



**bbgp**  
Balai Besar Guru Penggerak

**Jawa  
Tengah**

# Education Transformation

**Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan**

**Volume 1, Nomor 2, November 2023**

IMPLEMENTASI MODERASI BERAGAMA MELALUI PEMBELAJARAN PAIBP  
BERBASIS SOSIOKULTURAL MASYARAKAT SETEMPAT DI SMP 2 BAE  
Ummu Bashiroh

*LIBERTI* (LITERASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DIGITAL)  
STRATEGI CGP MENINGKATKAN LITERASI PEMBELAJARAN DI KELAS  
Sidi Narbuko

PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MELALUI  
PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 26 SURAKARTA  
Nina Pratiwi

IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEM-PRENEURSHIP DAN TEKNIK SADAM  
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR  
Asna Mariatul Kibtiyah

PENERAPAN MODEL SATAP SOLUSI UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI PESERTA DIDIK  
Nokman Riyanto

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PanDeCo PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERDIFFERENSIASI  
Heryy Novis Damayanti

PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI  
DI SEKOLAH DASAR  
Faizal Azmi Bakhtiar

PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA BERBASIS GAMIFIKASI  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD  
Rahmatyas Reana Mardiningsih

METODE GERAK LIDINYA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI RANGKAIAN LISTRIK  
BERBASIS PROYEK BUZZ WIRE GAME  
Yudik Yulianto

PENINGKATAN PEMAHAMAN ISI BACAAN MELALUI ADIKSIMBA SISWA KELAS 1 SD  
Budi Prihartini

**Diterbitkan Oleh :**  
**Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Jawa Tengah**

# **EDUCATION TRANSFORMATION**

**Volume 1, Nomor 2, November 2023**

## **PENGARAH**

Kepala BBGP Provinsi Jawa Tengah

## **PENANGGUNG JAWAB**

Ketua Pokja Kemitraan, Pemberdayaan Komunitas dan Hubungan Masyarakat

## **PEMIMPIN REDAKSI**

Iqbal Khamdani, M.Pd.I.

## **MITRA BESTARI**

Dr. Ratna Juwita, M.Pd.

Dr. Yuli Utanto, M.Pd.

Dr. Rochmadi, M.Pd.

Dr. Utomo, M.Pd.

Dra. Endang Rahayu Mudi, M.Pd.

## **DEWAN REDAKSI**

Dr. Dian Fajarwati, M.Pd.

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.

## **LAYOUT**

Rizki Trianto Rakhim, M.Cs.

Sigit Hendryanto, S.Kom.

## **ADMINISTRASI**

Riskhi Ilham Hidayat, S.Kom.

Maulina Akhadiyah, S.Pd.

Resti Budiantii, S.Pd.

Indah Nastiti, S.E.

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	3
KATA PENGANTAR.....	4
IMPLEMENTASI MODERASI BERAGAMA MELALUI PEMBELAJARAN PAIBP BERBASIS SOSIOKULTURAL MASYARAKAT SETEMPAT DI SMP 2 BAE Ummu Bassiroh .....	5
<i>LIBERTI</i> (LITERASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DIGITAL) STRATEGI CGP MENINGKATKAN LITERASI PEMBELAJARAN DI KELAS Sidi Narbuko.....	16
PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MELALUI PENERAPAN MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> PADA SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 26 SURAKARTA Nina Pratiwi.....	28
IMPLEMENTASI PENDEKATAN <i>STEM-PRENEURSHIP</i> DAN TEKNIK <i>SADAM</i> DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR Asna Mariatul Kibtiyah .....	36
PENERAPAN MODEL SATAP SOLUSI UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI PESERTA DIDIK Nokman Riyanto.....	43
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PanDeCo PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFFERENSIASI Heryy Novis Damayanti .....	51
PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR Faizal Azmi Bakhtiar.....	58
PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD Rahmatyas Reana Mardiningsih.....	71
METODE GERAK LIDINYA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI RANGKAIAN LISTRIK BERBASIS PROYEK BUZZ WIRE GAME Yudik Yulianto .....	78
PENINGKATAN PEMAHAMAN ISI BACAAN MELALUI ADIK SIMBA SISWA KELAS 1 SD Budi Prihartini .....	87

## KATA PENGANTAR

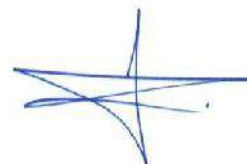
---

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 sumbangsuhnya 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 BBGP Provinsi Jawa Tengah



