Tahap perencanaan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar berbasis CRH, kartu bernomor 3×3, lembar kerja siswa, serta 9 kartu soal review. Selanjutnya, guru membagi 28 siswa ke dalam 7 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang.



Gambar 1. Implementasi model CRH pada materi pengukuran panjang

Penerapan model CRH diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran disertai apersepsi yang bersifat kontekstual. Selanjutnya guru memaparkan materi melalui interaksi tanya jawab dengan siswa. Setelah penjelasan materi selesai, setiap kelompok menerima kotak bernomor 3×3 dan mengerjakan soal yang dibacakan guru secara bergiliran. Setiap jawaban yang tepat diberi tanda pada kotak bernomor; kelompok yang berhasil membentuk pola horizontal, vertikal, atau diagonal diperkenankan meneriakkan yel “horay”. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan refleksi serta penguatan materi oleh guru.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 58% menjadi 72%. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang muncul, seperti sebagian siswa yang belum sepenuhnya fokus, pengelolaan waktu pembelajaran yang belum optimal, serta beberapa kelompok yang masih didominasi oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi. Hasil tes pada akhir Siklus I memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar, tetapi belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,3 (bertambah 18,9% dibandingkan kondisi pra-siklus) dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 64,3% atau sebanyak 18 siswa. Walaupun peningkatan tersebut tergolong cukup signifikan, ketuntasan klasikal masih belum mencapai target minimal 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan menerapkan sejumlah perbaikan secara sistematis.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Hasil
Nilai Rata-Rata	74,3
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	50
Siswa Tuntas	18 siswa
Siswa Tidak Tuntas	10 siswa
Peningkatan dari Pra-Siklus	18,9%

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, beberapa perbaikan dilaksanakan pada Siklus II, yaitu: (1) menyusun kembali komposisi kelompok agar lebih heterogen, (2) menetapkan peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok, (3) mengoptimalkan pengelolaan waktu melalui *time management* yang lebih terstruktur, (4) memberikan *scaffolding* secara lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, serta (5) menambah variasi soal review agar lebih menantang dan kontekstual. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II memperlihatkan peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Siswa sudah lebih memahami mekanisme dan aturan permainan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih lancar dan efisien. Kerja sama antarsiswa dalam kelompok juga tampak semakin solid, dengan setiap anggota berperan aktif sesuai tugas yang telah ditentukan. Antusiasme siswa pun semakin terlihat, terutama ketika menjawab pertanyaan dan meneriakkan yel “horay”. Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang telah melampaui seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai rata-rata kelas mencapai 82,7 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 89,3% (25 dari 28 siswa). Partisipasi aktif siswa juga mengalami peningkatan hingga mencapai 88%. Dengan

terpenuhinya ketiga indikator keberhasilan tersebut secara bersamaan, penelitian ini dinyatakan berhasil pada Siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Hasil
Nilai Rata-Rata	82,7
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Siswa Tuntas	25 siswa (89,3%)
Siswa Tidak Tuntas	3 siswa (10,7%)
Peningkatan dari Siklus I	+8,4 poin (11,3%)

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	62,5	74,3	82,7
Ketuntasan klasikal	35,7%	64,3%	89,3%
Siswa tuntas	10 siswa	18 siswa	25 siswa
Partisipasi aktif siswa	58%	72%	88%
Kerja sama kelompok	-	75%	92%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Course Review Horay* dengan strategi yang telah disesuaikan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV D MINU Metro Utara secara bertahap dan konsisten. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 62,5 pada tahap pra-siklus menjadi 74,3 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 82,7 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami kenaikan dari 35,7% menjadi 89,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar yang menjadi fokus penelitian. Peningkatan yang diperoleh tidak sekadar bersifat marginal, tetapi telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme kognitif (Vosniadou, 2021), model CRH menyediakan peluang bagi siswa untuk membangun pemahamannya secara mandiri melalui interaksi diskusi kelompok dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. Tahapan permainan yang mengharuskan anggota kelompok berdiskusi sebelum menetapkan jawaban mendorong siswa untuk secara aktif mengolah informasi, bukan sekadar menerima penjelasan dari guru secara pasif. Keterlibatan aktif tersebut selaras dengan karakteristik tahap operasional konkret pada perkembangan kognitif anak usia 7–11 tahun, di mana pembelajaran berlangsung lebih efektif melalui aktivitas langsung dan penggunaan objek yang bersifat konkret (Vosniadou, 2021).

Ditinjau dari teori pembelajaran kooperatif (Johnson & Johnson, 2023; Slavin, 2015), interaksi positif antarsiswa dalam kelompok heterogen berperan dalam meningkatkan pemahaman bersama. Data penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas kerja sama kelompok meningkat dari 75% pada Siklus I menjadi 92% pada Siklus II, sejalan dengan perbaikan komposisi kelompok yang dilakukan. Interaksi tersebut juga mendukung terbentuknya *Zone of Proximal Development* (ZPD) sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yaitu kondisi ketika siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat memberikan *scaffolding* secara informal kepada teman yang masih mengalami kesulitan belajar.

Peningkatan yang lebih substansial pada Siklus II dipengaruhi oleh lima perbaikan strategis yang diterapkan. Penetapan peran yang jelas bagi setiap anggota kelompok mampu mengurangi dominasi siswa berkemampuan tinggi yang sebelumnya menjadi kendala utama pada Siklus I. Pemberian *scaffolding* melalui Lembar Bantuan Konsep (LBK) membantu 7 dari 10 siswa yang belum tuntas pada Siklus I untuk mencapai KKM. Selain itu, variasi soal yang lebih kontekstual membuat materi lebih berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sejalan dengan prinsip *meaningful learning* yang dikemukakan Ausubel (Trianto, 2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif seperti CRH juga diperkuat oleh temuan meta-analisis Hattie (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif memiliki *effect size* yang tinggi terhadap prestasi belajar siswa. Senada dengan itu, Puspitasari dan Widodo (2024) melaporkan bahwa pembelajaran matematika yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik serta ketuntasan belajar siswa sekolah dasar kelas tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas model CRH tidak hanya bergantung pada model itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas strategi implementasi yang menyertainya.

Hasil penelitian ini menguatkan sekaligus memperluas temuan penelitian sebelumnya. Kurniawati dan Supriyono (2021) melaporkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 87,5% melalui penerapan model CRH, sedangkan penelitian ini mencapai ketuntasan 89,3% dengan perbedaan pada penerapan *scaffolding* yang lebih terstruktur. Sementara itu, Fatimah dan Maulana (2022) melaporkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,8 menjadi 80,4, yang sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan dari 62,5 menjadi 82,7. Temuan penting lainnya menunjukkan bahwa tiga siswa yang masih belum mencapai ketuntasan pada akhir Siklus II mengalami kendala pada kemampuan prasyarat matematis, khususnya dalam pemahaman nilai tempat dan operasi perkalian. Hambatan tersebut tidak dapat sepenuhnya diatasi hanya melalui perubahan model pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa model CRH, meskipun efektif,

tetap perlu dipadukan dengan program remedial individual bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal secara sistematis dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi Pengukuran Panjang bagi siswa kelas IV D MINU Metro Utara. Peningkatan tersebut tercermin dari nilai rata-rata kelas yang naik dari 62,5 pada tahap pra-siklus menjadi 74,3 pada Siklus I dan 82,7 pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 35,7% menjadi 89,3%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan minimal sebesar 80%. Keberhasilan tersebut tidak semata-mata dipengaruhi oleh karakteristik model CRH itu sendiri, tetapi juga oleh perpaduan strategi implementasi yang dirancang secara sistematis, yaitu pembentukan kelompok heterogen, pembagian peran tertulis bagi setiap anggota, pemberian *scaffolding* terstruktur melalui LBK, pengelolaan waktu yang disiplin, serta penggunaan variasi soal yang kontekstual. Kelima unsur tersebut saling mendukung dan terbukti menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I. Penelitian ini juga mencatat perubahan afektif yang signifikan. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 58% menjadi 88%, sedangkan kerja sama dalam kelompok meningkat dari 75% menjadi 92%. Adapun tiga siswa yang masih belum mencapai ketuntasan pada akhir Siklus II teridentifikasi memerlukan intervensi remedial secara individual yang berada di luar cakupan tindakan penelitian ini, sehingga hal tersebut menjadi rekomendasi penting untuk tindak lanjut pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan pembelajaran (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, S., & Maulana, R. (2022). Penerapan model *Course Review Horay* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 112–125. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2022.92-08>

- Hattie, J. (2023). Visible learning: The sequel—A synthesis of over 2,100 meta-analyses relating to achievement. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003380856>
- Hidayah, N., Saputra, A., & Wulandari, T. (2023). Efektivitas model Course Review Horay berbantuan media kartu interaktif terhadap hasil belajar matematika SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 45–58. <https://doi.org/10.22219/jinop.v11i1.24890>
- Hopkins, D. (2021). *A Teacher's Guide to Classroom Research* (6th ed.). Open University Press. <https://doi.org/10.33549/physedagog.2017.1.17>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2023). Cooperative learning: The foundation for active learning. In S. M. Brito (Ed.), *Active learning—Beyond the future* (pp. 1–20). London: IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan hasil Asesmen Nasional 2023: Potret pendidikan Indonesia. Jakarta: Pusat Asesmen Pendidikan.
- Kunandar. (2023). Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawati, D., & Supriyono, B. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model Course Review Horay pada siswa kelas IV SDN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 301–312. <https://doi.org/10.26740/jppsd.v10n3.p301-312>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. Paris: OECD Publishing.
- Puspitasari, R., & Widodo, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis permainan terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar matematika siswa SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1), 33–46. <https://doi.org/10.21831/jpms.v12i1.65789>
- Shoimin, A. (2020). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013 (Cetakan VI). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Trianto. (2020). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual (Cetakan ke-6). Jakarta: Kencana.
- Vosniadou, S. (2021). Conceptual change research and the classroom: Implications for science and mathematics education. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1821–1854.
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09605-0>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press



Studi Kuantitatif tentang Peran Guru dan Budaya Sekolah dalam Pembelajaran Matematika SMP

Nani Herniwati^{1*}, Munthoha Nasuha², Tity Kusrina³

naniherniwati@gmail.com^{1*}, muntohanasucha@gmail.com², titykusrinarina@gmail.com³

¹Program Studi Magister Pedagogi

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

³Program Studi Pendidikan

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Received: 29 06 2025. Revised: 12 08 2025. Accepted: 30 02 2026.

Abstract : This study examines how teacher engagement and school culture contribute to the effectiveness of mathematics learning at the junior high school level. Using a quantitative survey research method, the study involved 260 students proportionally selected from a total population of 797 students at four public junior high schools in Bantarbolang District, Pemalang Regency. Data were collected through a structured questionnaire and analyzed using statistical techniques, including descriptive analysis and linear regression. The results indicate that teacher engagement and the character of the school culture have a rapid impact on student learning achievement in mathematics. Teachers' abilities to manage the classroom, deliver material clearly, and provide emotional support are important factors in improving student learning outcomes. Furthermore, a positive school culture, which emphasizes cooperation, discipline, and academic values, has been shown to foster enthusiasm and faster student learning outcomes in mathematics. These findings emphasize the important role of the educational environment and teacher presence in promoting successful mathematics learning at the junior high school level.

Keywords : Educator Involvement, Educational Climate, Student Achievement in Mathematics.

Abstrak : Penelitian ini mengkaji keterlibatan guru dan praktik budaya sekolah berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah pertama. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif survei, penelitian ini melibatkan 260 siswa yang dipilih secara proporsional dari total populasi sebanyak 797 siswa di empat SMP negeri di Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang. Pengumpulan data dilakukan melalui angket terstruktur dan dianalisis menggunakan teknik statistik, termasuk analisis deskriptif dan regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru serta karakter budaya sekolah memiliki dampak cepat terhadap pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi secara jelas, serta memberikan dukungan emosional menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, budaya sekolah yang positif, yang menekankan kerja sama, kedisiplinan, dan

nilai-nilai akademik, terbukti mampu menumbuhkan semangat dan hasil belajar siswa lebih pesat dalam mata pelajaran matematika. Temuan ini menegaskan pentingnya peran lingkungan pendidikan dan kehadiran guru dalam mendorong keberhasilan belajar matematika di tingkat SMP.

Kata Kunci : Keterlibatan Guru, Budaya Sekolah, Hasil Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama (SMP) memegang peranan penting dalam membangun kemampuan dasar pengetahuan siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak dan sering dianggap sulit oleh siswa, sehingga memunculkan persepsi negatif terhadap pembelajaran matematika (Oktavia et al., 2022). Persepsi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar matematika di berbagai sekolah (Rambe, 2022). Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya bergantung pada kualitas materi yang disampaikan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kompetensi dan peran guru, serta lingkungan atau budaya sekolah yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap matematika dan kompetensi guru memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Syahri, 2015). Selain itu, kinerja guru dalam membangun motivasi dan minat belajar siswa juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika di SMP (Tambunan, 2020).

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan siswa dibangun secara aktif melalui interaksi antara individu dengan lingkungan belajar. Konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran tidak sekadar menerima informasi, tetapi merupakan proses membangun makna melalui aktivitas, pengalaman, dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, keterlibatan aktif siswa menjadi kunci utama dalam pembelajaran, di mana pengetahuan terbentuk melalui proses internalisasi dari pengalaman sosial dan lingkungan (Tamrin et al., 2011). Sejalan dengan itu, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator dan motivator yang membantu siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri. Guru berperan dalam memberikan scaffolding, mengarahkan proses berpikir, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi siswa (Hakim et al., 2026). Peran ini sangat penting terutama dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit, sehingga membutuhkan pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, budaya sekolah yang mencakup nilai, norma, dan kebiasaan yang berkembang di lingkungan sekolah juga berkontribusi dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif.

Lingkungan sekolah yang mendukung interaksi positif, kolaborasi, dan penghargaan terhadap proses belajar akan memperkuat keberhasilan implementasi pembelajaran konstruktivis serta meningkatkan hasil belajar siswa (Bustomi et al., 2024). Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat pentingnya pemahaman mengenai bagaimana keterlibatan guru dan budaya sekolah secara simultan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di tingkat SMP. Pembelajaran yang efektif tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif siswa, tetapi juga oleh peran aktif guru dalam memfasilitasi pembelajaran serta lingkungan sekolah yang kondusif. Pendekatan konstruktivisme menegaskan bahwa hasil belajar akan lebih optimal ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses konstruksi pengetahuan tersebut (Safitri et al., 2024). Selain itu, budaya sekolah yang positif, seperti adanya nilai kolaborasi, disiplin, dan dukungan terhadap proses belajar, turut memperkuat keterlibatan siswa serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan siswa untuk mengembangkan motivasi dan sikap positif terhadap matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran sulit (Bustomi et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterlibatan guru dan budaya sekolah terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis, khususnya sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar matematika di sekolah menengah pertama. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini merujuk pada berbagai studi sebelumnya yang membahas adanya keterhubungan antara keterlibatan guru dan hasil belajar siswa (Reski et al., 2017), serta pengaruh budaya sekolah terhadap motivasi dan pencapaian belajar siswa (Tusadya & Sylvia, 2025). Studi lain juga menunjukkan bahwa pengaplikasian pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan kinestetik siswa, yang ditunjukkan dari peningkatan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 68,75% menjadi 75,01% pada siklus II, dengan tingkat keaktifan siswa berada dalam batas toleransi yang baik (Handayani & Novita, 2025). Penelitian-penelitian terdahulu tersebut secara umum menegaskan bahwa keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, sedangkan budaya sekolah yang positif berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Namun demikian, terdapat perbedaan mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan dalam studi ini.

Penelitian sebelumnya cenderung mengkaji keterlibatan guru dan budaya sekolah secara terpisah atau hanya berfokus pada salah satu variabel terhadap aspek tertentu seperti motivasi atau keaktifan belajar. Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan kedua variabel tersebut secara simultan untuk dianalisis pengaruhnya terhadap prestasi belajar matematika siswa di tingkat SMP. Selain itu, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik pada pembelajaran matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran dengan tingkat kesulitan tinggi, sehingga memberikan kontribusi yang lebih kontekstual dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya serta memberikan perspektif yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara keterlibatan guru, budaya sekolah, dan prestasi belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data dari 260 siswa yang dipilih secara proporsional dari 797 siswa di empat SMP di Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang. Dengan menggunakan analisis regresi linier, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kontribusi keterlibatan guru dan budaya sekolah dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

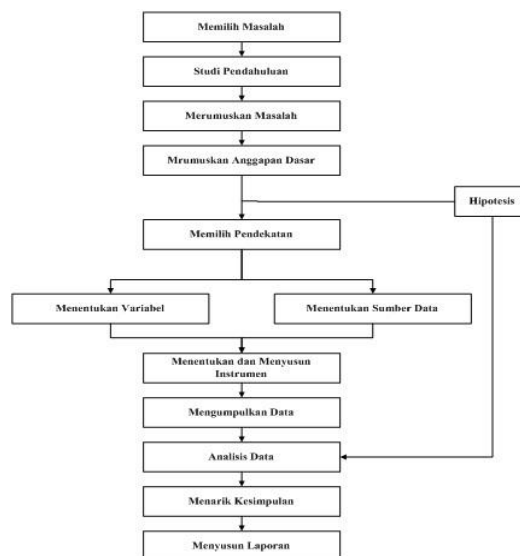
Novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi dua faktor utama, yaitu keterlibatan guru dan budaya sekolah, dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian sebelumnya umumnya hanya fokus pada salah satu faktor tersebut, sedangkan penelitian ini mencoba untuk menganalisis keduanya secara simultan dan melihat pengaruh gabungan keduanya terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh keterlibatan guru dan budaya sekolah terhadap pencapaian belajar matematika di tingkat SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengelola pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMP dengan memperhatikan kedua aspek tersebut. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah: "Terdapat pengaruh signifikan antara keterlibatan guru dan budaya sekolah karena terlihat dari proses pembelajaran hasil yang diperoleh baik dalam pembelajaran matematika siswa di SMP.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk mengevaluasi pengaruh keterlibatan guru dan budaya sekolah terhadap hasil pembelajaran matematika di SMP. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengukuran hubungan antar variabel melalui data numerik yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa. Sejalan dengan hal tersebut, (Sulistyani et al., 2024) menyatakan

bahwa penelitian survei menggunakan kuesioner dan tes sebagai instrumen untuk mengukur variabel belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis jalur untuk mengidentifikasi pengaruh langsung maupun tidak langsung antar variabel. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan pada empat sekolah menengah pertama (SMP) negeri di Kecamatan Bantarbolang, Kabupaten Pemalang, Indonesia. Fokus utama penelitian adalah mengkaji keterlibatan guru dan budaya sekolah dalam pembelajaran matematika serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Definisi operasional variabel meliputi: keterlibatan guru yang didefinisikan sebagai keaktifan guru dalam mengelola pembelajaran, menyampaikan materi, dan memberikan dukungan kepada siswa; budaya sekolah yang merujuk pada nilai, norma, dan kebiasaan yang berkembang di lingkungan sekolah; serta hasil belajar matematika yang diukur melalui nilai ujian siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian berjumlah 797 siswa, dengan sampel sebanyak 260 siswa yang diambil secara proporsional dari masing-masing sekolah. Instrumen utama berupa angket yang telah diuji validitasnya untuk mengukur keterlibatan guru dan budaya sekolah. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket serta dokumentasi nilai hasil belajar matematika siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier untuk mengetahui hubungan serta kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Hal ini didukung oleh (Choeriyah et al., 2023) yang menyatakan bahwa analisis regresi digunakan untuk menguji hubungan antar variabel. Selain itu, hasil penelitian (Lingga et al., 2023) menunjukkan bahwa kontribusi variabel bebas dapat dijelaskan melalui koefisien determinasi. Untuk memperjelas alur penelitian, berikut tahapan kegiatan penelitian dalam bentuk visual



Gambar 1. Alur Langkah-Langkah Penelitian Kuantitatif

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Identifikasi masalah penelitian. Studi literatur dan penyusunan hipotesis. Penyusunan instrumen penelitian (angket & dokumentasi nilai). Uji validitas dan reliabilitas instrumen. Penentuan populasi dan sampel. Pelaksanaan *pre-test*. Pemberian perlakuan (pembelajaran). Pelaksanaan *post-test*. Pengumpulan data angket dan nilai. Analisis data (deskriptif & regresi linier). Penyajian hasil dalam bentuk tabel dan grafik. Penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dimunculkan dalam bentuk tabel dan grafik yang menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti. Setiap tabel dan grafik akan diberi nomor dan judul untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi hasil analisis data.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	X2	O4

Keterangan: O1 dan O2: Pengukuran sebelum perlakuan (*pre-test*). X1 dan X2: Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol. O3 dan O4: Pengukuran setelah perlakuan (*post-test*).

