



BBGTK | Jawa
Tengah
Balai Besar Guru dan Tenaga Kependidikan

ISSN : 2986-8890

Education Transformation

**Jurnal Ilmiah
Insan Pendidikan**

Volume 3, Nomor 1, Mei 2025

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Balai Besar Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Jawa Tengah

EDUCATION TRANSFORMATION

Volume 3, Nomor 1, Mei 2025

PENGARAH

Kepala Balai Besar Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Jawa Tengah

PENANGGUNG JAWAB

Ketua Tim Kerja Kemitraan, Pemberdayaan Komunitas dan Hubungan Masyarakat

PEMIMPIN REDAKSI

Maulina Akhadiyah, S.Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Ence Oos M. Anwas, M.Si.

Dr. Ratna Juwita, M.Pd.

Dr. Yuli Utanto, M.Pd.

Dr. Leny Noviani, M.Si.

Dra. Endang Rahayu Mudi, M.Pd.

EDITOR SUBTANSI

Iqbal Khamdani, M.Pd.I.

Drs. Sri Mulyono, M.Pd.

Fety Marhayuni, S.Pd., M.Pd.

Mulyati, S.Pd., M.M.

Manikowati, M.Pd.

Dr. Lulud Prijambodo Ario Nugroho, M.Pd.

Ari Sulistiyowati, S.S., M.Pd.

Heri Dwiyanto, S.S., M.Pd.

Wahyu Widodo Samsudin, S.T., M.P.P.

EDITOR TEKNIS

Riskhi Ilham Hidayat, S.Kom.

Ratih Nor Kartika Sari, M.Ds.

Sigit Hendryanto, S.Kom.

SEKRETARIAT

Indah Nastiti, S.E.

Nurbaya, S.Pd.

Roofi'udien Arrozy, S.Pd.

Fetra Riki Wicaksono, S.Pd.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
KATA PENGANTAR.....	4
PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI KALIPUTIH MENGUNAKAN PEMBELAJARAN <i>CROSSWORD PUZZLE</i>	5
IMPLEMENTASI MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SDN PANGKALAN..	12
KAJIAN IPS SEBAGAI SALURAN PERUBAHAN SOSIAL PEMBELAJARAN PADA GENERASI ALPHA	21
TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI IMPLEMENTASI <i>DIGITAL LEADERSHIP</i> KEPALA SEKOLAH DASAR	28
PENGUNAAN KOMPAS BAIM (KOMIK PEMBELAJARAN PUBERTAS BERBANTUAN GIM) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V	37
KONSELING KELOMPOK <i>SELF DISCLOSURE</i> UNTUK MENINGKATKAN <i>SELF</i> <i>COMPASSION</i> SISWA KORBAN BULLYING	47
PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN LKPD INTERAKTIF DENGAN LIVEWORKSHEETS UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA	54
PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN TIGA PARAGRAF (PENTIGRAF) MELALUI <i>CAMODIF</i> (CARI, AMATI, DAN MODIFIKASI	63
UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI KOMUNITAS BELAJAR MENGGUNAKAN STRATEGI LESSON STUDY PADI GEMBROT	72
PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 4 BELIK PADA MATERI HUKUM NEWTON	82

KATA PENGANTAR

Guru, kepala sekolah, pengawas sekolah atau tenaga kependidikan lainnya perlu terus mendapatkan ruang untuk menuliskan ide, gagasan, dan hasil penelitian atas pengalaman pembelajarannya. Guru berkewajiban mengembangkan pengetahuan dan terus menerus memupuk pengetahuan yang dimilikinya. Dengan kata lain, guru berkewajiban untuk membangun tradisi dan budaya ilmiah. Karena itu Jurnal Education Transformation hadir untuk memfasilitasi diseminasi karya ilmiah kritis dan pertukaran informasi dari berbagai perspektif budaya bagi para guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, tenaga kependidikan, dan praktisi di bidang pembelajaran dan pengelolaan sekolah.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada para penulis dan tim redaksi yang telah memberikan sumbangsihnya sehingga jurnal ini dapat terbit dan sampai ke tangan pembaca. Kami berharap Jurnal Education Transformation mampu menjadi sebuah media yang dapat menambah wawasan keilmuan tentang pendidikan khususnya di Provinsi Jawa Tengah. Kami ucapkan selamat kepada penulis yang artikelnya dapat diterbitkan pada berkala kali ini dan kami mengundang para penulis-penulis lain mengirim artikel untuk penerbitan edisi selanjutnya.

Kami menyadari bahwa selalu masih ada yang bisa dibenahi pada jurnal yang kami terbitkan. Kami membuka ruang bagi pembaca untuk memberikan saran dan masukan yang konstruktif. Akhirnya, kami berharap pembaca sekalian dapat mengambil manfaat atas keberadaan Jurnal Education Transformation ini

Kepala BBGTK Provinsi Jawa Tengah



Darmadi, S.Pd., M.Pd.

PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI KALIPUTIH MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*

Agitia Ayu Prastiwi

SDN Kaliputih Kabupaten Wonosobo

agitiaayuprastiwi13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Kaliputih kabupaten Wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data dengan deskriptif baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif mengacu dari lembar angket dan lembar observasi. Kelebihan dari metode pembelajaran dengan *crossword puzzle* yaitu sebagai berikut: (1) menumbuhkan keaktifan siswa; (2) membantu berkembangnya kemandirian siswa; (3) menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa. siswa di kelas IV SDN Kaliputih, diketahui minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih rendah, siswa asik bermain dengan sesama temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung karena bosan dengan banyaknya materi yang harus dipelajari. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang pas untuk materi yang ada pada pembelajaran IPAS kelas IV semester II. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa meningkat dari 53,33 % sebelumnya menjadi 100% setelah pembelajaran IPAS dilakukan menggunakan *crossword puzzle*.

Kata Kunci : *crossword puzzle*, minat belajar, siswa, IPAS, kualitatif

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning in class IV at SDN Kaliputih, Wonosobo district. This study used qualitative research methods. Data collection techniques in this research used questionnaires and observation. Descriptive data analysis techniques, both qualitative descriptive and quantitative descriptive, refer to questionnaire sheets and observation sheets. The advantages of the learning method using crossword puzzles are as follows: (1) foster student activity; (2) help develop student independence; (3) foster a sense of responsibility in students. students in class IV at SDN Kaliputih, it is known that students' interest in learning about science subjects is still low, students enjoy playing with their friends during the learning process because they are bored with the amount of material they have to study. This is caused by the use of learning methods that are not suitable for the material in class IV second semester science learning. The research results showed that students' interest in learning increased from 53.33% previously to 100% after science learning was carried out using crossword puzzles.

Keywords: crosswords puzzles, interest learning, student, IPAS, qualitative

PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum merupakan suatu hal yang pasti dalam pendidikan seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan Indonesia berkembang sangat pesat dilihat dari perubahan kurikulum yang digunakan dalam proses peningkatan mutu Pendidikan (Army Al Islami dkk, 2024:55). Kurikulum merdeka yang saat ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia menawarkan kebebasan yang beraturan untuk satuan Pendidikan. Kurikulum merdeka ini memberikan tiga opsi untuk sekolah yaitu mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi. Pemilihan dari ketiga opsi tersebut disesuaikan dengan kesiapan sekolah dalam implementasi kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat beberapa perubahan dibandingkan kurikulum sebelumnya yaitu perubahan dalam mata pelajaran, salah satunya integrasi mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dalam sebagai bagian dari adanya kurikulum merdeka. Dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum Merdeka, pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Tujuan Pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022).

Adanya gabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang SD karena siswa memandang secara terpadu dan peserta didik berpikir dengan sederhana. Melalui mata pelajaran IPAS di harapkan peserta didik mampu

mengelola lingkungan alam dan sosial secara utuh tidak terpisah lagi seperti sebelumnya.

Minat belajar siswa merupakan keinginan atau gairah dalam diri siswa untuk mau belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga mudah dalam menyerap ilmu-ilmu yang didapatkan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru. Slameto (2010) berpendapat bahwa “minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang”. Sehingga ketika minat belajar siswa tumbuh dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan lebih mudah menerima ilmu pengetahuan dan mengingatnya karena yang siswa lakukan adalah hal yang menyenangkan dan menarik perhatiannya.

Apabila minat siswa terhadap pembelajaran IPAS kurang maka akan berpengaruh terhadap penguasaan konsep IPAS yang dimiliki oleh siswa. Sehingga nantinya berpengaruh terhadap ilmu-ilmu yang diperoleh siswa berkaitan dengan konsep IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar semester II pada kurikulum merdeka menyajikan ilmu-ilmu sosial dan sejarah. Berdasarkan karakteristik siswa kelas 4 di SDN Kaliputih tahun ajaran 2023/2024, sebagian besar dari mereka tidak menyukai hafalan dengan pembelajaran yang berisi ceramah dan pemaparan materi saja. Sementara itu, pembelajaran IPAS di semester II kelas IV sekolah dasar sebagian materi yang diajarkan adalah materi hafalan. Sehingga, siswa terlihat kurang minat belajar ketika mempelajari materi IPAS semester II kelas IV sekolah dasar.

Melalui pengamatan langsung terhadap siswa di kelas IV SDN Kaliputih, diketahui minat belajar

siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih rendah, siswa asik bermain dengan sesama temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung karena bosan dengan banyaknya materi yang harus dipelajari. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang pas untuk materi yang ada pada pembelajaran IPAS kelas IV semester II.

Berdasarkan beberapa masalah yang tersebut, perlu adanya metode pembelajaran menarik yang diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa terutama pada materi IPAS di semester II untuk kelas IV sekolah dasar, khususnya di SDN Kaliputih kabupaten Wonosobo.

Crossword puzzle merupakan metode pembelajaran yang memiliki unsur berbasis permainan yang dilakukan dengan menjawab soal dan mengisi jawabannya pada kotak-kotak yang kosong yang tersedia sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik karena tantangan dari permainan teka teki silang itu sendiri (Rosda, 2021:47-48). Pada pembelajaran menggunakan metode crossword puzzle, guru sudah menyiapkan teka teki silang beserta kata kuncinya untuk memudahkan siswa dalam menjawab beberapa pernyataan yang tersedia pada crossword puzzle. Kotak-kotak kosong yang disediakan untuk dijawab oleh siswa sudah disesuaikan dengan jawaban yang tepat.

Metode pembelajaran dengan menggunakan crossword puzzle diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar IPAS siswa pada materi yang bersifat ingatan sehingga siswa mudah memahami dan mengingat pengetahuan yang diberikan, sehingga dapat memecahkan masalah pada crossword puzzle yang sudah disediakan dan dapat menjawab dengan benar. Metode pembelajaran menggunakan crossword puzzle akan menyenangkan ketika diterapkan dalam

proses pembelajaran karena para peserta didik bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hidayat, 2019:70).

Kelebihan dari metode pembelajaran dengan crossword puzzle yaitu sebagai berikut: (1) menumbuhkan keaktifan siswa; (2) membantu berkembangnya kemandirian siswa; (3) menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syifa dan Supriatna pada tahun 2022, crossword puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPS untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan adanya peningkatan berpikir kritis siswa kelas VI dalam mata Pelajaran IPS karena sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional saja.

Penelitian selanjutnya dilakukan Aina Najichah pada tahun 2024, yang menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media crossword puzzle untuk materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan adanya minat belajar IPS yang berubah dari siswa setelah menggunakan metode pembelajaran dengan crossword puzzle.

Penelitian selanjutnya juga dijelaskan Yunia Dzatul Himmah (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran dengan crossword puzzle meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan sama dengan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan metode pembelajaran dengan crossword puzzle untuk siswa sekolah dasar. Metode crossword puzzle yang digunakan sudah teruji meningkatkan minat dan partisipasi siswa yang dilakukan di Tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, diharapkan pembelajaran dengan

menggunakan crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Kaliputih kabupaten Wonosobo pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan pengaruh penerapan penggunaan metode pembelajaran dengan *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Hasil observasi diperoleh melalui pemantauan langsung oleh peneliti pada proses pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan cara memberikan pernyataan atau pertanyaan siswa untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Kaliputih Kabupaten Wonosobo dengan 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di semester II tahun ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan rekan guru berkaitan dengan materi IPAS dan kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV semester II yang lebih banyak menekankan pada materi yang bersifat ingatan. Peneliti kemudian melakukan identifikasi masalah pembelajaran dan menemukan masalah-masalah yaitu; (1) siswa tidak menyukai pembelajaran IPAS dengan metode soal biasa; (2) siswa merasa bosan dan tidak semangat ketika diberikan materi yang banyak hafalan.

Setelah berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru, peneliti kemudian melakukan identifikasi rancangan yang

akan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut; (1) menentukan tindakan yang akan dilakukan yaitu sebanyak dua kali, pada tahap pertama asesmen yang dilakukan menggunakan soal biasa atau isian singkat, sedangkan untuk tahap kedua menggunakan *crossword puzzle* sebagai alat asesmen; (2) membuat modul ajar yang nantinya akan digunakan pembelajaran; (3) merancang soal menggunakan *crossword puzzle*; (4) mengobservasi siswa ketika pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa; (4) mempersiapkan angket untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan *crossword puzzle*; (5) meminta guru sejawat untuk mengevaluasi bagian yang kurang.

Lembar observasi yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Aspek
1	Perasaan Senang	Memiliki perhatian terhadap pelajaran IPAS
		Siswa berani bertanya pada saat pelajaran IPAS
2	Ketertarikan Siswa	Siswa tertarik belajar IPAS dengan crossword puzzle
		Siswa bersemangat dalam mengerjakan soal

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti membagi pelaksanaan menjadi dua. Pertama yaitu pada saat pembelajaran IPAS materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia siswa dilakukan kegiatan

pembelajaran dengan metode mengerjakan soal isian singkat setelah diberikan penjelasan oleh guru. Kemudian pada tahap berikutnya peneliti menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* setelah kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pertama, siswa diberikan penjelasan oleh guru mengenai materi pembelajaran yaitu kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Guru menggunakan media pembelajaran LCD untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Setelah itu, siswa diberikan soal isian yang berkaitan dengan materi yang diberikan oleh guru. Pada saat pelaksanaan mengerjakan soal, siswa terlihat tidak antusias dan kurang bersemangat seakan-akan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari kegiatan pertama dapat diketahui hasil observasi yaitu, siswa merasa bosan dan tidak bersemangat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Dari 15 siswa, 8 siswa menunjukkan hasil observasi memiliki minat belajar yang tinggi, sedangkan sisanya kurang memiliki minat belajar pada Pelajaran IPAS. Data hasil observasi yang dilakukan yaitu 53,3% siswa memiliki minat belajar dalam pembelajaran IPAS menggunakan soal isian sebagai asesmen.

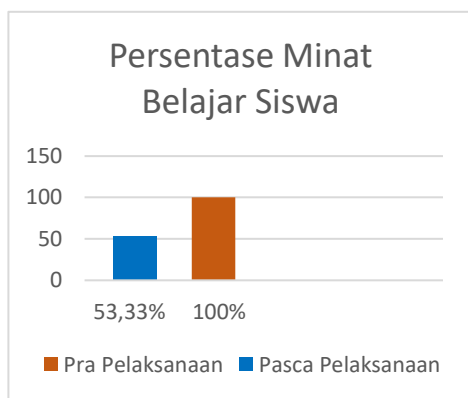
Pada tahap berikutnya di hari yang berbeda. Siswa kelas IV diberikan materi pembelajaran tentang kerajaan Hindu Budha di Indonesia menggunakan LCD seperti sebelumnya, siswa juga diberikan pengarahan oleh guru agar lebih mudah dalam menerima Pelajaran. Pada saat asesmen akhir, apabila sebelumnya siswa diberikan soal isian singkat untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran, pada tahap ini siswa diberikan soal dengan menggunakan *crossword puzzle* yang sudah disiapkan oleh guru.

Pembelajaran dilakukan dengan

memberikan siswa satu persatu lembar kerja yang berisi potongan teka teki mendatar dan menurun beserta instruksi siswa untuk mengerjakan setiap nomor pada soal. Siswa yang dapat mengerjakan paing cepat dan benar semua mendapatkan penghargaan berupa Bintang prestasi dari guru. Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan mencocokkan jawaban pada *crossword puzzle* dengan ditayangkan pada layar LCD kemudian siswa bergantian maju ke depan untuk mengisi jawaban sesuai dengan jawabannya masing-masing. Guru kemudian memberikan umpan balik.

Pada kegiatan pembelajaran tahap kedua siswa lebih bersemangat untuk belajar dan menunjukkan peningkatan minat belajar. Siswa terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena ingin tahu dan ingin menyusun soal pada *crossword puzzle* agar menjadi bagian yang utuh dan bisa mendapatkan penghargaan dari guru. Pada data observasi pada minat belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* terjadi peningkatan yaitu semua siswa memiliki minat belajar pada saat pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*. Data hasil observasi pada kegiatan ini mencapai 100%. Dengan rincian semua siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa semuanya menunjukkan minat belajar yang tinggi berdasarkan hasil observasi.

Apabila dibandingkan kegiatan awal dan kedua dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan *crossword puzzle*

Dalam gambar grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari 53,33 % sebelumnya menjadi 100% setelah pembelajaran IPAS dilakukan menggunakan *crossword puzzle*.

Dalam hasil angket juga menunjukkan tertariknya siswa menggunakan *crossword puzzle* ketika pembelajaran IPAS dibandingkan sebelumnya ketika mengerjakan soal menggunakan isian singkat seperti biasanya.

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan tentang metode pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa, dalam penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Ardianto, dkk (2023) penelitian ini dilakukan untuk siswa jenjang SMP. Sementara peneliti sendiri melakukan penelitian dengan metode yang sama untuk siswa jenjang sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya efektivitas metode pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle* untuk jenjang yang lain selain sekolah dasar.

3. Evaluasi

Pada pelaksanaan evaluasi, peneliti mengajak teman guru dan kepala sekolah untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran IPAS di

kelas IV yang sudah dilakukan dengan menggunakan *crossword puzzle*. Tujuan dari adanya evaluasi adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil evaluasi bersama dengan guru dan kepala sekolah kelebihan dari pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* ini adalah meningkatkan minat belajar siswa terutama ketika mengerjakan soal sehingga semangat dan keingintahuan siswa muncul. Hal tersebut berdampak pada materi pelajaran yang masuk dalam pemahaman siswa.

Keterbatasan penelitian yang dilakukan adalah dalam pembelajaran *crossword puzzle* ini adalah belum bisa digunakan untuk semua mata pelajaran sehingga masih terbatas pada mata pelajaran yang sifatnya ingatan atau hafalan saja. Kekurangan yang ada dalam kegiatan pembelajaran *crossword puzzle* ini diharapkan dapat diantisipasi menggunakan metode lainnya.

4. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sesuatu yang baik agar bisa terlaksana terus menerus. Serta mengevaluasi hal-hal yang kurang sehingga bisa dibenahi.

Tindak lanjut dalam penelitian ini diharapkan guru lain dalam satu sekolah dapat menggunakan metode pembelajaran IPAS menggunakan *crossword puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Serta dapat memberikan gambaran contoh untuk guru di sekolah lain sebagai referensi kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu pembelajaran IPAS menggunakan *crossword puzzle* pada saat asesmen pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SDN Kaliputih kabupaten Wonosobo. Hal ini

dibuktikan dengan hasil observasi yaitu minat belajar siswa meningkat dari 53,33 % sebelumnya menjadi 100% setelah pembelajaran IPAS dilakukan menggunakan *crossword puzzle*. Pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* ini meningkatkan minat belajar siswa terutama ketika mengerjakan soal sehingga semangat dan keingintahuan siswa muncul. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran membentuk pengetahuan dalam otaknya sehingga lebih mudah mencerna apa yang diberikan dalam pembelajaran.

Saran

Beberapa saran yang bisa disampaikan yaitu; (1) bagi guru, perlunya mengetahui berbagai metode dan strategi pembelajaran sehingga bisa meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar; (2) penelitian ini hendaknya dapat menjadi sebuah masukan bagi peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut yang menggunakan pembelajaran dengan *crossword puzzle* pada materi yang berbeda; (3) bagi guru untuk menerapkan pembelajaran *crossword puzzle* ini pada semua kelas baik kelas rendah maupun kelas tinggi dengan berbagai macam pelajaran yang bisa digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rosda, Bintang. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa. Jawa Barat*: PRCI.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Grup*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Tarsito.
- Army Al Islami Ali Putra, dkk. 2024. *Konstruktivisme*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran; Vol. 16 No. 1 (2024): Januari 2024; 55-63.
- Miftah Maulida Syifah dan Encep Supriatna. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle(Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7*. Jurnal PERSEDA Volume V no 1.
- Aina Najichah, dkk. 2024. *Analisis respon peserta didik penggunaan media crossword puzzle keragaman budaya kelas IV SD Supriyadi 02*. Jurnal Pendidikan Dasar UNS Volume 12 nomor 1.
- Lutfi Ardianto, dkk. 2023. *Penerapan Metode Crossword Puzzle(Teka-Teki Silang)Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Viii Di Smp As-Shiddiqi Curahlele Tahun Ajaran 2020-2021*. Jurnal Sandhyakala Volume 4 nomor 1.

IMPLEMENTASI MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SDN PANGKALAN

Atika Dewi

SD Negeri Pangkalan Pati
tikafox34@gmail.com

Abstrak

Di era globalisasi ini, pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sebagai dasar pembangunan tatanan sosial dan ekonomi. Salah satu aspek penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis adalah melalui pendidikan Matematika. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah mengimplementasikan modul pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan kuasi eksperimen. Populasi penelitian berasal dari siswa kelas V pada Gugus Diponegoro Kecamatan Margoyoso yang berjumlah 8 SD, dengan sampel dari kelas V SDN Pangkalan sebagai kelas eksperimen dan SDN Pohijo 02 sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar penilaian tes awal (pretest) dan akhir (posttest). Analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa implementasi modul pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai posttest sebesar 25 poin dan peningkatan nilai N-Gain 0,65 yang menunjukkan efektivitas yang cukup signifikan.

Kata Kunci: modul pembelajaran interaktif, pemecahan masalah, matematika

Abstract

In this era of globalization, education is demanded to produce quality human resources as the foundation for social and economic development. One important aspect of fostering critical thinking skills is through mathematics education. However, many students face difficulties in solving mathematical problems. This study aims to implement an interactive learning module to improve elementary students' mathematical problem-solving skills. This quantitative research employed a quasi-experimental design. The population consisted of fifth-grade students from eight elementary schools in the Diponegoro Cluster, Margoyoso District, with samples taken from fifth graders at SDN Pangkalan as the experimental group and SDN Pohijo 02 as the control group. The instruments used were pretest and posttest assessment sheets. Data were analyzed descriptively. The results indicate that implementing the interactive learning module improved the problem-solving abilities of fifth-grade elementary students, as evidenced by a 25-point increase in posttest scores and an N-Gain value of 0.65, demonstrating a moderately significant effectiveness.

Keywords: interactive modul learning, problem solving, mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam segala kompetensi, yang mampu menghadapi perkembangan global, dan memiliki daya pikir kritis sebagai dasar pembangunan tatanan sosial dan ekonomi. Salah satu aspek penting dalam pembangunan keterampilan berpikir kritis adalah pendidikan matematika. Pembelajaran matematika bukan hanya sekedar mengenai pengembangan berhitung, tetapi menurut Susanto (Nainggolan et al., 2021) merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah matematika, yang disebabkan oleh banyak faktor, seperti kurangnya pengetahuan mengenai langkah-langkah pemecahan masalah (Handayani et al., 2024), seperti kesalahan penggunaan rumus dan dalam penggunaan operasi hitung, serta belum dapat memproses informasi dalam soal dengan baik (Ramadhani et al., 2023).

Pemecahan masalah dapat disimpulkan sebagai proses berpikir tingkat tinggi dalam proses menyelesaikan permasalahan baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Layali & Masri, 2020). Kemampuan pemecahan masalah dapat diukur dari bagaimana siswa dapat memahami permasalahan, menyusun rencana pemecahan masalah, dan dapat dipecahkannya permasalahan (Hendriani et al., 2021).

Kemampuan pemecahan masalah matematika perlu dikembangkan sejak dini karena kemampuan ini dapat

membantu siswa dalam memecahkan permasalahan sehari-hari di kehidupannya (Nikmah et al., 2020). Semakin rutin siswa berlatih memecahkan masalah matematika, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Menurut Polya (1957), ada empat tahapan dalam pemecahan masalah matematis, yaitu (1) memahami permasalahan, (2) merencanakan pemecahan masalah, (3) melaksanakan pemecahan masalah, dan (4) memeriksa kembali hasil yang telah didapat. Keempat tahapan ini dapat digunakan siswa dalam menyelesaikan persoalan matematis.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, tetapi masih terdapat kesenjangan yang signifikan antara apa yang diajarkan dan apa yang telah dikuasai oleh siswa. Fenomena ini tercermin dari hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) pada bidang matematika dengan penurunan 13 skor dari periode sebelumnya, yakni dari 379 menjadi 366 yang menempatkan Indonesia pada ranking ke 70 dari 81 negara (OECD, 2022). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia relatif rendah termasuk di bidang pemecahan masalah.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Pangkalan juga menunjukkan hasil serupa. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konteks soal cerita, memilih strategi penyelesaian soal yang tepat, serta mengkomunikasikan alur penyelesaian secara runtut. Kesulitan ini tampak dalam penyelesaian soal-soal yang membutuhkan interpretasi informasi dalam bentuk diagram dan membutuhkan penalaran dan pemahaman konseptual yang lebih abstrak seperti konsep

operasi hitung bilangan, bilangan negatif, serta pecahan. Siswa cenderung merasa bingung dan memberikan jawaban tanpa melalui proses berpikir yang sistematis.

Hal tersebut juga dikuatkan oleh berbagai hasil penelitian dan evaluasi yang menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dalam konteks pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hasil penelitian Widodo dan Novianto (Yandhari et al., 2019) menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah dilihat dari hasil ujicoba terbatas pada 33 siswa dengan rerata 0,23 dan masuk dalam kategori rendah. Hasil observasi lain dari Nisa & Wandani (2023) juga menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas 4 SD dilihat dari rerata nilai yang hanya mencapai 52 pada soal materi FPB dan KPK.

Berdasarkan tinjauan literatur, terdapat sejumlah teori pembelajaran dan strategi pengajaran yang telah diusulkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, seperti pendekatan berbasis masalah, pendekatan pembelajaran aktif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan sebagainya. Meskipun demikian, masih terdapat kekurangan dalam penerapan dan integrasi teori-teori tersebut dalam konteks pengembangan modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Pengembangan modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar melibatkan pemahaman mendalam tentang karakteristik pengembangan anak pada tingkat usianya serta prinsip pembelajaran yang efektif.

Modul pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk pengembangan dari modul

pembelajaran konvensional yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Modul interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif sekaligus menjaga fokus belajar siswa melalui penggunaan unsur-unsur interaktif yang menarik (Yahya et al., 2024).

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMAN 7 Serang (Islahiyah et al., 2021) menunjukkan bahwa e-modul efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan presentase 80% siswa mencapai ketuntasan klasikal. Sejalan dengan temuan sebelumnya, hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Padangsidempuan (Sormin & Sahara, 2019) menunjukkan bahwa modul matematika berbasis masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik dengan dicapainya 80% ketuntasan klasikal dari subjek uji coba.

Kedua penelitian dilaksanakan pada subjek siswa kelas X dan XI SMA, sehingga kajian mengenai pengembangan dan penerapan modul pembelajaran sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar belum nampak relevan.

Hasil penelitian Bakhtiar (2023) menunjukkan bahwa modul interaktif yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat, dan motivasi siswa kelas VI SD, tetapi penelitian ini belum mempertimbangkan aspek pemecahan masalah.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan modul pembelajaran yang interaktif, inovatif, serta efektif serta menguji implementasinya pada siswa sekolah dasar.

Dengan memperhatikan kesenjangan yang ada dalam literatur dan kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

matematika siswa sekolah dasar, peneliti bermaksud untuk mengembangkan dan mengimplementasikan modul pembelajaran interaktif yang berfokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah matematika.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar dan memberikan wawasan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini, tingkat keberhasilan variabel penelitian dapat diukur secara objektif dan menghasilkan penilaian berupa angka bulat (Khoerudin, 2022). Kuasi eksperimen diterapkan dalam penelitian ini untuk membuktikan kebenaran terkait penelitian yang dilakukan. Desain penelitian kuasi eksperimen menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana partisipan tidak dimasukkan secara acak dalam dua kelompok tersebut (Creswell, 2023). Ciri utama dari kuasi eksperimen diantaranya adalah proses validasi yang tidak dilakukan secara random namun menggunakan kelas yang ada.

Ada tiga jenis penerapan kuasi eksperimen, yaitu 1) pemberian pretest dan posttest pada kedua kelompok, 2) pengukuran pada kelompok yang mendapat perlakuan, baik sebelum maupun sesudahnya, dan 3) observasi sepanjang waktu, dengan hanya 1 kelompok yang mendapat perlakuan (Creswell, 2023). Pada penelitian, digunakan rancangan penerapan pertama, yaitu penggunaan pretest dan posttest.

Prosedur pengumpulan data diawali dengan pemilihan sampel. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa yang berasal dari dua sekolah dasar: 16 siswa di kelas eksperimen dari SDN Pangkalan dan 12 siswa di kelas kontrol dari SDN Pohijo 02. Sampel ini merupakan bagian dari populasi penelitian yang terdiri dari 122 siswa kelas V di 8 sekolah dasar di Gugus Diponegoro, Kecamatan Margoyoso, Kabupaten Pati.

Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang terdiri dari 8 pertanyaan. Pretest diberikan sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa modul pembelajaran interaktif, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut.

Sedangkan dalam analisisnya, penelitian ini menggunakan statistik deskriptif menggunakan hasil rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasinya. Selanjutnya menggunakan uji asumsi klasik berupa uji normalitas data untuk mengetes apakah data yang dikumpulkan normal atau tidak, uji linearitas untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antar variabel, uji normalitas untuk menguji hipotesis, dan uji N-Gain untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode dalam penelitian *pretest-posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dianalisis, nilai rerata tes kemampuan awal (*pretest*) dari kelas eksperimen adalah 59,38 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,33 dan masuk dalam kategori sedang. Sedangkan nilai rerata tes kemampuan akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen sebesar 84,38 dan pada kelas kontrol sebesar 76,04 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah

siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 65,21 % yang artinya cukup efektif dan pada kelas kontrol sebesar 43,89 % yang artinya kurang efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kelas eksperimen cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

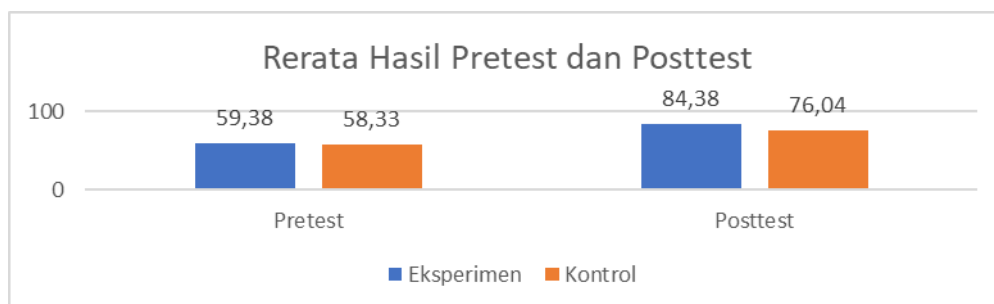
Hasil pretest siswa dari kelas eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan penggunaan modul pembelajaran interaktif mendapat rata-

rata nilai sebesar 59,38 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,33. Ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Setelah penggunaan modul pembelajaran interaktif di kelas eksperimen, terjadi peningkatan sebesar 25,00 dimana sebelumnya dari 59,38 menjadi 84,38. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 17,71 dari 58,33 menjadi 76,04. Peningkatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Rerata Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	59,38	84,38	25,00
Kontrol	58,33	76,04	17,71

Hasil pretest dan posttest juga disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Rerata Hasil Pretest dan Posttest

Hasil presentasi ketuntasan belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Tingkat Efektivitas Modul Pembelajaran Interaktif

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas
Eksperimen	100%	0%
Kontrol	83%	17%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran interaktif memiliki efektivitas dalam meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini dapat dilihat dalam presentase efektivitas dimana sebanyak 100% siswa

dari kelas eksperimen mencapai ketuntasan nilai, dibandingkan siswa dari kelas kontrol yang hanya 83% yang mencapai ketuntasan nilai.

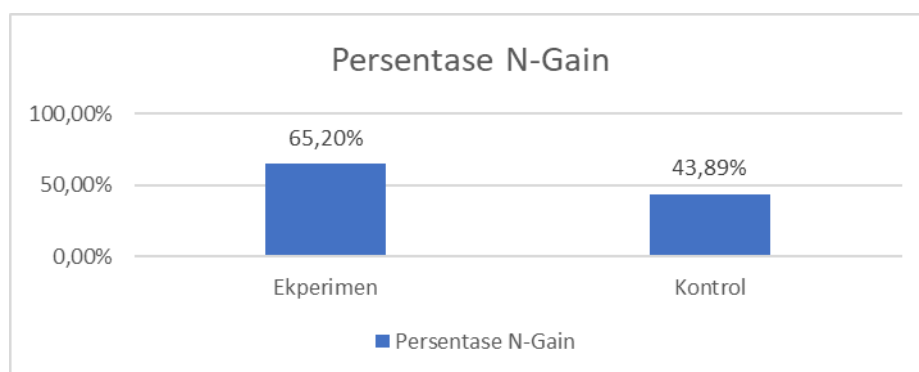
Selanjutnya, hasil Uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 65,21% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan modul pembelajaran interaktif cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah siswa. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai rata-rata sebesar 43,89% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan modul pembelajaran interaktif tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Hasil data penghitungan N-Gain disajikan dalam tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Penghitungan N-Gain

Kelas	Nilai N-Gain	Presentase	Kategori
Eksperimen	0,65	65,21%	Cukup Efektif
Kontrol	0,44	43,89%	Kurang Efektif

Hasil persentase N-Gain dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Hasil Persentase N-Gain

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian tinjauan pustaka mengenai penggunaan modul cetak maupun elektronik sangat efektif dalam menunjang keterampilan abad 21 diantaranya adalah pemecahan masalah (Puspitasari, 2019). Hal senada disampaikan pada hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Semarang dimana pembelajaran dengan model PBL yang berbantuan e-modul interaktif berbasis masalah berpengaruh signifikan pada pemecahan masalah siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 di kelas eksperimen (Kholidah & Savitri, 2022).

Lebih jauh, hasil penelitian Manik (2023) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif yang diimplementasikan dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Melalui penggunaan e-modul interaktif yang dirancang dengan media yang menarik, dapat meningkatkan motivasi anak untuk dapat aktif, kreatif, dan mandiri dalam pembelajaran (Hutahaean et al., 2019).

Namun, terdapat juga penelitian yang menunjukkan hasil berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani et al (2024) menyatakan bahwa penggunaan

media dan sumber belajar belum tentu memberikan hasil yang optimal dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21 dalam diri peserta didik apabila tidak diiringi dengan keterampilan guru dalam memfasilitasi proses belajar. Di sisi lain, Firdaus et al. (2023) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan modul interaktif, terutama yang berbasis teknologi membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai agar dapat dimanfaatkan secara efektif. Pengembangan modul yang interaktif, terutama dengan konsep multimedia membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang relatif panjang (Husein et al., 2015) sehingga perlu menjadi perhatian khusus bagi guru dalam perancangannya.

Hasil dalam penelitian ini menegaskan bahwa modul pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang cukup signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik, tetapi perlu diperhatikan bahwa keberhasilan penggunaan modul juga bergantung pada faktor lain seperti keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan ketersediaan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan proses belajar yang interaktif.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di Kelas V SDN Pangkalan Gugus Diponegoro Kecamatan Margoyoso, Kabupaten Pati dapat disimpulkan bahwa implementasi modul pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak yang positif dan signifikan, yakni dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. Dengan memanfaatkan modul yang dirancang secara interaktif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya secara signifikan. Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa inovasi dalam

sumber dan media pembelajaran yang adaptif sangat dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan belajar matematika di tingkat dasar. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara efektif dalam proses pengajaran matematika sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Saran

Modul pembelajaran interaktif ini perlu digunakan dengan model atau metode pembelajaran yang tepat agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas modul pembelajaran interaktif di berbagai jenjang pendidikan, untuk mengetahui apakah hasil yang sama dapat diperoleh serta analisis jangka panjang terkait penggunaan modul pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, F. A. (2023). Jurnal Education Transformation. *Jurnal Education Transformation*, 1(25), 1–11.
- Creswell, J. W. (2023). Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. In *Writing Center Talk over Time* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Firdaus, Mulyanti, D., & Wiraputra, B. S. (2023). Evaluasi Penggunaan Modul Interaktif Berdasarkan Penerimaan Dan Peningkatan Pengetahuan Pengguna. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1163–1170.
- Handayani, S., Rosyidi, A. H., & Widayat, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Fungsi.

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(4), 1–15.
<https://doi.org/10.47134/ppm.v1i4.858>
- Hendriani, M., Melindawati, S., & Mardicko, A. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Siswa SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 892–899.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.477>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age. *Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED*, 2018, 298–305.
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38744>
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Khoerudin, R. F. (2022). *Penggunaan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kholidah, A., & Savitri, E. N. (2022). Pengaruh Interactive E-Module Berbasis Masalah Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Peserta Didik. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 222–233.
- Layali, N. K., & Masri. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Treffinger di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 137–144.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Manik, G. (2023). *PENGEMBANGAN e-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SEL ELEKTROLISIS KELAS XII SMA*. Universitas Jambi.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1235>
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>
- Nisa, S. A., & Wandani, R. W. (2023). Strategi Pemecahan Masalah Untuk Mengatasi Rendahnya Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 242–249.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2>

5351

- OECD. (2022). Pisa 2022 Result. In *Perfiles Educativos* (Vol. 1). OECD.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2024.183.61714>
- Polya, G. (1957). How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method. In *Doubleday Anchor Books by Arrangement with Princenton University Press* (Second Edi). Doubleday Anchor Books.
<http://www.jstor.org/stable/3609122?origin=crossref>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25.
- Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>
- Ramadhani, M. H., Kartono, Haryani, S., Marwoto, P., & Mulyono, S. E. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri Ngijo 02 Gunungpati. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 168–176.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4518>
- Sormin, M. A., & Sahara, N. (2019). Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan. *EKSAKTA : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA* | 41, 1, 78–82.
- Yahya, M. H., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2024). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN INFORMATIKA BERBASIS MEDIA DIGITAL DENGAN MODEL ADDIE. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 5(2), 62–74.
- Yandhari, I. A. V., Alamsyah, T. P., & Halimatusadiah, D. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 146–152.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19671>

KAJIAN IPS SEBAGAI SALURAN PERUBAHAN SOSIAL PEMBELAJARAN PADA GENERASI ALPHA

Bambang Tejokusumo

SMP Negeri 1 Kalimanah, Dinas Pendidikan & Kebudayaan Kab. Purbalingga, E-mail:

bambangtejokusumo08@guru.smp.belajar.id

Sakinah Fathrunnadi Shalihati

Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, E-mail:

sakinahfs@ump.ac.id/queen.geo85@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran tercipta jika terdapat proses interaksi antara guru bersama murid-muridnya, dengan indikator terjadinya perubahan pola pikir serta keterampilan dalam bentuk pengetahuan dan pengalaman yang tidak diketahui sebelumnya. Penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka dimana metode yang dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data yang berasal dari beragam sumber namun masih terdapat keterkaitan dengan tema tertentu yang akan dikaji oleh peneliti secara mendalam. Penelitian kualitatif sebagian besar berbentuk deskriptif serta mengarah pada pola pendekatan induktif, sehingga situasi dan kondisi tulisan berdasarkan sudut pandang subyek lebih mendominasi dalam penelitian yang dilakukan. Proses pembelajaran IPS terkait dengan kajian materi IPS memerlukan penekanan peningkatan literasi media melalui gawai digital, sehingga murid mampu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu mereka memperoleh beragam informasi serta memilah maupun memilih informasi yang bermanfaat bagi dirinya. Guru diharapkan melakukan pembelajaran di kelas dengan cara-acara yang inovatif serta memfasilitasi murid generasi alpha agar memiliki keterampilan multitasking. Kajian IPS disampaikan merekonstruksi kebiasaan masyarakat yang terstruktur dan jika diterapkan dalam kondisi nyata, maka akan menjadi sarana perubahan sosial pembelajaran bagi murid.

Kata Kunci : ips, generasi alpha, perubahan, pembelajaran, pendidikan.

Abstract

The learning process is created if there is an interaction process between the teacher and his students, with indicators of changes in thinking patterns and skills in the form of previously unknown knowledge and experience. This research was carried out using a literature study where the method used as a data collection tool comes from a uniform source but there is still a connection with certain themes which will be studied by researchers in depth. Qualitative research is mostly descriptive in form and leads to an inductive approach, so that situations and conditions of writing based on the subject's point of view dominate in the research conducted. The social studies learning process related to the study of social studies material requires an emphasis on increasing media literacy through digital devices, so that students are able to gain meaningful learning experiences. Apart from that, they obtain a variety of information and sort and select information that is useful for themselves. Teachers are expected to carry out classroom learning in innovative ways and facilitate alpha generation students to have multitasking skills. The social studies study presented reconstructs structured societal habits and if applied in real conditions, it will become a means of social change in learning for students.

Keywords: *social studies, alpha generation, change, learning, education.*

PENDAHULUAN

Generasi Alpha merujuk pada seseorang yang dilahirkan mulai dari tahun 2010 sampai dengan 2025, di mana pada periode tersebut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat sehingga beragam informasi dan media dapat diakses dengan mudah serta cepat. Salah satu label sosial yang melekat pada generasi ini yaitu kesenangan mereka terhadap gawai yang mengakibatkan seseorang memiliki sifat egois atau berorientasi terhadap dirinya sendiri, anti-sosial serta rasa percaya diri cenderung belum maksimal akibatnya memiliki hambatan untuk berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar kelompok sosialnya. Sebagian besar aktifitas mereka menggunakan gawai mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya (Christine et al., 2021). Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya cara atau keterampilan sosial anak saat melakukan interaksi sosial maupun berempati dengan orang disekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran memuat kajian terkait dengan kehidupan sosial (Sari & Faizin, 2023). Dalam kajian materinya, IPS diharapkan mampu memberikan dorongan kepada murid agar mampu melestarikan lingkungan alam serta memahami kondisi sosial dalam kajian yang terintegrasi. Kajian-kajian materi yang disampaikan saat pembelajaran IPS mampu memunculkan upaya penguatan karakter sosial dengan menyesuaikan proses pembelajaran yang dilakukan.

Berkembangnya teknologi yang canggih saat ini dapat memberikan dampak yang besar bagi murid di sekolah-sekolah saat ini dimanapun letaknya (Sumarni et al., 2024). Namun, dampak yang timbul dari terciptanya teknologi yang canggih tidak selalu

membawa dampak baik untuk kondisi atau keadaan masyarakat, khususnya pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan muridnya di sekolah. Meski tidak dapat dipungkiri jika perkembangan zaman merupakan sebuah tahapan perubahan kehidupan masyarakat menjadi bertambah maju serta menguasai dengan baik bidang teknologi, komunikasi serta informasi.

Dengan timbulnya pengaruh gawai digital yang selalu dikaitkan dengan segala aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran pun murid akan lebih memahami saat memanfaatkan teknologi terkini sebagai salah satu media belajar mereka. Pada generasi alpha, proses pembelajaran yang bermakna terjadi jika prosesnya memanfaatkan teknologi terkini. Maka guru sebagai teladan ideal bagi murid-muridnya pun harus dapat menerapkan serta menjadi mediasi murid saat menggunakan teknologi sebagai media mereka belajar. Dari kondisi yang demikian maka murid secara mandiri menumbuhkan kesadaran kebermaknaan teknologi dari sisi praktik-praktik baik, positif, serta bermanfaat. Sehingga murid semakin sering menggunakan gawai sebagai media pembelajaran dibandingkan hal yang kurang bermakna seperti membuka media sosial hanya untuk sekedar mengikuti tren diantara mereka.

Pemanfaatan perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak yang sangat luas, salah satunya memudahkan beragam aktivitas manusia, supaya waktu yang digunakan berlangsung efisien dan efektif (Lestari & Widjayatri, 2023). Hal tersebut menjadi fungsi praktis pemanfaatan sebuah gawai oleh generasi alpha. Perangkat keras dan lunak dalam sebuah gawai dapat memberikan pengaruh yang kuat pada pola kehidupan manusia. Pengaruh tersebut diantaranya terjadi pada pola perilaku dan pola pikir yang dimiliki murid.

Secara faktual pola pikir terwujud dengan memanfaatkan gawai untuk memperoleh beragam informasi yang dibutuhkan, khususnya mereka yang disebut murid di suatu sekolah. Gawai menjadi artefak modern berkembang pesatnya pengetahuan dan teknologi saat ini.

Kemampuan yang dimiliki murid baik dalam hal kelebihan fisik maupun daya intelektual memiliki keterkaitan dengan hasil pembelajaran dan proses yang dilakukan. Kemampuan ini memiliki asosiasi dengan daya kreatif serta karakter murid untuk mengatur motivasi, semangat dan perasaan mereka (Syarifah, 2023).

Tugas guru mendampingi murid generasi alpha sangat kompleks, terlebih di tengah pesatnya perkembangan pemanfaatan teknologi dan komunikasi yang dapat dengan cepat menyajikan informasi (Shalihati, 2019). Guru diharapkan melakukan pembelajaran di kelas dengan cara-acara yang inovatif serta memfasilitasi murid generasi alpha agar memiliki keterampilan multitasking, serta mampu memilah dan memilih informasi dari internet yang bermakna dan bermanfaat. Kajian IPS merupakan salah satu bagian mata pelajaran yang disampaikan kepada murid di sekolah. Ruang lingkup materi yang disampaikan merekonstruksi kebiasaan masyarakat yang terstruktur dan jika diterapkan dalam kondisi nyata, maka akan menjadi sarana perubahan sosial pembelajaran bagi murid.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini yaitu kualitatif studi pustaka. Metode ini diawali dari dilakukannya aktifitas pengumpulan data, tentunya dilakukan dengan mengidentifikasi sumber maupun merujuk beragam tulisan ilmiah diantaranya jurnal, buku serta tulisan ilmiah lain yang telah terbit terlebih

dahulu (Adlini et al., 2022). Studi pustaka merupakan sebuah metode yang dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data yang berasal dari beragam sumber namun masih terdapat keterkaitan dengan tema tertentu yang akan dikaji oleh peneliti secara mendalam.

Penelitian kualitatif sebagian besar berbentuk deskriptif serta mengarah pada pola pendekatan induktif, sehingga situasi dan kondisi tulisan berdasarkan sudut pandang subyek lebih mendominasi dalam penelitian yang dilakukan. Rancangan penelitian kualitatif ini dapat dikategorikan sebagai metode dalam suatu penelitian, sebab rancangannya disampaikan dengan cara menyeluruh sehingga mudah untuk ditelaah oleh peneliti maupun akademisi lain.

Peneliti berupaya menerapkan beberapa tahapan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, diawali dengan mengumpulkan beragam jurnal di internet, dilanjutkan mengidentifikasi kelompok-kelompok sumber yang disesuaikan dengan tema yang dibahas, kemudian diakhiri dengan analisis isi dari beragam sumber yang sebelumnya telah dikelompokkan masing-masing.

Pemilihan metode analisis data kualitatif dalam studi pustaka sering dilakukan karena beberapa alasan utama yang mendukung pencapaian hasil yang mendalam dan komprehensif. Analisis kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami dan menyelaraskan berbagai pandangan atau konsep, serta mengidentifikasi tema atau kesamaan di antara sumber-sumber tersebut. Studi pustaka bertujuan untuk menyatukan pengetahuan yang ada dalam suatu bidang. Analisis kualitatif membantu menyusun dan mensintesis informasi dengan memberikan makna secara keseluruhan, yang sangat penting untuk penelitian konseptual atau teoritis. Metode analisis kualitatif dalam studi pustaka, dengan sifatnya yang interpretatif, sangat sesuai dalam

menghasilkan pemahaman yang menyeluruh dan bermakna tentang literatur yang telah dikumpulkan.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran tercipta jika terdapat proses interaksi antara guru bersama murid-muridnya, dengan indikator terjadinya perubahan pola pikir serta keterampilan dalam bentuk pengetahuan dan pengalaman yang tidak diketahui sebelumnya (Widodo & Rofiqoh, 2020). Hal tersebut berarti seorang guru dapat dinilai efektif dalam proses pembelajaran jika melibatkan murid selama pembelajaran dari awal sampai akhir. Saat berlangsungnya proses pembelajaran guru dituntut mempraktekkan model pembelajaran atau melakukan peran yang mampu mentransfer keterampilan, pengetahuan dan teknologi yang dikuasainya. Model pembelajaran saat pembelajaran dapat mempermudah aktivitas yang dilakukan murid serta memberikan pemahaman yang lebih baik bagi mereka.

Sebagai seorang guru mata pelajaran khususnya IPS, seseorang harus menggunakan metode-metode dalam proses pembelajaran yang relevan dengan situasi dan kondisi terkini. Guru terus mengembangkan kompetensinya seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada, sehingga materi yang disampaikan kepada murid di kelas dapat dipahami dengan baik. Kompetensi guru yang senantiasa bertambah juga menginspirasi murid agar mereka memiliki sosok teladan dalam melakukan praktek-praktek baik pembelajaran. Guru harus terus belajar sepanjang hayat, merancang serta mencoba model-model pembelajaran kekinian yang sesuai dengan generasi alpha.

IPS dalam hal ini mengkaji fenomena-fenomena sosial tersebut, khususnya proses pembelajaran yang sesuai dengan generasi alpha. Ilmu

pengetahuan, kehidupan sosial dan teknologi menjadi suatu kajian yang cukup kompleks untuk menjelaskan apa yang sedang terjadi pada mereka (Novianti et al., 2019). Generasi Alpha dapat dikatakan sebuah refleksi nyata kondisi dan kebiasaan murid yang ada di bangku sekolah. Kondisi tersebut terjadi di sebagian besar wilayah di setiap negara saat ini, baik wilayah desa yang mulai tumbuh maupun perkotaan yang semakin padat.

Semakin bertambah pesatnya perkembangan teknologi saat ini beriringan dengan cepatnya arus globalisasi yang terjadi di masyarakat menjadikan kehidupan manusia semakin dimudahkan dengan alat-alat dan metode baru (Sumarni et al., 2024). Tumbuhnya generasi alpha di tengah-tengah situasi dan kondisi saat ini menjadikan setiap generasi alpha begitu familiar dengan gawai bahkan sejak mereka dilahirkan oleh ibunya masing-masing. Kajian materi IPS dapat menjadi jembatan perubahan pembelajaran pada generasi tersebut, mengajak mereka secara langsung mengetahui fenomena-fenomena sosial yang terjadi saat ini. Di sisi lain pemanfaatan teknologi dengan massif tanpa henti justru menimbulkan masalah baru yang terjadi pada murid, diantaranya mereka menjadi menyendiri secara sosial dari kelompoknya (Saman & Hidayati, 2023). Kemajuan teknologi yang semakin pesat menjadikan beragam norma serta nilai mengalami perubahan, baik ke arah positif maupun negatif. Perubahan tersebut menuntut guru yang dalam hal ini wakil orang tua murid di sekolah harus bisa adaptasi sesuai pola pembinaan serta pengasuhan yang paling sesuai dengan keadaan saat ini.

Interaksi serta komunikasi memanfaatkan gawai tentu mengubah kebiasaan yang telah berlangsung dan membuat komunikasi langsung dengan bertatap muka semakin mengecil baik

seacara kuantitas maupun kualitas. Murid generasi alpha sekarang aktifitasnya sebagian besar terkait dengan gawai masing-masing. Gawai sebagai media komunikasi dapat dimanfaatkan mereka tanpa memiliki hambatan yang berarti, sebagai gambaran saat tengah malam pun murid dapat berkomunikasi diantara mereka. Interaksi melalui gawai diasumsikan memiliki banyak keuntungan diantaranya memperpendek jarak lokasi serta efisien waktu karena tidak harus bertatap muka dengan orang lain secara langsung.