Tabel 2. Hasil Analisis *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Interval	Tingkat	Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i> Frekuensi	<i>Pretest</i> Persentase	<i>Posttest</i> Frekuensi	<i>Posttest</i> Persentase
120 – 150	Sangat Tinggi	4	13.33%		0	0%
90 – 119	Tinggi	26	86.67%		7	23.33%
60 – 89	Rendah	0	0%		23	76.67%
30 – 59	Sangat Rendah	0	0%		0	0%

HASIL DAN PEMBAHASAN

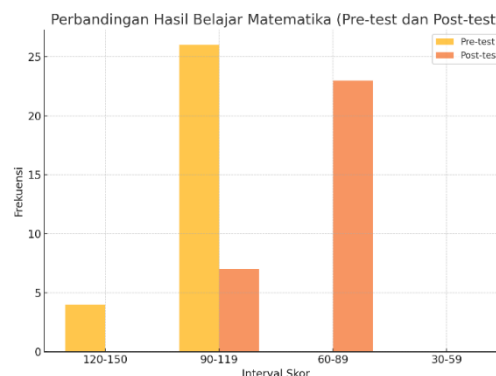
Hasil yang mengkaji pengaruh keterlibatan guru dan budaya sekolah terhadap hasil pembelajaran matematika siswa di SMP dipaparkan secara sistematis. Hasil penelitian dianalisis dan dihubungkan dengan temuan penelitian sebelumnya serta dibandingkan dengan studi lain yang relevan. Berdasarkan analisis data dari 260 responden, ditemukan bahwa keterlibatan guru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa yang memperoleh pembelajaran dengan keterlibatan guru yang tinggi baik dalam pengelolaan kelas, kejelasan penyampaian materi, maupun dukungan emosional menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, budaya sekolah yang mencakup kedisiplinan, kerja sama, dan dorongan berprestasi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Analisis regresi linier menunjukkan bahwa keterlibatan guru memberikan kontribusi yang lebih besar dibandingkan budaya sekolah, meskipun keduanya sama-sama signifikan dan saling berinteraksi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 3. Pengaruh Keterlibatan Guru dan Budaya Sekolah terlihat dari Proses Pembelajaran

Variabel	Koefisien Regresi	Signifikansi	Pengaruh
Keterlibatan Guru	0.53	0.001	Signifikan
Budaya Sekolah	0.36	0.014	Signifikan

Berdasarkan Tabel 3, kedua variabel memiliki pengaruh signifikan. Koefisien regresi keterlibatan guru sebesar 0,53 menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan guru akan diikuti peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, budaya sekolah memiliki koefisien sebesar 0,36 yang juga menunjukkan pengaruh positif. Nilai signifikansi $< 0,05$ mengindikasikan bahwa kedua variabel berpengaruh secara statistik.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Matematika (*Pre-test dan Post-test*)

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terbaru. Misalnya, penelitian oleh (Setiawi et al., 2025) menunjukkan bahwa budaya sekolah yang positif mampu meningkatkan motivasi dan kinerja siswa secara signifikan. Selain itu, (Hidayatullah et al., 2025) menegaskan bahwa peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai motivator yang mempengaruhi kepercayaan diri dan semangat belajar siswa. Berdasarkan hasil regresi yang ada dalam Gambar 2, dapat dikatakan bahwa keterlibatan guru dan budaya sekolah memiliki pengaruh yang sangat positif dan signifikan karena terlihat dari proses pembelajaran hasil yang diperoleh baik dalam pembelajaran matematika siswa. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikutnya.

Hasil pembahasan penelitian ini sejalan dengan temuan (Kim & Asbury, 2020), yang menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas interaksi belajar serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lebih lanjut oleh (Tambunan, 2020) menguatkan hal ini dengan menyebut bahwa

keterlibatan figura pendidik di sekolah berkaitan erat dengan motivasi dan performa akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Guru yang aktif dalam mengelola kelas, memberikan penjelasan yang jelas, dan memberikan dukungan emosional dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa. Hal ini didukung oleh studi (Fandholi et al., 2023) yang dalam artikelnya bahwa budaya sekolah yang positif mampu meningkatkan motivasi dan kinerja warga sekolah secara keseluruhan, termasuk guru maupun siswa. Menemukan bahwa budaya sekolah yang kuat yang mencakup nilai, norma, dan kebiasaan positif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Diperkuat dengan temuan yang (Rofiqoh & Fikri, 2025) menekankan bahwa guru tidak hanya bertugas mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga menjadi teladan yang dapat menginspirasi dan memotivasi siswa. Ini semua tidak lepas dari peran kepala sekolah yang mempengaruhi kinerja guru.

Pada penelitian ini (Andika Saputra et al., 2023) menemukan bahwa komunikasi interpersonal yang baik antara guru dan kepala sekolah serta budaya sekolah yang mendukung dapat meningkatkan kinerja guru. Meskipun keterlibatan guru memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa, budaya sekolah tetap memainkan peran penting. Budaya sekolah yang mendorong disiplin, kerja sama, dan nilai-nilai akademik dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Analisis GAP dan Keterbaharuan Ilmu, GAP yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya penelitian yang menggabungkan keterlibatan guru dan budaya sekolah dalam konteks pembelajaran matematika di SMP. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya fokus pada salah satu variabel ini saja. Penelitian ini mengisi gap tersebut dengan mengkombinasikan kedua faktor untuk melihat bagaimana mereka berinteraksi dan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan. Keterbaharuan penelitian ini terletak pada penggabungan dua faktor yang sebelumnya jarang diteliti secara simultan dalam konteks pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini memperkuat teori-teori yang ada, sekaligus memberikan pemahaman baru tentang bagaimana keterlibatan guru dan budaya sekolah berkolaborasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan dengan penelitian lainnya, penelitian ini sejalan dengan (Indah et al., 2025), yang menemukan pengaruh positif keterlibatan guru terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian tersebut karena memasukkan budaya sekolah sebagai faktor yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian ini memperluas pemahaman kita mengenai faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan menambahkan perspektif baru tentang pentingnya budaya sekolah dalam mendukung hasil belajar yang optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengaruh keterlibatan guru dan budaya sekolah karena terlihat dari proses pembelajaran hasil yang diperoleh baik dalam pembelajaran matematika siswa di SMP, dapat disimpulkan bahwa kedua faktor ini memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Keterlibatan guru, khususnya dalam aspek pengelolaan kelas, penyampaian materi yang jelas, serta pemberian dukungan emosional, menunjukkan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan faktor budaya sekolah. Namun, budaya sekolah yang mendukung, seperti kedisiplinan, kolaborasi, dan penerapan nilai-nilai akademik, tetap memiliki peran yang tidak kalah penting dalam memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Penelitian ini memberikan sumbangan penting dalam bidang pendidikan, khususnya untuk pengembangan pembelajaran matematika di tingkat SMP. Dengan menekankan pentingnya kedua elemen ini, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan dan strategi yang mendorong keterlibatan guru secara lebih intensif, serta menciptakan budaya sekolah yang lebih mendukung proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika Saputra, A., Umar, A., Hannum, I., Hasibuan, A. Z., Nasution, I. E., Safrida, S., & Wahyuni, N. S. (2023). Pengaruh komunikasi interpersonal, budaya sekolah, dan peran kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru di sekolah menengah kejuruan negeri. *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 3(3), 148–159. <https://doi.org/10.47065/jtear.v3i3.545>.
- Bustomi, B., Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran konstruktivisme dalam teori pendidikan kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 16376–16383. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37551>.
- Choeriyah, S., Sapti, M., & Pangestika, R. R. (2023). Hubungan antara keterlibatan orang tua dengan hasil belajar matematika siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 883–887. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1139>.
- Fandholi, F., Egar, N., & Nurkolis, N. (2023). Pengaruh motivasi kerja guru dan budaya sekolah terhadap mutu sekolah pada SMP negeri di wilayah Sukorejo Kabupaten Kendal. *Jurnal*

- Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 4(2), 353–362.
<https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.122>.
- Hakim, A. R., Prasasti, I. H., et al. (2026). Guru sebagai fasilitator, siswa sebagai arsitek: Wujudkan pendidikan konstruktif melalui paradigma, teori, dan asesmen autentik. *Jurnal Impresi Indonesia*, 5(3), 1398–1410. <https://doi.org/10.58344/jii.v5i3.7602>.
- Hidayatullah, A., Sekarningrum, A., Lestari, S., & Putra, D. A. (2025). Peningkatan keterlibatan siswa melalui penguatan self-efficacy dan nilai kegunaan matematika di sekolah dasar. *Jurnal Amal Ilmiah*, 6(2), 412–421. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v6i2.381>.
- Kim, L. E., & Asbury, K. (2020). “Like a rug had been pulled from under you”: The impact of COVID-19 on teachers in England during the first six weeks of the UK lockdown. *British Journal of Educational Psychology*, 90(4), 1062–1083. <https://doi.org/10.1111/bjep.12381>.
- Lingga, M. S., Syahputra, E., & Mulyono, M. (2023). Kontribusi kemampuan berpikir kritis, komunikasi matematika, narasi matematika, dan spasial terhadap indeks prestasi kumulatif mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1659–1674. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2420>.
- Oktavia, R. K., & Hidayati, F. H. (2022). Dampak persepsi siswa terhadap pelajaran matematika pada jenjang SMA. *Cendekia*, 16(2), 27–37. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i2.666>.
- Rambe, I. W. (2022). Studi kasus tingkat persepsi siswa SMP terhadap pembelajaran matematika berbasis metode brainstorming di sekolah. *Mathumbedu*, 9(3), 108–114. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v9i3.3454>.
- Rofiqoh, Y., & Fikri, M. K. (2025). Peran guru sebagai model, inspirasi, dan motivator ramah budaya untuk membimbing siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.70294/juperan.v4i01.724>.
- Rosita. R., Safitri, R. D., Suwarna, D. M., & Muyassaroh, I. (2024). Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p238-247>.
- Setiawi, A. P., Edwin, E., & Mau, S. D. I. (2025). Hubungan filsafat, kebudayaan, dan pendidikan matematika untuk sekolah dasar di Sumba Barat Daya, NTT. *Jurnal Education*, 13(1), 311–318. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6605>.
- Sulistiyani, N., Melissa, M. M., & Limiansih, K. (2024). Pemahaman guru matematika SMP terhadap konteks dan konten soal serta aktivitas yang mendukung literasi matematika.

Jurnal Pendidikan Matematika, 10(1), 25–36.
<http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.24991>.

Syahri, A. A. (2015). Pengaruh persepsi siswa tentang matematika dan kompetensi guru terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Sigma*, 7, 108–120.
<https://doi.org/10.26618/sigma.v7i2.7214>.

Tambunan, H. (2020). Kinerja guru matematika SMP dalam membangun minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 108–117.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.19384>.

Tamrin, M., Sirate, S. F. S., & Yusuf, M. (2011). Teori belajar konstruktivisme Vygotsky dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan*, 3, 40–47.
<https://doi.org/10.26618/sigma.v3i1.7203>.

Waruwu, P. I. M., & Helsa, Y. (2025). Implementasi pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1942>.



Media Kahoot dalam Model Pembelajaran *Team Accelerated Individualization* (TAI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik

Dheka Septiana¹, Supri Wahyudi Utomo², Farida Styaningrum^{3*}

dheka_2102106025@mhs.unipma.ac.id¹, supri@unipma.ac.id²,

faridastyaningrum@unipma.ac.id^{3*}

^{1,3}Program Studi Pendidikan Akuntansi

²Program Studi Pendidikan Dasar

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

Received: 14 08 2025. Revised: 07 10 2025. Accepted: 30 03 2026.

Abstract : The research aims to prove that the use of Kahoot media in the TAI model is able to increase the activity and learning outcomes of students. This study took the form of Classroom Action Research (CAR) and was conducted in class XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun with 13 students and involving cash management subject educators. The data analysis techniques used were tests and observations. The results of the study show that 1) The application of Kahoot media with TAI type cooperative learning was proven to run optimally in increasing active student participation. The active participation of class XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun students in the petty cash material increased from an average of 50 (quite active) in cycle I to 79 (active) in cycle II. The interactive Kahoot media and appropriate learning model created a comfortable, conducive and competitive learning environment. 2) Student learning outcomes also experienced significant changes, with an increase of 85% in cycle II. The combination of Kahoot media and the TAI model helped students better understand the material through teamwork, individual learning, and interesting evaluations, thereby increasing learning motivation.

Keywords : Learning Outcomes, Kahoot, Learning Engagement, TAI Model.

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam model TAI mampu meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Studi ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun dengan 13 peserta didik dan melibatkan pendidik mata pelajaran pengelolaan kas. Teknik analisis data yang digunakan adalah tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Kahoot* dengan pembelajaran kooperatif tipe TAI terbukti berjalan dengan optimal dalam peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun pada materi kas kecil meningkat dari rata-rata 50 (cukup aktif) di siklus I menjadi 79 (aktif) di siklus II. Media Kahoot yang interaktif dan model pembelajaran yang sesuai mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman, kondusif dan kompetitif. Hasil

pembelajaran peserta didik juga mengalami perubahan signifikan, dengan kenaikan sebesar 85% pada siklus II. Kombinasi media *Kahoot* dan model TAI membantu siswa lebih memahami materi melalui kerja tim, pembelajaran individual, dan evaluasi yang menarik, sehingga motivasi belajar pun meningkat.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Kahoot*, Keaktifan Belajar, Model TAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai meningkatkan mutu SDM, tidak sekadar menjadi media penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Proses pembelajaran yang baik seharusnya memotivasi keterlibatan siswa secara aktif peserta didik serta mengasah kecakapan penalaran. Menurut Widyastuti (2024), keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh pembaruan dalam komponen utama seperti kurikulum, sarana, guru, peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Keberhasilan pembelajaran di kelas juga sangat bergantung pada pengelolaan kelas yang efektif. Situasi pembelajaran yang nyaman mendorong peserta didik supaya lebih berpartisipasi, seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (Rozi et al., 2024). Keaktifan ini bukan ditentukan oleh faktor diri sendiri, melainkan juga oleh pengaruh lingkungan, termasuk peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang mendukung (Sitepu et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh peserta didik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang efektif dan peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Situasi belajar yang kondusif akan mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi, baik dalam bertanya, berpendapat, maupun mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap pencapaian akademik. Ketika peserta didik aktif menyimak, bertanya, mencatat, dan merespons materi, pemahaman mereka akan lebih dalam dan berdampak positif pada pencapaian akademik. Prestasi belajar merupakan perubahan sikap dan tindakan yang dialami peserta didik sebagai output kegiatan pembelajaran. (Widyastuti, 2024), serta bergantung pada penyebab dari dalam diri dan dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga dan kondisi sekolah. (Yulia et al., 2020) Dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik. Prestasi belajar tercermin dari perubahan sikap dan tindakan yang dihasilkan melalui kegiatan pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor internal dari diri peserta didik maupun faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Observasi awal selama PLP 2 di SMK Cendekia Kota Madiun menunjukkan adanya kegiatan pembelajaran bidang studi Pengelolaan Kas pada kelas XI PKM belum berjalan optimal. Didapati peserta didik yang menunjukkan keaktifan, sedangkan sebagian lainnya kurang berpartisipasi. dan enggan bertanya meskipun mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi ini membuat guru sulit mengevaluasi pemahaman peserta didik secara menyeluruh. Data menunjukkan bahwa hanya 25% peserta didik yang aktif selama pembelajaran, sedangkan 75% sisanya kurang terlibat. Rendahnya partisipasi ini diperparah oleh penggunaan metode konvensional yang dominan, ketika guru memegang peran sebagai satu-satunya penyedia informasi. Tidak adanya variasi metode, ice breaking, atau media teknologi menyebabkan peserta didik cepat bosan, kehilangan motivasi, dan akhirnya berdampak pada rendahnya kualitas belajar.