Tumbuhnya ragam media sosial yang masif menjadikan semua yang ada dunia saat ini ibaratnya dapat digenggam dengan tangan, seluruhnya bisa terkoneksi secara cepat dan lancar dengan berkembangnya jaringan internet di wilayah permukaan bumi (Jurlissani, 2021). Terbentuknya Google sebagai mesin perambah informasi kemudian diikuti oleh berkembangnya media sosial lainnya antara lain facebook, instagram, line, Google+, youtube, whatsapp menjadikan seluruh sisi dunia mampu dijelajahi melalui sentuhan jari manusia. Guru sebagai pendidik di sekolah bukanlah sumber informasi tunggal bagi murid, bahkan mereka mulai melakukan banyak hal dengan teknologi. Beragam penemuan yang diperoleh oleh murid menjadi bukti mereka memiliki kemampuan kreatif, kritis serta inovatif.

Proses pembelajaran IPS yang baik dapat menjadi jembatan bagi murid untuk merekonstruksi keterampilan berpikir kritis, yang terdiri dari evaluasi informasi serta mengelompokkan sumber informasi yang valid kebenarannya (Jaelani et al., 2023). Proses pembelajaran IPS terkait dengan kajian materi IPS memerlukan penekanan peningkatan literasi media melalui gawai digital, sehingga murid mampu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu

mereka memperoleh beragam informasi serta memilah maupun memilih informasi yang bermanfaat bagi dirinya. Peran yang melekat pada pemanfaatan media saat proses pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan serta informasi kepada murid saat berada di kelas (Prismanata & Sari, 2022). Pembuatan, penelitian serta pengembangan media pembelajaran sudah seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan maupun karakteristik murid generasi alpha.

Generasi alpha lebih responsif terhadap penguatan yang diberikan melalui umpan balik digital atau penghargaan dalam bentuk pujian secara daring, hal tersebut selaras dengan teori behaviorisme, khususnya konsep penguatan positif. Proses pembelajaran menunjukkan bahwa murid lebih aktif dalam pembelajaran ketika diberikan penguatan positif dalam sistem pembelajaran daring. Penguatan positif membantu membentuk perilaku murid menjadi lebih aktif dalam memahami dan mendiskusikan isu sosial.

SIMPULAN

Proses pembelajaran di kelas, khususnya mata pelajaran IPS merupakan bagian yang sangat vital dalam setiap aktivitas yang murid lakukan di sekolah. Aktivitas tersebut bertujuan supaya seorang murid dapat berkembang dengan hasil yang maksimal sesuai dengan potensi, bakat dan minat masing-masing. Perubahan pembelajaran pada generasi alpha akan terus mengalami penyesuaian, khususnya terkait dengan pendidikan, keterampilan serta praktik-praktik baik yang terjadi, seperti kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku kuat di masyarakat. Hal-hal tersebut saling terkait sebab murid yang dikatakan berhasil jika mereka mampu mengaplikasikan hasil pembelajaran dalam kehidupannya.

Kajian IPS yang disampaikan pada murid di kelas merupakan salah satu upaya untuk merubah proses pembelajaran pada generasi alpha saat ini. Upaya ini harus dilakukan oleh guru IPS agar pembelajaran yang disampaikan kepada murid lebih bermakna bagi mereka serta menumbuhkan karakter-karakter baik yang terwujud dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Tercapainya perubahan pembelajaran pada generasi alpha yang diharapkan, tentunya membutuhkan adanya peran dari guru baik selaku pendamping, pelatih, pendidik, pembimbing, maupun memberi teladan kepada muridnya. Oleh karenanya menjadi penting bagi guru untuk selalu belajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi kekinian agar dapat menjadi teladan praktik-praktik baik bagi muridnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Christine, C., Karnawati, & Nugrahenny, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Generasi Alfa Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 2(2), 235–250. <https://doi.org/10.47530/edulead.v2i2.77>
- Jaelani, W. R., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). *DISINFORMASI DAN PERAN PENDIDIKAN: MEMBANGUN KESADARAN DI KALANGAN GENERASI MUDA*. 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.62007/joumi.v1i3.201>
- Jurlissani. (2021). Pendekatan Living Values Education pada Karakter Generasi Alfa di Sekolah Dasar. *Tafhim Al- 'Ilmi : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 12(2), 242–252. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v12i2.4454>
- Lestari, M., & Widjayatri, R. D. (2023). Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 809–820. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2523>
- Novianti, R., Hukmi, & Maria, I. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v8i2>
- Prismanata, Y., & Sari, D. T. (2022). Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfabada Era Society 5.0. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2(April 2011), 44–58. <https://doi.org/https://prosiding.iaiponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/697>
- Saman, A. M., & Hidayati, D. (2023). Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 984–992. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4557>
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jim.v2i3.1250>

- Shalihati, S. F. (2019).
IMPLEMENTASI LESSON
STUDY DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP
MUHAMMADIYAH
KEMBARAN Sakinah. *JPE*
(*Jurnal Pendidikan Edutama*),
6(1), 99–113.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v6i1>
- Sumarni, R., Dewi, D. A., &
Adriansyah, M. I. (2024). Urgensi
Pendidikan Kewarganegaraan
pada Generasi Alpha sebagai
Bentuk Ketahanan Diri dalam
Menghadapi Arus Globalisasi.
MARAS: Jurnal Penelitian
Multidisiplin, 2(1), 7–15.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.111>
- Syarifah, E. (2023). Progresivisme
Implementasi Kurikulum
Merdeka; Sebuah Kajian
Futuristik. *Jurnal Education*
Transformation, 1(2), 1–12.
- Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S.
(2020). Pengembangan Guru
Profesional Menghadapi Generasi
Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*
Citra Bakti, 7(1), 13–22.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>

TRANSFORMASI PENDIDIKAN MELALUI IMPLEMENTASI *DIGITAL LEADERSHIP* KEPALA SEKOLAH DASAR

Dian Marta Wijayanti, M.Pd

SDN Gajahmungkur 03 Kota Semarang

girlsmarta@gmail.com

Abstrak

Transformasi pendidikan dalam implementasi kurikulum merdeka menghadapi berbagai tantangan. Implementasi Kurikulum Merdeka menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan waktu pembelajaran yang terbatas. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan implementasi transformasi pendidikan kepemimpinan digital (*digital leadership*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan desain studi kasus pada 4 Sekolah Dasar (SD) yaitu SDN Lamper Lor, SDN Jabungan, SDN Jatibarang 03, SDN Pakintelan 02 Kota Semarang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada Kepala Sekolah. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa empat sekolah yang dipimpin oleh kepala sekolah dari lulusan Pendidikan Guru Penggerak telah mengimplementasikan *digital leadership* sebagai upaya mencapai transformasi pendidikan. Pencapaian yang telah dilakukan mencakup tujuh pilar kepemimpinan digital yaitu *student engagement and learning*, *student spaces and environment*, *professional learning and growth*, *communication*, *public relations*, *branding*, dan *opportunity*. Penelitian ini memberi kontribusi pada gambaran yang lebih menyeluruh terkait implementasi *digital leadership* yang dilakukan oleh kepala sekolah agar transformasi pendidikan di sekolah dasar tercapai.

Kata kunci : transformasi pendidikan, kepemimpinan, kepemimpinan digital, sekolah dasar, kurikulum merdeka

Abstract

Educational transformation in implementing the independent curriculum faces various challenges. The implementation of the Merdeka Curriculum faces various challenges such as limited resources, lack of training, and limited learning time. The purpose of this study is to describe the implementation of digital leadership education transformation. The method used in this research is qualitative with a case study design at 4 elementary schools (SD), namely SDN Lamper Lor, SDN Jabungan, SDN Jatibarang 03, SDN Pakintelan 02. Data collection was conducted through interviews with the Principal. The findings of this study show that the four schools led by principals from the Pendidikan Guru Penggerak graduates have implemented digital leadership as an effort to achieve educational transformation. The achievements that have been made include seven pillars of digital leadership namely student engagement and learning, student spaces and environment, professional learning and growth, communication, public relations, branding, and opportunity. This research contributes to a more comprehensive picture of the implementation of digital leadership by school principals to achieve educational transformation in primary schools.

Keywords: *education transformation, leadership, digital leadership, primary school , merdeka curriculum*

PENDAHULUAN

Saat ini transformasi telah terjadi begitu cepat. Era revolusi industri merupakan salah satu era perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, lahir berbagai pengetahuan, keterampilan baru, dan kepemimpinan baru dalam mewujudkan daya saing sebuah institusi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang pemimpin atau leader di era teknologi agar dapat membawa sebuah tim ke ranah yang lebih baik.

Pemimpin masa depan harus menguasai 10 (sepuluh) model keterampilan yaitu pemecahan masalah yang kompleks, berpikir kritis, kreativitas, kemampuan manajemen, koordinasi, kecerdasan emosional, membuat kebijakan/keputusan, orientasi pelayanan, negosiasi, dan fleksibilitas kognitif (Terry, 1996). Kepala sekolah perlu mengidentifikasi pendekatan terbaik untuk memastikan keterlibatan guru dan siswa secara efektif. Tanggung jawab menjadi lebih kompleks, karena mereka harus berkomitmen untuk menemukan berbagai alternatif untuk mendukung integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar (Anwar et al., 2022).

Implementasi kepemimpinan digital di lembaga pendidikan, tentunya harus dilakukan oleh seorang Kepala Sekolah dengan beberapa tahapan, yaitu: Tahap emerging, implementing, instilling dan transforming, serta 4C, yaitu kritis dalam berpikir dan mampu menghasilkan solusi, komunikatif, kolaboratif, serta kreatif dan inovatif (Zubaidah & Putra, 2022).

Kepemimpinan dalam ruang konteks pendidikan mengalami pergeseran, terutama di era Revolusi Industri 4.0. Sebagai seorang penentu kebijakan, kepala sekolah harus mampu membaca perkembangan zaman, salah satunya dengan melakukan pendekatan kepemimpinan digital (Rasyid et al.,

2023). Kepemimpinan digital kepala sekolah merupakan kunci penting untuk menghadapi era disrupsi teknologi saat ini. Kepemimpinan digital dapat terwujud jika kepala sekolah terus berupaya dan memberikan kesempatan kepada seluruh warga sekolah untuk bersentuhan langsung dengan teknologi digital. Formula 4C (Critical thinking, Creativity, Communication, Collaboration) merupakan salah satu cara untuk mewujudkannya menjadi salah satu kunci yang perlu diterapkan dalam kepemimpinan digital di lingkungan pendidikan.

Dalam rangka mengembangkan kapabilitas kepemimpinan digital di sekolah ada 7 menawarkan tujuh (7) pilar kepemimpinan digital yang perlu tingkatkan dengan memanfaatkan teknologi (Sheninger, 2019). Ketujuh pilar ini selaras dengan empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO: belajar untuk mengetahui, belajar untuk melakukan sesuatu, belajar untuk mengaktualisasi diri menjadi pribadi yang utuh, dan belajar untuk hidup bersama dengan orang lain.

Fenomena 2 tahun terakhir (mulai 2023) perekrutan kepala sekolah dilaksanakan melalui Pendidikan Guru Penggerak. Salah satu syarat guru diberikan tugas sebagai kepala sekolah adalah memiliki sertifikat guru penggerak. Unsur koherensi dalam Program Guru Penggerak menjadi isu yang diperjuangkan di awal bahwa partisipasi guru dalam PGP menjadi insentif bagi karir guru ke depan. Hal ini terwujud melalui terbitnya Permendikbudristek Nomor 40 tahun 2021 tentang penugasan guru sebagai kepala sekolah yang mensyaratkan sertifikat guru penggerak (Triastuti, 2023).

Tantangan kepala sekolah dalam berbagai administrasi pendidikan berbasis digital tidak dapat dihindari. Munculnya penilaian kinerja dalam Platform Merdeka Mengajar (PMM),

pengisian sasaran kinerja pegawai dalam e-kinerja BKN, serta berbagai tuntutan digital yang menuntut kecepatan dan ketepatan menjadikan kemampuan digital kepala sekolah menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki.

Berdasarkan kajian di atas, penelitian ini masih layak untuk diteliti karena belum banyak penelitian yang mengkaji tentang kemampuan digital kepala sekolah dasar, khususnya pada kepala sekolah lulusan program guru penggerak. Padahal kemampuan digital kepala sekolah sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencapai transformasi pendidikan.

Tujuan utama dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi digital leadership dalam mewujudkan transformasi pendidikan. Implementasi tersebut dikaji melalui tujuh pilar kepemimpinan digital pada lembaga pendidikan khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya oleh kepala sekolah lulusan pendidikan guru penggerak.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian fenomenologi merupakan suatu penelitian ilmiah yang mengkaji dan menyelidiki suatu peristiwa yang dialami oleh seorang individu, sekelompok individu, atau sekelompok makhluk yang hidup. Jadi, penelitian fenomenologi diartikan sebagai kejadian menarik terjadi dan menjadi bagian dari pengalaman hidup subjek penelitian (Moleong, 2019).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi digital leadership sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan di 6 sekolah dasar (SDN Lamper Lor, SDN Jabungan, SDN Jatibarang 03, dan SDN Pakintelan 02

Kota Semarang). Penelitian dilaksanakan di bulan Mei 2024.

Peneliti menggunakan empat prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif fenomenologi yaitu observation (from nonparticipant to participant), Interviews (from semistructured to open-ended), documents (varying from private to public), Audio visual materials (include pictures).

Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara mendalam dengan instrumen berupa pedoman wawancara. Lima tahapan utama dalam analisis data fenomenologis yaitu membuat daftar ekspresi-ekspresi dari jawaban atau respon partisipan, reduksi dan eliminasi ekspresi-ekspresi tersebut, membuat klaster dan menuliskan tema terhadap ekspresi-ekspresi yang konsisten, melakukan validasi terhadap ekspresi-ekspresi, membuat Individual Textural Description (ITD). ITD dibuat dengan memaparkan ekspresi-ekspresi yang tervalidasi sesuai dengan tema-temanya dilengkapi dengan kutipan-kutipan hasil wawancara dan atau catatan harian partisipan (Moustakas, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini peneliti menyediakan data informan yang cukup memberikan informasi terkait implementasi *digital leadership* di masing-masing sekolah yang dipilih. Berikut adalah data informan penelitian Tabel 1. Informasi Data Informan

Informasi	Informan
Kepala sekolah	I1
Kepala sekolah	I2
Kepala sekolah	I3
Kepala sekolah	I4
Guru	I5
Guru	I6

Dari informasi yang disampaikan oleh informan melalui kegiatan wawancara, beberapa aspek utama yang

menjadi fokus masalah dalam implementasi *digital leadership* disajikan ke dalam tujuh pilar.

1. Keterlibatan, pembelajaran, dan hasil belajar siswa (*Student engagement, learning, and outcomes*)

Berdasarkan cuplikan wawancara bersama Informan 2 (I2) menyampaikan

“Saya menggunakan teknologi berbasis digital dengan memanfaatkan beberapa aplikasi demi mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi murid. Hal itu didukung dengan tersedianya sarana dan prasarana berupa seperangkat komputer dan LCD proyektor yang terpasang di setiap ruangan kelas.” Pendapat lain disampaikan oleh Informan 1 bahwa *“Penggunaan perangkat digital yang sering digunakan meliputi Laptop, LCD proyektor dan ada pembelajaran komputer pengenalan Microsoft Office ke siswa”*

Sekolah menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan perangkat digital yang sering digunakan meliputi laptop dan LCD proyektor. Semua sekolah melaksanakan pembelajaran komputer berupa pengenalan Microsoft Office ke peserta didik.

2. Ruang dan lingkungan belajar yang inovatif (*Innovative learning spaces and environments*)

Cara kepala sekolah mewujudkan ruang dan lingkungan belajar yang inovatif untuk mendukung pembelajaran adalah berkolaborasi dengan semua semua warga sekolah, Kepala sekolah membentuk kelompok diskusi belajar dan pengelolaan kelas yang berbasis proyek, Dari hasil wawancara dengan Informan 4 diperoleh data bahwa *“Dengan selalu aktif mencari informasi di*

media sosial, mengapa ? Karena era sekarang sudah banyak rekan-rekan guru dari seluruh penjuru Indonesia yang membuat konten pembelajaran inovatif sehingga bisa kita aplikasikan dan kembangkan di lingkungan sesuai dengan kebutuhan.”

Di dalam perencanaan Arkas, sekolah memberikan sosialisasi pemanfaatan IT dalam pembelajaran dalam kombel sekolah dan memfasilitasi alat yang digunakan

3. Pembelajaran profesional (*Professional learning*)

Informasi yang diperoleh dari informan 3 bahwa *“Pengembangan Learning Network untuk mengembangkan kompetensi sumber daya manusia di sekolah dengan cara memanfaatkan semua Sumber Daya Manusia yang ada sebagai kekuatan sekolah.”* Kepala Sekolah bersama tim membentuk komunitas belajar untuk mengembangkan kompetensi guru. Di dalam kegiatan pengembangan diri, kepala sekolah dan guru melakukan pelatihan mandiri dalam komunitas belajar (kombel) dengan narasumber yang berkompeten.

4. Komunikasi (*Communications*)

Kepala sekolah berkomunikasi dengan pimpinan atau guru/karyawan di sekolah dengan bahasa yang santun. Komunikasi dalam mendukung kegiatan sekolah dilaksanakan dalam forum rapat. Kepala sekolah dan guru saling berbagi (*sharing*) terkait permasalahan yang ada di sekolah. Beberapa diskusi dilaksanakan secara individu namun ada pula yang dilaksanakan secara berkelompok sesuai dengan konteks permasalahan yang dibahas.

Informasi yang diperoleh dari Informan 4 bahwa *“Saya berkomunikasi dengan pimpinan, guru, dan karyawan di sekolah*

memerlukan pendekatan yang efektif untuk memastikan informasi disampaikan dengan jelas, tepat waktu, dan dipahami dengan baik”

5. Hubungan Masyarakat (Public Relations)

Kepala sekolah mendukung penggunaan media sosial untuk meningkatkan transparansi sekolah. Setiap kegiatan sekolah didokumentasikan minimal lewat grup whatsapp, instagram, facebook, dan tiktok. Komunikasi dengan masyarakat juga dilakukan melalui papan realisasi BOS untuk merekap pengeluaran bulanan BOS dan merekap kegiatan sekolah. Laporan keuangan juga dilaporkan melalui media sosial. Menurut informasi dari Informan 3 yang merupakan kepala sekolah bahwa *“Media sosial di sekolah kami sangat dioptimalkan dalam meningkatkan transparansi sekolah, hal ini dapat dilihat dari tim medsos yang aktif mengelola media sosial sekolah baik itu Facebook, Instagram, YouTube maupun Tiktok. Setiap divisi mempunyai peran masing-masing.”*

Sekolah memaksimalkan media sosial seperti web sekolah, instagram, dan youtube tentang membagikan informasi kegiatan sekolah

6. Membangun pencitraan (Branding)

Kepala sekolah menggunakan media sosial untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat kepada sekolah. Melalui tim, sekolah membuat konten sesuai dengan keadaan sebenarnya, Admin media sosial selalu *update* kegiatan terkini sekolah dan bersedia menerima kritik dan saran. *“Saya menampilkan profil sekolah dan kegiatan sekolah serta prestasinya agar dikenal masyarakat”* cuplikan informan 4. Kegiatan-kegiatan

positif serta prestasi sekolah diunggah di media sosial untuk meningkatkan citra positif sekolah di masyarakat.

7. Peluang (Opportunity)

Sekolah memanfaatkan koneksi yang dibuat melalui teknologi dan meningkatkan peluang untuk melakukan perbaikan di berbagai bidang. Semua koneksi diberdayakan sesuai dengan bidangnya masing-masing, Kepala sekolah memanfaatkan saran dan kritik melalui media sosial demi memperbaiki pelayanan sekolah.

“Sekolah kami berusaha mencari informasi terkait perkembangan teknologi digital untuk peningkatan SDM dan implementasi pembelajaran berbasis digital” kata informan 5 dan dikuatkan oleh informan 6 bahwa *“Kepala sekolah mendampingi dalam mengoptimalkan teknologi yang ada disesuaikan dengan potensi yang dimiliki sekolah, agar berjalan sesuai yang direncanakan”*

Pembahasan

1. Keterlibatan, pembelajaran, dan hasil belajar siswa (Student engagement, learning, and outcomes)

Penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dengan bimbingan kepala sekolah memberikan pengaruh efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Perangkat digital yang berpengaruh secara langsung salah satunya adalah penggunaan media ajar digital. Proses pembelajaran yang baik tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, diperlukan berbagai sumber belajar yang mendukung, seperti yang tertuang dalam Standar Prinsip Proses Pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun

2016, salah satunya dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi pembelajaran yang berbasis pada aneka sumber belajar. Hal ini didukung oleh salah satu penelitian terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran kodig (komik digital) terbukti layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar tema 6 subtema 1 pada siswa kelas V (U. Kurniawati & Koeswanti, 2021).

2. Ruang dan lingkungan belajar yang inovatif (*Innovative learning spaces and environments*)

Lingkungan belajar yang inovatif dapat mempengaruhi mutu pendidikan karena memberikan kenyamanan baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Lingkungan belajar yang dimaksud di sini tidak hanya berupa lingkungan fisik namun juga lingkungan nonfisik. Lingkungan fisik diartikan sebagai ruang untuk belajar, sarana prasarana yang mendukung teknologi informasi, serta bahan bacaan yang bermutu. Lingkungan nonfisik yang dikaji adalah budaya kerja dan budaya akademik yang mendukung kegiatan belajar.

Iklim sekolah yang kondusif sangat mempengaruhi kualitas kerja sama warga sekolah untuk mencapai visi. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Soraya (2023) menunjukkan bahwa determinasi antara lingkungan belajar dan hasil belajar memperoleh nilai korelasi/hubungan (R) sebesar 0,520. Dari output tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,271 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (lingkungan belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah sebesar 27,1%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Soraya, 2023).

3. Pembelajaran profesional (*Professional learning*)

Pengembangan *Learning Network* dengan mengoptimalkan keberadaan komunitas belajar di sekolah sangat efektif. Komunitas yang didukung dengan perencanaan dan monitoring yang baik dari kepala sekolah telah banyak membantu guru dalam menjawab berbagai kesulitan dan masalah. Di dalam komunitas belajar guru akan berdiskusi dengan rekan satu sekolah untuk mencari alternatif solusi yang paling mudah dan efektif.

Beberapa kegiatan pengembangan diri juga sudah dimasukkan dalam perencanaan penggunaan dana BOS. Kepala sekolah bersama guru menentukan materi yang ingin dipelajari dari narasumber eksternal untuk menambah wawasan.

KKG sebagai wadah pemberdayaan guru perlu dirancang dan dikembangkan sebagai komunitas belajar yang di dalamnya guru dibiasakan dan diberi ruang untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya, secara bersama merancang, menguji coba, dan mengevaluasi solusi pembelajaran. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan KKG sebagai komunitas belajar adalah budaya dialog reflektif dan kolaborasi aktif dengan didasari oleh semangat kebersamaan, keterbukaan, saling percaya, dan kepedulian. Selain itu, KKG sebagai komunitas belajar perlu melibatkan guru lebih banyak dalam proses perencanaan sehingga program KKG lebih relevan dengan masalah dan kebutuhan guru (Affandi et al., 2022).

4. Komunikasi (*Communications*)

Komunikasi dalam mendukung kegiatan sekolah dilaksanakan dalam forum rapat. Kepala sekolah melakukan komunikasi yang efektif

terhadap atasan dan instansi yang dipimpin untuk menyusun program kerja yang berpihak pada murid.

Ada berbagai cara komunikasi yang dilakukan. Secara bentuk, komunikasi ada yang dilaksanakan secara pribadi. Namun ada juga yang dilaksanakan secara berkelompok. Komunikasi secara personal dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang sifatnya pribadi. Adapun komunikasi secara berkelompok dilakukan untuk mendapat solusi yang membutuhkan pendapat orang banyak.

Alat yang digunakan untuk berkomunikasi juga beraneka ragam. Untuk mempercepat proses penyampaian informasi, kepala sekolah menggunakan *broadcast whatsapp* agar informasi dapat diterima secara cepat. Kepala sekolah juga terkoneksi dengan grup-grup kedinasan lain untuk mempercepat penerimaan dan penyaluran akses informasi. Komunikasi kepala sekolah dalam meningkatkan tanggung jawab guru yaitu komunikasi antar pribadi dan komunikasi dalam memecahkan masalah di dalam pembelajaran dengan cara mengkoordinasi dan mencari solusi bersama (Mesiono & Mawaddah, 2021).

5. Hubungan Masyarakat (*Public Relations*)

Hubungan antara sekolah dan masyarakat penting untuk senantiasa dijaga. Kepala sekolah mendukung penggunaan media sosial untuk meningkatkan transparansi sekolah. Beberapa media social yang sering digunakan adalah facebook, instagram, dan tiktok.

Transparansi penggunaan dana BOS juga menjadi bagian yang sangat penting sebagai wujud pertanggung jawaban sekolah kepada

masyarakat. Laporan penggunaan dana BOS ditampilkan dalam papan transparansi yang ditempel di dinding sekolah.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan program manajemen hubungan sekolah dengan masyarakat adalah kurangnya ide kreatif, kurangnya anggaran, keterbatasan potensi SDM, dan hasil evaluasi yang sering tidak ditindaklanjuti. Cara mengatasi kendala dalam pelaksanaan program manajemen hubungan sekolah dengan masyarakat adalah melibatkan segenap stakeholder untuk menggali ide kreatif, penggalan sumber dana dari orang tua siswa dan pihak lain, saling membantu dalam tim, dan menunjuk beberapa personil sebagai tim yang bertugas (N. B. Kurniawati & Pardimin, 2021).

6. Membangun pencitraan (*Branding*)

Tim pengembang media sosial sekolah menjadi bagian yang penting dalam upaya mewujudkan transformasi pendidikan. Dengan adanya *branding* baik, masyarakat akan tertarik menyekolahkan anaknya di lembaga dengan sistem pencitraan yang baik.

Kegiatan-kegiatan positif serta prestasi sekolah diunggah di media sosial untuk meningkatkan citra positif sekolah di masyarakat. Kegiatan lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pencitraan lembaga sekolah adalah pameran lembaga pendidikan, layanan konten website dan sosial media, serta program virtual kehumasan (internal) dan bimbingan konseling online (Faridah, 2020).