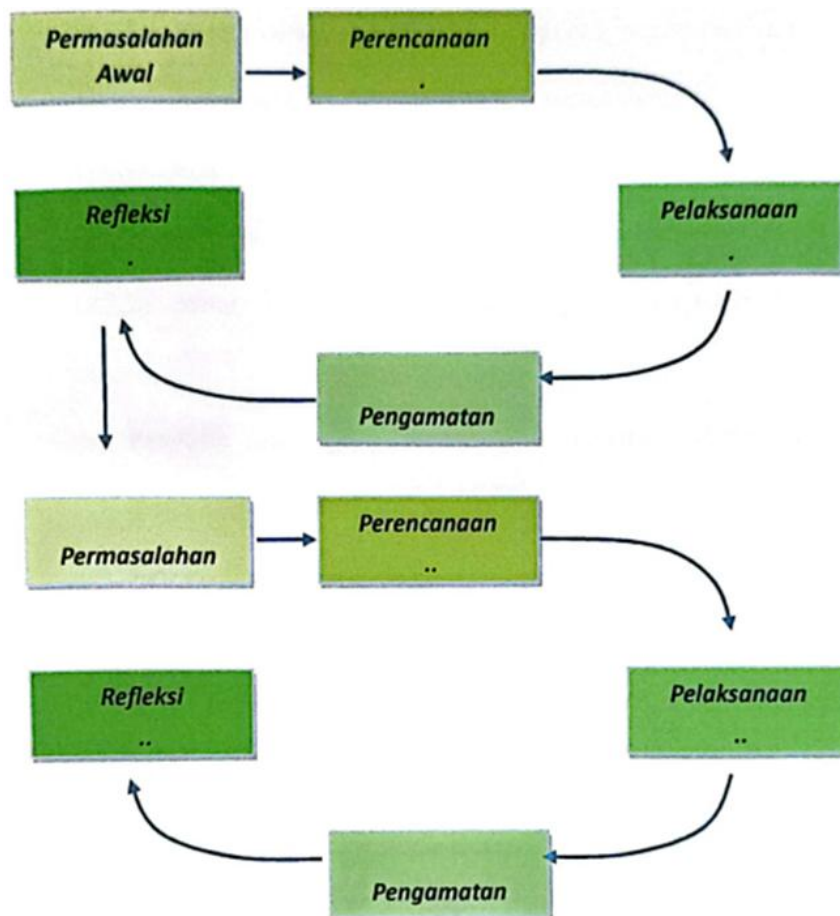
Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus mengimplementasikan pendekatan pengajaran yang variatif dan interaktif. Model yang dianggap sesuai adalah dengan menggunakan metode kooperatif tipe TAI. Strategi ini memungkinkan peserta didik memperoleh pembelajaran sesuai dengan kecepatan pemahamannya sendiri dalam kelompok heterogen dengan saling mendukung (Aprita et al., 2021). TAI mendorong kolaborasi antaranggota kelompok, di mana setiap peserta didik bertanggung jawab membantu temannya memahami materi (Mardiyanti, 2023). Agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penggunaan media digital seperti Kahoot dapat menjadi solusi. Menurut Maulida et al., (2024) Kahoot merupakan platform kuis berbasis permainan yang menumbuhkan semangat belajar melalui kompetisi, feedback langsung, dan tampilan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik (Cahyani et al., 2023). Kombinasi TAI dan Kahoot memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta menggembirakan.

Jadi pada penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan Kahoot secara tunggal, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan yaitu tidak hanya menekankan keunggulan Kahoot sebagai media digital, tetapi juga mengombinasikannya dengan model pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI). Kombinasi ini diarahkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga manfaatnya lebih komprehensif dibanding penggunaan Kahoot saja. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan inovasi belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan pencapaian belajar siswa khususnya di SMK Cendekia Kota Madiun yang memiliki tujuan

sebagai gambaran penggunaan media *Kahoot* pada model pembelajaran kooperatif tipe TAI untuk memperbaiki keterlibatan aktif serta meningkatkan capaian akademik mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari beberapa tahapan siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan siklus PTK menurut Kemmis dan McTaggart, seperti yang ditunjukkan gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

PTK dipilih karena mampu mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas secara langsung oleh guru. Objek penelitian ini adalah keterlibatan aktif dan capaian pembelajaran peserta belajar kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun mata pelajaran Pengelolaan Kas. Fokusnya terletak melalui implementasi media *Kahoot* pada model pembelajaran kooperatif tipe (TAI). Kontribusi aktif terhadap pembelajaran didefinisikan sebagai keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mencatat, dan menyelesaikan soal pertanyaan. Hasil belajar dievaluasi menggunakan tes pilihan ganda

berbasis HOTS yang diberikan di akhir setiap siklus. Media Kahoot dimaknai sebagai aplikasi kuis interaktif digital yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Proses penelitian dilakukan pada semester genap di tahun ajaran 2024/2025 oleh keseluruhan subjek peserta didik kelas XI PKM dengan total 13 orang. Instrumen penelitian meliputi RPP, soal pretest dan posttest berbasis HOTS, media Kahoot, lembar observasi, serta dokumentasi kegiatan. Data Didapatkan melalui pengamatan, tes, beserta dokumentasi, kemudian dievaluasi secara kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai tengah keaktifan serta keberhasilan pembelajaran. Kriteria keberhasilan ditetapkan jika paling sedikit 75% peserta didik aktif dan 85% mendapatkan skor yang ditetapkan sesuai KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian keaktifan peserta didik pada periode *pretest* dan *posttest* dengan memanfaatkan media *Kahoot* dalam model pembelajaran kooperatif tipe (TAI)

Tabel 1. Keaktifan Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	AD	40	Cukup Aktif	75	Aktif
2.	AF	72	Aktif	87	Aktif
3.	FE	53	Cukup Aktif	80	Aktif
4.	IW	56	Cukup Aktif	81	Aktif
5.	NA	61	Aktif	83	Aktif
6.	NK	40	Cukup Aktif	80	Aktif
7.	NY	37	Kurang Aktif	70	Aktif
8.	NB	37	Kurang Aktif	70	Aktif
9.	NM	58	Cukup Aktif	81	Aktif
10.	PI	53	Cukup Aktif	81	Aktif
11.	RS	69	Aktif	84	Aktif
12.	MK	37	Kurang Aktif	75	Aktif
13.	OD	40	Cukup Aktif	75	Aktif
	Skor Minimum	37		79	
	Skor Maksimum	72		87	
	Nilai Rata-Rata	50	Cukup Aktif	79	Aktif

Merujuk pada temuan observasi mengenai keaktifan peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*), diketahui bahwa tingkat partisipasi peserta didik hanya mencapai 50%, tergolong dalam kategori "cukup aktif." Hal ini menunjukkan masih rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya atau berinteraksi dalam pembelajaran, serta adanya ketergantungan tinggi pada guru sebagai sumber utama informasi. Sebagian besar siswa tampak pasif dan hanya menyimak tanpa memberikan respons. Salah satu aspek dengan skor rendah adalah interaksi antar teman

sebangku, padahal aktivitas ini sangat membantu terutama bagi siswa yang kurang berani bertanya langsung kepada guru. Temuan wawancara juga memperkuat kondisi ini, di mana siswa merasa pembelajaran kurang menarik akibat penggunaan media yang monoton dan metode yang pembelajaran masih didominasi oleh guru. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi selain itu penguasaan materi pembelajaran kurang optimal. sehingga, dibutuhkan pembaruan melalui strategi belajar mengajar dan media yang digunakan untuk mendorong keterlibatan peserta didik.

Sesudah diimplementasikan pendekatan kooperatif tipe TAI dengan menggunakan media *Kahoot*, hasil observasi *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan ke dalam kategori "aktif" dengan rata-rata keaktifan mencapai 79%. Aspek-aspek yang menunjukkan peningkatan mencolok antara lain: siswa aktif bertanya pada teman sekelompok dan guru (aspek 5), terlibat dalam koordinasi dengan guru (aspek 7), menyampaikan pendapat (aspek 12), serta mampu menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih tertarik dan semangat belajar karena *Kahoot* menyajikan kuis berbasis game yang interaktif, membuat suasana pembelajaran terasa lebih menarik dan bervariasi. Penerapan model TAI yang dipadukan dengan *Kahoot* terbukti meningkatkan keaktifan siswa secara keseluruhan. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga berani berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok. Temuan ini selaras dengan penelitian Feby et al., (2024) menyatakan model TAI mampu meningkatkan keaktifan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Temuan ini juga didukung oleh studi lain seperti Periyanti & Syam, (2021) yang menyebutkan bahwa TAI mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas, serta Lastuti, (2020) yang membuktikan efektivitas model ini untuk mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran Matematika. Selanjutnya, Lesmana et al., (2023) juga mengindikasikan bahwa pelaksanaan TAI di tingkat sekolah dasar memberikan hasil positif terhadap aspek keaktifan, dan hasil tersebut diperkuat oleh Hutasoit et al., (2024) yang penerapan TAI efektif dalam mengoptimalkan partisipasi aktif selama proses pembelajar. Dari berbagai temuan yang sudah dipaparkan, bisa disimpulkan bahwa kombinasi pendekatan kooperatif tipe TAI dengan media *Kahoot* dengan jelas memajukan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kuis interaktif yang disediakan *Kahoot* menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan mendorong kompetisi sehat, serta membangun lingkungan belajar yang dinamis dan kondusif. Hasil pencapaian peserta didik pada tahap pra dan pasca penggunaan media *kahoot* dalam pelaksanaan model kooperatif tipe *Team Accelerated Individualization* (TAI).

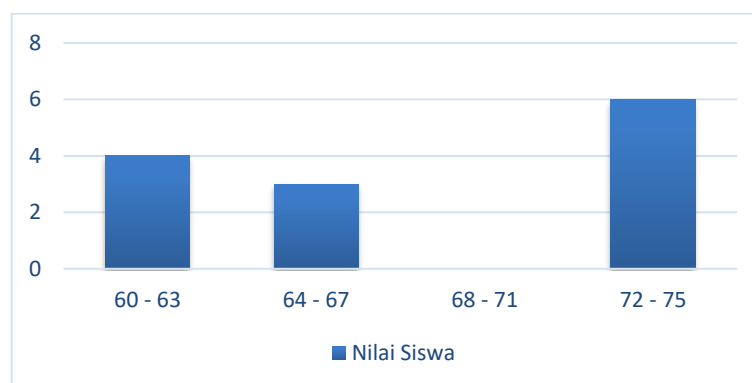
Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AD	73	87
2	AF	73	87
3	FE	67	93
4	IW	73	93
5	NA	73	93
6	NK	67	87
7	NY	60	80
8	NB	60	87
9	NM	73	87
10	PI	67	87
11	RS	73	93
12	MK	60	80
13	OD	60	87
Hasil Rata-Rata		68	88
Hasil Maksimum		73	93
Hasil Minimum		60	80

Berdasarkan nilai maksimum pada hasil pretest peserta didik hanya mencapai 73, sementara nilai minimum tercatat sebesar 60, dan rata-rata nilai yaitu 68. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar masih dalam kategori rendah. Penyebabnya dari rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta penggunaan strategi dan media yang kurang menarik. Sebelum pelaksanaan model kooperatif tipe TAI, capaian pembelajaran belum memenuhi standar ketuntasan.

Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Belajar *Pretest*

Siswa dengan Nilai > 80	Seluruh Siswa	Presentase	Keterangan
0	13	0%	Tidak Tuntas



Gambar 2. Grafik Distribusi Hasil Belajar *Pretest*

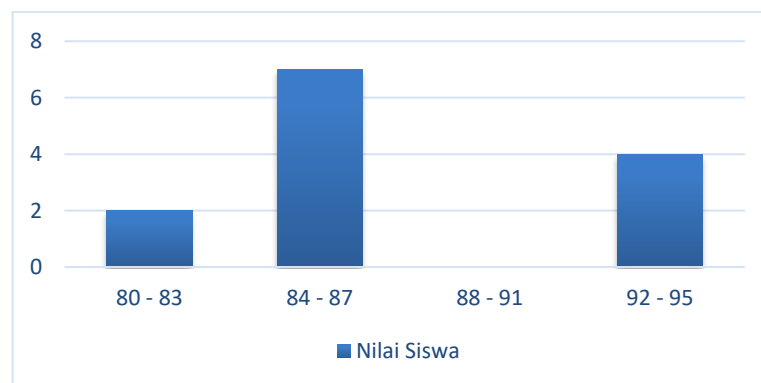
Hal ini diperkuat oleh data pada Tabel Distribusi Ketuntasan Belajar *Pretest* yang menunjukkan tingkat ketuntasan 0%, artinya tidak ada peserta didik yang berhasil menjawab seluruh soal evaluasi secara benar. Faktor utamanya adalah kurang efektifnya metode dan

media pembelajaran yang digunakan. Setelah perlakuan, nilai posttest menunjukkan peningkatan signifikan: nilai tertinggi mencapai 93, terendah 80, dan rata-rata meningkat menjadi 88. Ini menunjukkan bahwa model TAI yang dipadukan dengan media Kahoot mampu mendorong peserta didik terlibat aktif, memahami pelajaran secara optimal, dan menyelesaikan soal dengan lebih efektif. Hasil ini selaras dengan hasil penelitian Aprita et al., (2021) dan Mardiyanti, (2023), yang menyatakan bahwa model TAI efektif dalam upaya memperbaiki pencapaian belajar.

Penelitian serupa oleh Noorhaeny, (2021) juga menemukan bahwa model TAI berhasil meningkatkan hasil belajar IPA, ditunjukkan dengan peningkatan nilai di setiap siklus. Dukungan juga datang dari Ardiana & Sapri, (2024), yang membuktikan bahwa penerapan TAI berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik jika dilihat dari perbandingan hasil pretest posttest. Demikian pula Ramadhani & Azis, (2020) menyimpulkan model TAI berdampak positif secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 4. Distribusi Ketuntasan Belajar *Posttest*

Siswa dengan Nilai > 80	Seluruh Siswa	Presentase	Keterangan
11	13	85%	Tuntas



Gambar 3. Grafik Distribusi Hasil Belajar *Posttest*)

Berdasarkan distribusi Ketuntasan Belajar (*posttest*), diketahui bahwa sebagian besar peserta didik berhasil menyelesaikan evaluasi *posttest* yang disediakan. Dapat terlihat Berdasarkan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Persentase ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memperoleh skor di atas 80. Dengan demikian, bisa dinyatakan bahwa mayoritas peserta belajar berhasil menyelesaikan tes yang sudah disajikan. Dari hasil tersebut, disimpulkan adanya penggabungan antara penggunaan media *Kahoot* dengan model kooperatif tipe (TAI) efektif dalam mengoptimalkan wawasan belajar peserta didik terhadap materi. Sehingga, peserta didik mampu mengerti dan mampu menguasai isi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pengelolaan Kas.

SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi media Kahoot dalam model kooperatif tipe TAI terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI PKM SMK Cendekia Kota Madiun pada materi kas kecil. Awalnya keaktifan siswa berada pada kategori cukup aktif, namun setelah penerapan Kahoot dan TAI meningkat menjadi aktif. Penerapan model TAI berbantuan *Kahoot* juga terbukti efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar, memperdalam pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kahoot mendorong interaksi melalui kuis, sedangkan TAI menciptakan suasana kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan. Kombinasi keduanya terbukti meningkatkan keaktifan serta ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam jumlah subjek dan ruang lingkup pokok bahasan. Dengan demikian, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau lingkungan sekolah yang beragam untuk melihat konsistensi efektivitas kombinasi TAI dan Kahoot di luar materi kas kecil.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprita, Y. M., Nuraeni, Y. S., Warpindyastuti, L. D., & Syarif, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal Akrab Juara*, 6(2), 111–123. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i2.1459>
- Ardiana, & Sapri, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar Matematika. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 14 (1) 2024, 15(1), 37–48. <https://doi.org/10.33369/diadi.v14i1.35355>
- Cahyani, D., Aprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 9348–9362. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1328>
- Feby, Ramly, & Basri, A. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization.

Accounting : Jurnal Pendidikan Akuntansi, 3(3), 201–211.

<https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/28126>

Hutasoit, P. O., Barasa, T., & Naibaho, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMAN 1 Siantar Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2609–2624.

<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1243>

Lastuti, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa MTsN 2 Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Scientic of Mandalika*, 1(4), 272–284.

Lesmana, W., Sutisnawati, A., & Maulana, L. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individual Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1308–1305. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5671>

Mardiyanti, M. (2023). Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe TAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 226–232. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.499>

Maulida, N., Gultom, J. C., Siregar, N. R. Z., & M, J. T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Cendekia Pendidikan*, 2(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v7i2.6153>

Noorhaeny, W. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted (TAI). *Tsaqafatuna*, 3(1), 75–80. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v3i1.61>

Periyanti, R., & Syam, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas X 3 SMA Negeri 14 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(1), 92–98. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i1.383>

Ramadhani, K., & Azis, Z. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMK PAB 2 Helvetia Medan T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 34–40. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.4025>

Rozi, F., Fajri, Z., & Nuraini, Y. P. I. (2024). Penggunaan Metode Question Student Have Dalam Meningkatkan. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 2548–4419.

- Sitepu, M. N., Zainal, A., Nurhayani, U., Thohiri, R., & Silalahi, S. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v21i2.62293>
- Widyastuti, L. F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran Berbalik (Reciprocal Teaching) Pada Kompetensi Dasar Menyusun Neraca Lajur Perusahaan Dagang Siswa SMK PGRI 2 Nganjuk. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial (JAPS)*, 1(3), 93–106.
<https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/32>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31>



Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran IPAS berbasis Praktikum Sederhana di MINU Kelas IV C Metro Utara

Kiki Abelia^{1*}, Hanif Amrulloh. ZA², Nurul Aisyah³

kikyabel@gmail.com^{1*}, amrulloh.h@umala.ac.id², nurulaisyah713@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 07 03 2026. Revised: 26 03 2026. Accepted: 02 04 2026.

Abstract : The purpose of this study was to investigate the perceptions of fourth-grade students at Madrasah Ibtida'iyah Nahdatul Ulama Metro Utara regarding the use of basic laboratory-based Natural and Social Sciences (IPAS) learning. This study used a survey method combined with a quantitative approach. Twenty-five fourth-grade C students participated in the survey. A Likert-scale questionnaire with three main indicators: student enthusiasm for learning, conceptual understanding, and active participation in basic laboratory activities was used to collect data on student perceptions. To determine trends in student opinions regarding the implementation of basic laboratory-based learning, data analysis was conducted using percentage calculations. Based on the results, student learning interest reached 86%, conceptual understanding 84%, and active student engagement 88%, all of which are in the excellent category. These results indicate that basic laboratory exercises can strengthen conceptual knowledge, increase learning interest, help students understand content more practically, and encourage active student participation in the learning process.

Keywords : Student perceptions, Simple laboratory, IPAS learning.

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki persepsi siswa kelas empat di Madrasah Ibtida'iyah Nahdatul Ulama Metro Utara terhadap penggunaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbasis praktikum dasar. Penelitian ini menggunakan metode survei yang dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif. Dua puluh lima siswa kelas empat C berpartisipasi dalam survei. Kuesioner skala Likert dengan tiga indikator utama antusiasme siswa dalam belajar, pemahaman konseptual, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan praktikum dasar digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi siswa. Untuk memastikan tren opini siswa mengenai penerapan pembelajaran berbasis praktikum dasar, analisis data dilakukan menggunakan perhitungan persentase. Berdasarkan hasil penelitian, indikator minat belajar siswa mencapai persentase 86%, pemahaman konseptual 84%, dan keterlibatan aktif siswa 88%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa latihan praktik dasar dapat memperkuat pengetahuan konseptual, meningkatkan minat belajar, membantu siswa memahami isi secara lebih praktis, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Persepsi siswa, Praktikum sederhana, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang mampu menghadapi berbagai tantangan, berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat. Perubahan kurikulum di Indonesia, melalui Kurikulum Independen, menekankan pentingnya penerapan pembelajaran kontekstual dengan menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Lebih jauh lagi, kurikulum ini mendorong pengembangan kemampuan berpikir ilmiah pada siswa. Salah satu implementasi dari kebijakan tersebut adalah hadirnya mata pelajaran ini disusun untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam sekaligus keterkaitannya dengan kehidupan manusia sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Marwa & Herlina Usman, 2023). Mata pelajaran tersebut adalah IPAS yang menjadi maple pokok di MI MINU Metro Utara.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS berfokus pada pengembangan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, siswa tidak hanya dituntut mengingat konsep, tetapi juga memahami bagaimana suatu fenomena dapat terjadi serta keterkaitannya dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran sebaiknya disusun dengan pendekatan yang aktif dan partisipatif agar siswa dapat membangun pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan belajar yang melibatkan pengamatan dan eksplorasi. Pembelajaran sains juga didasarkan pada teori *konstruktivisme* yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Jerome Bruner. Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep ketika pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman kehidupan nyata atau kegiatan praktik langsung, daripada penjelasan abstrak. Sementara itu, Bruner menyatakan bahwa proses pembelajaran akan terasa lebih bermakna apabila peserta didik diberikan peluang untuk memahami konsep pembelajaran melalui proses eksplorasi dan penemuan secara mandiri (Yasri Mandar, 2025).

Pada praktiknya, pengajaran sains di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah. Situasi ini mengakibatkan siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan menerima lebih sedikit pengalaman belajar praktik. Pengajaran sains seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, dan kegiatan eksplorasi, sehingga menumbuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Trianto, 2024). Urgensi penelitian ini juga berkaitan dengan aspek persepsi siswa. Persepsi siswa adalah proses

individu dalam menangkap, mengatur, dan menafsirkan rangsangan yang diterima melalui panca indera (Afjalurrahmansyah, 2021).

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memasukkan aktivitas praktis sederhana ke dalam proses pembelajaran. Praktikum sederhana adalah percobaan yang menggunakan alat dan bahan yang mudah didapat, sehingga tidak selalu membutuhkan fasilitas laboratorium yang luas (Mohammad Imam Sufiyanto, 2020). pembelajaran sains mampu pendekatan ini dapat membantu mengembangkan keterampilan proses sains serta memperdalam penguasaan konsep pada siswa. Melalui kegiatan praktikum, peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap berbagai fenomena yang sedang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode eksperimental atau aktivitas praktis dalam pelajaran sains dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mengembangkan keterampilan proses sains. Hal ini terjadi karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Wilani & Marjo, 2025).

Selain metode pembelajaran itu sendiri, persepsi siswa terhadap proses pembelajaran memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar mereka. Persepsi ini terbentuk berdasarkan pengalaman dan prestasi yang diperoleh siswa sepanjang proses pembelajaran. Persepsi positif terhadap metode yang digunakan dapat mendorong peningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Persepsi siswa terhadap pembelajaran sains dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang melibatkan kegiatan eksplorasi dan eksperimen. Ketika siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran, mereka cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran sains. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan praktikum dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan mengamati, mengklasifikasi, dan menyimpulkan fenomena ilmiah sehingga meningkatkan pemahaman konsep sains (Yusi, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat argumentasi ini, pada penelitian (Husnul et al., 2023) menunjukkan bahwa panduan praktikum berbasis inkuiri terbimbing memperoleh respons positif siswa secara meningkatkan ketrampilan proses sains. Penelitian (Farikhatun Nikmah, Alfi Zahrinna, 2023) menemukan peningkatan signifikan pencapaian kognitif serta keterampilan proses sains siswa setelah dilaksanakannya kegiatan praktikum sederhana. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa kegiatan praktikum mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan proses sains siswa, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan capaian belajar maupun keterampilan dalam proses sains. Penelitian

yang secara khusus mengkaji persepsi siswa terhadap pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana pada tingkat madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas.

Pembelajaran berbasis kegiatan praktikum memberi peluang kepada siswa sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas pengamatan, percobaan, serta penarikan kesimpulan dari fenomena yang dipelajari. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dapat membantu siswa membentuk persepsi positif tentang proses pembelajaran. Selama pelaksanaan pembelajaran di MINU, beberapa kendala masih ada yang berdampak pada efektivitas pembelajaran peserta didik. Salah satu masalah tersebut adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga partisipasi siswa menjadi terbatas dalam kegiatan belajar di kelas belum berlangsung secara optimal. Selain itu, motivasi belajar siswa juga masih relatif rendah, yang terlihat dari minimnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berjalan. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk pengukuran menggunakan angket untuk mengetahui persepsi siswa serta wawancara guna mendapatkan informasi secara lebih mendetail mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji pendapat siswa tentang penggunaan pembelajaran sains berbasis praktikum dasar pada mata pelajaran "Peta" di kelas IV C MINU Metro Utara menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Data penelitian yang digunakan bersifat numerik dan akan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dikembangkan sebelumnya, maka pendekatan kuantitatif dipilih. Tujuan keseluruhan penelitian ini adalah untuk mengkarakterisasi persepsi siswa tanpa melakukan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel acak berkelompok digunakan untuk menentukan sampel. Sebanyak 25 mahasiswa tingkat C tahun keempat dari MINU Metro Utara menjadi sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket yang memuat 18 butir pertanyaan dalam bentuk checklist, yang bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran IPAS berbasis praktikum di MINU Metro Utara, Dengan indikator: Ketertarikan siswa terhadap kegiatan praktikum, Pemahaman konsep setelah mengikuti

praktikum, Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan 18 butir pertanyaan kuesioner berbentuk checklist yang diisi berdasarkan jawaban dari masing-masing siswa. Jawaban tersebut menggambarkan persepsi siswa terhadap pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana yang diterapkan selama proses pembelajaran, dengan mengacu pada indikator-indikator persepsi siswa yang telah ditetapkan.

$$\text{Uji validitas menggunakan rumus Product Moment } r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dengan membandingkan nilai r yang dihitung dan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5%, uji validitas dilakukan menggunakan pendekatan korelasi Momen Produk Pearson. Nilai r tabel yang diperoleh dengan 25 mahasiswa sebagai responden adalah 0,396. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dari 18 butir pertanyaan yang diuji hanya 15 item yang menunjukkan nilai r hitung $> 0,396$ sehingga dapat dinyatakan valid. Sementara itu, tiga item lainnya memiliki nilai r hitung $< 0,396$ sehingga termasuk dalam kategori tidak valid. Oleh karena itu, mayoritas item pada angket telah memenuhi syarat validitas dan mampu mempresentasikan konstruk persepsi siswa terhadap pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Alpha Cronbach untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen (Forester et al., 2024). Berikut rumus nya $\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sains berbasis praktik sederhana adalah kegiatan pembelajaran di mana siswa memiliki kesempatan untuk melakukan pengamatan dan percobaan. Kegiatan praktikum sederhana tersebut membantu siswa memahmai konsep pembelajaran dengan lebih nyata sekaligus terlibat aktif dalam setiap tahapan proses belajar (Virginlia et al., 2024).



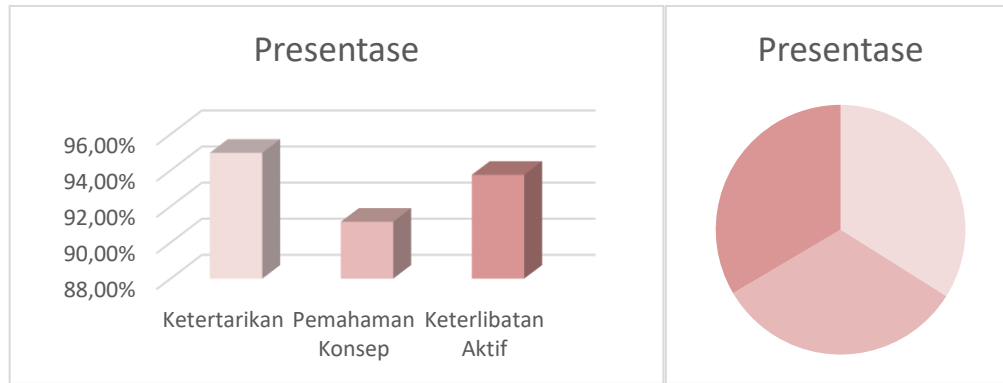
Gambar 1. Siswa kelas IV MINU sedang melakukan praktikum sederhana

Persepsi siswa merupakan tanggapan atau penilaian yang diberikan siswa terhadap suatu pengalaman belajar yang mereka alami selama proses pembelajaran berlangsung (Kusuma et al., 2025). Persepsi siswa dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi pandangan dan reaksi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana di kelas. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner Skala Likert yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Item Soal Likert Persepsi Siswa

Item	Korelasi	Hubungan dengan r-tabel = 0,396	Validitas Item
1	0,468648	Lebih dari	Valid
2	0,55244	Lebih dari	Valid
3	0,495441	Lebih dari	Valid
4	0,436645	Lebih dari	Valid
5	0,663014	Lebih dari	Valid
6	0,067765	Kurang dari	Tidak Valid
7	0,514988	Lebih dari	Valid
8	0,396944	Lebih dari	Valid
9	0,508795	Lebih dari	Valid
10	0,427471	Lebih dari	Valid
11	0,540076	Lebih dari	Valid
12	0,264074	Kurang dari	Tidak Valid
13	0,559518	Lebih dari	Valid
14	0,523492	Lebih dari	Valid
15	0,416536	Lebih dari	Valid
16	0,400382	Lebih dari	Valid
17	0,085286	Kurang dari	Tidak Valid
18	0,490185	Lebih dari	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai: $\alpha = 0,74997$. Hasil yang diperoleh berkisar antara 0,60 hingga 0,79, yang termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki konsistensi internal yang baik dan mampu menghasilkan data yang cukup stabil. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan dapat digunakan pada tahap analisis data selanjutnya. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif persentase pada skala Likert 1-5. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa; Indikator Ketertarikan memperoleh persentase 94,97% (Sangat Baik), indikator pemahaman Konsep memperoleh persentase 91,15% (Sangat Baik), Indikator Keterlibatan Aktif memperoleh persentase 93,75% (Sangat Baik). Secara umum, rata-rata persepsi siswa berada dalam kategori sangat baik sehingga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa.



Gambar 1. Presentase Tiga Indikator

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran ipas berbasis praktikum sederhana memperoleh persepsi yang sangat positif dari siswa. Tingginya persentase pada indikator ketertarikan menunjukkan bahwa kegiatan praktikum dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta menghindarkan suasana belajar yang membosankan (Nurfadillah, Arda, 2024). Pada indikator pemahaman konsep, tingginya skor menunjukkan bahwa pengalaman langsung melalui kegiatan praktikum membantu siswa memahami materi secara lebih nyata. Pembelajaran yang bersifat eksperiensial memberikan peluang kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan objek pembelajaran (Dwi & Icomah, 2025). Sementara itu, indikator keterlibatan aktif yang juga masuk kategori sangat baik menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif partisipasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan praktikum mendorong siswa untuk berdiskusi, bertanya, serta berkolaborasi dengan teman sebaya (Maya Anggraini, Sri Mulyani, 2025).

Temuan ini mengidentifikasi bahwa pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna. Praktikum sederhana bukan hanya memengaruhi pemahaman aspek kognitif tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Temuan ini mengidentifikasi bahwa pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna. Praktikum sederhana tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan mereka Dalam proses pembelajaran, temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Farikhatun Nikmah, Alfi Zahrinna, 2023) yang menyatakan bahwa penerapan praktikum sederhana Dalam pembelajaran sains, hal ini dapat mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam melaksanakan proses sains serta memperkuat pemahaman konsep pada peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Salam, 2024) juga menunjukkan bahwa kegiatan praktikum dalam pembelajaran sains berperan dalam meningkatkan keaktifan serta partisipasi

siswa selama pembelajaran berlangsung. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa praktikum memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan praktikum sederhana dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains di sekolah dasar.



Gambar 2. Siswa kelas IV C setelah mengikuti praktikum membuat peta dari limbah kertas.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Dari 18 pernyataan yang diuji, 15 item dinyatakan valid, dengan nilai reliabilitas 0,74997, yang dianggap tinggi. Hal ini terlihat dari hasil analisis data, diketahui bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana berada pada kategori sangat baik pada seluruh indikator. Indikator ketertarikan siswa memperoleh presentase 86%, pemahaman konsep sebesar 84%, dan keterlibatan aktif siswa sebesar 88%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan tersebut menggambarkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif pembelajaran IPAS berbasis praktikum sederhana karena mampu membuat pembelajaran lebih menarik, membantu pemahaman konsep, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afjalurrahmansyah, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Sekolah Tinggi Pariwisata terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 129–133. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i3.226>
- Dwi, F., & Icomah, N. (2025). Hubungan Pemahaman Konsep dengan Partisipasi dalam Kegiatan Praktikum IPA bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan*

- Pendidikan*, 8(2), 1134–1143. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6285>
- Farikhatun Nikmah, Alfi Zahrinna, & M. J. (2023). Praktikum Sederhana Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Proses Sains di MI Al Hikmah Kajen Pati. *Jurnal of Islamic Elementary Education*, 3, 1–13. <https://doi.org/10.28918/ijee.v3i1.6606>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820.
- Husnul, N., Syamsa, K., Permana, N. D., & Andriani, M. (2023). Pengembangan Panduan Praktikum IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Konsep Gaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kumparan Fisika*, 5(3), 141–150. https://ejournal.unib.ac.id/kumparan_fisika/article/view/22060
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., Heryadi, Y., Setia, U., & Rangkasbitung, B. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'iyah: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i1.11367>
- Marwa, N. W. S., & Herlina Usman, B. Q. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Maya Anggraini, Sri Mulyani, D. M. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 141–151. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1406>
- Mohammad Imam Sufiyanto, M. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di Sdn Durbuk III Pamekasan Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v3i1.1848>
- Nurfadillah, Arda, A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Praktikum Sederhana Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Nunu. *Ibtida'iyah Datokarma: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.24239/ibtidaai.Vol5.Iss1.70>
- Salam, S. (2024). Implementasi Metode Praktikum terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 07(01), 4672–4681. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7066>

- Trianto. (2024). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Virjinlia, G., Dhena, A., Kua, M. Y., Dolo, F. X., Ngurah, D., Laksana, L., Soa, K., & Ngada, K. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPAS Berbasis Praktikum Sederhana Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Muria Pendidikan*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1908>
- Wilani, W., & Marjo, H. K. (2025). Implementasi Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Siswa Kelas VI SD. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1363>
- Yasri Mandar, S. Sihono. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Jurnal Tarbiyah Islamiah*, 10(April), 223–237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>
- Yusi, H. P. (2025). Eksplorasi Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Implementasi Pbl Dalam Evaluasi Pembelajaran IPA di SMPN 2 Pasawahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34224>.



Pengaruh Minat Belajar dan Media Pembelajaran *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di SD Negeri 071028 Luzamanu

Winda Krisnasari Gea^{1*}, Famahato Lase², Envilwan Berkat Harefa³,

Indah Wijaya Lase⁴

geawinda3@gmail.com^{1*}, famahatolase@unias.ac.id², envilwanharefa@gmail.com³,

indahwijaya@unias.ac.id⁴

^{1,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Bimbingan dan Konseling

³Program Studi Teknik Bangunan

^{1,2,3,4}Universitas Nias

Received: 21 03 2026. Revised: 04 04 2026. Accepted: 14 04 2026.

Abstract : This study aims to analyze the influence of learning interest and mystery box learning media on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 071028 Luzamanu, this is because teacher-centered learning makes students less active, easily bored and less enthusiastic. This study uses a quantitative method with an associative approach through multiple linear regression analysis. The population and sample of the study amounted to 23 students determined by the total sampling technique. The research instrument was a Likert scale questionnaire to measure learning interest and the use of mystery box learning media, as well as a multiple-choice written test to measure learning outcomes. The validity test used product moment correlation and the reliability test used Cronbach's Alpha. Data analysis was carried out with the help of IBM SPSS Statistics version 25, including normality test, linearity test, F test, t test, and coefficient of determination (R^2). The results of the study showed that learning interest and the Mystery Box media simultaneously had a significant effect on learning outcomes ($F\text{-count} = 16.965 > F\text{-table} = 3.493$; sig. $0.000 < 0.05$). Partially, learning interest had a significant effect ($t\text{-count} = 3.475$; sig. $0.002 < 0.05$), and the Mystery Box learning media also had a significant effect ($t\text{-count} = 2.247$; sig. $0.035 < 0.05$). The R-square value of 0.629 indicates that both variables together contributed 62.9% to learning outcomes, while 37.1% was influenced by other factors outside the study.

Keywords : Learning Outcomes, Learning Interest, Mystery Box Learning Media.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh minat belajar dan media pembelajaran *mysteri box* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 071028 Luzamanu, hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan dan kurang antusias. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif melalui analisis regresi linier berganda. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 23 peserta didik

yang ditentukan dengan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian berupa angket skala *Likert* untuk mengukur minat belajar dan penggunaan media pembelajaran *mysteri box*, serta tes tertulis pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Uji validitas menggunakan *korelasi product moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Analisis data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi 25*, meliputi uji normalitas, linearitas, uji F, uji t, serta koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dan media *mysteri box* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ($F_{hitung} = 16.965 > F_{tabel} = 3.493$; sig. $0,000 < 0,05$). Secara parsial, minat belajar berpengaruh signifikan ($t_{hitung} = 3,475$; sig. $0,002 < 0,05$) dan media pembelajaran *mysteri box* juga berpengaruh signifikan ($t_{hitung} = 2,247$; sig. $0,035 < 0,05$). Nilai *R Square* sebesar 0,629 menunjukkan bahwa kedua variabel secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 62,9% terhadap hasil belajar, sedangkan 37,1% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Minat Belajar, Media Pembelajaran *Mystery Box*.

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan perasaan senang dan tanpa adanya paksaan. Dalam konteks pendidikan, minat belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi cara peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran serta seberapa besar upaya yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan belajar (Arif, Nur et al., 2025). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan memberikan perhatian lebih saat proses pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan dan menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan. Minat belajar peserta didik tidak muncul begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani dan psikologis peserta didik seperti motivasi, bakat, dan persepsi terhadap pelajaran. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial serta pendekatan pembelajaran yang digunakan guru (Syah dalam Nurlina, 2022). Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh besar terhadap munculnya minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 071028 Luzamanu, pembelajaran IPAS pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita masih bersifat satu arah dan berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif

dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Irawan, W. (2022). Untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi-materi yang disampaikan, guru harus aktif dalam memberikan variasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak menjadi bosan sehingga blocking terhadap materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Mystery Box*.