7. Peluang (*Opportunity*)

Kepala sekolah memanfaatkan saran dan kritik melalui media sosial demi memperbaiki pelayanan sekolah. Usaha meningkatkan dan

mempertahankan citra positif diwujudkan dengan langkah meningkatkan kualitas jasa pendidikan, meningkatkan produk jasa pendidikan, membangun komunikasi, menerapkan kedisiplinan, dan memberikan pengarahan kepada alumni agar senantiasa menjaga nama baik almamater.

Eksistensi pemasaran jasa pendidikan dalam melihat peluang dilaksanakan dengan jalan promosi program pembelajaran unggulan, kegiatan positif di luar sekolah, dan dengan perencanaan program yang tersistem dengan baik akan berhasil meningkatkan dan mempertahankan citra sekolah (Ma'sum, 2020).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data di empat sekolah, disimpulkan bahwa kepala sekolah lulusan Program Guru Penggerak telah mengimplementasi *digital leadership*. Pencapaian yang telah dilakukan mencakup tujuh pilar kepemimpinan digital yaitu *student engagement and learning, student spaces and environment, professional learning and growth, communication, public relations, branding, dan opportunity*. Penelitian ini memberi kontribusi pada gambaran yang lebih menyeluruh terkait bentuk-bentuk implementasi *digital leadership* yang dilakukan oleh kepala sekolah agar transformasi pendidikan di sekolah dasar tercapai.

Tantangan implementasi *digital leadership* melibatkan keterbatasan waktu, kurangnya inovasi, dan dibutuhkan peningkatan wawasan kepala sekolah dan guru terkait penggunaan perangkat digital.

Saran

Sekolah dapat membuat kegiatan In House Training kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan transformasi digital. Pelatihan yang diberikan tidak hanya berhubungan dengan pengembangan media ajar namun juga administrasi pendidikan yang membutuhkan keterampilan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, L. H., Candiasa, I. M., Lede, Y. U., Bayangkari, & Prijanto, J. H. (2022). Strategi Peningkatan Kinerja Guru Melalui Pengembangan Kelompok Kerja Guru (KKG) sebagai Komunitas Belajar: Sebuah Analisis Kebijakan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 401–407.
- Anwar, K., Choeroni, Cakranegara, P. A., Surahman, S., & Sari, A. R. (2022). Leadership of School Principles in The Digital Era in Building Innoving Teacher Character HR. *Journal of Education and Learning Innovation*, 2(4), 526–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1388>
- Faridah, S. (2020). Strategi Hubungan Masyarakat (Humas) dalam meningkatkan Citra Publik lembaga Pendidikan Pada Masa Pandemic Covid-19. *Edusiana: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 129–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.47077/edusiana.v7i2.48>
- Kurniawati, N. B., & Pardimin. (2021). Manajemen Hubungan Sekolah Dengan Masyarakat Dalam Mewujudkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar. *Media Manajemen Pendidikan*, 3(3), 470–479. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/mmp.v3i3.9120>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Development of Kodig

- Learning Media to Improve Student Achievement in Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
- Ma'sum, T. (2020). Eksistensi Manajemen Pemasaran dalam Membangun Citra Lembaga Pendidikan. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/ji.v10i2.1243>
- Mesiono, & Mawaddah, R. (2021). Komunikasi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Mis Bidayatul Hidayah Makmur Kabupaten Deli Serdang. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(3), 1–9.
- Moleong, L. (2019). *Metodologi Penelitian*. Remaja Rosdakarya.
- Moustakas. (1994). *Phenomenological Research Methods*. SGE Pub.
- Rasyid, M., Lesmana, I., Safitri, H. D. A., Meirani, R. K., & Prestiadi, D. (2023). Digital Leadership in the Scope of Education. *ICEMT*, 52–61. https://doi.org/https://doi.org/10.2991/978-2-494069-95-4_7
- Sheninger, E. (2019). *Digital Leadership Changing Paradigms for Changing Times: Second Edition*. SAGE Publications Ltd.
- Soraya, S. (2023). The Influence of The Environment on The Learning Outcomes of Islamic Religious Education. *Jurnal Tahdzib Al Akhlaq*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/tahdzib.v6i1.2664>
- Terry. (1996). *Principles of Management*. McGraw Hill Pub.Comp.Ltd.
- Triastuti, U. H. (2023). Program Pendidikan Guru Penggerak, Efektifkah?: Sebuah Ulasan pada Kerangka Pengembangan Profesional Guru. *Jurnal Widyaaiswara Indonesia*, 4(2), 17–26. <http://www.ejournal.iwi.or.id/ojs/index.php/iwi/article/view/130/88>
- Zubaidah, & Putra, R. S. (2022). Model Kepemimpinan Digital Kepala Sekolah di Era Teknologi. *Jurnal Mudarrisuna*, 12(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v12i4.17206>

PENGUNAAN KOMPAS BAIM (KOMIK PEMBELAJARAN PUBERTAS BERBANTUAN GIM) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V

Fariz Budiarto

SD Negeri 5 Pengadegan

budiartofariz@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPAS membekali siswa untuk mampu menyikapi berbagai tantangan kehidupan manusia dan kaitannya dengan alam semesta. Materi pubertas menjadi salah satu materi penting bagi siswa. Materi ini membekali siswa untuk paham dan mampu mengatasi perubahan diri yang terjadi pada masa pubertas. Namun materi ini tersaji secara teoritis, sehingga pada proses pembelajarannya, siswa kesulitan memahami materi dan menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah. Hal tersebut tercermin melalui hasil *pretest* motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Peneliti melakukan inovasi penggunaan media KOMPAS BAIM (Komik Pembelajaran Pubertas Berbantuan Gim) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media KOMPAS BAIM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa tes hasil belajar dan teknik non tes berupa angket motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media KOMPAS BAIM efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi pubertas.

Kata kunci: pembelajaran IPAS, motivasi, hasil belajar, pubertas

Abstract

Science learning equips students to respond to various challenges of human life and their relationship with the universe. Puberty material is essential for students. This material equips students to understand and overcome personal changes that occur during puberty. However, this material is presented theoretically, so students need help understanding the material in the learning process and show low learning engagement. This is reflected in the low motivation pretest results and student learning outcomes. Researchers innovated using KOMPAS BAIM media (Game-Assisted Puberty Learning Comics) to increase student motivation and learning outcomes). This research aims to determine the effectiveness of using KOMPAS BAIM media on student motivation and learning outcomes. This research uses quantitative research methods with a one-group pretest-posttest Design. The data collection technique uses test techniques in the form of learning outcomes tests and non-test techniques in the form of learning motivation questionnaires. The data analysis technique uses the paired sample t-test. The results of

the paired sample t-test show differences in student motivation and learning outcomes before and after using KOMPAS BAIM media. Based on these results, it can be concluded that the KOMPAS BAIM media effectively increases student motivation and learning outcomes in the science and science subjects on puberty.

Keywords: science learning, motivation, learning outcomes, puberty

PENDAHULUAN

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting bagi kehidupan siswa (Susanto: 2013, Samatowa: 2010). IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemdikbud, 2022). Melalui IPAS, siswa tidak hanya sekadar mengenal diri dan alam, namun siswa akan mampu menjawab tantangan yang akan mereka hadapi di masa mendatang. Pernyataan tersebut selaras dengan Nisa, dkk (2019) yang menyatakan bahwa IPAS membekali siswa untuk mengenal dan memahami diri sendiri. Salah satunya yang memberikan bekal pemahaman diri sendiri adalah materi pubertas. Melalui materi pubertas, siswa belajar memahami salah satu fase penting dalam kehidupannya dan mampu menyikapi perubahan yang terjadi selama masa pubertas.

Karakteristik materi ajar masa pubertas tersaji secara konsep dan teoritis, sehingga memerlukan upaya dari guru agar kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Pembelajaran IPAS membutuhkan strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar (Lestari, dkk: 2023). Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai akan membantu guru menyajikan pembelajaran secara efektif dan bermakna bagi siswa (Supriyanto,

2021). Salah satu strategi yang dapat digunakan guru adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa belajar (Miftah, 2015). Pernyataan tersebut juga sesuai dengan Sudjana dan Rivai (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, guru perlu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif pada perolehan hasil belajar yang optimal. Namun, kondisi lapangan menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Guru masih kesulitan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Permasalahan lain yang guru hadapi adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah selama proses pembelajaran (Qulub, T., & Renhoat, 2019). Rendahnya motivasi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Motivasi belajar berfungsi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar (Kompri, 2019). Dengan demikian, motivasi belajar mempunyai peran penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada pertemuan pertama siswa mengikuti pembelajaran IPAS materi pubertas, siswa terlihat jenuh dan menunjukkan

keterlibatan yang rendah. Antusiasme belajar siswa juga rendah, hal tersebut mengindikasikan motivasi belajar siswa yang rendah. Motivasi belajar yang rendah juga dibuktikan dengan hasil analisis angket motivasi belajar siswa yang hanya mencapai 61,11 %.

Berdasarkan hasil asesmen formatif yang diberikan kepada 13 siswa kelas V di SD Negeri 5 Pengadegan, juga menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Rata-rata hasil belajar siswa hanya sebesar 60,77 % dan hanya terdapat 6 siswa yang mencapai ketuntasan. Fakta tersebut menunjukkan perlunya guru untuk mengintervensi proses pembelajaran. Motivasi dan hasil belajar yang rendah mengindikasikan perlunya guru untuk mengevaluasi dan menentukan tindak lanjut yang sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pubertas.

Pembelajaran di sekolah dasar tidak bisa dipisahkan dari konsep belajar sambil bermain (Aminah, dkk, 2022). Karakteristik siswa sekolah dasar memang masih memiliki kecenderungan untuk belajar sambil bermain perlu diperhatikan oleh guru dalam menyajikan proses belajar (Ikhsani, dkk, 2023). Guru perlu mengakomodasi permainan edukatif selama proses belajar agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pubertas dengan karakteristik materi yang teoritis harus disiasati dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat serta mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan yang edukatif.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad, 2017). Djamarah dan Zain (2013) juga menyampaikan hal yang senada, bahwa media pembelajaran

merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari pernyataan tersebut, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang penting untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah komik pembelajaran. Prastowo (2012) menyampaikan bahwa komik menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik.

Komik pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Eva, dkk: 2020). Materi pubertas yang terkesan teoritis akan lebih mudah dipahami siswa melalui sajian komik pembelajaran yang menarik. Komik pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghilangkan kebosanan siswa dalam proses belajar (Meidyawati, 2018). Melalui komik digital, materi pubertas dapat disampaikan secara menarik dan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang optimal.

Kejenuhan belajar karena mempelajari materi belajar yang bersifat konsep dan teoritis juga bisa disiasati dengan gim edukatif. Gim atau permainan edukatif mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Gim edukatif mampu meningkatkan aktivitas belajar yang berpengaruh pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa (Hidayatullah, 2020). Kurnia, dkk (2023) juga menyampaikan hal senada, bahwa gim dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, gim edukatif menjadi salah satu pilihan terbaik bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang

bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penelitian relevan, penggunaan media pembelajaran berupa komik pembelajaran dan gim edukatif terbukti efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mampu memotivasi siswa belajar dengan optimal. Komik pembelajaran dan gim juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian ini, penggunaan komik pembelajaran dan gim edukatif akan diimplementasikan secara terpadu sebagai sebuah inovasi strategi pembelajaran.

Penggunaan KOMPAS BAIM (Komik Pembelajaran Pubertas Berbantuan Gim) merupakan penggabungan dari pemanfaatan media komik pembelajaran dan akomodasi gim edukatif dalam pembelajaran. Penggunaan KOMPAS BAIM menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pubertas dengan optimal. Melalui komik pembelajaran berbantuan gim diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan aktif dari siswa selama proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan melalui gim juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Bentuk penelitian kuantitatif yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain penelitian ini terdapat *pretest* dan *posttest* yang kemudian hasilnya akan dibandingkan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2017).



$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 : Nilai *Pretest*

X : Penggunaan media KOMPAS BAIM

O2 : Nilai *Posttest*

Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui instrumen tes tertulis. Sedangkan teknik non tes menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* menggunakan IBM SPSS 26 *Statistics* untuk mengetahui keefektifan penggunaan media KOMPAS BAIM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada tahap awal, guru memberikan *pretest* untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar. Selanjutnya, guru memberikan perlakuan dengan menggunakan KOMPAS BAIM dalam pembelajaran IPAS. Setelah perlakuan diberikan, guru memberikan *posttest* motivasi dan hasil belajar. Hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan uji beda melalui uji *paired sample t-test*. Sebelum dilakukan uji beda, data harus memenuhi prasyarat analisis yakni data berdistribusi normal. Oleh karena itu uji normalitas data perlu dilakukan sebelum dilakukan uji-t.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Pengadegan yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini dilakukan di bulan Februari tahun 2024 pada semester II tahun pelajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Perencanaan

Tahap perencanaan ini dilakukan untuk menyiapkan perangkat

pembelajaran, media pembelajaran serta gim pembelajaran. Perangkat pembelajaran memuat pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah komik pembelajaran digital. Komik pembelajaran dikembangkan menggunakan media *canva*. Sedangkan gim pembelajaran yang digunakan adalah gim digital dan gim berkelompok. Gim digital dikembangkan melalui *wordwall*. Materi pada komik dan gim didasarkan dari tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Komik dan gim pembelajaran yang berbasis digital dapat diakses oleh siswa menggunakan *chromebook*. Dalam perencanaannya, guru harus memastikan ketersediaan akses jaringan internet yang memadai dan membuat tautan singkat untuk mengakses komik dan gim pembelajaran.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 buah *chromebook* yang akan digunakan untuk mengakses komik dan gim pembelajaran.



Gambar 2. Komik Pembelajaran Pubertas



Gambar 3. Siswa mempelajari materi belajar melalui media komik pembelajaran

Melalui fasilitasi dari guru, siswa membaca materi masa pubertas melalui media komik. Selanjutnya, secara berkelompok mereka menyelesaikan lembar kerja terkait masa pubertas. Siswa berdiskusi dan berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan terkait masa pubertas. Tahapan selanjutnya, siswa mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian.



Gambar 4. Siswa mempresentasikan hasil diskusi

Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi serta memberikan apresiasi. Pada kegiatan ini guru juga akan memberikan penguatan terhadap materi pubertas. Guru membuka ruang diskusi, sehingga siswa dapat menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah secara berkelompok siswa menyelesaikan tantangan pada gim digital *wordwall*.



Gambar 5. Siswa belajar melalui gim pembelajaran

Selain gim berbasis digital, gim yang dilakukan secara berkelompok juga dilakukan oleh siswa. Gim tersebut diberi nama “Gerak Cepat Jawab Tepat”. Secara berkelompok, siswa

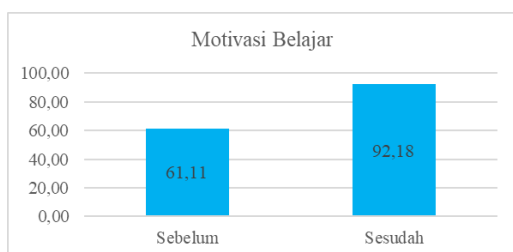
akan bekerja sama untuk menuliskan sebanyak-banyaknya ciri – ciri masa pubertas pada laki-laki dan perempuan. Untuk dapat menjawab pertanyaan, siswa secara bergantian akan melompat mengikuti arah sepatu dan menuliskan jawaban soal dengan tepat.



Gambar 6. Siswa bermain gim “Gerak Cepat Jawab Tepat”.

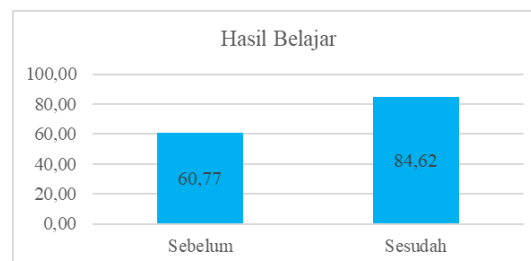
Data Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis angket motivasi belajar, terdapat perbedaan antara motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media KOMPAS BAIM. Berikut merupakan data perolehan rata-rata motivasi belajar siswa.



Gambar 6. Diagram Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, terdapat peningkatan motivasi belajar dari rata-rata 61,11 menjadi 92,18. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media KOMPAS BAIM mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 7. Diagram Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan diagram pada gambar 7 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dari rata-rata 60,77 menjadi 84, 62. Data tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan KOMPAS BAIM terhadap perolehan hasil belajar siswa. Untuk menguji keefektifan media KOMPAS BAIM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selanjutnya data motivasi dan hasil belajar akan dianalisis menggunakan uji statistik menggunakan bantuan program IBM SPSS 26 *Statistics*.

Analisis Data Menggunakan Uji *Sample Paired T-Test*

Untuk menguji keefektifan penggunaan media KOMPAS BAIM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dilakukan uji *Paired Sample T-Test*. Sebelum dilakukan uji-t, data harus memenuhi uji prasyarat analisis melalui uji normalitas data untuk memastikan data berdistribusi normal.

Uji Normalitas

Pengujian dilakukan menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan program IBM SPSS 26 *Statistics*. Uji *shapiro wilk* dipilih karena sampel dalam penelitian ini kurang dari 50. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi $> 0,05$.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Tests of Normality				
	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pretest	.948	12	.615
	Posttest	.963	14	.774

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Tests of Normality				
	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.839	12	.027
	Posttest	.868	14	.039

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kolom *shapiro-wilk* motivasi belajar dan hasil belajar, bahwa nilai sig. (p) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan hasil belajar berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji *paired sample t-test*.

Uji Paired Sample T-Test Motivasi Belajar

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM”. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test Motivasi Belajar

Paired Samples Test				
Pair 1	Motivasi Belajar – Kelompok	t	df	Sig. (2-tailed)
		25.135	25	.000

Berdasarkan hasil uji-t di atas, dapat diketahui jika nilai t berdasarkan nilai sig. (p) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis diterima. Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM.

Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM”. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar

Paired Samples Test				
Pair 1	Hasil Belajar - Kelompok	t	df	Sig. (2-tailed)
		22.630	25	.000

Berdasarkan hasil uji-t di atas, dapat diketahui jika nilai sig. (p) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan hipotesis diterima. Hasil uji menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM.

PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan komik pembelajaran dan gim edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa terlihat antusias belajar, serta menunjukkan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran. Kejenuhan belajar dapat diminimalisir melalui akomodasi gim edukatif dalam pembelajaran. Antusiasme dan aktivitas belajar yang tinggi menunjukkan motivasi belajar yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan yang signifikan. Rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 31,08 dari 61,11 menjadi 92,18. Peningkatan tersebut disebabkan karena pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui media KOMPAS BAIM. Hal tersebut mendukung hasil uji-t motivasi belajar yang menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan

sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM.

Berdasarkan analisis hasil belajar juga dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 23,85 dari 60,77 menjadi 84,62. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media komik pembelajaran mampu mempermudah siswa memahami materi pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil uji-t juga menyimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPAS BAIM.

Penggunaan media KOMPAS BAIM terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi pubertas. Media komik pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai penelitian Anjani (2023) yang menyatakan bahwa media komik mampu meningkatkan atensi dan daya ingat siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka mudah memahami materi pembelajaran.

Media komik pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa. Komik mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Saepul, 2020; Budiarti dan Haryanto, 2016). Komik memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Bahan ajar yang dikemas melalui komik juga mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan optimal.

Pembelajaran berbantuan gim juga terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui gim, siswa akan mengalami proses belajar sambil bermain. Melalui kemasan gim edukatif, siswa tidak menyadari bahwa sejatinya mereka sedang belajar, namun materi pembelajaran dapat terserap dengan baik sehingga mereka mendapatkan

penguatan pemahaman materi belajar dengan optimal. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Valentinna (2023) bahwa gamifikasi pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sehingga motivasi belajar siswa semakin optimal. Gim dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Wijayanto dan Istiana, 2017; Kusuma dan Fadiana; 2024). Berdasarkan hasil penelitian dan relevansi dengan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan KOMPAS BAIM berupa media komik pembelajaran berbantuan gim terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan komik pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Bahan belajar yang dikemas melalui komik mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Pembelajaran berbantuan gim juga terbukti efektif untuk membangun semangat dan menghilangkan kejenuhan belajar sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

Konsep belajar sambil bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap pada konsep belajar. Mereka mendapatkan penguatan materi belajar melalui gim yang disajikan. Penggunaan komik pembelajaran pubertas berbantuan gim (KOMPAS BAIM) terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi pubertas.

Rekomendasi

Komik pembelajaran dapat dikembangkan melalui berbagai

aplikasi. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan komik pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi *canva*. Komik pembelajaran juga belum dikembangkan secara interaktif karena belum memungkinkan adanya interaksi dua arah dengan siswa. Pada penelitian selanjutnya, komik pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi lain yang dapat menghasilkan *output* komik pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465-471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Anjani, R. A., Sofyan, A., & Iriawan, S. B. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 023 Pajagalan Kota Bandung. (2023). PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(3), 520-531. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v10i3.64420>
- BSKAP Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. Jakarta
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Djamarah & Zain Anwar. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik, 3(2), 199-206. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Kompri. (2019). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. PT Remaja Rosdakarya
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Ikhsani, S. R., Tangawunisma, A., Sholeha, A., Divanka, P., & Setiabudi, D. I. (2023). Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 290-295. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1126>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589-598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Meidyawati, S., Rustono, W. S., & Hodidjah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman Di Kelas V Sd Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(2), 283-295.

- <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i2.7342>
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih, I. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *El Midad*, 11(2), 101-116. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1897>
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Saepul, R., Subarjah, H., & Hanifah, N. Penerapan Media Komik Digital Webtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/jpi.v3i2.27789>
- Samatowa, U. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT Indeks
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta
- Supriyanto. (2021). Strategi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol 9 no 4.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT Kharisma Putra Utama
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1723-1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411

KONSELING KELOMPOK *SELF DISCLOSURE* UNTUK MENINGKATKAN *SELF COMPASSION* SISWA KORBAN BULLYING

Ikhwan Fauzi

SMAN 1 Gringsing,

ikfauzi@gmail.com

Abstrak

Self compassion membantu individu terhindar dari gangguan kesehatan mental seperti stres berkepanjangan, depresi, gangguan kecemasan dan peningkatan *self compassion* dikaitkan dengan peningkatan penanda kesehatan mental. Penelitian ini berfokus pada individu yang rentan mengalami gangguan kesehatan mental di sekolah yaitu siswa korban *bullying*. Tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan konseling kelompok dengan teknik *self disclosure* untuk meningkatkan *self compassion* pada siswa korban *bullying* kelas X SMA Negeri 1 Subah. Penelitian ini merupakan desain penelitian eksperimen *single group pretest-multiple posttest design*. Subjek penelitian melibatkan 6 siswa kelas sepuluh yang dipilih melalui *purposive sampling*, dari 69 siswa. Setelah dianalisis menggunakan *Repeated Measures Anova* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25, hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok *self disclosure* efektif untuk meningkatkan *self compassion* pada siswa korban *bullying* kelas X SMA Negeri 1 Subah. Implikasi temuan ini dapat dimanfaatkan untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa korban *bullying*.

Kata Kunci: konseling kelompok, *self compassion*, siswa korban *bullying*, *self disclosure*.

Abstract

Self compassion helps individuals avoid mental health disorders such as prolonged stress, depression, anxiety disorders and increased self compassion is associated with increased markers of mental health. This research focuses on individuals who are vulnerable to experiencing mental health disorders at school, namely students who are victims of bullying. The aim of the research is to determine the effectiveness of group counseling using self disclosure techniques to increase self compassion in students who are victims of bullying in class X SMA Negeri 1 Subah. This research is an experimental research design with a single group pretest-multiple posttest design. The research subjects involved 6 tenth grade students selected through purposive sampling, from 69 students. After being analyzed using Repeated Measures Anova with the help of IBM SPSS Statistics 25, the research results showed that self disclosure group counseling was effective in increasing self compassion in class X students who were victims of bullying at SMA Negeri 1 Subah. The implications of these findings can be used for guidance and counseling services for students who are victims of bullying.

Keywords: group counseling, *self compassion*, students, victims of *bullying*, self disclosure

PENDAHULUAN

Secara umum penelitian ini diarahkan untuk peningkatan *self compassion* pada siswa korban *bullying* di sekolah. Urgensi penelitian ini dapat dijustifikasi sebagai berikut; Pertama, *bullying* merupakan masalah kesehatan mental global karena prevalensinya dan konsekuensi negatifnya bagi para korbannya. Kedua, penelitian Murray-Harvey *et al.*, (2012) untuk korban *bullying*, mereka berada pada rating antara pelaku dan korban-pelaku *bullying*. Hal tersebut berarti bahwa korban *bullying* dimungkinkan menjadi pelaku *bullying* di kemudian hari. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Cornell *et al.*, (2013) menemukan bahwa *bullying* merupakan prediktor untuk tingkat prestasi akademik dan putus sekolah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Keempat, idealnya siswa sekolah memiliki kesejahteraan (*well being*) yang cukup untuk membantu sukses akademiknya. Prastiwi dan Mahanani (2021) menjelaskan bahwa suatu upaya yang dapat meningkatkan kesejahteraan adalah dengan peduli terhadap diri sendiri yang biasa disebut dengan *self compassion*. Braehler dan Neff (2020) menyebutkan *self compassion* berarti menjadi lebih baik dan lebih mendukung diri sendiri dan tidak terlalu menghakimi. Sayangnya ada beberapa faktor yang memungkinkan orang mengalami kehilangan *self compassion*, salah satunya yang lazim terjadi di sekolah adalah *bullying*.

Dari beberapa *argument* terkait urgensi dampak perilaku *bullying* dapat diasumsikan bahwa korban *bullying* mengalami *double victimization*. Siswa korban *bullying* cenderung mengalami kendala terkait pencapaian prestasi akademiknya, dan mengalami penderitaan fisik maupun mental akibat perilaku *bullying*. Disamping itu, korban *bullying* beresiko menjadi pelaku *bullying* dikemudian hari jika

tidak ada intervensi untuk menyembuhkan trauma masa lalu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh MacBeth dan Gumley (2012) *self compassion* memberikan temuan yang kuat dan dapat direplikasi terkait peningkatan belas kasih terhadap diri sendiri hingga tingkat gejala kesehatan mental yang lebih rendah. Sebaliknya, tingkat *self compassion* yang lebih rendah dikaitkan dengan tingkat psikopatologi yang lebih tinggi. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa, *self compassion* menjadi salah satu keterampilan bagi individu yang mengalami gangguan kesehatan mental yang dalam penelitian ini difokuskan terhadap siswa korban *bullying*.