Media ini berbentuk kotak misteri yang berisi benda, gambar, atau pertanyaan terkait materi pelajaran yang harus ditebak oleh peserta didik. Kegiatan ini menciptakan unsur kejutan dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Darnis, 2023). Penggunaan media *Mystery Box* dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui kegiatan yang bersifat eksploratif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini juga dikuatkan oleh (rosmanita, 2025) bahwa mengimplementasikan media *Mystery Box* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan media dengan variasi konten yang lebih menarik dan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media interaktif dan pendekatan PjBL untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 071028 Luzamanu, pembelajaran IPAS pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita belum mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan peserta didik, kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta minimnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan secara optimal. Dengan demikian, permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS di SD Negeri 071028 Luzamanu dapat diatasi melalui upaya peningkatan minat belajar dan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif melalui analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh minat belajar dan media pembelajaran *Mystery Box* terhadap hasil belajar peserta didik. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu minat belajar (X_1) dan media pembelajaran *Mystery Box* (X_2), serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 071028 Luzamanu, Desa Hiligeo Afia, Kecamatan Lotu, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 didasarkan pada hasil observasi

bahwa masih melakukan pembelajaran berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan dan kurang antusias. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 071028 Luzamanu yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik dan respon terhadap penggunaan media pembelajaran *Mystery Box*, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket dan tes kepada peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*. Selanjutnya data yang diperoleh diverifikasi dan dianalisis melalui uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan statistik parametrik melalui analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel minat belajar dan media pembelajaran *Mystery Box* terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat serta memprediksi perubahan hasil belajar berdasarkan perubahan variabel bebas (Mutmainah, 2024). Selain itu, analisis deskriptif juga digunakan untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Adapun hasil uji normalitas tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	.947	23	.252
Minat Belajar	.923	23	.077
Media Mystery Box	.984	23	.962
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada ketiga variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi

normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi dan analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis kolerasi atau regresi linear. Adapun hasil pengujian linearitas Hasil Belajar (Y) dengan Minat Belajar (X1) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Linearitas Hasil Belajar terhadap Minat Belajar

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Hasil Belajar	Between Groups	(Combined) Linearity	838.768	13	64.521	4.099 .020
Minat Belajar		Deviation from Linearity	357.991	1	357.991	22.743 .001
			480.777	12	40.065	2.545 .084
	Within Groups		141.667	9	15.741	
	Total		980.435	22		

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel di atas, diperoleh nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,084. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,084 > 0,05$), sehingga tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari bentuk hubungan linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Hasil Belajar dan Minat Belajar bersifat linear dan asumsi linearitas dalam analisis regresi telah terpenuhi.

Tabel 3. Uji Linearitas Hasil Belajar terhadap Media *mysteri box*

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Hasil Belajar	Between Groups	(Combined) Linearity	742.935	16	46.433	1.173 .451
Media Mystery box		Deviation from Linearity	190.103	1	190.103	4.803 .071
			552.832	15	36.855	.931 .580
	Within Groups		237.500	6	39.583	
	Total		980.435	22		

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel, diperoleh nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,580. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,580 > 0,05$), sehingga tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari bentuk hubungan linear. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Hasil Belajar dan Media pembelajaran *Mystery Box* bersifat linear dan asumsi linearitas dalam analisis regresi telah terpenuhi.

Uji F simultan digunakan untuk menguji pengaruh secara bersama-sama minat belajar (X1) dan Media pembelajaran *Mystery Box* (X2) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Adapun hasil Uji F disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji F Simultan Variabel X1 dan X2 terhadap Variabel Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	616.841	2	308.421	16.965	.000 ^b
	Residual	363.593	20	18.180		
	Total	980.435	22			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 4. diperoleh nilai $F_{hitung} = 16.965$ dan nilai $Sig. = 0,000 < 0,05$. Ditinjau dari distribusi tabel F, diperoleh nilai $F_{tabel} = 3.493$ (df untuk pembilang (N1) = k-1=2; df untuk penyebut (N2) = n - k = 20). Jadi nilai $F_{hitung} = 16.965 > F_{tabel} = 3.493$ dan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan ($\alpha = 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam penelitian ini, uji t parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara terpisah. Adapun hasil uji t parsial disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji T Parsial Variabel X1 terhadap Variabel Y

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	61.453	6.377		9.637	.000
X1	.472	.136	.604	3.475	.002

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas Uji t Parsial Variabel X1 terhadap Variabel Y, diperoleh koefisien regresi (B) untuk Minat Belajar (X1) sebesar 0,472 dengan nilai $t_{hitung} = 3,475$ dan nilai $Sig. = 0,002$. Ditinjau dari tabel distribusi t, maka diperoleh $t_{tabel} (0,05;20) = 2.08596$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau ($t_{hitung} = 3,475 > t_{tabel} = 2.08596$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa Minat Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% satu satuan Minat Belajar akan diikuti oleh peningkatan Hasil Belajar sebesar 0,472 satuan. Selain itu, nilai Beta sebesar 0,604 mengindikasikan bahwa Minat Belajar memiliki kontribusi pengaruh yang cukup kuat terhadap Hasil Belajar. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Tabel 6. Uji T Parsial Varibel X2 terhadap Variabel Y

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1 (Constant)	64.140	8.603		7.455	.000
Media Mystery Box	.339	.151	.440	2.247	.035

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Selanjutnya, berdasarkan Uji t Parsial Variabel X2 terhadap Variabel Y, diperoleh koefisien regresi (B) untuk Media pembelajaran *Mystery box* (X2) sebesar 0,339 dengan nilai $t_{hitung} = 2,247$ dan nilai $Sig. = 0,035$. Ditinjau dari tabel distribusi t, maka diperoleh $t_{tabel} (0,05;20) = 2.08596$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau ($t_{hitung} = 2,247 > t_{tabel} = 2.08596$) dan Nilai signifikansi tersebut juga lebih kecil dari 0,05 ($0,035 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Mystery box* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar. Koefisien positif ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% satu satuan *Mystery box* akan meningkatkan Hasil Belajar sebesar 0,339 satuan. Nilai Beta sebesar 0,440 menunjukkan bahwa variabel ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, kedua variabel independen, yaitu Minat Belajar (X1) dan Media pembelajaran *Mystery box* (X2), secara parsial terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y), sehingga masing-masing variabel memiliki kontribusi dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik.

Hasil uji besaran pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap Y disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Besaran Pengaruh Variabel X1 dan X2 terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.793 ^a	.629	.592	4.264

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan hasil uji besaran pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap Y determinasi diperoleh nilai $R = 0,793$ yang menunjukkan hubungan kuat antara minat belajar dan media *Mystery box* dengan hasil belajar. Nilai $R Square$ sebesar 0,629 berarti kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 62,9% terhadap hasil belajar, sedangkan 37,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,592 menunjukkan kontribusi efektif sebesar 59,2% setelah penyesuaian model. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar (X_1) dan media pembelajaran *Mystery box* (X_2) secara simultan berpengaruh kuat dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y).

Secara teoretis, pengaruh minat belajar dapat dijelaskan melalui teori Achru dalam Arif, Nur et al (2025) yang mengemukakan pendapat bahwa minat belajar adalah suatu konsep yang mencerminkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan perasaan senang dan tanpa adanya paksaan. Minat mendefinisikan ketertarikan yang mendalam tentang sesuatu yang dapat mencerminkan semangat dan aspirasi untuk memahami serta menguasai bidang tertentu. Dalam konteks pendidikan, minat belajar menjadi peranan penting dalam memengaruhi cara peserta didik berinteraksi dengan materi pelajaran, serta seberapa besar upaya yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan belajar. Sementara itu, penggunaan Media *mysteri box* dapat dijelaskan melalui perspektif Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kharisma et al., 2021) Media yang bersifat visual, konkret, dan interaktif mampu merangsang perhatian, meningkatkan retensi, serta membantu peserta didik mengaitkan konsep abstrak dengan representasi nyata. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan produk interaksi antara faktor internal dan eksternal. Minat belajar berperan sebagai penggerak psikologis internal yang meningkatkan kesiapan dan keterlibatan peserta didik, sedangkan Media *mysteri box* berfungsi sebagai stimulus pedagogis eksternal yang memperkaya pengalaman belajar. Ketika keduanya diintegrasikan secara simultan, terjadi efek penguatan yang menghasilkan peningkatan hasil belajar secara signifikan dan komprehensif.

Hasil uji t parsial menunjukkan bahwa Minat Belajar (X_1) memiliki koefisien regresi (B) sebesar 0,472 dengan nilai $t_{hitung} = 3,475 > t_{tabel} = 2.08596$ dan signifikansi $0,002 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa Minat Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Koefisien yang bernilai positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan Minat Belajar akan meningkatkan Hasil Belajar sebesar 0,472 satuan. Nilai Beta sebesar 0,440 menunjukkan bahwa Minat Belajar memiliki pengaruh yang kuat dan dominan secara parsial. Temuan ini mempertegas bahwa Minat Belajar merupakan determinan utama dalam keberhasilan akademik peserta didik. Secara teoritis, minat belajar berkaitan erat dengan teori menurut Furqon (2024) menyatakan bahwa minat belajar merupakan elemen yang mendorong peserta didik untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar

adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar.

Hasil uji t parsial variabel Media *mysteri box* (X_2) menunjukkan koefisien regresi (B) sebesar 0,339 dengan nilai $t_{hitung} = 2,247 > t_{tabel} = 2.08596$ dan $Sig. = 0,035 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa Media *mysteri box* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar. Artinya, setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan Media *mysteri box* akan meningkatkan Hasil Belajar sebesar 0,339 satuan. Nilai Beta sebesar 0,440 menunjukkan bahwa variabel ini memiliki kontribusi pengaruh yang cukup kuat dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperjelas bahwa keberhasilan belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kesiapan internal, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas stimulus pembelajaran yang diberikan guru. Media *mysteri box* berfungsi sebagai fasilitator yang menjembatani penyampaian materi dengan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran kreatif secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar (X_1) dan Media *Mystery box* (X_2) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Hasil Belajar (Y), hal ini dibuktikan dengan hasil uji F yang menunjukkan $F_{hitung} = 16.965 > F_{tabel} = 3.493$ dan nilai $sig. 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, kedua variabel tersebut secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi hasil belajar, sehingga model regresi yang digunakan dinyatakan layak untuk menjelaskan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Minat Belajar (X_1) berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Hasil Belajar (Y), hal ini dibuktikan dengan hasil uji $t_{hitung} = 3,475 > t_{tabel} = 2.08596$ dan nilai $sig. = 0,002 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa semakin tinggi minat belajar peserta didik, maka semakin meningkat pula hasil belajar yang diperoleh. Artinya, Minat Belajar memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik. Media pembelajaran *Mystery box* (X_2) berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Hasil Belajar (Y), hal ini dibuktikan dengan hasil uji $t_{hitung} = 2,247 > t_{tabel} = 2.08596$ dan nilai $sig. = 0,035 < 0,05$. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan Media pembelajaran *Mystery box* dalam proses pembelajaran mampu memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arif, Nur, M., Parawansyah, Isya, M., Huda, Haikal, F., & Zulfahmi, Nofan, M. 2025. Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Pendekatan *Deep Learning*. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989>
- Furqon, M. 2024. *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7 (1), 28–35. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.6364>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. 2021. Media Pembelajaran. Tahta Media Group.
- Irawan, W. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Persamaan Linier Dua Variabel di Kelas VIII-B SMP Negeri 2 Grogol Kabupaten Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i1.118>
- Kharisma, D. N., Baharuddin, & Ningrum, A. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Natar Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (3), 236–247. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34014>
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

<http://penerbitzaini.com>

Mutmainah, I. M. 2024. *Analisis Data Kuantitatif*. Penerbit Lakeisha.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.

Oktafiani, D., Ayuspita, E., Alwi, A., Setiawan, D., & Khatimah, H. 2024. Pengaruh Penggunaan Mystery Box terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SDN 22 Kota Bima. *Jurnal Pesona Indonesia*, 1(2), 12–15. <https://doi.org/10.71436/jpi.v1i2.10>

Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perbandingan berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8, 81–88. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2:.1732>

Zakiya, S., Nisa, K., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Setingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 04(01), 85–99. <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i1.2087>



Efektivitas Media Papan Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo

Ritna Tul Hidayanah^{1*}, Hanif Amrulloh. ZA², Lutfi Fadilah³

hidayahritna@gmail.com^{1*}, amrulloh.h@umala.ac.id², lutfifadilah2207@gmail.com³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

³Program Studi Pendidikan Agama Islam

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 28 03 2026. Revised: 18 04 2026. Accepted: 21 04 2026.

Abstract : This study aimed to determine the effectiveness of a multiplication board in improving mathematics learning outcomes in third-grade students at MI Ma'arif 18 Trimurjo. The method used in this study was an experimental approach with a One Group Pretest-Posttest Design. The study was conducted at MI Ma'arif 18 Trimurjo, Central Lampung Regency, with 21 third-grade B students, consisting of 12 girls and 9 boys. Data collection techniques were conducted through tests, observation, and documentation. Data analysis used descriptive statistics to describe student learning outcomes, and inferential statistics with a paired sample t-test to test the hypotheses. The results showed an increase in students' understanding of multiplication concepts after the implementation of the Multiplication Smart Board. The average pretest score of 64.76 increased to 81.67 in the posttest, representing a difference of 16.91 points. The results of the normality test indicated that the data were normally distributed based on the Shapiro-Wilk test, thus meeting the requirements for further analysis. Hypothesis testing using a paired sample t-test showed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. These findings indicate that the use of the multiplication smart board is effective in improving students' understanding of multiplication concepts.

Keywords : Multiplication Board Media, Mathematics Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media papan perkalian untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif 18 Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah, dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III B yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa, serta statistik inferensial dengan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa setelah penerapan media papan pintar perkalian. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,76 meningkat menjadi 81,67 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 16,91 poin. Hasil uji normalitas

menunjukkan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji *shapiro-wilk*, sehingga memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar perkalian efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa.

Kata Kunci : Media Papan Perkalian, Hasil Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental pada jenjang sekolah dasar karena menjadi dasar bagi penguasaan kompetensi- kompetensi lain yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Salah satu konsep penting yang dipelajari pada fase awal adalah perkalian. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga dengan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan numerasi yang menjadi tuntutan pendidikan abad ke-21. Berbagai pakar pendidikan seperti Piaget menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar hanya dapat memahami konsep abstrak melalui tahapan representasi konkret sebelum menuju tahap simbolik. Bruner mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda alat peraga (Wibowo, 2020). Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menghormati kodrat anak, yang melihat anak sebagai individu yang memiliki potensi unik dan spesifik. Oleh sebab itu konsep abstrak seperti perkalian idealnya diajarkan melalui penggunaan media konkret dan visual, sehingga siswa dapat mengonstruksi makna dari pengalaman belajar yang nyata.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD/MI saat ini sudah diarahkan untuk menggunakan sebuah model pembelajaran yaitu pembelajaran terpadu dan tematik. Sehingga sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan, pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpadu dan tematik ini akan mengurangi kebingungan dalam hal mengaplikasikan hasil belajar dalam dunia nyata yaitu dunia anak-anak itu sendiri, dalam mengembangkan anak untuk berfikir holistik atau mempermudah pemahaman bagi peserta didik (Wulandari et al., 2024). Secara umum, pendekatan pembelajaran berbasis manipulatif telah lama diterapkan di berbagai negara maju. *National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)* merekomendasikan penggunaan alat peraga konkret seperti blok bilangan, papan angka, kartu bilangan, serta alat manipulatif lain untuk mendukung pemahaman konsep dasar matematika (Dwi Riyadi Diva & Supriatna Encep, 2025).

Rekomendasi tersebut sejalan dengan arah kebijakan pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka menekankan bahwa pembelajaran matematika pada fase-fase awal harus berorientasi pada eksplorasi konkret, kegiatan yang menyenangkan, dan penggunaan media yang sesuai tahap perkembangan kognitif siswa (Kemendikbud RI, 2022). Selain itu, hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah, terutama pada indikator pemahaman operasi bilangan (Pusmendik Kemendikbud, 2021). Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan rumus dan latihan soal perlu diperbaiki. Guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran aktif dengan memanfaatkan media visual yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Permasalahan rendahnya pemahaman konsep perkalian pada siswa sekolah dasar masih banyak ditemukan dalam praktik pembelajaran matematika. Berbagai sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah di Indonesia belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan media konkret untuk membantu siswa memahami operasi bilangan.

Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku teks, dan latihan soal berulang. Tanpa dukungan media manipulatif, konsep perkalian cenderung dipahami secara prosedural saja (Syakila et al., 2026). Kondisi serupa ditemukan pada hasil observasi awal di MI Ma'arif 18 Trimurjo. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas III B, pembelajaran perkalian masih berlangsung dengan metode konvensional. Hal ini dibenarkan oleh ibu Sri selaku kepala sekolah MI Ma'arif 18 Trimurjo bahwa dalam pembelajaran, guru menjelaskan konsep perkalian menggunakan papan tulis dan siswa mencatat materi kemudian mengerjakan latihan soal. Media pembelajaran khusus perkalian belum tersedia, sehingga siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa bantuan visual. Dalam dua kali observasi pembelajaran, tampak bahwa sebagian siswa cepat kehilangan fokus, kebingungan dalam menghubungkan perkalian dengan penjumlahan berulang, serta sering keliru ketika menyelesaikan soal yang tidak rutin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep secara utuh.

Wawancara dengan Ibu Ismiyati S.Pd selaku guru kelas III B mengungkapkan beberapa kendala yang memperjelas permasalahan tersebut. Ibu Ismiyati menyampaikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan mengingat tabel perkalian karena tidak memahami pola hubungan antarbilangan. Hasil belajar matematika terutama materi perkalian masih rendah. Selain itu ketersediaan media pembelajaran sangat terbatas, sehingga mengembangkan media baru sering terkendala waktu, biaya, serta keterampilan teknis. Ia meyakini bahwa penggunaan

media konkret seperti papan perkalian dapat membantu siswa memahami pola perkalian, tetapi media tersebut belum pernah digunakan sebelumnya. Dengan demikian, terdapat kebutuhan nyata di kelas untuk menghadirkan media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan agar siswa dapat belajar secara lebih bermakna. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian (Elfiza et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam materi perkalian di Sekolah Dasar terbukti sangat efektif dibandingkan dengan metode konvensional tanpa media.

Penelitian (Sulaemah et al., 2025) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan penggunaan media papan perkalian khususnya dalam materi perkalian. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada sekolah dasar umum dan jarang yang menempatkan konteks penelitian di madrasah ibtidaiyah, yang memiliki karakteristik pembelajaran dan fasilitas berbeda. Kesenjangan inilah yang menjadi perbedaan penelitian yang penting untuk dikaji. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas media papan perkalian di lingkungan madrasah, khususnya MI Ma'arif 18 Trimurjo, dengan pendekatan yang menggabungkan observasi nyata, wawancara guru, serta pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Perbedaan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang tidak hanya mengembangkan media, tetapi juga menguji secara empiris bagaimana media papan perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi perkalian.

Penggunaan media papan perkalian menjadi salah satu solusi yang tepat. Papan perkalian sebagai media visual mampu menampilkan pola hubungan antarbilangan, memudahkan siswa memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang, dan mempercepat proses mengingat tabel perkalian karena siswa melihat langsung representasi konkret (Sari et al., 2024). Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan untuk menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian secara bermakna pada siswa kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo. Rendahnya pemahaman konsep, terbatasnya media, serta hasil observasi dan wawancara guru semakin memperkuat urgensi penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media papan perkalian untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design*

adalah penelitian yang hanya melibatkan satu kelas dengan diawali pretest kemudian diberikan perlakuan dan akhiri posttest (Kurnianto et al., 2024). Penelitian dilakukan di MI Ma'arif 18 Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III B MI Ma'arif 18 Trimurjo tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Ma'arif 18 Trimurjo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data *statistik deskriptif* dan *inferensial*. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, meliputi nilai rata-rata, *median*, dan *standar deviasi*. Sedangkan *analisis inferensial* digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran "Papan Pintar Perkalian" yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami operasi perkalian dasar. Media ini memanfaatkan bahan-bahan bekas seperti kertas dan gelas plastik menjadikannya inovasi yang ramah lingkungan dan ekonomis.



Gambar 1. Media Papan Pintar Perkalian

Media pembelajaran yang dikaji berupa papan datar berwarna dasar biru yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep perkalian. Pada bagian atas papan terdapat penanda berupa tulisan "Perkalian" serta simbol operasi " $\times$ " dan " $=$ ", yang menegaskan fungsi media sebagai alat bantu dalam operasi hitung perkalian. Bagian utama papan dilengkapi dengan susunan gelas kertas yang berperan sebagai representasi konkret dari konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Di dalam setiap gelas terdapat stik yang dapat dimanipulasi oleh siswa untuk menunjukkan kuantitas tertentu. Melalui aktivitas memasukkan stik ke dalam gelas

sesuai dengan soal perkalian, siswa dapat mengamati secara langsung hasil operasi, sehingga memperkuat pemahaman konseptual secara nyata dan tidak sekadar simbolik. Selain itu, penggunaan elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi anak-anak belajar serta pemilihan warna cerah, berfungsi meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, media ini dirancang sederhana, interaktif, dan efektif untuk mendukung pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah pemahaman siswa kelas III terhadap konsep perkalian dapat meningkat antara sebelum dan sesudah menggunakan papan perkalian pintar. Untuk memastikan bahwa seluruh kelas terwakili, penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel jenuh untuk memilih 21 orang sebagai sampel penelitian. Tes yang digunakan adalah pilihan ganda yang menjadi penanda pemahaman perkalian; tes ini diberikan sebelum dan sesudah intervensi penggunaan media papan perkalian pintar matematika.

Tabel 1. Hasil analisis hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

No	Ranah	Indikator Ketercapaian	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Keterangan
1	Kognitif	Memahami konsep dasar perkalian	Pemahaman masih rendah, nilai rata-rata 64,76, banyak siswa belum memahami konsep dasar	Pemahaman meningkat, nilai rata-rata 81,67, siswa lebih mampu memahami konsep	Meningkat signifikan
		Menghafal fakta perkalian	Sebagian siswa masih kesulitan dalam menghafal	Siswa lebih mudah menghafal dengan bantuan media papan pintar	Meningkat
		Menerapkan operasi perkalian dalam soal	Banyak siswa belum tepat dalam menyelesaikan soal	Siswa lebih tepat dan cepat dalam menyelesaikan soal	Meningkat
2	Afektif	Menunjukkan minat dan perhatian dalam pembelajaran	Siswa kurang antusias dan cenderung pasif	Siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung	Meningkat
		Sikap percaya diri dalam menjawab soal	Siswa masih ragu-ragu dalam menjawab	Siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan	Meningkat
3	Psikomotorik	Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran	Partisipasi masih rendah	Partisipasi meningkat, siswa lebih terlibat	Meningkat
		Keterampilan menggunakan media papan pintar perkalian	Belum terbiasa menggunakan media	Siswa mampu menggunakan media dengan baik	Meningkat

No	Ranah	Indikator Ketercapaian	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
		Ketepatan dalam mempraktikkan operasi perkalian	Masih banyak kesalahan dalam praktik	Lebih terampil dan tepat dalam praktik	Meningkat
		Kecepatan dalam menyelesaikan soal perkalian	Waktu pengerjaan relatif lambat	Lebih cepat dalam menyelesaikan soal	Meningkat

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep perkalian siswa setelah diterapkannya media pembelajaran papan pintar perkalian. Peningkatan ini dapat ditinjau dari hasil analisis deskriptif, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Analisis hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman konsep perkalian siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran papan pintar perkalian. Data yang dianalisis berasal dari 21 siswa yang telah mengikuti kegiatan *pretest* dan *posttest* sebagai bagian dari proses evaluasi pembelajaran. Berikut adalah ringkasan hasil yang diperoleh:

Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	21	50	75	1360	64.76	7.327
Post-test	21	70	90	1715	81.67	5.083
Valid N (listwise)	21					

Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan awal siswa dalam memahami konsep perkalian masih tergolong rendah, dengan nilai berkisar antara 50–75 dan rata-rata 64,76. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai konsep dasar perkalian secara optimal, baik dalam aspek hafalan maupun penerapan, sehingga mengindikasikan pembelajaran sebelumnya belum memberikan pemahaman yang mendalam. Setelah penerapan media papan pintar perkalian, hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan. Nilai *posttest* berada pada rentang 70–90 dengan rata-rata 81,67, atau meningkat sebesar 16,91 poin. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan tanpa adanya penurunan nilai, yang menandakan adanya perkembangan positif secara menyeluruh. Secara keseluruhan, peningkatan yang konsisten pada setiap siswa menunjukkan bahwa media papan pintar perkalian efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, baik bagi siswa dengan kemampuan awal rendah maupun yang sudah cukup baik, sehingga memiliki kontribusi luas terhadap peningkatan hasil belajar.

Peneliti menguji data yang sudah terkumpulkan menggunakan uji normalitas dan *uji paired sampel test*. Dipeoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	.191	21	.044	.929	21	.131
<i>Post-test</i>	.220	21	.009	.909	21	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat analisis statistik parametrik untuk memastikan distribusi data (Sonjaya et al., 2025). Dalam penelitian ini, pengujian menggunakan metode *shapiro-wilk* yang sesuai untuk sampel berukuran kecil. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131 pada data pretest dan 0,053 pada data posttest, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, khususnya uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Selanjutnya, uji t berpasangan (*paired sample t-test*) digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya media papan pintar perkalian (Sulaemah et al., 2025). Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) pada kelompok yang sama.

Tabel 4. Hasil Uji T

	Paired Samples Test						
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pair 1 Post-test – Pre-test</i>	16.905	5.118	1.117	19.234	14.575	15.137	.000

Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar 16,905, di mana nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Variasi peningkatan yang relatif kecil (standar deviasi 5,118) menunjukkan bahwa peningkatan terjadi secara konsisten antar siswa, dengan tingkat kesalahan estimasi yang rendah (standar error 1,117). Hasil uji t memperlihatkan nilai t hitung sebesar 15,137 dengan derajat kebebasan 20, yang secara signifikan lebih besar dibandingkan t tabel pada taraf 0,05. Hal ini diperkuat oleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Pintar Perkalian berpengaruh signifikan terhadap

peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai yang konsisten dan didukung oleh hasil uji statistik yang kuat.

Dilihat dari hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 64,76 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami konsep perkalian masih berada pada kategori cukup, namun belum optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian, baik dalam bentuk pemahaman makna perkalian sebagai penjumlahan berulang maupun dalam penerapannya pada soal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran matematika pada tahap awal seringkali masih bersifat abstrak sehingga siswa membutuhkan bantuan media konkret untuk memperkuat pemahaman konsep (Suyanto, 2021). Setelah dilakukan perlakuan menggunakan media Papan Pintar Perkalian, terjadi peningkatan nilai rata-rata posttest menjadi 81,67. Peningkatan sebesar 16,91 poin ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam hasil belajar siswa. Secara pedagogis, peningkatan ini dapat dijelaskan karena media pembelajaran yang digunakan mampu menghadirkan konsep perkalian dalam bentuk yang lebih konkret, visual, dan menarik. Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika terbukti dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Arsyad, 2020).

Peningkatan hasil belajar yang terjadi secara merata pada seluruh siswa menunjukkan bahwa media papan pintar perkalian memiliki efektivitas yang tidak hanya terbatas pada siswa dengan kemampuan rendah, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan kemampuan sedang maupun tinggi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Rusman, 2021). Hasil uji normalitas, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Hal ini penting karena normalitas data menjadi salah satu asumsi dasar dalam pengujian hipotesis menggunakan uji t. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, maka hasil uji t yang dilakukan dapat dipercaya dan memiliki tingkat validitas yang baik (Sugiyono, 2022).

Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 15,137 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar perkalian

berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa (Oktarina et al., 2024). Hasil ini juga diperkuat oleh nilai rata-rata selisih sebesar 16,905 yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar setelah perlakuan diberikan. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi cenderung konsisten pada setiap siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh (Shabrina et al., 2025).

Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan manipulatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi operasi hitung dasar. Media yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Hamalik, 2020). Penggunaan media papan pintar perkalian tidak hanya berkontribusi pada peningkatan nilai secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa dapat memahami konsep perkalian dengan lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Papan Pintar Perkalian berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III. Hal ini ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 64,76 pada pretest menjadi 81,67 pada posttest (peningkatan 16,91 poin). Data penelitian berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk, sehingga layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Secara keseluruhan, media tersebut terbukti efektif karena mampu menjadikan konsep perkalian lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Dwi Riyadi Diva, & Supriatna Encep. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas III dalam Memahami Konsep Matematika: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Review*

Pendidikan dan Pengajaran, 8(1).

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/40227>

Elfiza, Darma Nuraini, Adrias Adrias, & Fadila Suciana. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian di Sekolah Dasar.

Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa, 3(2), 30–38.

<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.463>

Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Kemendikbud RI. (2022). *Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan*.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/tahapan-implementasi-kurikulum-merdeka.pdf>.

Kurnianto, I., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2647–2659.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8178>

Oktarina, K., Masyita Ariani, N., Riwayati, S., Pendidikan Matematika, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Penggunaan Papan Pintar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas 4 di SD 65 Kota Bengkulu. *Communnity Development Journal*, 5(3), 5503–5507. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.30265>

Pusmendik Kemendikbud. (2021). *Pusat Asesmen Pendidikan: Dokumen Rekomendasi Kebijakan Hasil Asesmen Nasional Tahun 2021*.

<https://pusmendik.kemdikbud.go.id/pdf/file-136>.

Rusman. (2021). *Model-model Pembelajaran*. Rajawali Press.

Sari, D. W., Fenny Rosayanti, Siti Kusniati, & Noor Miyono. (2024).

Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Perkalian di Kelas II SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, (3).

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/32736>

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2). <https://jurnalinspirasi.com/index.php/zaheen/article/view/108>

Sonjaya, R. P., Rahma Aliyya, F., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(9). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426>

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaemah, E., Wijayanto, Z., & Barriyah, I. Q. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Papan Pintar Perkalian Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 1902.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5177>
- Suyanto. (2021). *Strategi Pembelajaran Meatematika*. Kencana.
- Syakila, A., Azzahra, F., Choirunnisa, D. A., & Kowiyah, K. (2026). Analisis Permasalahan dan Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Perkalian Bilangan di Kelas IV SD Jakarta: Studi Kualitatif Deskriptif. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 2000–2007.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10895>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media.
- Wulandari, E., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media *Puzzle Model Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Simbol dan Sila-Sila Pancasila di Kelas 1 Mi Minhadrul Ulum TA 2023/2024. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4).
<https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.889>



Efektivitas Media Pembelajaran *Board Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 075110 Lasara Berua

Sepriman Gea¹, Indah Wijaya Lase², Eka Periaman Zai³, Edward Harefa⁴
seprimangea13@gmail.com^{1*}, indahwijayalase@unias.ac.id², ekaperiamanzai@unias.ac.id³,
edwardharefa@unias.ac.id⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4}Universitas Nias

Received: 16 03 2026. Revised: 19 04 2026. Accepted: 21 04 2026.

Abstract : The purpose of this study to describe the effectiveness of the use of conventional learning media based on Board Games on the learning outcomes of fourth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri 075110 Lasara Berua. This study was motivated by the low learning outcomes of students and the adjustment of learning media needs according to the cognitive development stage of elementary school-aged children who are at the concrete operational stage. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were fourth-grade students selected by total sampling or saturated samples. Data collection techniques were carried out through tests, observations and documentation. Data analysis was carried out through prerequisite analysis tests including normality and homogeneity tests, as well as paired hypothesis tests. The results of the study indicate that the use of board game media is effective on student learning outcomes. This is evidenced by the results of paired hypothesis tests which show a significance value of $0.000 < 0.05$. These results indicate that the effectiveness of the use of board game media has not fully reached the high category on student learning outcomes because learning experiences can be influenced by various other factors not examined in this study, such as students' initial abilities, learning motivation or learning environment conditions.

Keywords : Learning Media, Board Game, Learning Outcomes.

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dan penyesuaian kebutuhan media pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *Board Game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 075110 Lasara Berua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang dipilih secara *total sampling* atau sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji

prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media *board game* belum sepenuhnya mencapai kategori tinggi terhadap hasil belajar peserta didik karena pengalaman belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kemampuan awal peserta didik, motivasi belajar ataupun kondisi lingkungan belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Board Game*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Menurut Dafit et al. (2023) belajar adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat permanen, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Interaksi yang terjadi dalam bentuk penyampaian materi oleh guru merupakan landasan peserta didik untuk mencapai prestasi belajar sehingga berbagai komponen yang diperoleh dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan *output* sebagai hasil belajar (Agusti & Aslam, 2022). Hasil belajar merupakan perubahan keterampilan, sikap serta pengetahuan yang dikategorikan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses pembelajaran (Fitri et al., 2022). Hasil belajar penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat mengetahui perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar (Wibowo et al., 2021).

Secara umum, hasil belajar peserta didik tidak hanya disebabkan oleh minat dan penggunaan strategi pengajaran dalam pembelajaran, namun dipengaruhi pemanfaatan media yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Teori Piaget dalam Pitriani et al. (2023) memaparkan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yaitu tahap dimana peserta didik membutuhkan pengalaman belajar langsung dan penggunaan media yang menarik dan interaktif. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas apabila tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran maka besar kemungkinan peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan

diharapkan bisa memahami materi pembelajaran dengan mudah (Zai et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen atau alat sebagai sarana penyalur pesan atau informasi dari seorang pendidik kepada peserta didik guna merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik dalam belajar sehingga terciptalah kondisi belajar yang kondusif dan tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Wijayanto & Fauziah, 2023). Selanjutnya Maharani et al. (2024) menjelaskan bahwa ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi dan faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah (Kemendikdasmen, 2025) melaporkan bahwa salah satu mata pelajaran pendidikan dasar dalam struktur kurikulum merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang bertujuan agar peserta didik dapat menjalankan perannya dengan aktif dan kreatif selama proses pembelajaran serta dapat menerapkannya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila sangat penting meningkatkan pemahaman pentingnya nilai-nilai Pancasila dan mempersiapkan warga negara yang berbudi pekerti luhur serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila (Resmana & Dewi, 2021). Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum memahami makna dan pentingnya aturan di lingkungan sekitar dengan baik. Peserta didik hanya mengandalkan hafalan tanpa benar-benar memahami nilai dan alasan dibalik aturan tersebut, sehingga hal ini berpengaruh besar pada hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil ulangan harian pada materi aturan di lingkungan sekitar, banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yakni 70. Dari 31 orang peserta didik Kelas IV, hanya 8 orang atau 25,8% yang mampu mencapai KKTP dan 23 orang atau 74,2% masih belum mencapai KKTP. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya perbaikan yang mengakomodasi permasalahan tersebut agar proses pembelajaran terlaksana lebih menarik dan efektif.

Salah satu media pembelajaran konvensional yang menjadi alternatif dalam pemecahan permasalahan di atas yaitu penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* terutama pada materi “Aturan di Lingkungan Sekitar”, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, melatih kemampuan

kognitif dan pembentukan karakter sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Novianti et al., 2022). Menurut Ana & Dwipayani (2025) media *board game* adalah hasil inovasi dari permainan tradisional ulat tangga yang telah dimodifikasi dengan kreatif. Permainan ini tidak dikembangkan secara digital, walaupun saat ini dunia anak-anak didominasi teknologi digital. Kehadiran permainan ini dalam bentuk fisik ini menjadi pendekatan alternatif yang dipilih sebagai respon terhadap fenomena berlebihan pada anak. Permainan ini tidak hanya menjadi media rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif yang mendukung kebugaran fisik dan menanamkan nilai-nilai sosial yang inklusif.

Penelitian ini mencerminkan kebutuhan nyata yang terjadi di lapangan yaitu pentingnya mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan berpengaruh pada kemampuan memahami materi. Penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* dinilai sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain, berkompetisi dan berinteraksi dengan teman. Penelitian ini juga nantinya akan memiliki nilai kebaruan karena menguji efektivitas penggunaan media konvensional berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tengah berkembangnya media digital saat ini dan dilaksanakan pada bidang yang selama ini jarang menyentuh penelitian berbasis media konvensional. Selain itu, berkontribusi pada upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian ini juga mendorong inovasi sederhana melalui penggunaan media konvensional agar pembelajaran lebih kreatif dan kontekstual bagi guru sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian merupakan proses atau cara ilmiah yang dilakukan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis, terperinci dan terstruktur serta pelaksanaannya fokus pada penggunaan angka, tabel, grafik dan diagram untuk menampilkan hasil dari data/informasi yang diperoleh (Purnia & Alawiyah, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experiment-pretest-posttest on group design*. Desain ini merupakan desain penelitian dimana partisipan diberikan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* sesudah menerima perlakuan (Wada et al., 2024). Desain ini digunakan karena memungkinkan peneliti mengukur perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dipengaruhi oleh keterbatasan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan penggunaan kelas kontrol

namun tetap memberikan dasar analisis kuantitatif yang kuat melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh (*total sampling*), dimana seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Populasi yang diteliti meliputi seluruh peserta didik Kelas IV di SD Negeri 075110 Lasara Berua berjumlah 31 orang, terdiri atas 17 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan berfokus pada dua aspek utama, yaitu observasi proses pembelajaran yang meliputi keterlibatan peserta didik, partisipasi dalam penggunaan media dan respon peserta didik serta observasi kesulitan belajar peserta didik. Tes yang digunakan adalah tes pilihan berganda. Tes yang dilakukan adalah sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data atas informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, gambar dan keterangan yang dapat mendukung proses penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik yaitu uji instrumen butir soal, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis berpasangan. Uji instrumen butir soal terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda. Uji instrumen butir soal dilaksanakan pada sampel yang berbeda sebelum digunakan di sampel penelitian utama. Selain itu, uji prasyarat analisis juga meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel penelitian utama berdistribusi normal atau tidak dan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama. Setelah uji prasyarat analisis telah dilaksanakan dan memenuhi kriteria maka dilanjutkan dengan uji hipotesis berpasangan. Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan program *Software IBM SPSS Versi 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakan penelitian, dilakukan uji instrumen butir soal yang terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran dan uji daya pembeda di SD Negeri 078452 Berua dengan jumlah responden sebanyak 21 orang.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nomor Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan	Kriteria Korelasi
1	Soal 1	0,621	0,433	Valid	Tinggi
2	Soal 2	0,682	0,433	Valid	Tinggi
3	Soal 3	0,681	0,433	Valid	Tinggi

4	Soal 4	0,560	0,433	Valid	Cukup
5	Soal 5	0,652	0,433	Valid	Tinggi
6	Soal 6	0,618	0,433	Valid	Tinggi
7	Soal 7	0,601	0,433	Valid	Tinggi
8	Soal 8	0,692	0,433	Valid	Tinggi
9	Soal 9	0,590	0,433	Valid	Cukup
10	Soal 10	0,590	0,433	Valid	Cukup

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah item yang diuji dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Soesana et al., 2023). Dengan subjek uji instrumen butir soal yang berjumlah 21 orang memiliki nilai derajat kebebasan ($N-2$) maka $21-2=19$ dan taraf signifikansi 5% sehingga didapat nilai r_{tabel} 0,433. Oleh karena itu, soal 1-10 memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh soal dikatakan valid dan layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
0,830	10

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ (Muin, 2023). Berdasarkan tabel 2, nilai *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar $0,830 > 0,70$ sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang akan digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Kesukaran Instrumen

Uraian	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Mean	0,524	0,524	0,619	0,524	0,524	0,619	0,476	0,476	0,524	0,524

Berdasarkan tabel 3, tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada nilai *mean*. Nilai *mean* menunjukkan proporsi peserta didik yang menjawab benar pada butir soal. Pengambilan keputusan pada uji kesukaran yaitu (1) $0,01-0,30$ = Sukar; (2) $0,31-0,70$ = Sedang; dan (3) $0,71-1,00$ = Mudah (Fatimah & Alfath, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai *mean* pada tabel berada pada rentang nilai $0,31-0,70$, sehingga tingkat kesukaran pada semua soal dapat diterima dengan kriteria indeks kesukaran sedang.