Bullying juga marak terjadi pada remaja di kabupaten Batang yang menyebabkan siswa korban *bullying* menjadi malu bahkan sampai enggan masuk sekolah yang berdampak pada nilai prestasi yang semakin menurun seperti hasil wawancara dengan guru BK dalam rangka studi pendahuluan ke beberapa SMA di Kabupaten Batang yaitu SMA Negeri 1 Gringsing, SMA Negeri 1 Wonotunggal dan SMA Negeri 1 Subah. Untuk memperdalam hasil wawancara tersebut, peneliti melakukan pengambilan data terkait *self compassion* pada korban *bullying* di SMA Negeri 1 Subah, hasilnya dari 278 siswa, 69 siswa (24,82%) menjadi korban *bullying* dengan kategori yang tinggi, 28 (10,07%) siswa kategori sedang dan 181 (65,10%) siswa dalam kategori rendah. Dari 69 siswa korban *bullying* yang termasuk kategori tinggi diberikan skala welas asih diri (*self compassion*) hasilnya diperoleh 12 siswa korban *bullying* memiliki *self compassion* kategori rendah.

Menurut Magfirah & Rachmawati, (2016) semakin positif iklim kelompok (sekolah) maka semakin rendah kecenderungan perilaku *bullying*. Bentuk intervensi yang dapat dilakukan oleh konselor sekolah dalam upayanya

meningkatkan *self compassion* pada siswa korban *bullying* dengan format kelompok yaitu dengan layanan konseling kelompok. Menurut Karina et al., (2023) melalui konseling kelompok, siswa dapat memperoleh dukungan sosial dan pembelajaran bersama dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Disamping itu, asumsinya dalam proses konseling kelompok, konselor (pemimpin kelompok) membantu para anggota kelompok untuk mendapatkan *insight* terhadap permasalahan yang dihadapi dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Hal tersebut dipertegas oleh hasil penelitian Yusop et al. (2020) bahwa konseling kelompok terbukti efektif untuk berbagai jenis orang dengan masalah yang berbeda.

Dalam prakteknya ada berbagai pendekatan yang dapat diterapkan pada konseling kelompok. Pendekatan yang dirasa memiliki keteresuaian dalam konseling kelompok salah satunya adalah pendekatan humanistik. Schneider & Krug (2010) mengidentifikasi empat tujuan penting dari terapi eksistensial-humanistik: (1) untuk membantu klien menjadi lebih hadir untuk diri mereka sendiri; (2) untuk membantu klien dalam mengidentifikasi cara-cara mereka menghalangi diri mereka dari kehadiran yang lebih penuh; (3) untuk menantang klien untuk memikul tanggung jawab untuk merancang kehidupan mereka saat ini; dan (4) untuk mendorong klien untuk memilih cara yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari mereka. Erford (2017) menjelaskan bahwa pendekatan humanistik berkaitan langsung dengan perasaan dan masalah yang dikemukakan klien yang berasal dari kelompok *disenfranchised* (tidak memiliki kekuatan sosial, ekonomi dan politik) dan kelompok secara historis tertindas, yang mungkin merasa kehilangan semangat atau terasing, dan pendekatan ini menghormati klien sebagai individu, pandangan mereka

tentang dunia dan beragam warisan budayanya sehingga diasumsikan pendekatan humanistik, dirasa sesuai dengan profil korban *bullying* yang memiliki *self compassion* rendah. Praktiknya, ada beberapa teknik dalam pendekatan humanistik yang dapat diaplikasikan untuk siswa korban *bullying* dengan *self compassion* rendah salah satunya teknik *self disclosure* (SD).

Alasan pemilihan teknik *self disclosure* dibandingkan dengan teknik lain yaitu pada beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan betapa pentingnya *self disclosure* untuk konselor dalam konseling dan psikoterapi. Menurut Hill & Knox (2002), *self disclosure* dapat mengurangi perasaan hirarki atau kesenjangan status antara klien dan konselor, menciptakan interaksi yang lebih setara. Hal ini dapat membuat klien merasa lebih diterima dan didengar, meningkatkan efektivitas sesi konseling. Adapun beberapa penelitian itu sebagai berikut; sebuah studi yang meneliti video terhadap 120 siswa laki-laki dan 120 siswa perempuan menemukan bahwa konselor yang menggunakan teknik *self disclosure* mereka memiliki kinerja yang jauh lebih baik dibandingkan dengan yang tidak mengungkapkan diri mereka (Nilsson et al., 1979). Andersen dan Anderson (1989) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa 96 konselor menggunakan sebelas jenis pengungkapan diri yang bervariasi mendekati informasi acak (usia, ras), dengan pengungkapan diri yang paling sering digunakan kepada klien adalah pengungkapan emosi positif.

Disamping itu, Menurut Carl R. Rogers (1961), Corey (2017), Egan (2014) *self disclosure* efektif dalam membantu siswa korban *bullying* karena membangun kepercayaan dan empati, menurunkan isolasi emosional dan meningkatkan relasi terapeutik, dan

mendorong proses pertumbuhan diri yang sejati. Teknik *self disclosure* lebih efektif dibandingkan teknik konseling lain dalam pendekatan humanistik karena sifatnya yang relasional, empatik, dan mengedepankan kemanusiaan persis seperti yang dibutuhkan oleh korban *bullying* yang sering merasa ditolak dan tidak aman secara emosional.

Hasil penelitian Agutu *et al.*, (2020) yang merekomendasikan bahwa konselor harus dilatih tentang penggunaan *self disclosure* secara efektif sebagai teknik dalam praktik konseling. Secara keseluruhan, responden mengatakan bahwa pengalaman dan kualifikasi profesional mereka yang paling sering diungkapkan untuk meningkatkan kesamaan antara mereka dan klien. Disamping itu, Hariko (2012) menemukan bahwa klien lebih cenderung memilih konselor yang lebih terbuka tentang informasi pribadi mereka selama sesi konseling. Dari studi pendahuluan tersebut, dapat diasumsikan bahwa *self disclosure* dapat membantu konselor untuk meningkatkan *self compassion* pada siswa korban *bullying*.

Penelitian ini sebagai upaya untuk membuktikan keefektifan konseling kelompok teknik *self disclosure* meningkatkan *self compassion* pada korban *bullying*. Diharapkan temuan pada penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa korban *bullying*.

METODE

Populasi penelitian ini terdiri dari 69 siswa korban *bullying* kelas X SMA Negeri 1 Subah, dipilih dengan teknik *purposive sampling* yang memiliki *self compassion* rendah yang ditempatkan dalam kelompok eksperimen sejumlah 6 siswa berdasarkan *random asigment*.

Penelitian ini menggunakan satu instrumen skala welas asih diri (*self compassion*) yang dikembangkan oleh

peneliti. Skala welas asih diri (*self compassion*) terdiri dari 29 butir pernyataan yang disusun berdasarkan 3 aspek yaitu *self kindness vs self judgement*, *common humanity vs isolation*, *mindfulness vs overidentification*.

Penskoran menggunakan skala likert 1-5 (1=Sangat Tidak Sesuai, 2=Tidak Sesuai, 3=Kurang Sesuai, 4=Sesuai, 5=Sangat Sesuai) dengan rentang skor total 29 sampai dengan 145. Koefisien reliabilitas *alpha* skala welas asih diri (*self compassion*) sebesar 0,886 dan validitas berdasarkan korelasi item 0,315 sampai 0,672. Analisis data menggunakan uji data *Repeated Measures Anova* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *single group pretest-multiple posttest design*. Subjek penelitian diberikan *pre-test* sebelum memperoleh intervensi, tahap berikutnya adalah pemberian intervensi konseling kelompok dengan teknik *self disclosure* selama 5 sesi pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit setiap sesi. yaitu tahap awal, tahap transisi, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

Prosedur konseling kelompok *self disclosure* yaitu menciptakan ikatan (*bounding*), menganalisis keadaan untuk menemukan masalah dan kendala yang dihadapi (*insight*), dan memperoleh solusi untuk sembuh (*healing*). Kemudian diakhiri dengan evaluasi proses dan hasil untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan intervensi yang diterapkan pada subjek penelitian. Setelah selesai pemberian intervensi, subjek penelitian mengikuti *post-test*. Selanjutnya dua minggu setelah *post-test*, subjek eksperimen mengikuti *follow-up* untuk mengetahui konsistensi perubahan subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji *Repeated Measures Anova* menunjukkan bahwa terdapat efek dari

self disclosure terhadap peningkatan *self compassion* pada siswa korban *bullying* ($F(1,101, 11,009) = 64,099$ $p < 0,01$). Hasil analisis waktu pengukuran disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji *Repeated Measures Anova*

Waktu	M	SD	F	P
T1	69.67	10.63		
T2	100.67	3.50	64.09	<.001
T3	104.00	3.69		

Analisis *pairwise comparison* dilakukan untuk mengetahui jarak antar waktu dalam *pre-test*, *post-test* dan *follow-up* dengan intervensi konseling kelompok teknik *self disclosure*. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan *self compassion* antara T1 ke T2 ($MD = -31.000$, $p < 0,01$) dan T2 ke T3 ($MD = -3.333$ $p < 0,01$). Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan *self compassion* siswa korban *bullying* antara T1 ke T3 ($MD = -34.333$, $p < 0,01$). Adapun hasil *pairwise comparison* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *Pairwise Comparison*

Perbandingan	MD	SE	p
T1 - T2	-31,000	3,924	< 0.01
T2 - T3	-34,333	4,232	< 0.01
T1 - T3	-3,333	0,494	<.0.01

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji keefektifan konseling kelompok teknik *self disclosure* dalam meningkatkan *self compassion* siswa korban *bullying*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi konseling kelompok *self disclosure* memberikan efek waktu terhadap peningkatan *self compassion* siswa korban *bullying*. Disamping itu, berdasarkan perhitungan analisis statistik teknik *self disclosure* memberikan efek peningkatan pada *self compassion* siswa korban *bullying* yang ditunjukkan adanya perubahan siswa

korban *bullying* sebelum, sesudah pemberian *treatment* dan ketika *follow up*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Farber (2006) mengungkapkan bahwa *self disclosure* dalam terapi kelompok sangat efektif untuk mereka yang mengalami defisit dalam fungsi interpersonal, dimana siswa korban *bullying* mengalami kendala dalam fungsi interpersonalnya. Diperkuat oleh penelitian Erford (2017) yang menjelaskan bahwa *self disclosure* merupakan teknik yang dinamis dan multiguna jika diterapkan secara mahir, dan pendekatan-pendekatan yang berbeda memiliki perspektif yang berbeda tentang aplikasinya yang tepat. Dalam penelitian ini teknik *self disclosure* berusaha mensejajarkan dinamika antara konselor dan konseli yang merupakan siswa korban *bullying* sehingga mereka tidak merasa terintimidasi atau lebih rendah daripada yang lain.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Cornish *et al.* (2015) menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *self disclosure* dapat membantu remaja yang mengalami kesulitan emosional dalam mengatasi masalah dan meningkatkan kesejahteraan psikologis mereka. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa klien yang mengikuti konseling kelompok dengan teknik *self disclosure* mengalami peningkatan signifikan dalam hal kemampuan untuk mengekspresikan emosi dan pemecahan masalah.

Berbanding lurus dengan hasil penelitian tersebut, fakta empiris yang terjadi pada pertemuan awal anggota kelompok (siswa korban *bullying* di SMAN 1 Subah) cenderung diam, terlihat kurang nyaman dan saling mengamati antara satu dengan yang lain. Konselor berusaha untuk membuka diri dengan memperkenalkan diri dan

menceritakan pengalaman perlakuan *bullying* yang pernah diterima oleh konselor dimasa lampau. Setelah konselor bercerita tentang pengalaman dimasa lampau, satu persatu anggota kelompok mulai bercerita terkait pengalamannya.

Penjelasan diatas sesuai dengan konsep teknik *self disclosure* yaitu untuk membangun aliansi terapeutik, melibatkan berbagi pengalaman pribadi dengan klien dengan tujuan menunjukkan ketulusan dan autentisitas. Peningkatan *self compassion* melalui teknik *self disclosure* pada siswa korban *bullying* adalah cara untuk berbagi atau mengungkapkan diri dengan orang lain, yang dapat mengurangi stres atau tekanan, kecemasan, dan detak jantung dan tekanan darah. Semua ini dapat berdampak positif pada kesehatan fisik dan emosi siswa korban *bullying*. Hasil penelitian ini membahas secara umum peningkatan *self compassion* pada siswa korban *bullying* dan memiliki keterbatasan dalam membahas secara rinci peningkatan aspek-aspek pada *self compassion* siswa korban *bullying*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok teknik *self disclosure* efektif dalam meningkatkan *self compassion* pada siswa korban *bullying*.

Saran

Saran bagi penelitian selanjutnya dapat dilakukan dalam *setting* konseling *individual* dan lebih rinci untuk membahas tentang aspek dari *self compassion*. Saran bagi praktek di sekolah dalam hal ini guru BK ditingkat Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Kejuruan, dan/atau Perguruan Tinggi dapat menggunakan teknik *self disclosure* untuk meningkatkan *self compassion* siswa korban *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agutu, J. O., Aloka, P. J. O., & Kevogo, N. A. (2020). Perceived self-disclosure and counseling seeking behaviors among university students in Kenya. *North American Journal of Psychology*, 22, 591–602.
- Andersen, B., & Anderson, W. P. (1989). Counselors' reports of their use of self-disclosure with clients. In *Journal of Clinical Psychology* (Vol. 45, pp. 302–308). John Wiley & Sons.
- Barnard, L. K., & Curry, J. F. (2011). Self-Compassion: Conceptualizations, Correlates, & Interventions. *Review of General Psychology*, 15(4), 289–303.
- Braehler, C., & Neff, K. (2020). Self-compassion in PTSD. In *Emotion in Posttraumatic Stress Disorder: Etiology, Assessment, Neurobiology, and Treatment*. Elsevier Inc.
- Chishima, Y., Mizuno, M., Sugawara, D., & Miyagawa, Y. (2018). The Influence of Self-Compassion on Cognitive Appraisals and Coping with Stressful Events. *Mindfulness*, 9(6), 1907–1915.
- Cornell, D., Gregory, A., Huang, F., & Fan, X. (2013). Perceived prevalence of teasing and bullying predicts high school dropout rates. *Journal of Educational Psychology*, 105(1), 138–149.
- Hill, C. E., & Knox, S. (2002). Self-disclosure. In *Psychotherapy relationships that work: Therapist contributions and responsiveness to patients*. (pp. 255–265). Oxford University Press.
- Karina, Aprilia, N., Ramadhini, N., & Lesmana, G. (2023). Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Kepada Siswa SMP. *SUBLIM*:

- Jurnal Pendidikan*, 02(01), 106–115.
- Krieger, T., Altenstein, D., Baettig, I., Doerig, N., & Holtforth, M. G. (2013). Self-Compassion in Depression: Associations With Depressive Symptoms, Rumination, and Avoidance in Depressed Outpatients. *Behavior Therapy*, 44(3), 501–513.
- MacBeth, A., & Gumley, A. (2012). Exploring compassion: A meta-analysis of the association between self-compassion and psychopathology. *Clinical Psychology Review*, 32(6), 545–552.
- Magfirah, U., & Rachmawati, M. A. (2016). Hubungan antara Iklim Sekolah dengan Kecenderungan Perilaku Bullying. *Universitas Islam Indonesia*, 1–10.
- Murray-Harvey, R., Skrzypiec, G., & Slee, P. T. (2012). Effective and Ineffective Coping With Bullying Strategies as Assessed by Informed Professionals and Their Use by Victimised Students. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*, 22(1), 122–138.
- Neff, K. D., Long, P., Knox, M. C., Davidson, O., Kuchar, A., Costigan, A., Williamson, Z., Rohleder, N., Tóth-Király, I., & Breines, J. G. (2018). The forest and the trees: Examining the association of self-compassion and its positive and negative components with psychological functioning. *Self and Identity*, 17(6), 627–645.
- Nilsson, D. E., Strassberg, D. S., & Bannon, J. (1979). Perceptions of counselor self-disclosure: An analogue study. *Journal of Counseling Psychology*, 26, 399–404.
- Paine, A. L., McCarthy Veach, P., MacFarlane, I. M., Thomas, B., Ahrens, M., & Leroy, B. S. (2010). “What would you do if you were me?” Effects of counselor self-disclosure versus non-disclosure in a hypothetical genetic counseling session. *Journal of Genetic Counseling*, 19(6), 570–584.
- Prastiwi, S. B., & Mahanani, F. K. (2021). Self-compassion dan subjective Well-Being pada calon Tenaga Kerja Wanita (Tkw). *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 13(2), 120–128.
- Schneider, K. J., & Krug, O. T. (2010). Existential–humanistic therapy. In *Existential–humanistic therapy*. American Psychological Association.
- Yusop, Y., Zainudin, Z., Ahmad, N. A., Norhayati, W., Wan Othman, W. N., Surat, D., & Fung, W. (2020). The Effectiveness Of Group Counselling: A Systematic Review. *Journal of Critical Reviews*, 7, 513–518.

PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN LKPD INTERAKTIF DENGAN LIVEWORKSHEETS UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Nur Triana, S.Pd

SMP N 19 Tegal,
nur triana99@gmail.com

Nur Triani, S.Pd

SMA N 1 Warureja,
nur triana11@gmail.com

Abstrak

Implementasi Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum dengan paradigma baru menuntut guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Keberhasilan pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki oleh guru. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 19 Tegal baru memanfaatkan power point sebagai media presentasi materi pembelajaran. Sedangkan untuk lembar kerja maupun penilaian pada proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga perlu diadakan pelatihan untuk peningkatan profesionalisme guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pembuatan LKPD Interaktif dengan Liveworksheets untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan profesionalisme guru, hal ini terlihat dari hasil rata-rata indikator penambahan wawasan guru terkait *liveworksheets* sebesar 4,62, kejelasan langkah – langkah membuat LKPD dengan *liveworksheets* sebesar 4,52, dan indikator pemanfaatan LKPD interaktif dengan *liveworksheets* dalam pembelajaran sebesar 4,64. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan LKPD Interaktif dengan *liveworksheets* dapat meningkatkan profesionalisme guru.

Kata kunci: pelatihan guru, profesionalisme, kurikulum merdeka

Abstract

Implementation of the Independent Curriculum as a curriculum with a new paradigm requires teachers to carry out the learning process in accordance with the nature of nature and the nature of the times. The competence of the teacher influences the success of learning. The use of technology in the learning process at SMP Negeri 19 Tegal just uses power point as a medium for presenting learning material. Meanwhile, worksheets and assessments in the learning process still use conventional methods, so training needs to be held to increase teacher professionalism. The aim of this research is to determine the increase in teacher professionalism through training in making interactive LKPD with Liveworksheets to support the implementation of the independent curriculum. The method used is quantitative research with a descriptive approach. The results of the research show an increase in teacher professionalism, this can be seen from the average indicator of adding teacher insight regarding live worksheets of 4.62,

clarity of steps for making LKPD with live worksheets of 4.52, and the indicator of the use of interactive LKPD with live worksheets in the learning of 4.64. Based on these results, it can be concluded that training in making interactive LKPD with live worksheets can increase teacher professionalism.

Keywords: teacher training, professionalism, independent curriculum

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan akar dari sebuah peradaban manusia. Untuk menjadi manusia yang beradab, pendidikan yang dilakukan harus mampu mengembangkan karakter dan cara berpikir. Tujuan pendidikan dapat terwujud jika guru sebagai sutradara pembelajaran memiliki kompetensi yang sesuai dengan profesinya. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru menurut Undang - Undang No. 14 tahun 2015, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Hal ini berarti guru yang profesional adalah guru yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga memiliki sikap yang dipersyaratkan (Muhsin, 2015). Berbekal empat kompetensi ini diharapkan kualitas pembelajaran guru akan meningkat sehingga meningkat pula kualitas pendidikan di Indonesia. Kompetensi yang dimiliki oleh guru juga harus sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Memasuki era abad 21, tuntutan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang mutlak. Sistem pembelajaran konvensional harus diubah mengingat sistem pembelajaran tersebut sudah tidak relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Yusrizal et al, 2017). Untuk mendukung hal tersebut, menurut Daryanto dan Syaiful K (2017, 3-5), ada 5 keterampilan yang harus dimiliki oleh guru abad 21, yaitu (1) mampu memfasilitasi dan menginspirasi cara belajar dan kreativitas peserta didik, (2) merancang dan mengembangkan

pengalaman belajar dan penilaian di era digital, (3) menjadi model cara belajar dan bekerja di era digital, (4) mendorong dan menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital, dan (5) berpartisipasi dalam pengembangan dan kepemimpinan profesional. Upaya peningkatan profesionalisme guru yang dapat dilakukan adalah melalui pelatihan dan bukan diklat, seperti In House Training (IHT), program magang, kemitraan sekolah, belajar jarak jauh, pelatihan berjenjang dan pelatihan khusus, kursus singkat di LPTK, pembinaan internal oleh sekolah, dan pendidikan lanjut (Idris, 2020).

Implementasi kurikulum merdeka di sekolah saat ini sebagai kurikulum dengan paradigma baru menuntun guru supaya membuat pembelajaran yang dilakukan taat kodrat alam dan kodrat zaman. Hal ini dilakukan supaya peserta didik mendapat pengetahuan sesuai dengan esensi atau kebutuhannya sekaligus memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan teknologi peserta didik dalam rangka menyiapkan mereka sebagai anggota masyarakat yang terampil, beradab, dan berteknologi. Oleh karena itu, sebagai seorang profesional, guru mempunyai tugas untuk memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah akademik yang berkaitan dengan proses belajar mengajar sehingga guru perlu untuk meningkatkan profesionalismenya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Widyaningrum et al, 2019). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus efektif dalam mewujudkan tujuan

pembelajaran. Langkah – langkah dalam melakukan pembelajaran efektif menurut Ma'ruf dan Syaifin (2021) , yaitu (1) melibatkan peserta didik secara aktif, (2) menarik minat dan perhatian peserta didik, (3) membangkitkan motivasi peserta didik, (4) memberikan pelayanan individu peserta didik, dan (5) menyiapkan dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan memiliki banyak manfaat. Umardulis (2019) mengatakan manfaat penggunaan TIK dalam dunia pendidikan terdiri dari semakin luasnya kesempatan belajar, kualitas dan efisiensi belajar lebih baik, peserta didik dapat belajar mandiri dan kooperatif, serta mendorong terwujudnya pelajar sepanjang hayat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat (Sukono, 2018). Tidak hanya itu, keinovatifan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran merupakan hal yang penting (Haryono, Stanislaus, S., Budiyo, & Widhanarto, G P, 2017). Melakukan pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu upaya peningkatan profesionalisme guru (Kritian & Rahmat, 2018).

Pandemi Covid-19 semakin menyadarkan kita besarnya peran teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi membuat pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Namun, pada awal pelaksanaannya, pembelajaran daring yang dilakukan menurunkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang diberikan guru

hanya berupa pemberian materi pembelajaran dan tugas di *Whatsapp Group* atau *e-learning*, seperti *google classroom*, *schooly*, maupun *moodle*. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pembelajaran daring yang dilakukan harus inovatif, kreatif, dan mampu mengasah cara berpikir kritis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang variatif bisa terjadi jika guru memiliki pengetahuan terkait hal tersebut. Menurut Haryono, et al (2017), perlu adanya pelatihan bagi guru yang sesuai dengan kebutuhan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Usia dan kebiasaan guru dalam menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran menjadi kendala dalam pemanfaatan teknologi (Yusrizal dalam Wardinur, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pemanfaatan teknologi di SMP N 19 Tegal pada proses pembelajaran masih belum maksimal. Sebagian besar guru lebih sering menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran, misalnya pemanfaatan *powerpoint* sebagai media presentasi. Berbeda dengan penyampaian materi yang sudah memanfaatkan teknologi, penilaian hasil belajar peserta didik masih dilakukan secara konvensional sehingga belum mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka guru di SMP N 19 Tegal perlu mendapatkan pelatihan *liveworksheets* untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 19 Tegal semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pada bulan Maret sampai Agustus 2022. Subjek penelitian adalah guru di SMP Negeri 19 Tegal yang

berjumlah 30 orang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif pendekatan deskriptif terhadap pelaksanaan pelatihan *liveworksheets* di SMP Negeri 19 Tegal. Penelitian deksriptif kuantitatif yaitu penelitian dengan pemberian makna terhadap data – data yang ditemukan dalam lapangan supaya lebih mudah dipahami (Sugiyono, 2019:15). Teknik penelitian yang digunakan adalah angket tertutup, observasi, dan dokumentasi. Angket tertutup digunakan untuk mengetahui kesan guru terhadap pelaksanaan pelatihan dan peningkatan profesionalisme guru akibat pelatihan pembuatan LKPD interaktif dengan *liveworksheets* kesan guru terhadap pelaksanaan pelatihan dan peningkatan profesionalisme guru akibat pelatihan pembuatan LKPD interaktif dengan *liveworksheets*. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket adalah skala Likert, yaitu skala 1 - 5 dengan pedoman penskoran sebagai berikut :

Tabel 1. Instrumen Skala Likert

Skala	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju(TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2019 :132)

Ada empat indikator yang digunakan untuk mengetahui kesan guru terhadap pelatihan, yaitu kesesuaian tema dengan materi, penguasaan narasumber, sikap penyampaian, dan proporsi waktu dan materi sesuai dengan dengan penelitian Pambudi (2018). Kisi – kisi angket tentang kesan guru terhadap pelatihan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Kisi – kisi Angket Kesan Guru terhadap Pelatihan		
N	Indikator	Pertanyaan
o		

1	Kesesuaian tema dengan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi sesuai dengan tujuan pelatihan • Sistematika materi tepat
2	Penguasaan narasumber	<ul style="list-style-type: none"> • Narasumber menguasai materi • Narasumber memberikan praktik/tutoria l menggunakan <i>liveworksheet s</i> • Narasumber membantu peserta pelatihan dalam memahami materi melalui tanya jawab
3	Sikap Penyampaian	<ul style="list-style-type: none"> • Narasumber menyampaikan materi dengan percaya diri • Narasumber memberikan respon terhadap peserta
4	Proporsi waktu dan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi penyampaian materi <i>liveworksheet s</i> sesuai • Durasi latihan praktek <i>liveworksheet s</i> sesuai • Durasi tanya jawab selama pelatihan sesuai

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan profesionalisme guru akibat pelatihan, ada tiga indikator yang digunakan, yaitu penambahan wawasan guru terkait *liveworksheets*, kejelasan langkah – langkah membuat LKPD dengan *liveworksheets*, dan

pemanfaatan LKPD interaktif dengan *liveworksheets* dalam pembelajaran. Kisi – kisi angket tentang peningkatan profesionalisme guru dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3. Kisi – kisi Angket Peningkatan Profesionalisme

No	Indikator	Penyataan
1	Penambahan wawasan guru terkait <i>liveworksheets</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Liveworksheet</i> s dapat membuat pembelajaran lebih menarik • <i>Liveworksheet</i> s membuat LKPD tampil lebih interaktif • <i>Liveworksheet</i> s mudah digunakan
2	Kejelasan langkah – langkah membuat LKPD dengan <i>liveworksheets</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Saya mengetahui langkah-langkah merancang LKPD dengan <i>liveworksheets</i> • Saya mengetahui langkah-langkah membuat LKPD dengan <i>liveworksheets</i>
3	Pemanfaatan LKPD interaktif dengan <i>liveworksheets</i> dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Liveworksheet</i> s dapat digunakan dalam mata pelajaran yang saya ampu • <i>Liveworksheet</i> s dapat meningkatkan interaksi dalam pembelajaran • <i>Liveworksheet</i> s dapat meningkatkan motivasi

peserta didik

Skor angket yang diperoleh selanjutnya dihitung persentasenya. Menurut Utami (dalam Supartha et al., 2021) respon guru dinilai baik jika rata – rata untuk setiap indikator memperoleh presentase lebih dari atau sama dengan 70 %..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)

Hasil pengolahan data kuisioner tertutup dikategorikan menjadi empat tingkatan yaitu tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Hasil pertama dimensi MTA (*mistrust argument from authority*) atau ketidakpercayaan argumen otoritas didapatkan hasil “rendah” yang berarti bahwa siswa memiliki kecenderungan minim untuk membandingkan dan mengevaluasi perbedaan pendapat dari pihak berwenang. Temuan ini juga didukung dari penelitian sebelumnya bahwa siswa lebih suka mencari informasi melalui obrolan dengan orang lain dari pada mencari sendiri (Roe, J., & Perkins, M., 2022; Coiro, J., 2021) juga sependapat bahwa siswa lebih suka bertanya langsung kepada ahlinya dari pada mencari informasi sendiri. Siswa pasif untuk mencari dan mengolah informasi sehingga kemampuan untuk menaruh curiga terhadap argumen otoritas rendah.

Hasil kedua dimensi OP (*open-mindedness*) atau berpikiran terbuka termasuk kategori “sedang” yang berarti bahwa siswa memiliki cukup kecenderungan untuk tidak menyepelekan isu, ingin mengetahui masalah lebih lanjut, setuju bahwa isu butuh dipertimbangkan, dan mencari alternatif pandangan lain. Sulasiwi, I. F., Handayanto, S. K., & Wartono, W. (2019) menegaskan bahwa guru yang membuka peluang untuk mengevaluasi pemikirannya akan mempengaruhi siswanya pula untuk berpikiran terbuka.

Hasil ketiga dimensi SC (*skepticism*) atau skeptis memiliki hasil kategori “sedang” yang berarti bahwa siswa memiliki kecenderungan yang cukup untuk mengklarifikasi klaim dengan memberi pertanyaan kritis dan mencari bukti. Aulia, R. S. A. (2024) dalam hasil studinya untuk meningkatkan berpikir skeptis maka guru juga perlu taktik dalam mengajar dengan tidak selalu memberikan pernyataan yang benar. Sehingga siswa lebih teliti dan tertarik untuk berpikir kritis dalam menilai suatu pernyataan.

Hasil keempat dimensi RA (*rationality*) atau berpikir logis didapatkan hasil “sedang” yang berarti bahwa siswa memiliki kecenderungan yang cukup untuk memiliki alasan yang tepat dan logis serta berkesinambungan dengan bukti yang ada. Sprenger, J., & Hartmann, S. (2019) menyatakan berpikir logis membutuhkan konsistensi sehingga hasil yang didapatkan valid.

Hasil kelima dimensi OB (*objectivity*) atau berpikir objektif termasuk kategori “sedang” yang berarti bahwa siswa memiliki tendensi yang cukup untuk meminta bukti dan memiliki kebiasaan yang tidak memihak. Kekuatan sikap objektif ini juga terletak pada kemampuan siswa untuk dapat membedakan penggunaan akal dan perasaan.

Hasil keenam dimensi SOB (*Suspension of Belief*) atau penundaan keyakinan didapatkan hasil “sedang” yang berarti bahwa siswa memiliki kecenderungan yang cukup untuk tidak mudah percaya suatu klaim jika tidak ada bukti yang cukup.

Hasil ketujuh dimensi CU (*curiosity*) atau sikap ingin tahu termasuk kategori “sedang” artinya adalah siswa memiliki kecenderungan yang cukup untuk berkeinginan belajar dan kebutuhan untuk bereksplorasi. Rasa ingin tahu mencakup lima kelompok yaitu (1) eksplorasi spontan, (2) preferensi eksplorasi, (3) kebaruan preferensi, (4)

preferensi hal kompleks yang belum diketahui, dan (5) preferensi sesuatu yang tidak pasti atau ambigu (Jirout & Klahr, 2012).

Secara keseluruhan, terdapat satu dimensi tergolong kategori rendah yaitu MTA (ketidakpercayaan argument otoritas) dan enam dimensi SC (skeptis), OB (objektif), SOB (penundaan kepercayaan), CU (ingin tahu), RA (rasional), dan OM (berpikiran terbuka) termasuk kategori sedang. Profil kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) siswa belum maksimal sehingga sejalan dengan hasil literasi sains pada PISA 2022 yang rendah pula. Salah satu yang perlu ditekankan kembali adalah intervensi di kelas yang dapat menciptakan iklim tujuh dimensi SHOM.

Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)

Terdapat tiga dimensi SHOM yang terdampak yaitu SC (skeptis), RA (rasional), dan OB (objektif). Pendekatan saintifik tidak memiliki dampak pada empat dimensi lainnya yaitu MTA (ketidakpercayaan argument otoritas), OM (berpikiran terbuka), SOB (penundaan keyakinan), dan CU (sikap ingin tahu). Pendekatan saintifik memiliki karakter yang khas yaitu menghasilkan bukti untuk mengonfirmasi hipotesis atau klaim dan menghubungkannya dengan teori yang ada. Karakter khas ini senada dengan karakter dimensi SC (skeptis) karena SC melibatkan siswa untuk bertanya kritis untuk mendapatkan validitas sebuah klaim (Hendracipta, 2016; Muhaimin, Susilawati, & Soeprianto, 2015). Kemudian senada pula dengan karakter dimensi RA (rasional) yaitu siswa konsisten mengolerasikan teori sains dengan fenomena alam secara logis (Sprenger, J., & Hartmann, S., 2019). Lalu karakter dimensi OB

(objektif) yaitu siswa meminta bukti untuk tidak bertindak memihak.

Pengaruh Latar Belakang Siswa terhadap Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)

Terdapat empat variabel latar belakang siswa yang diujikan yaitu (1) lokasi sekolah terdiri dari kelompok sekolah kota dan sekolah desa, (2) tingkatan kelas terdiri dari kelompok kelas 7, 8, dan 9, (3) jenis kelamin siswa terdiri dari kelompok laki-laki dan perempuan, dan (4) nilai IPA terdiri dari kelompok siswa nilai tinggi & nilai rendah. Empat variabel ini diolah dengan *oneway ANOVA* untuk melihat terdapat pengaruh atau tidak dan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbandingan antar variabel.

Lokasi Sekolah

Lokasi sekolah hanya memengaruhi dimensi OM (berpikiran terbuka), SC (skeptis), CU (ingin tahu). Selain itu, pada tiga dimensi tersebut didapatkan kelompok sekolah di perkotaan lebih baik dibandingkan kelompok sekolah di desa. Terdapat tiga faktor yang memengaruhi yaitu infrastruktur sekolah, prestasi sekolah, dan akses sekolah. Pertama, sekolah di desa memiliki lebih sedikit kesempatan untuk mendapatkan beragam pengalaman belajar. Kedua, sekolah di desa juga memiliki lebih sedikit kegiatan belajar mengajar yang inovatif. Sekolah di desa cenderung lebih berpusat pada guru (Bremner, N., dkk, 2022) dan menghambat guru untuk mencoba hal baru (Soebari & Aldridge, 2016). Ketiga, sekolah di desa menghadapi akses akomodasi yang lebih sulit. Jadi, disimpulkan bahwa sekolah di kota lebih memiliki kesempatan yang lebih luas, akses lebih mudah, lebih banyak masyarakat yang melek pengetahuan.

Tingkatan Kelas

Variabel tingkatan kelas hanya mempengaruhi OM (berpikiran terbuka), RA (rasional), dan OB (objektif). Kemudian, kelompok siswa kelas 9 adalah peringkat tertinggi pada RA (rasional) dan OB (objektif), sedangkan kelompok siswa kelas 8 adalah peringkat tertinggi pada OM (berpikiran terbuka). Perbedaan jenjang kelas dipengaruhi oleh pengetahuan sains dan praktik sains yang pernah didapatkan. Semakin banyak pengetahuan dan praktik sains, maka siswa terbiasa berpikir logis. Belajar lebih banyak konten sains menarik diri untuk mencari tahu kebenaran pengetahuan (De Cruz, Helen, 2022). Sprenger, J., & Hartmann, S. (2019) juga sepakat bahwa keterampilan sains juga membawa siswa untuk berpikir realistis, logis, rasional, dan berbasis data. Oleh karena itu, siswa kelas 9 adalah kelompok tertinggi pada dimensi tersebut. Namun, pada dimensi OM ternyata kelas 8 adalah kelompok tertinggi bukan kelas 9.

Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA hanya memengaruhi SC (skeptis) dan CU (ingin tahu). Kelompok siswa yang nilai IPA nya lebih tinggi mendapat hasil lebih tinggi pula pada dimensi SC dan CU dibandingkan siswa yang nilai IPA nya rendah. Siswa yang memiliki hasil belajar IPA lebih tinggi memiliki pengetahuan dan keterampilan sains yang lebih baik. Selain itu, siswa juga memiliki keterampilan berpikir kritis dan lebih memiliki keinginan lebih untuk mencari tahu. Niam (2024) juga sejalan bahwa hasil belajar yang lebih baik didapatkan dari intervensi yang membangun lingkungan yang tepat.

Jenis Kelamin

Jenis kelamin memengaruhi dimensi SC (skeptis) dan CU (ingin tahu) dimana jenis kelamin perempuan lebih baik dibanding laki-laki. Dikaji lebih dalam ternyata siswa perempuan

memiliki hasil belajar IPA yang lebih baik dari pada siswa laki-laki. Jadi, sejalan dengan dimensi SC dan CU yang lebih baik pula. Afriana et al., (2016) dalam studinya juga menyatakan bahwa siswa perempuan memiliki sikap sains dan daya tarik sains yang lebih baik. Selain itu siswa perempuan juga lebih suka subjek biologi dan kimia, sedangkan siswa laki-laki lebih suka fisika dan matematika. Kuisioner SHOM ini terdiri dari pernyataan biologi dan kimia sehingga lebih menguntungkan daya tarik siswa perempuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penyelenggaraan pelatihan pembuatan LKPD interaktif melalui *liveworksheets* mampu meningkatkan profesionalisme guru. Hal ini ter lihat dari pemanfaatan *liveworksheets* pada pembelajaran setelah pelatihan dilakukan.

Saran

Pelatihan dapat dijadikan agenda rutin sekolah dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru. Sekolah memfasilitasi melaksanakan pelatihan bagi guru minimal 1 kali setiap semester. Sekolah juga perlu mendorong guru untuk melakukan pelatihan mandiri. Semakin banyak pelatihan yang diikuti oleh guru, semakin banyak pengetahuan baru yang akan didapat sehingga kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, & Syaiful, K. (2017). *Pembelajaran* Abad 21. Yogyakarta: Gava Media
- Haryono, Stanislaus, S., Budiyo, & Widhanarto, G. P. (2017). *Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Inovasi Pembelajaran: Program Rintisan bagi Guru di Kabupaten Semarang*. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(2), 75-80.
- Herliani, A. A. & Wahyudin, D. (2018). *Pemetaan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Guru dalam Dimensi Pedagogik*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11(2), 134-148.
- Idris. (2020). *Kajian Kebijakan Peningkatan Profesionalisme Guru dan Dosen di Indonesia*. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 41 – 52.
- Kristian, M., & Rahmat, N. (2018). *Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran*. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 372-390.
- Ma'ruf, M. W. & Syaifin, R. A. (2021). *Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif*, 3(1), 27-44.
- Muhsin, M. A. (2015). *Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Menghadapi Era Globalisasi dan Informasi*. *Fitra : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 21-28.
- Pambudi, S. (2018). *Upaya meningkatkan profesionalisme guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(2), 61–64.
- Sukono (2018). *'Memfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru'*, in. Yogyakarta: Seminar Nasional IKA UNY, pp. 59–64.
- Supartha, I. K. D. G., Panca Saputra Iskandar, A., Andika I, I. G., Tantri Pramawati, D. A. A., & Ariningsih, K. A. (2021). *Analisis Dampak Pelatihan Media Pembelajaran Online pada Guru Sekolah Dasar Negeri 1*

- Pesaban. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 3(3), 25-32.
- Umardulis. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Supervisi Klinis. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(4), 870-878
- Undang - Undang No. 14 tahun 2015 tentang Guru dan Dosen
- Undang - Undang No. 14 tahun 2015 tentang Guru dan Dosen
- Wardinur, F M. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK*, 13(2), 167-182.
- Widyaningrum, W et al. (2019). Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru di Abad 21 melalui Pelatihan Pembelajaran Bahasa Inggris, *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 35 – 44.
- Yusrizal et al. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126 – 134.

PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN TIGA PARAGRAF (PENTIGRAF) MELALUI *CAMODIF* (CARI, AMATI, DAN MODIFIKASI)

Nyamat

SMP Negeri 3 Pati,
nyamatmpd@gmail.com

Abstrak

Kemampuan siswa akan tampak lebih baik jika tugas-tugas yang dikerjakan sesuai dengan keterampilan dan pemahamannya. Selain itu tugas-tugas dalam kegiatan pembelajaran efektif apabila memicu keingintahuan serta hasrat dalam diri (minat siswa) dan tugas tersebut memberi kelonggaran siswa untuk menentukan cara belajar yang benar-benar siswa suka (profil belajar). Permasalahan penelitian ini bagaimana peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) melalui *camodif* (cari, amati, dan modifikasi). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) melalui *camodif* (cari, amati, dan modifikasi). Penelitian ini menggunakan dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) karena akhir siklus kedua tercapai keberhasilan tindakan, maka penelitian ini dihentikan. Jika hasil penelitian belum tercapai perlu melakukan siklus ketiga. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) merencanakan (*planning*), (2) melaksanakan (*action*), (3) mengamati (*observation*), serta (4) melakukan refleksi (*reflection*) pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kompetensi siswa dalam menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) *camodif* (cari amati, dan modifikasi) khususnya pada siklus II diperoleh peningkatan yang signifikan menjadi 23 siswa atau 77% siswa yang mampu menulis pentigraf. Siswa yang masih perlu diperbaiki pentigrafnya 7 siswa atau 23%. Pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) melalui *camodif* (cari, amati, dan modifikasi) disampaikan dengan beberapa tahap. Pertama, memperkenalkan siswa tentang teks karya fiksi yaitu pentigraf yang di dalamnya terdapat unsur fiksi. Setelah itu mereka mengamati informasi yang terdapat pada pentigraf yang telah dikenali dari pencarian tersebut. Tahap terakhir siswa dapat memodifikasi pentigraf tersebut dalam karya mereka baik berupa ulasan maupun cerpen asli karya mereka sendiri.

Kata Kunci: kompetensi, pembelajaran, menulis, pentigraf, *camodif*.

Abstract

Students' abilities will appear better if the tasks they do are in accordance with their skills and understanding. In addition, tasks in learning activities are effective if they trigger curiosity and passion within themselves (student interest) and the task gives students the flexibility to determine the learning method that they really like (learning profile). The problem of this research is how to increase students' competence in learning to write cerpen tiga paragraf (pentigraf) *camodif* (cari, amati, and modifikasi). The aim of this research is to determine the increase in

student competence in learning to write cerpen tiga paragraf (pentigraf) camodif (cari, amati, and modifikasi). This research method is classroom action research (PTK) in two cycles. At the end of the second cycle, if the action was successful, this research was stopped. However, if this has not been achieved, a third cycle is carried out. Each cycle consists of four stages, namely (1) planning, (2) implementation (action), (3) observation, and (4) reflection in each cycle. The results of the research showed an increase in students' competency abilities in writing cerpen tiga paragraf (pentigraf) camodif (cari, amati, and modifikasi), especially in cycle II, there was a significant increase to 23 students or 77% of students who were able to write pentigraphs. There are 7 students whose pentigraph still needs to be repaired or 23%. Learning to write a cerpen tiga paragraf (pentigraf) camodif (cari, amati, and modifikasi) is delivered through several stages. First, students are introduced to the text of a work of fiction, namely the pentigraph which contains all the elements of fiction. After that, they observed the information contained in the pentigraph that had been recognized from the search. In the final stage, students can modify the pentigraph in their work, whether in the form of a review or their own original short story.

Keywords: competence, learning, write, pentigraf, camodif.

PENDAHULUAN

Selain membaca, literasi pada pelajaran menulis adalah kegiatan yang memberi dorongan siswa untuk belajar (Nyakmat, 2021). Hal ini menjadikan minat dan pengetahuan berliterasi siswa perlu dukungan sumber-sumber belajar termasuk internet dalam kegiatan baca-tulis (Nyamat, 2022). Sesuai pendapat Irdiyanti (2024) motivasi perlu dilakukan dalam keterampilan menulis dengan diberikan tugas menulis selanjutnya dilakukan pendampingan secara kelompok kecil hingga menghasilkan karya. Peningkatan kegiatan literasi warga sekolah dapat melalui dengan kegiatan awal melalui kompetensi menulis terutama menulis karya ilmiah populer dengan cara tersebut dengan dapat dijadikan pilihan desain dan dilaksanakan secara integral dan berkesinambungan (Rochim, 2023).

Kegiatan literasi menulis cerpen pada materi yang diajarkan di jenjang SMP maupun SMA dapat menjadikan siswa memahami cerpen sebagai sebuah karya sastra. Sayangnya kegiatan ini masih ditemukan banyak kendala diantaranya materi yang minim, titik

awal dan akhir cerita mengalami kebuntuan, penyusunan strukturisasi yang sulit dan isi yang selaras, serta pilihan topik yang sulit (Sakinah, 2017). Sejalan dengan pendapat Pratiwi (2023) keterampilan menulis dibandingkan dengan ketiga keterampilan membaca, menyimak, serta berbicara, penguasaannya lebih sulit karena kompetensi menulis memerlukan penguasaan bermacam unsur segmental serta unsur suprasegmental.

Pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka sebaiknya berakar terpenuhinya kebutuhan siswa dalam belajar serta respon guru atas terpenuhinya kebutuhan belajar tersebut (Tululi, 2022). Hal ini sesuai pendapat Ki Hajar Dewantara bahwa mirip seperti halnya pengukir kayu yang pengetahuan mendalam tentang hal kayu perlu dimiliki; jenis-jenis kayu, estetika ukiran, serta cara mengukir kayu yang baik; guru memang seperti itu seharusnya mempunyai kompetensi mendalam tentang mendidik anak; hanya bedanya yang diukir guru itu manusia yang hidupnya tidak hanya lahir tetapi juga batinnya. Kebutuhan

belajar siswa dapat dikategorikan dalam tiga aspek yaitu kesiapan belajar (*readines*), minat, dan profil belajar (Tomlison, 2001). Siswa akan tampak kemampuannya yang lebih baik asalkan tugas-tugas yang dikerjakan sesuai dengan keterampilannya serta memahami apa yang dimiliki mereka sebelumnya (kesiapan belajar). Tugas-tugas dalam kegiatan pembelajaran efektif apabila memicu keingintahuan atau hasrat dalam diri siswa (minat) dan tugas tersebut memberi kelonggaran siswa untuk menentukan cara belajar yang benar-benar siswa suka (profil belajar). Siswa kelas IX I pada pembelajaran menulis cerpen masih ditemukan kesulitan memilih tema yang tepat untuk dikembangkan dalam bentuk cerita pendek dengan beberapa alasan. Ada yang merasa cerpen terlalu panjang, sebagian lagi ada yang kesulitan mendapat inspirasi untuk dituliskan sebagai konflik pada cerita pendeknya. Dari uraian tersebut permasalahan penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) *camodif* (cari, amati, dan modifikasi).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) melalui *camodif* (cari, amati, dan modifikasi).

Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran berdiferensiasi menulis cerpen melalui pentigraf menurut Indradi dalam Saputra & Meilasari (2020) pentigraf merupakan cerpen tiga paragraf yang ringkas dan menarik. Karena ringkas dan menarik sehingga cerita yang disajikan menjadikan pentigraf sebagai bentuk sastra prosa yang sangat pas untuk diajarkan pada siswa. Keringkasan tersebut berpengaruh pada bentuk cerpen sebagai bagian dari karya sastra yang memuat sisi hiburan dan pendidikan lantaran selain menhibur pembaca dapat

juga diambil nilai-nilai kehidupan yang patut untuk dicontoh dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut Indradi (2020) menjelaskan bahwa pentigraf sebagai salah satu bentuk sastra baru dalam sastra dapat dijadikan pilihan dalam pembelajaran sastra, khususnya terkait dengan pembelajaran menulis cerpen. Dengan keterbatasan waktu yang ada, ternyata materi pentigraf cukup mendapat respon yang bagus dari para siswa. Pemantik bahwa karya mereka akan dibukukan juga memberi motivasi tersendiri, sehingga semangat menulis siswa akan jadi meningkat. Cerpen memungkinkan siswa larut dalam keasyikan membacanya. Sekarang ini banyak cerpen yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan kecerdasan siswa. Cerpen-cerpen ini jelas dapat dijadikan sarana pendukung dalam memperkaya bacaan untuk dijadikan belajar sastra siswa SMP lebih apresiatif (Harwanto, 2023).

Kurikulum merdeka fase D pelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi menulis karya fiksi berupa prosa khususnya cerpen dibuat berdasarkan hasil bacaan terhadap karya-karya fiksi (Kemendikbudristek, 2021:121). Melalui metode cari, amati, serta modifikasi atau *camodif* (cari, amati, dan modifikasi) pentigraf (cerpen tiga paragraf) di laman internet diharapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis konten membantu kemampuan siswa dalam menulis ulasan dan menulis cerita pendek. Dengan metode tersebut diharapkan pelaksanaan pembelajaran menjadi baik. Hal ini memudahkan guru dalam membimbing dan mengarahkan keberagaman potensi dan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa. Metode *camodif* pentigraf memaksimalkan penenerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis konten pada pelajaran bahasa Indonesia.

Cerpen sebagai karya fiksi (sastra) adalah karya hasil perpaduan antara

perasaan dan pikiran yang berupa cerita rekaan yang bersumber dari daya khayal penulis, ada pelajaran penting di dalamnya tentang cara menghadapi problematik kehidupan nyata.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas IX I SMP Negeri 3 Pati Jalan Kolonel R. Sugiyono Nomor 17 Pati pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024. Jumlah siswa di kelas IX I terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Di kelas tersebut memiliki karakteristik sama halnya dengan kelas lain baik kemampuan maupun prestasinya. Begitu juga keadaan sosial ekonomi siswanya.

Subjek penelitian terdiri dari satu kelas IX I yang berjumlah 30 siswa. Kelas IX I dipilih sebagai subjek penelitian karena kelas lebih kondusif dari kelas lainnya, sehingga dapat memberikan hasil penelitian seperti yang diharapkan.

Penelitian ini menetapkan seluruh siswa kelas IX I sebagai subjek penelitian yang berjumlah 30 siswa. Sebagaimana pendapat Arikunto (2010:175) apabila subjek penelitian kurang dari 100 data, maka lebih baik dirangkai semua objek sehingga merupakan penelitian populasi, berikutnya apabila subjek penelitian lebih besar, maka bisa diambil antara rentang 10-15%, atau 20-25% lebih.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dalam dua siklus. Jika di akhir siklus kedua dapat mencapai keberhasilan tindakan, penelitian ini dihentikan. Sebaliknya, apabila belum tercapai dilakukan siklus ketiga. Tiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu (1) merencanakan (*planning*), (2) melaksanakan (*action*), (3) mengamati (*observation*), serta (4) melakukan refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus.

Instrumen merupakan alat ukur yang dapat digunakan guna mengumpulkan

data. Hal ini didukung oleh pendapat Mardalis (2008:61) instrumen merupakan alat ukur, menggunakan instrumen penelitian yang dapat mengumpulkan data sebagai alat untuk menyatakan besaran atau persentase serta hasil penelitian lebih sistematis. Sesuai data dan sumber data maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes unjuk kerja yaitu tes kemampuan siswa dalam menulis pentigraf dengan memperhatikan unsur instrinsik cerpen tiga paragraf.

Data penelitian ini berupa kemampuan menulis pentigraf. Data diambil dari penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Pati. Penelitian ini menggunakan sumber data hasil tulisan cerpen tiga paragraf (pentigraf) siswa kelas IX I SMP Negeri 3 Pati.