Tabel 4. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen

Nomor Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	4,810	8,462	0,507	0,815
Soal 2	4,810	8,262	0,581	0,808
Soal 3	4,714	8,314	0,582	0,808
Soal 4	4,810	8,662	0,435	0,823
Soal 5	4,8095	8,362	0,544	0,812
Soal 6	4,7143	8,514	0,507	0,815

Soal 7	4,8571	8,529	0,483	0,818
Soal 8	4,8571	8,229	0,594	0,807
Soal 9	4,8095	8,562	0,471	0,819
Soal 10	4,8095	8,562	0,471	0,819

Berdasarkan tabel 4, hasil uji daya pembeda instrumen dapat dilihat pada nilai *Corrected Item-Total Correlation*. Pengambilan keputusan pada uji daya pembeda adalah (1) 0,00-0,19 = Jelek; (2) 0,20-0,39 = Cukup; (3) 0,40-0,69 = Baik; dan (4) 0,79-1,00 = Sangat baik. Oleh karena itu, daya pembeda pada soal yang akan digunakan berada pada rentang nilai 0,40-0,69, sehingga daya pembeda pada soal dapat diterima dengan kriteria baik. Setelah uji instrumen butir soal dan soal dapat diterima untuk digunakan maka dilaksanakan uji prasyarat analisis pada hasil belajar yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kode Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	0,935	31	0,061
Belajar	<i>Posttest</i>	0,942	31	0,096

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *shapiro-wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang dengan dasar pengambilan keputusan adalah data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ (Sudirman et al., 2023). Berdasarkan tabel 5, nilai signifikansi pada hasil *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal (Fitri et al., 2023)

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Uraian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	0,084	1	60	0,774
	<i>Based on Median</i>	0,021	1	60	0,886
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,021	1	59,272	0,886
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,132	1	60	0,717

Menurut Fitri et al. (2023) jika nilai hasil analisis uji homogenitas $> \alpha$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Sebaliknya, jika nilai analisis uji homogenitas $< \alpha$, maka data tersebut tidak homogen. Berdasarkan tabel 6, nilai signifikansi dilihat pada kolom *based on mean* sehingga diperoleh 0,774. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample*

t-test) dan dilakukan dengan program *IBM Software SPSS* Versi 25. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak (Amruddin et al., 2022). Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
-21,613	10,676	1,917	-25,529	-17,697	-11,272	30	,000

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Jadi, dalam penelitian ini terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis *board game* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran *board game* merupakan media pembelajaran yang melibatkan prinsip keterlibatan aktif, umpan balik secara langsung dan prinsip adaptabilitas, dimana pemain secara langsung terlibat dalam aktivitas belajar melalui interaksi dengan elemen permainan sehingga pemain saling berinteraksi dan berkompetisi sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Sementara hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik, menyebabkan perubahan menyeluruh yang terjadi dalam diri peserta didik sebagai akibat dari pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan media *board game* yang mendorong kegiatan pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merumuskan jawaban terhadap permasalahan utama penelitian ini yaitu dari hasil uji hipotesis berpasangan (*paired sample t test*) diperoleh nilai signifikansi yakni $0,000 < 0,05$. Hasil ini memperkuat hasil uji hipotesis, bahwa media *board game* tidak hanya meningkatkan nilai hasil belajar secara statistik tetapi memberikan peningkatan kemampuan belajar secara nyata. Secara teoretis, temuan penelitian ini konsisten dengan teori taksonomi bloom yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom tahun 1956 dalam Winarti & Istiyono (2020) tentang hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Peningkatan hasil *posttest* menunjukkan adanya perkembangan peserta didik

pada ranah kognitif yakni dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Selain itu, teori lain yang dikaji dalam penelitian ini juga relevan dengan teori pengalaman belajar oleh Edgar Dale (1946) melalui kerucut pengalaman dijelaskan dalam Pagarra et al. (2022), dalam kategori *direct purposeful experiences* atau pengalaman langsung yang dimodifikasi yakni melalui pengalaman belajar yang konkret dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pengalaman yang bersifat abstrak. Hal ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget yang dijelaskan dalam Setiawan (2024) bahwa peserta didik usia anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret yaitu anak-anak mulai berpikir secara logis tentang peristiwa konkret.

Penelitian oleh Putri et al. (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media *board game* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Ilmiyah et al. (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *board game* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan membantu peserta didik memahami konsep secara konkret. Sakti & Kartiani (2023) menyatakan bahwa penggunaan media *board game* dalam pengalaman belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media tersebut mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif serta interaksi antara peserta didik selama proses pengalaman belajar berlangsung. Temuan penelitian terdahulu yang diuraikan sejalan dengan hasil penelitian di SD Negeri 075110 Lasara Berua yang menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* efektif dengan kategori sedang terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan di Lingkungan Sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji t berpasangan (*Paired sample t test*), diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran konvensional berbasis *board game* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV. Oleh karena itu, media pembelajaran konvensional berbasis *board game* efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap

- Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Astarani, A. D., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Sari, M., & Wicaksono, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Ana, I. K. T. A., & Dwipayani, N. K. (2025). *Cinta Board Game*. <https://cdn.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/sites/13/2025/07/01145455/Buku-panduan-CINTA-BOARD-GAME.pdf>
- Dafit, F., Ain, S. Q., & Lingga, L. J. (2023). *Belajar dan Pembelajaran di SD*. Eureka Media Aksara.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Diktator. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
<https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., Hutagaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2982–2992.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>
- Ilmiyah, E. A., Susilo, T. A. B., & Maqfiro, M. L. H. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2), 238–247.
<https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.61182>
- Kanda, A. S., & Rustini, R. (2024). Implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran di ma nurul iman. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 566–579. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.676>
- Kemendikdasmen. (2025). *Permendikdasmen RI Nomor 13 Tahun 2025*.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(1), 76–83.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/bio/article/view/1250>
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nasional, D. P. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan*

Nasional.

- Novianti, Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian*. Graha Ilmu.
- Putri, A. I. U., Hayati, S., & Nurhayati. (2024). Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Kipas. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13386–13392. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34656>
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473–485. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116–121. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (A. Madjid (ed.)). Wadegroup.id.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Sudirman, Lembang, S. T., Kondolayuk, M. L., Andinny, Y., Vonnisye, Marlinda, N. L. P. M., Kartini, K. S., Nursa'adah, F. P., Juniawan, P. P. M. E., Sukmawati, R., Purwanti, P., Rosa, N. M., Seruni, Indrawati, F., Suryati, K., Anggereni, S., Safitri, P. T., Damayanti, I. D., Indrayana, P. T., & Thana, D. P. (2023). *Statistika Pendidikan* (S. Haryanti (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari,

- Y., Ferdinan, Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Sepriano & Efitra (eds.); Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Adriana, G. (2021). Studi Kasus Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika di SD Negeri 01 Nanga Merakai. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>
- Wijayanto, M., & Fauziah, H. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran buletin terintegrasi materi pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah AL THIFL*, 3(1), 278–291. <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i1.1589>
- Winarti, & Istiyono, E. (2020). *Taksonomi Higher Order Thinking Skill*. Widya Sari Press Salatiga.
- Zai, E. P., Lase, I. W., Harefa, E., Gulo, S., & Duha, M. M. (2024). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 6677–6691. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8643>



Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap Etika Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Rizalatul Ghusairiyah Zahro^{1*}, Ainol², Farich Purwantoro³

rizalatulqz@gmail.com^{1*}, ainol1968@gmail.com², farich.physics@gmail.com³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam

³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

^{1,2,3}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo

Received: 04 04 2026. Revised: 14 04 2026. Accepted: 21 04 2026.

Abstract : This study aims to analyze the influence of artificial intelligence, specifically Generative Artificial Intelligence (Generative AI) capable of producing novel output, on the learning ethics of Islamic Education students at Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. The central issue addressed is the concern regarding the impact of technological disruption on academic integrity within a pesantren-based higher education environment. This research employs a causal-associative quantitative method. The research sample consists of 98 respondents selected via the Slovin formula, with outlier data removal conducted through case diagnosis and standard score methods. Data were collected using a Likert scale questionnaire and processed through simple linear regression analysis. The results indicate that the use of artificial intelligence significantly influences students' learning ethics, with a significance value of 0.048. The contribution of this influence is recorded at 4 percent, while the remaining 96 percent is influenced by other factors outside the scope of this study. These findings suggest that although technology exerts a tangible impact, students' learning ethics remain stable due to internal filters in the form of strong character values and spirituality within the campus environment.

Keywords : Artificial Intelligence, Islamic Education Students, Learning Ethic.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan kecerdasan buatan, khususnya *Generative Artificial Intelligence* (AI Generatif) yang mampu menghasilkan luaran baru (*novel output*), terhadap etika belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. Masalah utama dalam penelitian ini adalah kekhawatiran mengenai dampak disrupti teknologi terhadap integritas akademik di lingkungan perguruan tinggi berbasis pesantren. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif kausal. Sampel penelitian berjumlah 98 responden yang dipilih melalui rumus Slovin dengan pembersihan data pencilon melalui metode diagnosis kasus dan skor standar. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert dan diolah menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penggunaan kecerdasan buatan berpengaruh secara signifikan terhadap etika belajar mahasiswa dengan nilai signifikansi 0,048. Besarnya kontribusi pengaruh tercatat sebesar 4 persen, sementara 96 persen sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun teknologi memberikan dampak nyata, etika belajar mahasiswa tetap terjaga karena adanya filter internal berupa nilai-nilai karakter dan spiritualitas yang kuat di lingkungan kampus.

Kata Kunci : Etika Belajar, Kecerdasan Buatan, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam ranah perguruan tinggi, keberhasilan mahasiswa idealnya diukur melalui etika belajar, yaitu seperangkat norma yang menjamin integritas, kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab yang dalam tradisi Islam klasik berakar pada hubungan adab antara guru dan murid (Kholifin et al., 2023). Etika belajar berperan penting dalam pengembangan potensi diri serta pencapaian pengetahuan yang bermakna, karena pendidikan pada hakikatnya mencakup pengembangan ranah intelektual dan afektif melalui model pendidikan akhlak yang terstruktur (Sya'diyah et al., 2024). Oleh karena itu, integritas akademik menjadi bagian penting dalam budaya pendidikan yang dibangun melalui penanaman nilai karakter dan fondasi moral yang kokoh bagi peserta didik (Arisanti & Lahut, 2021).

Pada konteks perguruan tinggi, etika belajar berperan sebagai landasan perilaku akademik mahasiswa dalam menjalani proses pembelajaran. Etika belajar tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan akademik, tetapi juga mencerminkan kesadaran moral mahasiswa dalam pemikiran dan tindakan, baik di ranah akademik maupun nonakademik (Fatah et al., 2023). Identitas moral mahasiswa dapat tercermin dari sikap ilmiah dan kejujuran dalam aktivitas pembelajaran, serta dari pola perilaku sehari-hari yang menunjukkan tanggung jawab dan integritas pribadi. Peran etika belajar menjadi semakin penting di tengah dinamika pendidikan modern yang ditandai dengan kebebasan belajar dan pesatnya perkembangan teknologi digital. Meskipun dunia digital memberikan kemudahan dan dukungan dalam proses pembelajaran, tanpa disertai kesadaran etika yang mumpuni, kemajuan tersebut berpotensi membawa dampak negatif terhadap sikap kejujuran dan integritas akademik mahasiswa (Maryam, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa lemahnya etika belajar dapat menghambat tujuan pendidikan sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik.

Pentingnya nilai-nilai moral dalam dunia pendidikan telah mendorong banyak peneliti untuk mengeksplorasi berbagai faktor yang mempengaruhi etika peserta didik dalam proses menuntut ilmu. Berbagai penelitian terdahulu menggambarkan faktor-faktor fundamental yang membentuk perilaku dan etika mahasiswa dalam proses pembelajaran. Moderasi pendidikan Islam terbukti berperan sebagai landasan moral dan filter spiritual dalam membentuk sikap disiplin serta tanggung jawab mahasiswa di lingkungan pendidikan (Bashiroh et al., 2024). Selain itu, penggunaan teknologi seperti *smartphone* juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan etika peserta didik apabila tidak diiringi dengan pengawasan dan kesadaran etis yang memadai (Dewita et al., 2025). Dari sisi manajemen, keberhasilan penerapan etika belajar sangat bergantung pada strategi institusi, khususnya di lingkungan pesantren, dalam membentuk karakter kemandirian dan tanggung jawab mahasiswa secara kolektif (Priyadi et al., 2023). Berbagai temuan tersebut menunjukkan etika belajar adalah hasil interaksi nilai spiritual dan dukungan institusional.

Kehadiran *Artificial Intelligence* (AI) di pendidikan tinggi telah merevolusi cara mahasiswa mengakses informasi dan menyelesaikan tugas akademik. Aplikasi berbasis AI seperti *ChatGPT* dan *Quillbot* menawarkan efisiensi dan kemudahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Namun, inovasi ini sekaligus menimbulkan dilema etika yang serius ketika pemanfaatannya tidak disertai dengan kesadaran moral yang memadai. Fenomena ini tercermin dari temuan yang menunjukkan bahwa tingkat plagiarisme di kalangan mahasiswa masih mengkhawatirkan, di mana sebanyak 53% mahasiswa terbiasa melakukan plagiarisme secara persis (*word for word plagiarisme*) dalam penulisan karya ilmiah (Rohmanu, 2017). Praktik ini semakin kompleks dengan hadirnya AI yang sering disalahgunakan untuk memanipulasi karya akademik demi menghindari deteksi plagiarisme. Riset terbaru pada tingkat pendidikan menengah menunjukkan bahwa meskipun AI meningkatkan minat belajar, skor etika akademik siswa masih berada pada kategori “cukup” (3,45), yang mengindikasikan adanya kerentanan dalam menjaga integritas akademik di era AI (Sarah et al., 2025). Namun, penelitian tersebut belum menyentuh aspek spiritualitas sebagai variabel kontrol dalam perilaku akademik. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini, yang tidak hanya menguji dampak AI secara umum, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan spiritualitas pada mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

Meskipun banyak penelitian terdahulu telah mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi etika belajar mahasiswa, seperti nilai agama, pengawasan institusi pendidikan, serta penggunaan teknologi digital dan *smartphone* dalam pembelajaran. Namun demikian,

kajian-kajian tersebut masih menyisakan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang signifikan. Mayoritas penelitian terdahulu cenderung berfokus pada efektivitas AI dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan efisiensi akademik, sementara penelitian empiris yang secara khusus menguji dampak langsung penggunaan AI terhadap fondasi belajar seperti kejujuran, amanah, dan tanggung jawab akademik masih relatif terbatas. Terdapat perbedaan di lapangan, di mana mahasiswa memiliki pemahaman etis terhadap penggunaan AI, namun penerapannya belum konsisten sehingga pelanggaran akademik tetap terjadi, terutama dipicu oleh tingginya tekanan akademik.

Berdasarkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan tinggi, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *penggunaan Artificial Intelligence* (AI) terhadap etika belajar mahasiswa Program Studi PAI di UNZAH Genggong. Kemudahan *artificial intelligence* AI dalam membantu pencarian informasi dan penyelesaian tugas akademik berpotensi memengaruhi sikap mahasiswa dalam menjaga kejujuran, amanah, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran. Dugaan ini muncul karena pemanfaatan teknologi pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga dapat membentuk pola perilaku dan sikap akademik mahasiswa.

Urgensi penelitian ini menjadi semakin penting ketika ditempatkan dalam konteks Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Mahasiswa PAI tidak hanya diposisikan sebagai peserta didik yang dituntut mencapai prestasi akademik, tetapi juga sebagai calon pendidik dan agen nilai yang mewakili ajaran Islam dalam kehidupan akademik maupun sosial. Nilai-nilai seperti kejujuran, amanah, dan tanggung jawab bukan sekedar kompetensi tambahan, melainkan menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter siswa PAI. Oleh karena itu, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* AI) dalam proses pembelajaran menimbulkan tantangan etika yang lebih kompleks, karena berpotensi mengganggu konsistensi antara nilai-nilai keislaman yang diajarkan dengan praktik akademik yang dijalani. Universitas Islam Zainul Hasan (UNZAH) Genggong Probolinggo, sebagai perguruan tinggi berbasis pesantren dengan orientasi penguatan karakter dan moral keislaman, menjadi lokus yang strategis untuk mengkaji dinamika tersebut secara empiris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan di Universitas Islam Zainul Hasan (UNZAH) Genggong Probolinggo dengan objek penelitian mahasiswa Program Studi

Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2022. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 133 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh sampel awal sebanyak 100 responden (Akhmad, 2019). Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, peneliti melakukan skrining data untuk mendeteksi adanya data pencilan (*outlier*) menggunakan metode *Casewise Diagnostics* dan *Z-Score* melalui program statistik (Cahyasari & As'ari, 2022). Dari hasil skrining tersebut, ditemukan terdapat 2 data responden yang memiliki nilai ekstrem sehingga harus dikeluarkan dari analisis guna menjaga keakuratan model penelitian (Ghozali, 2018). Dengan demikian, total sampel akhir yang digunakan dan layak diolah dalam penelitian ini adalah sebanyak 98 responden.

Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 1-4 yang mencakup variabel penggunaan AI dan variabel etika belajar. Teknik analisis data dimulai dengan uji instrumen (validitas dan reliabilitas). Selanjutnya, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* serta uji linearitas. Tahap akhir analisis adalah pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana untuk menentukan koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2). Seluruh proses pengolahan data statistik dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* versi 31.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan mahasiswa sebagai responden yang terpilih melalui Slovin, dengan total sampel akhir sebanyak 98 responden setelah dilakukan pembersihan data pencilan (*outlier*). Mayoritas responden merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Zainul Hasan Genggong angkatan 2022 yang telah menggunakan teknologi AI dalam aktivitas akademik sehari-hari. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji instrumen (validitas dan reliabilitas) serta uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas). Ringkasan hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Ringkasan Uji Validitas, Reliabilitas dan Asumsi Klasik

Jenis Pengujian	Indikator	Nilai Statistik	Keterangan
Validitas	<i>Corrected Item-Total</i>	> 0,198	Seluruh item valid
Reliabilitas	<i>Cronbach's Alpha</i>	> 0,70	Reliabel
Normalitas	<i>Asymp.Sig (2-tailed)</i>	0,200	Berdistribusi Normal
Linearitas	<i>Sig. Deviation from Linearity</i>	0,250	Berhubungan Linear

Sebagaimana dipaparkan pada Tabel 1, diketahui bahwa seluruh butir pernyataan variabel Penggunaan AI (X) dan Etika Belajar (Y) memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,198), sehingga dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ yang berarti instrumen konsisten. Setelah itu, data dinyatakan memenuhi asumsi klasik karena berdistribusi normal (Sig. $> 0,05$) dan memiliki hubungan yang linear (Sig. $> 0,05$ pada *Deviation From Linearity*). Setelah seluruh butir pernyataan dinyatakan telah memenuhi syarat validitas reliabilitas, gambaran umum mengenai bagaimana responden menjawab kuesioner dapat dilihat melalui statistik deskriptif. Instrumen penelitian ini menggunakan skala yang berbeda untuk masing-masing variabel guna menangkap dimensi yang relevan secara tepat. Variabel penggunaan AI (X) diukur melalui 8 butir pernyataan yang mencakup 4 indikator utama penggunaan teknologi akademik. Sementara itu, variabel Etika Belajar (Y) diukur secara lebih komprehensif menggunakan 10 butir pernyataan dengan 5 indikator integritas dan tanggung jawab belajar. Total skor dari masing-masing variabel inilah yang kemudian diolah untuk melihat gambaran umum jawaban 98 responden.

Tabel 2. Statistik Deskriptif (N=98)

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan AI	98	12.00	28.00	20.04	3.70
Etika Belajar	98	20.00	33.00	25.88	3.35
Valid N (listwise)	98				

Melihat sebaran data yang tertera pada Tabel 2, ditemukan bahwa variabel Penggunaan AI (X) memiliki nilai minimum sebesar 12 dan nilai maksimum sebesar 28, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 20,04, serta standar deviasi sebesar 3,70. Sementara itu, variabel Etika Belajar (Y) memiliki rentang skor dari nilai minimum 20 hingga nilai maksimum 33. Nilai rata-rata untuk variabel ini adalah sebesar 25,88 dengan standar deviasi sebesar 3,35. Nilai standar deviasi pada kedua variabel tersebut lebih kecil dibandingkan nilai rata-ratanya menunjukkan bahwa sebaran data dalam penelitian bersifat homogen atau tidak terdapat variasi jawaban yang terlalu ekstrem di antara 98 responden. Untuk melihat lebih dalam mengenai distribusi nilai pada setiap dimensi variabel, dilakukan analisis rata-rata (mean) pada masing-masing indikator sebagaimana disajikan pada Tabel 3 dan 4 berikut:

Tabel 3. Hasil Variabel Penggunaan AI (X)

No	Indikator Variabel X	Mean	Kategori
1	Frekuensi Penggunaan	2,52	Rendah
2	Tujuan Penggunaan	2,49	Rendah
3	Kesesuaian Sumber	2,60	Rendah
4	Tingkat Ketergantungan	2,47	Rendah

Rata-rata Total X	2,52	Rendah
-------------------	------	--------

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan AI pada mahasiswa PAI UNZAH Genggong berada pada kategori yang stabil dengan rata-rata total (2,52). Indikator yang paling menonjol adalah Kesesuaian Sumber, yang menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung menggunakan AI untuk mencari referensi yang relevan dengan kebutuhan akademik mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi AI tidak digunakan secara sembarangan, melainkan secara terarah untuk mendukung efisiensi belajar. Selain variabel penggunaan AI, kondisi etika belajar mahasiswa juga dianalisis berdasarkan indikator pembentuknya yang disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Variabel Etika Belajar (Y)

No	Indikator Variabel Y	Mean	Kategori
1	Kejujuran Akademik	2,50	Sedang
2	Amanah	2,48	Rendah
3	Tanggung Jawab Belajar	2,48	Rendah
4	Menghargai Hak Cipta	2,80	Sedang
5	Sikap Kritis	2,72	Sedang
	Rata-rata Total Y	2,59	Sedang

Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh Penggunaan AI (X) terhadap Etika Belajar (Y), dilakukan analisis regresi linear sederhana yang hasilnya dirangkum pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Hubungan Variabel	R	R ²	F	t	Sig.
Penggunaan AI → Etika Belajar	0,201	0,040	4,030	2,007	0,048

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,201, yang mengindikasikan adanya hubungan pada tingkat yang rendah antara Penggunaan AI dengan Etika Belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,040 menunjukkan bahwa variabel Penggunaan AI memberikan kontribusi pengaruh sebesar 4% terhadap variabel Etika Belajar, sementara 96% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai F hitung sebesar 4,030 dan t hitung sebesar 2,007 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,048. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 0,05 ($0,048 < 0,05$), maka hipotesis penelitian diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan AI terhadap Etika Belajar mahasiswa. Meskipun kontribusinya berada pada tingkat yang rendah, penggunaan AI tetap memberikan dampak nyata yang signifikan terhadap etika belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, maka keputusan hipotesis dalam penelitian ini adalah: H_0 (Hipotesis Nol): Ditolak, karena $Sig. 0,048 < 0,05$. H_a (Hipotesis Kerja): Diterima, yang berarti penggunaan AI berpengaruh signifikan terhadap Etika Belajar mahasiswa PAI UNZAH Genggong. Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi (R^2) tercatat sebesar 0,040, yang berarti variabel penggunaan AI memberikan kontribusi pengaruh sebesar 4%, sementara 96% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Jika ditinjau lebih dalam melalui hasil perindikator pada Tabel 4, rendahnya determinasi ini berkaitan dengan dominasi indikator Sikap Kritis (2,72) dan Menghargai Hak Cipta (2,80). Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa PAI UNZAH Genggong melakukan filter dan negosiasi etika, sehingga keberadaan AI tidak mendominasi perilaku akademik mereka secara ekstrem.

Temuan ini menarik karena menunjukkan arah pengaruh yang positif namun dengan besaran yang sangat rendah. Arah positif mengindikasikan bahwa penggunaan AI bagi mahasiswa PAI cenderung difungsikan sebagai sarana pendukung literasi dan efisiensi tugas, bukan sebagai media kecurangan. Mahasiswa menggunakan AI untuk mempermudah akses informasi yang menggantikan keterbatasan sumber konvensional (Sari et al., 2026), sehingga membantu mereka menyelesaikan tuntutan akademik dengan lebih baik. Namun, karena AI dalam pendidikan lebih berfungsi sebagai alat bantu teknis daripada pengubah perilaku etis fundamental, pengaruh bersihnya terhadap etika akademik menjadi terbatas (Salsabila & Sohidin, 2024). Rendahnya angka determinasi 4% ini menegaskan bahwa etika belajar adalah fenomena multidimensi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kabak, 2020), yang menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal secara simultan pun seringkali hanya menjelaskan sebagian kecil varian integritas akademik, sementara sebagian besar pengaruh berasal dari variabel di luar penelitian. Dalam konteks mahasiswa PAI, sisa pengaruh sebesar 96% tersebut kemungkinan besar didominasi oleh faktor internal keagamaan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Nur Aini et al., 2022), religiositas merupakan kendali diri yang sangat efektif bagi pencari ilmu. Fondasi inilah yang membentengi mahasiswa sehingga teknologi tidak secara drastis mengubah karakter mereka.

Dinamika ini diperkuat oleh fakta bahwa mahasiswa berada pada posisi dilematis akibat krisis otoritas kebenaran; mereka menyadari risiko referensi palsu (*hallucinated references*) dari AI (Febriant Hidayati, 2025). Meskipun perspektif fraud hexagon menyebutkan adanya tekanan (*pressure*) tugas yang berat (Aysah et al., 2025), mahasiswa PAI memiliki ketahanan moral yang lebih kokoh. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata (mean) etika belajar mereka sebesar 25,88 yang lebih stabil dibanding jenjang pendidikan menengah

yang telah disebutkan pada pendahuluan. Lebih lanjut, di lingkungan kampus berbasis pesantren seperti UNZAH Genggong, penggunaan AI merupakan bentuk "negosiasi pragmatis" yang tetap dibayangi tanggung jawab spiritual. Adanya nilai-nilai pesantren seperti riyadhah dan ta'dzim bertindak sebagai filter internal yang kuat (Tyana & Odik Affin, 2026). Kesadaran akan dosa dan rasa menyesal saat melakukan ketidakjujuran (Nur Aini et al., 2022) menjadi pagar pelindung terakhir. Dengan demikian, meskipun AI memberikan dampak nyata yang positif membantu tugas, pengaruhnya tetap kecil karena etika belajar telah dipagari oleh kesadaran spiritual dan integritas karakter yang sudah mengakar.

Hasil penelitian ini memberikan perspektif yang menarik jika dibandingkan dengan literatur terdahulu. Temuan ini sekaligus menjadi antitesis atau perbandingan terhadap kekhawatiran yang dikemukakan oleh (Utari et al., 2024), yang menyebutkan bahwa AI mampu memberikan kontribusi hingga 57,1% terhadap peningkatan kecerdasan intelektual namun berisiko menimbulkan ketergantungan akademik. Pada mahasiswa PAI UNZAH Genggong, risiko dominasi teknologi tersebut berhasil diredam oleh tingginya Sikap Kritis (2,72) dan upaya mahasiswa dalam Menghargai Hak Cipta (2,80). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak menelan informasi dari AI secara mentah, melainkan melakukan filter etis yang kuat. Hal ini diperkuat oleh temuan (Handayani & Adha, 2026) yang menunjukkan bahwa pengaruh AI terhadap pola pikir mahasiswa sangat dimediasi oleh literasi digital. Rendahnya nilai R^2 yang serupa dengan studi ini menandakan bahwa faktor eksternal di luar teknologi memegang peranan yang lebih dominan dalam membentuk perilaku mahasiswa. Secara moral, interaksi ini tetap terjaga karena mayoritas mahasiswa (94,3%) tetap menjadikan nilai-nilai Islam sebagai filter utama saat berinteraksi dengan teknologi (Saputri & Surawan, 2025). Dalam konteks ini, lingkungan pesantren di UNZAH Genggong terbukti telah membentuk karakter mahasiswa yang stabil, sehingga kehadiran AI hanya memberikan dampak teknis yang kecil tanpa merusak fondasi etika belajar mereka.

Secara praktis, temuan ini menegaskan bahwa institusi pendidikan perlu merumuskan kebijakan etika AI yang berlandaskan pada prinsip *Maqāṣid al-Sharī'ah* untuk memastikan teknologi ini tetap membawa kemaslahatan bagi akal dan jiwa peserta didik (Supriatin et al., 2025). Strategi pengembangan nilai seperti moral (*knowing*) dan pembiasaan akademik (*habituation*) menjadi krusial untuk meminimalisir risiko *plagiarisme* (Gandasari et al., 2024). Kampus disarankan memposisikan AI murni sebagai alat bantu pedagogis di bawah bimbingan dosen, guna mencegah hilangnya dimensi humanistik dalam proses pembelajaran (Maulidiyah et al., 2026). Upaya ini penting dilakukan agar penguatan integritas akademik

tetap menjadi landasan utama bagi mahasiswa dalam menghadapi disrupsi teknologi di masa depan. Selain itu, diperlukan kajian khusus mengenai peran AI dalam pembentukan karakter jangka panjang, mengingat teknologi ini tidak memiliki aspek spiritualitas dan teladan moral yang dimiliki oleh pendidik manusia (Ummah et al., 2026). Dengan demikian, sinergi antara literasi teknologi dan penguatan karakter moral menjadi kunci utama dalam memastikan pemanfaatan AI yang tetap selaras dengan etika belajar di lingkungan perguruan tinggi Islam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) berpengaruh secara signifikan terhadap etika belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong dengan nilai signifikansi 0,048 ($p < 0,05$). Namun, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,040 menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh teknologi AI hanya sebesar 4 persen, yang berarti kekuatan pengaruhnya berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa etika belajar mahasiswa tidak didominasi oleh teknologi, melainkan tetap terjaga secara stabil oleh faktor-faktor lain di luar penelitian sebesar 96 persen, seperti nilai-nilai spiritualitas, karakter pesantren, dan regulasi internal mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmad, F. (2019). Metode Sampling. In *Universitas Terbuka*. Universitas Terbuka.
- Arisanti, K., & Lahut, M. B. (2021). Pendidikan Karakter Perspektif K.H Hasyim Asy'ari; Refleksi Kitab Adabul 'Alim Wa Muta'allim. *Mozaic Islam Nusantara*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v7i1.164>
- Aysah, P., Hatta, M., & Fela, S. F. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Ketidakjujuran Akademik Mahasiswa Akuntansi: Perspektif Fraud Hexagon. 7(1), 407. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v7i1.8202>
- Bashiroh, S., Khumaidi, A., & Maghfiroh, U. L. (2024). Moderasi Pendidikan Islam Studi Kasus Bumrung Suksa Islamic School Di Thailand Selatan. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(2), 246. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i2.78142>
- Cahyasari, M. W., & As'ari, H. (2022). Pengaruh Profitabilitas, Leverage, Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Penghindaran Pajak Perusahaan Sektor Kesehatan Yang Terdaftar Di BEI. *Jurnal Ilmiah Keuangan Akuntansi Bisnis*, 1(3), 853. <https://doi.org/10.31959/jm.v13i4.2759>

- Dewita, I. P., Baharuddin, Fatimah, A. C., & Atjo, A. S. (2025). Pengaruh Pembelajaran Agama Islam dan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Etika. *Jurnal Al – Qiyam*, 1(1), 135–136. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam/article/view/692>
- Eka Wijaya, Y. (2026). *Analisis Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Civic Education Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Berpikir Kritis Dan Kreatif Mahasiswa*. <https://repository.uin-suska.ac.id/93204/>
- Fatah, A., Donesia, D., Putri, W. D., & Idzuka, V. (2023). Strategi Meningkatkan Kesadaran Mahasiswa Terhadap Etika Dan Moral Di Universitas Bangka Belitung. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 3(3), 259–260. <https://etdci.org/journal/jrip/article/view/1223>
- Febriant Hidayati, F. (2025). *Analisis faktor kepercayaan mahasiswa uin maulana malik ibrahim terhadap AI (artificial intelligence) dalam pencarian informasi untuk tugas akhir*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/82838/>
- Gandasari, F., Koeswinda, A. S., Putri, A. K., Kumala, D. A. P., & Muftihah, N. (2024). Etika Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Penyusunan Tugas Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5576. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7036>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9* (B. P. U. Diponegoro (ed.)).
- Handayani, J. R., & Adha, M. A. (2026). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence terhadap Berpikir Kritis dengan Literasi Digital sebagai Variabel Mediasi Siswa di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 6(1), 46. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v6i1.10910>
- Kabak, E. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Integritas Akademik Mahasiswa Keperawatan. *Journal of Education and Instruction*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1380>
- Kholifin, S., Ainol, A., & Inzah, M. (2023). Etika Guru dalam Kitab Adab Al'alim Wal Muta'allim. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4984. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2397>
- Maryam, N. S. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa di Era Digital. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 9(1), 96. <https://doi.org/10.56959/jpss.v9i1.92>
- Maulidiyah, N. R., Lutfiyah, & Cahyadi, A. (2026). Artificial Intelligence dan Transformasi Pembelajaran Pendidikan Islam: Peluang, Tantangan Etika, dan Implikasinya. *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 17731.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4677>
- Nadya, R., Amalia, I., & Fauzi Rachman, I. (2025). Analisis Potensi dan Tantangan dalam Penggunaan AI di Bidang Pendidikan. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 300. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1705>
- Nur Aini, K., Apriliana, N. A., & Utami, R. R. A. P. (2022). Kejujuran Mahasiswa Pendidikan Agama Islam dalam Sudut Pandang Akademik. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2(2), 232–240. <https://doi.org/10.22515/literasi.v2i2.5529>
- Priyadi, H., Wisudaningsih, E. T., & Fatimah, N. (2023). Strategi Pesantren Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Dan Tanggung Jawab Santri Di Pondok Pesantren Zainul Hasan Genggong. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 4277–4283. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2601>
- Rohmanu, A. (2017). Tata Kelola mahasiswa terhadap Integritas Akademik dan Plagiarisme. *Muslim Heritage*, 1(2), 331–332. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v1i2.603>
- Salsabila, S., & Sohidin, S. (2024). Pemahaman Etika Akademik Mahasiswa dalam Penggunaan Artificial Intelligence (AI). *Journal of Education Research*, 5(4), 6671–6680. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1944>
- Saputri, N., & Surawan, S. (2025). Interaksi Mahasiswa Dengan Artificial Intelligence dan Implikasinya Terhadap Akhlak Digital: Tinjauan Psikologi Pendidikan Islam. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1607. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1467>
- Sarah, R. A. P., Fahmi, M. N., Ilham, F., Sari, N., Faradiba, D. G., & Basra, S. M. (2025). Pengaruh Ai (Chat Gpt) Generatif Terhadap Etika Dan Minat Belajar Siswa Sma Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 320. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32777>
- Sari, T. P., Fitri, Y., Utami, I., Irawan, B., Negeri, I., Sukarno, F., Mahasiswa, P., & Informasi, S. (2026). Persepsi Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) ChatGPT Sebagai Sumber Informasi. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 6(2), 576. <https://doi.org/10.52690/jitim.v6i2.1451>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatin, I., Syarifah, S., Susilawati, E., Supriadi, I., & Apriani, R. (2025). Formulasi Etika Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Pendidikan Islam: Pendekatan Maqāṣid al-Sharī‘ah dan Tafsir Tematik Al-Qur’an. *Halaqa: Journal of Islamic Education*, 1(2), 121.

<https://doi.org/10.61630/hjie.v1i2.28>

- Sya'diyah, S. A., Fauzi, A., & Maghfiroh, U. L. (2024). Model Pendidikan Akhlak dalam Kitab Nashoihul Ibad Karya Syeikh Imam Nawawi Al-bantani. *Jurnal Keislaman*, 1(2), 126. <https://doi.org/10.54298/jk.v7i1.248>
- Tyana, I., & Odik Affin, M. (2026). Peran Artificial Intelligence (AI) Dalam Etika Akademik Pada Penyusunan Makalah: Studi Kasus Mahasiswa Baru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 403. <https://doi.org/10.2307/jj.36897642.13>
- Ummah, H., Auriga, L., & Faizin, M. (2026). Etika Islam Dalam Pemanfaatan Artificial Intelligence Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 981. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/558>
- Utari, H., Quthny, A. Y. A., & Arobi, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence terhadap Kecerdasan Intelektual Mahasiswa PAI Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 153. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.574>