Data dikumpulkan dengan melakukan penggunaan tes. Sebagaimana pendapat Arikunto (2010:193) menyatakan bahwa tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrumen berupa soal tes. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf). Unsur intrinsik cerpen perlu diperhatikan sebagai kaidah penulisan meliputi tema, alur (plot), karakter, dan latar. Data yang digunakan yaitu hasil tes menulis pentigraf yang diambil dari 30 siswa kelas IX I, data ini dianalisis untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini. Data dianalisis berdasarkan proses pengorganisasian serta pengurutannya ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan dugaan sementara kegiatan seperti yang disarankan oleh data. dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif model mengalir

dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga hal yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada prasiklus, hanya 5 siswa atau 17% dari siswa yang berada di kelas IX I SMP Negeri 3 Pati dengan rata-rata kelas 57% yang dapat menulis pentigraf bertolak dari peristiwa yang pernah dialami. Kondisi ini menjadi meningkat pada tindakan siklus I, yakni menjadi 40% atau 12 siswa. Namun, kriteria keberhasilan penelitian ini belum tercapai pada siklus I seperti pada gambar 1 berikut.

ANALISIS NILAI ASESMEN FORMATIF																	
NAMA SEKOLAH		SMP NEGERI 3 PATI		MATA PELAJARAN		BAHASA INDONESIA		KELAS / SEMESTER		IX / (Genap)		ELEMEN		MENULIS		Jumlah	
NAMA PELAJARAN		SMP NEGERI 3 PATI		MATA PELAJARAN		BAHASA INDONESIA		KELAS / SEMESTER		IX / (Genap)		ELEMEN		MENULIS		Jumlah	
TAHUN PELAJARAN		2023/2024		MATA PELAJARAN		BAHASA INDONESIA		KELAS / SEMESTER		IX / (Genap)		ELEMEN		MENULIS		Jumlah	
NO	NAMA SISWA	KIR	NILAI URAIAN BERKUTUP										JML KIR	NILAI KIR	TUNTAS YA	TUGAS	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	ABDULLAH BAYU SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
2	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
3	ABDULLAH DAFI ATHA NAFIS	15	15	5	10	5								50	77	80	V
4	ABDULLAH DAFI ATHA NAFIS	20	15	10	10									45	100	80	V
5	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
6	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
7	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
8	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
9	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
10	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
11	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
12	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
13	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
14	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
15	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
16	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
17	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
18	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
19	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
20	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
21	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
22	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
23	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
24	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
25	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
26	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
27	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
28	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
29	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
30	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
31	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
32	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
33	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
34	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
35	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
36	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
37	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
38	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
39	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
40	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
41	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
42	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
43	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
44	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
45	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
46	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
47	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
48	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
49	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
50	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
51	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
52	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
53	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
54	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
55	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
56	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
57	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
58	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
59	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
60	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
61	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
62	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
63	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
64	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
65	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
66	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
67	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
68	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
69	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
70	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
71	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
72	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
73	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
74	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
75	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
76	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
77	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
78	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
79	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
80	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
81	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
82	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
83	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
84	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
85	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
86	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
87	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
88	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
89	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
90	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
91	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
92	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
93	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
94	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
95	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
96	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
97	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
98	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
99	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
100	ABDULLAH PUTRO SANG	20	15	10	10									45	100	80	V
Jumlah/ Rata Rata		0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Jumlah/ Rata Rata		0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Data Sampel		0	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

<

keterpaduan, sudut pandang, latar, maupun ejaan pada cerpen tiga paragraf yang mereka tulis.

Untuk itu pembelajaran tentang cerpen perlu disampaikan melalui beberapa tahap. Pertama, siswa dikenalkan pada hal teks karya fiksi yaitu pentigraf yang mengandung semua unsur fiksi. Setelah itu mereka mengamati informasi yang terdapat pada pentigraf yang telah dikenali dari pencarian tersebut. Dengan mengamati diharapkan siswa akan belajar menemukan unsur instrinsik dalam pentigraf, seperti tema dan alur, sudut pandang, dan latar. Selain unsur instrinsik juga memperhatikan tata tulis penyajian dengan memperhatikan keterpaduan dan ejaan sesuai ketentuan. Keterpaduan isi keseluruhan pentigraf maupun keterpaduan setiap paragrafnya. Tahap terakhir siswa dapat memodifikasi pentigraf tersebut dalam karya mereka baik berupa ulasan maupun cerpen asli karya mereka sendiri. Sebagai ilustrasi pentigraf camodif (cari, amati, dan modifikasi) paragraf kedua karya Helga Damara yang berjudul “Berduka” hasil modifikasi pentigraf dari internet dengan judul “Berpulang” berikut.

“Sang Bunda tertunduk di atas kasur yang biasanya menciptakan kehangatan bagi pemiliknya. Bunda Arum sejad-jadinya. Memandang foto yang mengulang kembali memori bersama keluarga indahny. Betapa bahagianya kala itu. Di sisi lain, hujan deras mengguyur daerah tersebut. Sepertinya semesta mendukung perasaan seseorang yang kini sedang kalut. Entah sudah berapa kali Bunda Arum berjanji, berjanji untuk mengabarkan kabar duka kepada Arum.”

Proses aksi kegiatan siswa seperti contoh ilustrasi pentigraf *camodif* (cari, amati, dan modifikasi) tersebut di atas melalui beberapa tahapan. Siswa pertama-tama mencari contoh pentigraf yang mereka sukai baik dari internet

mauoun buku. Setelah mencari mereka mengisi lembar yang telah disediakan guru seperti berikut.

Menulis Pentigraf Melalui Camodif
(Cari, Amati, dan Modifikasi)

Nama : _____
Kelas/ No. : IX 1 / _____

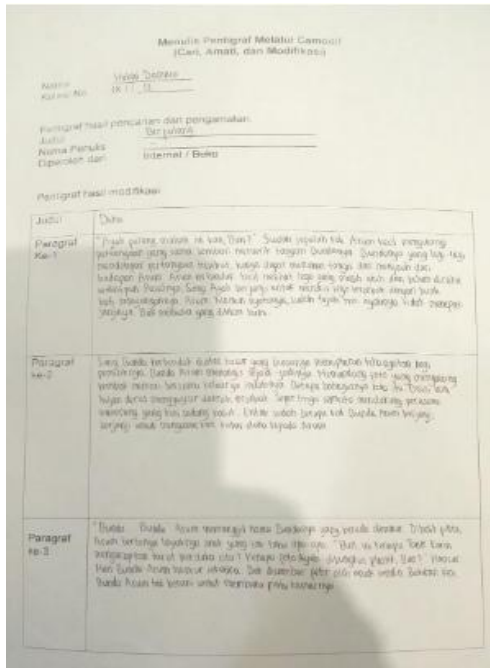
Pentigraf hasil pencarian dan pengamatan.
Judul : _____
Nama Penulis : _____
Diperoleh dari : Internet / Buku

Pentigraf hasil modifikasi

Judul	
Paragraf Ke-1	
Paragraf ke-2	
Paragraf ke-3	

Sumber: dokumen pribadi
Gambar 3. Lembar camodif pentigraf

Setelah proses cari dan amati, siswa-siswa melakukan modifikasi pentigraf yang mereka temukan dengan menuliskan paragraf ke-1, ke-2, ke-3, serta menuliskan judul yang tepat memperhatikan unsur-unsur instrinsik pentigraf berupa tema dan alur, sudut pandang, dan latar. Selain itu juga memperhatikan keterpaduan dan ejaan sesuai ketentuan. Walaupun pembelajaran kemampuan menulis cerpen tiga paragraf (pentigraf) *camodif* (cari, amati, modifikasi) dilakukan bersama-sama dalam kelas dan waktu yang bersamaan, tetapi pembelajaran ini memberi kesempatan yang berbeda antara siswa satu dengan siswa yang lain. Sehingga kegiatan ini termasuk pembelajaran berdiferensiasi. Sebagai contoh pentigraf yang mereka tulis seperti berikut.



Sumber: dokumen pribadi

Gambar 4. Pentigraf karya Helga Damara

Guru perlu menciptakan kesempatan-kesempatan keberagaman pembelajaran yang berdiferensiasi. Hal ini mendorong siswa dapat memecahkan persoalannya sendiri (*problem-based learning*). Seperti halnya orang dewasa, siswa juga memiliki minat sendiri-sendiri. Minat setiap siswa akan berbeda-beda. Dengan *camodif* pentigraf di atas, guru dapat mengembangkan minat siswa pada pelajaran menulis cerpen sesuai yang mereka inginkan sendiri-sendiri, tidak harus sama dengan temannya.

Dari strategi tersebut guru akan menemukan karya-karya siswa yang beragam. Guru wajib mengapresiasi semua karya-karya mereka melalui kegiatan refleksi. Kegiatan ini diunggah pada hasil karya platform merdeka mengajar (PMM). Dengan harapan dapat memacu motivasi guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi konten materi menulis cerpen pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, kegiatan pembelajaran menulis cerpen melalui *camodif* pentigraf, guru dapat mengidentikasi atau memetakan

kebutuhan belajar siswa berdasarkan profil belajar mereka masing-masing. Hal ini mengandung harapan agar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara alami serta siswa dapat memilih konten yang sesuai keinginan dan kemampuan mereka masing-masing. Setiap siswa memiliki profil belajar sendiri. Guru dapat memvariasikan metode dan pendekatan dalam mengajar menulis cerpen pelajaran bahasa Indonesia.

Profil belajar siswa terkait dengan beberapa faktor di antaranya preferensi lingkungan belajar, pengaruh budaya, preferensi gaya belajar, maupun preferensi berdasarkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Siswa-siswa ada yang santai-terstruktur, pendiam-ekspresif, personal-impersonal, gaya belajar visual-auditori-kinestetik, memiliki kecerdasan *visual-spasial*, *musikal*, *bodily-kinestetik*, interpersonal, *verbal-linguistik*, naturalis, dan *logic*-matematika.

Beberapa cara yang dapat guru lakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar menyampaikan menulis cerpen melalui *camodif* pentigraf yaitu dengan mengamati perilaku siswa-siswa. Mengidentifikasi pengetahuan awal yang dimiliki siswa terkait teks penulisan cerpen. Penilaian dilakukan guna menentukan keterampilan, pengetahuan, serta sikap siswa saat ini, lalu mencatat kebutuhan yang diungkapkan oleh informasi yang diperoleh dari proses penilaian yang dilakukan. Mendiskusikan kebutuhan siswa dengan orang tua wali siswa. Ketika siswa menyelesaikan tugas atau aktivitas, diperlukan pengawasan. Bertanya atau mendiskusikan permasalahan yang sedang dihadapi siswa. Memanfaatkan berbagai penilaian diagnostik guna memastikan bahwa siswa telah berada pada level yang sesuai. Melakukan *survey* untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa. Mereview dan melakukan refleksi

terhadap praktik pengajaran menulis cerpen untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menulis cerpen melalui *camodif* pentigraf.

KESIMPULAN

Metode *coaching*, mentoring, dan refleksi diri terbukti efektif dalam pendampingan individu calon guru penggerak. Ketiga metode ini secara sinergis membantu meningkatkan kompetensi profesional, keterampilan reflektif, dan kemampuan kepemimpinan guru. Kombinasi dari ketiga metode ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan calon guru penggerak, menjadikan mereka lebih siap dan mampu untuk menjadi agen perubahan di sekolah. Calon Guru Penggerak yang sudah menempuh pendidikan selama 6 bulan diharapkan lulus menjadi Guru Penggerak yang siap menjadi agen perubahan di sekolah serta menerapkan slogan “tergerak, bergerak, menggerakkan”.

REKOMENDASI

Penerapan metode “Comeni” ini sangat direkomendasikan bagi pengajar praktik dalam pelaksanaan praktik pendampingan individu kepada CGP agar mendapatkan hasil maksimal selama proses pendidikan guru penggerak dengan melakukan juga kegiatan praktik baik maupun pengembangan diri diantaranya: (1) Meningkatkan kompetensi pengajar praktek, dengan mengikuti pelatihan berkelanjutan bagi pengajar praktek untuk meningkatkan keterampilan *coaching* dan mentoring, (2) Mengintegrasikan metode *coaching*, mentoring, dan refleksi diri dalam kurikulum pendampingan individu secara sistematis, (3) Melaksanakan Penguatan Sistem Refleksi Diri, dengan membuat refleksi diri sebagai bagian integral dan rutin dari program Pendidikan Guru Penggerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Harwanto, A. 2023. Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Metode Sigap Siswa Kelas IXE Semester Gasal SMP Negeri 40 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022. *JLPS: Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, Vol. 4, No. 1, 42-51.
- Indradi, A. 2020. Penyusunan Kitab Pentigraf sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berliterasi Siswa/Siswi SMA/SMK Katolik dan Kristen Se-Malang Raya. *Senam: Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung*, pp. 440-450.
- Irdiyanti, D.T. 2024. SIAP JELITA untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Menulis bagi Guru SMK N 6 Surakarta. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 30-41.
- Kemendikbudristek. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk Kelas VIII SMP*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Nyakmat. 2021. Teknik Mother Berbantuan Channel YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Konjungsi Kausalitas. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No.1, 201-224.
- Nyamat. 2022. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Efektif melalui Media Pembelajaran V-resbu Bahasa Indonesia. *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, Vol. 16, No.1, 264-270.
- Pratiwi, N. 2023. Peningkatkan Motivasi dan Keterampilan

- Menulis Teks Deskripsi melalui Penerapan Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan, Vol. 1, No. 2, 20-27.*
- Rochim, A. 2023. Peningkatkan Kemampuan Menulis Guru melalui Strategi SIKIPAK di SMP 5 Kudus. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan, Vol. 1, No. 1, 76-84.*
- Sakinah, N. 2017. Peningkatan Kemampuan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Model Partisipatif pada Siswa Kelas VII SMP Somba Opu Kabupaten Gowa. *Skripsi: Prodi Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Makasssar, Agustus 2017.*
- Saputra, A.W. & Meilasari, P. 2020. Pentigraf sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah pada Masyarakat Era Disrupsi. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, Vol. 6, No.2, 131-141.*
- Tomlinson, C.A. 2001. *How to Differentiate in MVIIIed-ability Classrooms.* USA: ASCD Publicati.
- Tululi, I. 2022. *Pengertian Pembelajaran Berdiferensiasi.* Diakses Kamis 22 September 2022 pukul 20.43 WIB dari laman <https://www.imrantululi.net/berita/detail/pengertian-pembelajaran-berdiferensiasi>

UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI KOMUNITAS BELAJAR MENGGUNAKAN STRATEGI LESSON STUDY PADI GEMBROT

Prio Wibowo, S.Pd

SD Negeri 2 Sibalung

prio.wibowo88@admin.sd.belajar.id

Abstrak

Berdasarkan data hasil Rapor pendidikan SD Negeri 2 Sibalung Tahun 2023 masih terdapat 3 indikator yang berwarna kuning atau membutuhkan pembenahan salah satunya adalah indikator kualitas pembelajaran. Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Sibalung dengan mengefektifkan komunitas belajar menggunakan strategi *lesson study plan-do-see* gembira dan berbobot. Tujuan Penelitian ini adalah dapat mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran dengan komunitas belajar menggunakan strategi *lesson study* padi gembrot. Subjek penelitian enam orang guru kelas dari kelas I hingga kelas VI. Tempat penelitian di SD Negeri 2 Sibalung, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Desember 2023 pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) menggunakan dua siklus dengan tahapan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Rata-rata nilai kegiatan pra siklus 70,25. Siklus I dengan nilai 76,4 dan pada siklus II dengan nilai 84,7. Berdasarkan hasil tersebut melalui komunitas belajar menggunakan strategi *lesson study* padi gembrot dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: kualitas pembelajaran, komunitas belajar, *lesson study*

Abstract

Based on data from the 2023 SD Negeri 2 Sibalung education report card, there are still 3 indicators that are yellow or require improvement, one of which is the learning quality indicator. One strategy to improve the quality of learning at SD Negeri 2 Sibalung is to make the learning community more effective using the padi gembrot lesson study strategy. The aim of this research is to describe improving the quality of learning with learning communities using the padi gembrot lesson study strategy. The research subjects were six class teachers from class I to class VI. The research location is SD Negeri 2 Sibalung, Kemranjen District, Banyumas Regency. The research was carried out from July to December 2023 in the odd semester of the 2023/2024 academic year. This research is School Action Research (PTS) using two cycles with stages of action planning, acting, observing and reflecting. The average score for pre-cycle activities was 70.25. Cycle I with a score of 76.4 and cycle II with a score of 84.7. Based on these results, through learning communities using the padi gembrot lesson study strategy, it can improve the quality of learning.

Keywords: *quality of learning, learning community, lesson study*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas menjadi faktor krusial dalam upaya transformasi pendidikan saat ini. Dalam konteks pendidikan Indonesia, kualitas pembelajaran mencerminkan kemampuan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menantang bagi siswa. Budiastuti dan Wahyuni (2022) menekankan bahwa "Kualitas pembelajaran di sekolah dasar menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa, yang penting untuk kesuksesan di jenjang pendidikan berikutnya". Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berkualitas tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Kualitas pembelajaran adalah instrumen penting untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan sesuai standar. Permendikbud (2017) menyatakan bahwa indikator kualitas pembelajaran mencakup suasana kelas, dukungan afektif dari guru, serta keterlibatan kognitif siswa dalam kegiatan belajar. Dengan mempertimbangkan berbagai indikator ini, sekolah dapat menilai dan memperbaiki kualitas pendidikan mereka.

Namun, kondisi di SD Negeri 2 Sibalung, berdasarkan data Rapor Pendidikan 2023, menunjukkan skor 62,6 untuk indikator kualitas pembelajaran. Meskipun suasana kelas sudah mulai kondusif dan didukung oleh aktivasi kognitif serta dukungan afektif guru, perbaikan lebih lanjut masih diperlukan untuk mencapai kualitas yang lebih baik.

Dengan skor 62,6, SD Negeri 2 Sibalung menunjukkan bahwa suasana kelas mulai kondusif dengan dukungan afektif dan aktivasi kognitif yang diberikan oleh guru, meskipun masih

perlu perbaikan untuk mencapai kualitas yang lebih tinggi." (Rapor Pendidikan 2023, Kemendikbudristek).

Ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan, di mana kualitas pembelajaran di SDN 2 Sibalung masih berada pada kategori sedang. Keberhasilan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan kualitas pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Komalasari dan Saripudin (2023) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran adalah integrasi antara proses belajar mengajar yang efektif dan pengembangan karakter siswa, menekankan pentingnya pendekatan holistik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiawan dan Nurhayati (2023) juga mendefinisikan kualitas pembelajaran sebagai hasil dari penerapan strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Peningkatan kualitas pembelajaran membutuhkan sinergi dan kolaborasi seluruh warga sekolah. Suryani dan Rahmat (2023) berpendapat bahwa komunitas belajar merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa, guru, dan komunitas sekolah, yang menyoroti pentingnya interaksi dinamis dan dukungan emosional dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Jika masalah kualitas pembelajaran dibiarkan, hal ini bisa menurunkan minat dan motivasi belajar siswa serta berdampak buruk pada hasil belajar dan perkembangan karakter mereka, selain juga memengaruhi kepercayaan masyarakat terhadap sekolah. Oleh karena itu, diperlukan solusi konstruktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui peran aktif kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran di satuan pendidikan. Hal tersebut didasarkan dari

penelitian yang dilakukan Feriawan Efendi (2022), kepala sekolah yang menerapkan kepemimpinan transformasional mampu menciptakan suasana yang mendukung pengembangan profesional guru. Hal ini dilakukan dengan memberikan inspirasi dan motivasi kepada guru untuk terus berkembang serta berinovasi, yang sangat dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, guru diberi ruang untuk menyusun metode pengajaran yang sesuai dengan kesiapan, minat, dan kebutuhan siswa. Sejalan dengan hal tersebut

Berdasarkan pengalaman penulis mengikuti webinar melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM) mengenai Pentingnya Komunitas Belajar di Sekolah, penulis mempunyai pemikiran untuk mengembangkan sebuah strategi *lesson study* padi gembrot. Pemikiran ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Iswahyudi et al. (2022), *lesson study* memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan pengajaran melalui kolaborasi dan refleksi. Studi ini menunjukkan bahwa *lesson study* membantu guru memahami kebutuhan siswa lebih mendalam, memperkuat kemampuan pedagogis, dan meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menghadapi berbagai tantangan di kelas.

Lesson study merupakan upaya untuk belajar dari proses pembelajaran guna mewujudkan pembelajaran yang lebih praktis dan efektif. *Lesson study* berguna untuk mengembangkan model pembelajaran, media, bahan ajar, serta evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

"*Lesson Study* memfasilitasi lingkungan belajar profesional yang berkelanjutan dan kolaboratif di mana guru dapat secara sistematis meningkatkan praktik pengajaran mereka. Melalui siklus perencanaan, pengamatan, dan refleksi yang berulang,

guru dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran dan proses belajar siswa" (Hanfstingl & Andreas, 2024, p. 20). Padi Gembrot sendiri merupakan singkatan dari tahapan *lesson study* yaitu *Plan-Do-See* yang dilakukan dengan nuansa gembira dan berbobot. Nuansa Gembira dan Berbobot ini merupakan kebaruaran dalam penelitian ini, Dimana memadukan kegiatan komunitas belajar dengan *lesson study* yang menintegrasikan nuansa Prinsip kemitraan, Prinsip pengalaman nyata, Prinsip kebersamaan, Prinsip partisipasi.

Selanjutnya berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini merumuskan penelitian Bagaimana pelaksanaan peningkatan peningkatan kualitas pembelajaran melalui komunitas belajar menggunakan *strategi lesson study* padi gembrot di SD Negeri 2 Sibalung?

METODE

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Sekolah (*School Action Research*), dilaksanakan dalam dua siklus. yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, dengan membandingkan persentase peningkatan setelah subyek diberikan tindakan. Subyek penelitiannya yaitu 6 Guru Kelas dan siswa kelas V di SD Negeri 2 Sibalung. Sumber data yang dipakai sebagai dasar pengambilan kesimpulan penelitian terdiri dari: (1) Sumber data dari subyek penelitian yaitu kualitas pembelajaran setelah diberi perlakuan pada siklus 1 dan setelah diberi perlakuan siklus 2. (2). Angket penilaian diri kualitas pembelajaran. Teknik pengumpulan data: (1) Angket (2) Observasi. Alat pengumpulan data: (1) Angket; (2) Ceklist observasi.

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) ini adalah sebagai berikut: (1) Guru dapat memperoleh strategi metode dan media

pembelajaran yang lebih bervariasi, (2) kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Sibalung dapat meningkat. (3) Kolaborasi yang Efektif: Keberhasilan lesson study dapat dilihat dari sejauh mana guru dan rekan sejawat terlibat dalam kolaborasi yang saling mendukung, baik dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, maupun refleksi. Misalnya, seberapa sering anggota tim berbagi ide, memberikan umpan balik konstruktif, dan bekerja bersama untuk memperbaiki praktik mengajar. Untuk mengukur kualitas pembelajaran peneliti menggunakan angket dengan kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 1. Angket Kualitas Pembelajaran

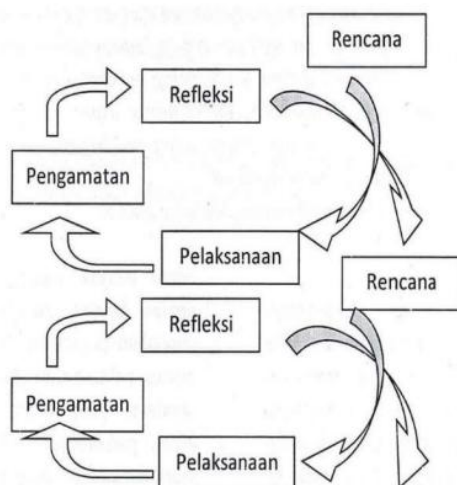
No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor
1	Kejelasan Penyampaian Materi	Guru menyampaikan materi dengan jelas	1
2	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan berbagai metode yang menarik	2
3	Penguasaan Materi	Guru menguasai materi pelajaran dengan baik	3
4	Motivasi Siswa	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran	4
5	Interaksi dan Partisipasi	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	5
6	Umpan Balik	Guru menyediakan umpan balik yang konstruktif atas tugas siswa	6

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Nomor
7	Manajemen Kelas	Guru mampu mengelola kelas dengan baik	7
8	Media Pembelajaran	Guru menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai	8
9	Diskusi Kelompok	Guru memfasilitasi diskusi kelompok dengan efektif	9
10	Penilaian	Guru memberikan penilaian secara objektif dan transparan	10

Tabel 2. Kriteria Kualitas Pembelajaran

Kategori	Nilai	Predikat
A	91-100	Amat baik
B	81-90	Baik
C	71-80	Cukup
D	< 70	Kurang

Selanjutnya prosedur penelitian dilakukan dengan 2 siklus yang mencakup: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi serta refleksi. Berikut tahapan siklus dalam penelitian tindakan sekolah ini berdasarkan Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2008:16):



Gambar 1. Siklus tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal adalah kondisi sebelum penelitian. Dari hasil analisis angket penilaian diri yang dilakukan oleh guru sebelum penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Kondisi awal

No	Kode Nama	Nilai kultas pembelajaran	predikat
1	A Z	65	Kurang
2	MA	68	Kurang
3	AC	70	Kurang
4	AS	68	Kurang
5	AM	71	Kurang
6	AA	82	Baik
	Rerata	70,25	kurang

Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Berdasarkan data pada kondisi awal maka peneliti merencanakan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Sibalung. Peneliti akan memberikan

tindakan dengan mengefektifkan komunitas belajar dengan strategi *Lesson Study* Padi Gembrot.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama rekan guru membuat kesepakatan untuk mengadakan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan, selanjutnya mempersiapkan kegiatan komunitas belajar sebagai sarana berbagi praktik baik. Pada Tahap pelaksanaan, kepala sekolah berkolaborasi dengan rekan guru yang memperoleh predikat baik berdasarkan data angket refleksi awal untuk menjadi narasumber dalam komunitas belajar tersebut.

Selanjutnya dalam kegiatan komunitas belajar peserta akan melaksanakan 3 kegiatan utama yang dipandu oleh kepala sekolah dan guru model yaitu (1) *Plan*, tahap perencanaan, guru merancang pembelajaran dengan memilah kompetensi dan materi esensial yang akan diberikan kepada peserta didik berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. (2) *Do*, tahap melaksanakan, dalam tahap ini guru model melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. (3) *See*, tahap observasi ini, rekan-rekan guru yang lain mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru model. Pada tahapan ini, guru model memaparkan temuan dan capaian pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang disusun.

Observer menyampaikan temuan-temuan pembelajaran yang telah diamatinya berdasarkan aktivitas peserta didik sebagai respon dari situasi pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, guru model dan observer berdiskusi membahas pelajaran-pelajaran kunci dari hasil implementasi dan dapat menjadi solusi bagi permasalahan pembelajaran yang umum ditemukan.

Selama kegiatan komunitas belajar, kepala sekolah dan guru model memfasilitasi kegiatan dengan nuansa gembira dan berbobot seperti mengintegrasikan Teknik STOP untuk mengatur sosial emosional dan *ice breaking* yang penuh dengan kegembiraan.

Setelah proses tahapan *lesson study* dilakukan selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran di kelasnya masing-masing. Selanjutnya peneliti mengobservasi atau melakukan tahap pengamatan dan mengambil angket kualitas pembelajaran dari praktik pembelajaran yang dilakukan oleh 5 guru kelas.

Dari hasil observasi tentang kualitas pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Skor Kualitas Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Kualitas Pembelajaran	skor rata-rata
1	Guru menyampaikan materi dengan jelas	78
2	Guru menggunakan berbagai metode yang menarik	76
3	Guru menguasai materi pelajaran dengan baik	78
4	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran	74
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	76
6	Guru menyediakan umpan balik yang konstruktif atas tugas siswa	75
7	Guru mampu mengelola kelas dengan baik	78
8	Guru menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai	74
9	Guru memfasilitasi diskusi kelompok dengan efektif	80
10	Guru memberikan penilaian secara objektif dan	75

	transparan	
	Rerata	76,4
	Predikat	Cukup

Berdasarkan kegiatan yang telah diperoleh peneliti melakukan refleksi proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Dari hasil refleksi kebanyakan guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan stratatau metode pembelajaran yang variatif terutama yang menggunakan media interaktif. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya pelatihan teknologi yang mendalam atau pembekalan terhadap cara penggunaan media interaktif secara efektif dalam konteks pendidikan. Padahal, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bisa sangat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah penyampaian materi secara lebih menarik.

Deskripsi Tindakan Siklus II

Berdasarkan data pada siklus I maka peneliti menyimpulkan perlu ada Langkah perbaikan selanjutnya yaitu merencanakan tindakan dengan fokus berbagai praktik baik tentang praktik inovatif yang berkenaan dengan media pembelajaran yang bervariasi. Peneliti akan memberikan tindakan dengan mengefektifkan komunitas belajar dengan strategi *Lesson Study* Padi Gembrot kembali.

Pada tahap perencanaan dalam siklus II peneliti bersama rekan guru mengadakan refleksi terhadap kegiatan sesi berbagai praktik baik pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya mempersiapkan kegiatan komunitas belajar sebagai sarana berbagai praktik baik yang didasarkan pada hasil refleksi menyimpulkan perlunya berbagai praktik yang befokus pada pembuatan media pembelajaran.

Selanjutnya dalam kegiatan komunitas belajar peserta melaksanakan 3 kegiatan utama yang dipandu oleh kepala sekolah dan guru model yaitu (1)

Plan, tahap perencanaan, guru merancang pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik berbasis *PhET Simulation*, *edu game*, dan media interaktif lainnya (2) *Do*, tahap melaksanakan, dalam tahap ini guru model melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. (3) *See*, tahap observasi ini, rekan-rekan guru yang lain mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru model.

Pada tahapan ini, guru model mendemonstrasikan penggunaan *PhET Simulation* dan media interaktif lainnya dalam pembelajaran.



Gambar 2. Aktivitas Komunitas Belajar

Setelah proses tahapan *lesson study* dilakukan selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran di kelasnya masing-masing. Selanjutnya peneliti mengobservasi atau melakukan tahap pengamatan dan mengambil angket kualitas pembelajaran dari praktik pembelajaran yang dilakukan oleh 5 guru kelas.



Gambar 2. Observasi Kegiatan Pembelajaran

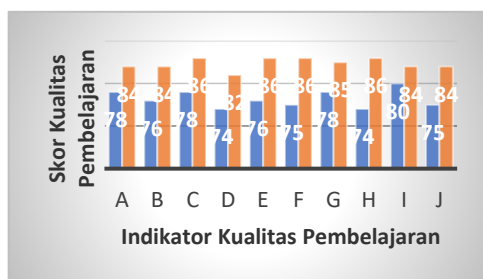
Dari hasil observasi tentang kualitas pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Kualitas Pembelajaran Siklus II

No	Indikator Kualitas Pembelajaran	skor rata-rata
1	Guru menyampaikan materi dengan jelas	84
2	Guru menggunakan berbagai metode yang menarik	84
3	Guru menguasai materi pelajaran dengan baik	86
4	Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran	82
5	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	86
6	Guru menyediakan umpan balik yang konstruktif atas tugas siswa	86
7	Guru mampu mengelola kelas dengan baik	85
8	Guru menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai	86
9	Guru memfasilitasi diskusi kelompok dengan efektif	84
10	Guru memberikan penilaian secara objektif dan transparan	84
	Rerata	84,7
	Predikat	Baik

Berdasarkan kegiatan yang telah diperoleh, peneliti melakukan refleksi proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Dari hasil refleksi guru sudah lebih bisa merancang pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih variatif.

Lebih lanjut berdasarkan pelaksanaan Tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan yaitu sebagai berikut :



Siklus I

= Siklus 1

Siklus I

= Siklus 2

Gambar 3. Digram perbandingan skor kualitas pembelajaran siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa pelaksanaan tindakan sekolah siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari hasil kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siklus I diperoleh rerata 76,4 dengan predikat cukup, sedangkan siklus II diperoleh rerata 84,7 dengan predikat baik.

Peningkatan kualitas pembelajaran yang tercermin dalam hasil Siklus I dan Siklus II, sebagaimana terlihat pada diagram, dapat dijelaskan oleh beberapa faktor yang berperan selama proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan yang dilakukan oleh guru.

Pada Siklus I, hasil yang diperoleh dengan rata-rata 76,4 dan predikat "cukup" mencerminkan tahap awal implementasi strategi pembelajaran baru. Pada tahap ini, guru mulai mengadaptasi metode baru, termasuk penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam. Namun, tantangan yang dihadapi di Siklus I, seperti keterbatasan pemahaman tentang teknik baru atau kesulitan dalam mengelola pembelajaran interaktif, mungkin menyebabkan hasil yang masih cukup.

Setelah refleksi dan diskusi dalam komunitas belajar yang difasilitasi oleh

kepala sekolah dan rekan guru, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata 84,7 dan predikat "baik". Peningkatan ini terjadi karena adanya perbaikan dalam aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, berdasarkan umpan balik yang diterima di Siklus I. Guru menjadi lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif, serta lebih memahami cara memanfaatkan media interaktif secara lebih efektif.

Selain itu, kolaborasi antar guru dan dukungan dari kepala sekolah dalam memberikan arahan dan sumber daya yang dibutuhkan dapat mempercepat peningkatan kompetensi pengajaran.

Proses refleksi yang dilakukan secara rutin memungkinkan guru untuk lebih mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, sementara komunitas belajar menjadi sarana yang efektif untuk berbagi praktik baik, memperkaya pengetahuan, dan meningkatkan motivasi guru. Peningkatan ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi dan refleksi berkelanjutan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian di atas, *lesson study* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Purwoko, A., & Hidayat, A. (2018) yang mengeksplorasi penerapan *Lesson Study* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selanjutnya penelitian dari Abdul rozak (2023) Penelitian ini mengeksplorasi peran *Lesson Study* dalam memfasilitasi kolaborasi antar guru di Jawa Barat. Penelitian menunjukkan bahwa *Lesson Study* membantu guru untuk merefleksikan praktik mereka, meningkatkan metode pengajaran mereka, dan mendorong budaya pengembangan profesional yang berkelanjutan.

Berikutnya hasil penelitian dari Muhlis Fajar Wicaksana (2023) Penelitian ini berfokus pada penerapan *lesson study* dalam meningkatkan keterampilan pedagogik guru melalui upaya kolaboratif. Penelitian ini menyoroti pentingnya observasi dan refleksi dalam meningkatkan praktik pengajaran. Guru dapat meningkatkan metode pengajaran mereka dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik melalui siklus perencanaan, pengajaran, dan refleksi.

Hasilnya menunjukkan bahwa kolaborasi antar guru melalui *Lesson Study* efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi siswa.

Namun demikian ada salah satu kendala yang muncul adalah kurangnya pemahaman yang mendalam dari para guru mengenai penerapan *lesson study* dalam konteks yang lebih luas. Meskipun prinsip-prinsip seperti kemitraan, kebersamaan, dan partisipasi diakui penting, tidak semua guru mampu mengintegrasikan elemen-elemen tersebut secara efektif dalam pembelajaran sehari-hari.

Faktor lain yang dihadapi adalah keterbatasan sumber daya, termasuk waktu yang tersedia untuk perencanaan kolaboratif dan refleksi setelah pengajaran. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dina Hardianti dkk (2024) yang mengemukakan bahwa banyak guru yang terbiasa bekerja secara individu dan kurang terbuka terhadap kritik atau masukan dari sesama rekan sejawat selama sesi refleksi. Ini memengaruhi efektivitas *lesson study*, yang memerlukan keterbukaan dan kolaborasi yang lebih intens antara guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa: Strategi *Lesson Study* Padi Gembrot dapat meningkatkan kualitas pembelajaran oleh guru di SD Negeri 2 Sibalung, hal tersebut dibuktikan dari perolehan skor rerata kualitas pembelajaran Siklus I diperoleh hasil dengan predikat cukup, sedangkan siklus II diperoleh hasil dengan predikat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau tindakan yang dilakukan ada perubahan.

Lebih lanjut perlu dijelaskan bahwa keterbatasan dalam penelitian ini adalah proses *Lesson Study* membutuhkan waktu yang cukup untuk perencanaan, pengamatan, dan refleksi kolaboratif. Keterbatasan waktu yang ada dalam jadwal harian guru dan siswa menjadi tantangan dalam melaksanakan *Lesson Study* secara menyeluruh dan efektif.

Berdasarkan dengan hasil tersebut untuk peneliti selanjutnya, peneliti memberikan rekomendasi agar penelitian yang dilakukan dipertajam pada kegiatan observasi pembelajaran di semua kelas dengan waktu yang cukup banyak.

Saran

Kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran perlu menumbuhkan budaya kolaborasi dan berbagi praktik baik di antara guru melalui pertemuan dan diskusi rutin dalam komunitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozak & Eva Fauziah. (2023). Implementasi *lesson study* sebagai upaya peningkatan Kompetensi pedagogik guru bahasa indonesia di SMP Kabupaten Cirebon: bahasa & sastra, Vol. 13, No.1, April 2023.
- BSKAP.2024. Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. Jakarta : Pusat Kurikulum dan

- Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dina Hardianti dkk. (2024). *Sistematik Review Manfaat Lesson Study Berdasarkan Publikasi Situs Proquest (2019-2023) Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran di Indonesia. Best Journal. Vol.7 No.1 Hal. 2186-2192*
- Feriawan Efendi dkk. (2023). Efektivitas Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah melalui Komitmen Kerja terhadap Kinerja Guru Merdeka Belajar. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan: Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 11(2), 19-32.
doi:<https://doi.org/10.21831/jam.p.v11i2.60605>
- Hanfstingl, B., & Andreas, T., 2024. "Transforming First-Aid Training: A New Lesson Study Approach for the Red Cross." *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 13(1), pp. 15-27.)
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Rapor Pendidikan 2023. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id>).
- Mulyani. (2023). *Implementation of Lesson Study in Improving Teacher Pedagogic Competence at the Indonesian Higher Education Agency's High School, Bandung City*. The Journal of Educational Research:139-150
- Muhlis Fajar Wicaksana.(2023). Merdeka Belajar Melalui Lesson Study Dalam Menyiapkan Calon Pendidik Andal: Prosiding PIBSI XLV UPGRIS 2023 Hal 979
- Purwoko, A., & Hidayat, A. (2018). "Penerapan Lesson Study dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(6), 804-810).
- Sukartono. (2018). *Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Bagi Pendidikan Di Indonesia*. Surakarta: FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Suryani, A., & Rahmat, M. (2023). *Model Komunitas Belajar dalam Pembelajaran Kolaboratif*. Bandung: Alfabeta.
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2023). "Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, I., & Nurhayati, D. (2023). "Strategi Pembelajaran Aktif". Surabaya: Airlangga University Press.
- Widiastuti, D. (2021). "Strategi Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 27(2), 102-114.

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 4 BELIK PADA MATERI HUKUM NEWTON

Rizal Khasani

SMP Negeri 4 Belik Pemalang

rizalkhasani27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran pada materi Hukum Newton. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Subjek penelitian adalah 36 siswa Kelas VIII B SMP Negeri 4 Belik sebagai kelas kontrol dan 38 siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Belik sebagai kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis berbentuk essay. Data hasil penelitian dianalisis menunjukkan uji *U-mann whitney* dengan $\alpha = 5\%$ diperoleh nilai *Asymp. Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001, sehingga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Hukum Newton. Hasil *effect size* pada pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menunjukkan adanya pengaruh sebesar 39,44% terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada materi Hukum Newton di SMP Negeri 4 Belik.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Hukum Newton

Abstract

The study is intended to determine the effect of *Problem Based Learning* model application on students' learning outcome before and after using the *Problem Based Learning* model in learning in Newton Law material. This research is classified in experimental research. The subjects of the study were 36 VIIIB grade SMP Negeri 4 Belik students as a control class and 38 VIIC grade SMP Negeri 4 Belik students as the experimental class. The instrument for data collection was in the form of a written essay test. The data of the research results which were analyzed showed that *U-mannwhitney* test with $\alpha = 5\%$ is obtained the value of *Asymp. Sig. (2-tailed)* of 0.001, with the result that indicating a difference of student learning outcome in learning using conventional learning models with learning outcomes from student using *Problem Based Learning* learning model in Newton Law material. The *effect size* results in learning using the *Problem Based Learning* model showed that there is a leverage of 39.44% on learning outcome which was obtained by students in Newton Law material at SMP Negeri 4 Belik.

Keywords: *Problem Based Learning*, Learning Outcomes, , Newton's Laws

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai salah satu ilmu yang diajarkan di sekolah, mempunyai ruang lingkup materi atau bahan kajian yang berbeda-beda. Berdasarkan pengalaman para guru IPA, menyatakan bahwa dalam menyampaikan materi IPA kepada para siswa terdapat berbagai kesulitan khususnya yang berkaitan dengan penyelesaian suatu masalah (Sukron, 2000). Hal tersebut dikarenakan kemampuan yang dimiliki siswa masih kurang.'

Pembelajaran yang hanya terpusat pada guru sampai saat ini masih mempunyai beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan (Argaw, dkk, 2017). Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari' (Aziz, dkk, 2014).

Dengan demikian perlu adanya suatu model pembelajaran yang mampu menjadikan situasi proses belajar mengajar di sekolah sebagai kegiatan yang lebih mengaktifkan siswa untuk membaca dan memecahkan masalah sendiri di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Peran guru adalah untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan kolaboratif serta selalu siap menolong siswa yang mempunyai kesulitan (Hmelo-Silver dan Barrows, 2006). Untuk pencapaian hasil belajar yang memuaskan, guru harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran ini dapat dilakukan melalui kerjasama yang aktif dan kreatif antara guru dengan siswa. Model

pembelajaran yang dipilih harus dapat melatih siswa menggunakan masalah untuk melatih ketrampilan dalam memecahan masalah, materi serta pengaturan diri (Hmelo-Silver, 2006).

Problem based learning (pembelajaran berbasis masalah) merupakan model pembelajaran yang bisa menggunakan masalah yang ada sekitar siswa sebagai konteks dalam pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep pada suatu materi pembelajaran. Hmelo-silver (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui masalah yang difasilitasi pemecahan. Menurut Fire dan Service (2015) *Problem Based Learning* mengintegrasikan teori dan praktek, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk masalah yang ditetapkan. Implementasi *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa guru dapat meningkatkan proses pembelajaran berdiferensiasi lebih baik (Hastuti, 2024). Pada pembelajaran berbasis masalah guru memiliki peranan sebagai penyaji masalah, pembuat pertanyaan serta sebagai fasilitator penyelidikan maupun dialog antar siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran problem based learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa dalam pembelajaran untuk melakukan tahapan-tahapan metode ilmiah untuk memecahkan suatu masalah sehingga siswa dapat menghubungkan pengetahuan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah. Titik awal dalam pembelajaran *problem based learning* adalah masalah yang ada dalam kehidupan nyata yang digunakan sebagai rangsangan untuk

memecahkan suatu masalah berdasarkan pengetahuan dan juga pengalaman baru. Meskipun manfaat PBL sudah banyak diketahui, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki (Jiménez-Saiz, dkk, 2019).

Sesuai dengan masalah dan latar belakang yang telah diuraikan, maka telah dilakukan penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* Pada Materi Hukum Newton dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Hukum Newton”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran pada materi Hukum Newton.

Pemilihan materi Hukum Newton dikarenakan Hukum Newton adalah salah satu materi IPA yang dapat menggali kemampuan siswa untuk memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu diperlukan

model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran yang dilakukan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 4 Belik yang diajarkan menggunakan *Problem Based Learning* dan siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Belik tahun pelajaran 2022/2023 yang diajarkan menggunakan konvensional pada materi pembelajaran Hukum Newton menggunakan rancangan *nonequivalent control group design* dengan pola *design*.

Tabel 1. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

E = Kelas eksperimen

K = Kelas kontrol

O₁ = Pretest pada kelas eksperimen

O₂ = Posttest pada kelas eksperimen

O₃ = Pretest pada kelas kontrol

O₄ = Posttest pada kelas kontrol

X₁ = Perlakuan model *problem-based learning* pada kelas eksperimen.

X₂ = Perlakuan model konvensional pada kelas kontrol

Perlakuan model *problem-based learning* pada materi Hukum Newton diterapkan pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan perlakuan khusus, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru IPA di SMP Negeri 4 Belik yaitu metode ceramah.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pra-riset, yaitu (1) Melakukan wawancara guru IPA untuk mendapatkan informasi data-data awal; (2) Melakukan observasi untuk melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran IPA di kelas VIII B dan VIII A; (3) Mengumpulkan data-data hasil belajar siswa dari arsip sekolah; (4) Menyusun perangkat pembelajaran IPA berupa rpp, LKS dan serta instrumen penelitian yang meliputi kisi-kisi soal pretest dan posttest; (5) Melakukan validasi perangkat pembelajaran dan instrument penelitian pada 1 orang dosen dan 1 orang guru IPA; (6) Melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran sesuai dengan hasil perangkat yang telah validasi; (7) Meminta Izin riset kepada kepala sekolah SMP N 4 Belik; (8) Melakukan uji coba soal tes hasil belajar dikelas VIII B SMP Negeri 4; (9) Melakukan analisis terhadap hasil uji coba soal tes yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat reabilitas instrumen.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahap pelaksanaan; (1) Memberikan soal pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa; (2) Memberikan perlakuan pembelajaran; (3) Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*; (4) Kelas kontrol

diberikan model pembelajaran secara konvensional; (5) Melakukan posttest yang sama pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran

Tahap Akhir

Pada tahap akhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil penelitian yang telah didapatkan yaitu meliputi kegiatan mengolah dan menganalisis data penelitian yang berupa hasil tes tertulis (pretest dan posttest). Kemudian diakhiri dengan menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang sudah diperoleh dari hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah menggunakan *SPSS 17* untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran antara dua kelas tersebut. Data hasil belajar kedua kelompok siswa tersebut kemudian diuji statistik menggunakan uji normalitas dan uji *U-Mann Whitney* dengan hasil uji seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

	Pretest	Posttest
Rata-rata	29,20	42,80
Standar deviasi	12,08	11,37

Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

	Pretest	Posttest
Rata-rata	29,20	68,8
Standar deviasi	5,60	8,15

Dari hasil uji statistik yang ada pada tabel menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan melakukan pretest untuk melihat ada atau tidaknya

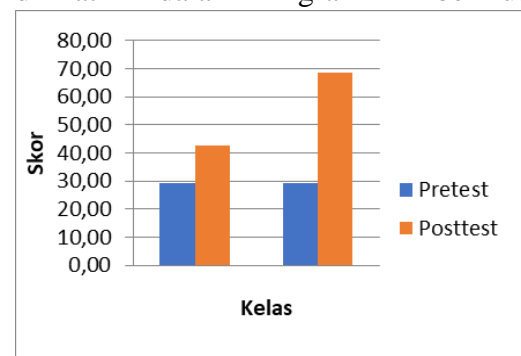
perbedaan kemampuan awal yang dimiliki siswa pada kedua kelompok tersebut. Hasil pengolahan data menunjukkan: uji normalitas pretest diperoleh nilai Sig test *Shapiro-Wilk* kelas kontrol sebesar 0,002 dan pada kelas eksperimen nilai Sig 0,000. Pada kelas kontrol nilai Sig < 0,05 (0,992 > 0,05) dan untuk kelas eksperimen sebesar Sig < 0,05 (0,000 < 0,05), hasil ini menunjukkan H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga data dari hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen tidak berdistribusi normal.

Karena tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji *U-Mann Whitney* pada kedua kelompok kelas tersebut. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik non parametik *U-Man Whitney* dengan taraf intensitas nyata $\alpha = 5\%$ dengan hasil 1,000. H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) > 0,05 (1,000 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan tidak ada perbedaan untuk kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran Hukum Newton. Setelah melakukan pengolahan data pretest kemudian dilakukan pengolahan data posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dengan hasil nilai Sig sebesar 0,001 dan 0,001 pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol Sig < 0,05 (0,001 > 0,05) dan Sig < 0,05 (0,001 > 0,05) pada kelas eksperimen, hal ini berarti H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga data pada kedua kelompok siswa tersebut tidak berdistribusi normal.

Karena hasil posttest pada kedua kelompok siswa tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji non parametik dengan taraf nyata $\alpha = 5\%$. Dari hasil uji hipotesis menggunakan *SPSS 17* diperoleh nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai *Asymp.Sig* (2-

tailed) < 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan *Problem based learning* dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional untuk materi Hukum Newton pada siswa kelas VIII B dan Kelas VIII A SMP Negeri 4 Belik.

Perbedaan hasil belajar antara dua kelompok siswa yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dalam grafik berikut:



Grafik 1 Nilai Pretest dan Posttest kelompok kontrol dan eksperimen

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dengan melihat ada tidaknya perbedaan dari hasil belajar yang diterapkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dan pada kelas kontrol yang menggunakan model ceramah. Berdasarkan data yang diperoleh hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan perbedaan hasil belajar antara siswa dalam kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa yang berada pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem Based Learning*. Model pembelajaran ini sangat sesuai digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMP Negeri

4 Belik, dimana kurangnya motivasi siswa pada saat proses pembelajaran serta kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan melihat hasil yang tersaji pada Gambar 1 terlihat bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton Pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Belik dengan hasil presentasi yang besar. Hal ini membuktikan bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu siswa membangun penjelasan kausal, alasan secara efektif, dan menjadi pembelajar mandiri tetapi tetap mempertahankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran (Hmelo-Silver dan Barrows, 2006). Selain itu pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat membantu siswa dengan proses pemecahan masalah dan meningkatkan pemikiran kreatif (Ulger, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Strobel, Barneveld dan Van (2009), menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* memiliki keunggulan dalam penyimpanan jangka panjang, pengembangan ketrampilan dan kepuasan siswa dan guru, sementara pembelajaran konvensional lebih efektif untuk jangka pendek. Membantu siswa untuk melihat apa yang mereka tidak lihat disekitar mereka dengan menghubungkan serta mengevaluasi data-data yang diperoleh, sehingga dapat meningkatkan aspek ketrampilan siswa menggunakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan

pada kelas kontrol dengan model konvensional terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga pada saat dilakukan posstest diakhir pembelajaran banyak siswa yang masih salah dalam menjawab soal yang diberikan oleh peneliti tentang materi Hukum Newton. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Aziz, dkk, (2014) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based learning* dapat meningkatkan keterampilan belajar lebih baik dari pembelajaran pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peneliti melaksanakan 2 kali pertemuan dalam pembelajaran dengan alokasi waktu 1 kali pertemuan 80 menit. Pembelajaran yang dilakukan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan penutup.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan: (1) Adanya pengaruh hasil belajar terhadap dua kelompok siswa yaitu kelompok kontrol dengan model konvensional dan kelompok eksperimen dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Hukum Newton. (2) Adanya peningkatan hasil pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan berupa *effect size* 1,25 yang menunjuk ke tabel luas di bawah lengkungan standar normal dengan nilai 39,44% pada pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Hukum Newton. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton Pada siswa kelas VIII SMP dengan hasil presentasi yang besar. Diharapkan semua guru mata pelajaran IPA untuk menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Hukum Newton.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaw, A. S., Haile, B. B., Ayalew, B. T., & Kuma, S. G. (2017). The effect of problem based learning (PBL) instruction on students' motivation and problem solving skills of physics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 857–871.
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00647a>
- Aziz, M. S., Zain, A. N. M., Samsudin, M. A. Bin, & Saleh, S. B. (2014). The Effects of Problem-Based Learning on Self-Directed Learning Skills among Physics Undergraduates. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 3(1).
<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v3-i1/694>
- Fire, I., & Service, R. (2015). The STC Module is capable of ... [1 / 3], 1(October), 26–30.
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 5–22.
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Hmelo-silver, C. E. (2014). Problem-Based Learning : What and How Do Students Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn ?, (March).
<https://doi.org/10.1023/B>
- Hastuti, U. (2024). *Problem Based Learning* Berbantu Caplet (Canva dan Padlet, Mendorong Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk meningkatkan Pemahaman Membaca *Recount Text*. *Jurnal Ilmiah Education Transformation*, 2 (1), 70-81.
- Jiménez-Saiz, dkk, (2019). *Is hybrid-PBL advancing teaching in biomedicine? A systematic review*, 19-226
<https://doi.org/10.1186/s12909-019-1673-0>
- Ulger, K. (2018). The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 128–147.
<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>

Jurnal Education Transformation terindeks oleh :



BBGTK Provinsi Jawa Tengah
Kp. Dadapan RT. 06 / RW. 07, Ds. Jatikuwung
Kec. Gondangrejo, Kab. Karanganyar, Jawa Tengah

 bbgtkjateng.kemendikdasmen.go.id

     [bbgtkjateng](#)

ISSN 2986-8890



9 772986 889009