Darmadi, S.Pd., M.Pd

## **IMPLEMENTASI MODERASI BERAGAMA MELALUI PEMBELAJARAN PAIBP BERBASIS SOSIOKULTURAL MASYARAKAT SETEMPAT DI SMP 2 BAE**

**Ummu Bashiroh**

SMP 2 Bae

ummubashiroh39@guru.smpbelajar.id

### **Abstrak**

Penelitian ini disusun bertujuan untuk mengetahui implementasi moderasi beragama melalui pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Peneliti menjawab rumusan masalah dengan menggunakan analisa data yang bersumber dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data penelitian yang diambil dari sumber data primer maupun sekunder. Hasil penelitian ini ada tiga hal. Pertama, moderasi beragama di SMP 2 Bae sudah terlaksana dengan 9 nilai moderasi beragama yaitusikap tengah-tengah, tegak-lurus, toleransi, musyawarah, reformasi, kepeloporan kewargaan/cinta tanah air, anti kekerasan dan ramah budaya pada siswa. Kedua, penerapan pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat dengan cara mengajak kepada seluruh siswa untuk mencari tradisi dan kebudayaan masyarakat setempat yang ada di wilayah masing-masing. Ketiga, pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat di SMP 2 Bae ini berhasil menumbuhkan nilai moderasi beragama dan bentuk konkret dari penerapan Kurikulum Merdeka. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat dapat menjadi jembatan penerapan moderasi beragama.

**Kata Kunci:** Moderasi Beragama, Pembelajaran PAIBP, Sosiokultural Masyarakat Setempat

### **Abstract**

This study aims to determine the implementation of religious moderation through sociocultural-based PAIBP learning of the local community. The research method used is a qualitative method with a type of field research. Researchers answer problem formulations using data analysis sourced from observations, interviews, and documentation. Triangulation techniques are used to test the validity of research data taken from primary and secondary data sources. There are, at least, three findings as the results of this study. First, religious moderation at SMP 2 Bae has been carried out with 9 values of religious moderation, namely middle, upright, tolerance, deliberation, reform, pioneering citizenship/love for the motherland, non-violence, and cultural friendliness to students. Second, the application of PAIBP learning is based on the sociocultural of the local community by inviting all students to look for the traditions and culture of the local community in their respective regions. Third, PAIBP learning based on the sociocultural of the local community at SMP 2 Bae has succeeded in fostering the value of religious moderation and concrete forms of implementing the Independent Curriculum. The conclusion of this study is that sociocultural-based PAIBP learning of local communities can be a bridge for the application of religious



moderation.

**Keywords:** Religious Moderation, PAIBP Learning, Sociocultural of The Local Community

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga yang memiliki tujuan untuk mengajar dan mendidik manusia ke arah perkembangan yang lebih baik. Demi mencetak manusia yang memiliki kecakapan dalam berpikir serta berperilaku baik, maka dibutuhkan proses pembelajaran yang komprehensif. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam mengimplementasikan nilai-nilai baik tersebut.

Dewasa ini, kasus perundungan sedang marak di lingkungan pendidikan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 87 kasus perundungan sampai bulan Agustus 2023 (Alamsyah, 2003: 1). Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat terdapat kasus perundungan di lingkungan pendidikan dari bulan Januari sampai bulan Desember 2023 sebanyak 23 kasus dan 50 persen terjadi di tingkat SMP (Ihsan, 2003: 1). Terbaru, yang membuat kita lebih tercengang lagi adalah kasus penganiayaan oleh siswa SMP di kecamatan Cimanggu, Kabupaten Cilacap yang akhirnya menetapkan 2 siswa SMP Negeri 2 Cimanggu sebagai tersangka kasus penganiayaan terhadap siswa yang lain (Trianita, 2003: 1). Kasus ini menjadi keprihatinan dunia pendidikan yang memiliki peran pencetak generasi paripurna yang dapat memanusiaikan manusia.

Pada skala kecil, kasus perundungan juga terjadi di SMP 2 Bae, meskipun tidak sebesar kasus yang terjadi di luar. Perundungan dimulai dari hal-hal yang kecil, mulai dari saling mengejek

kemudian bertengkar. Jika masalah ini dibiarkan, maka dikhawatirkan masalah yang ada akan semakin serius dan sulit tertangani.

Hal ini terjadi disebabkan minimnya sikap toleransi antar sesama sehingga munculnya sikap primordialisme, etnosentrisme, eksklusivisme, bahkan fanatik buta di lingkungan sekolah yang berujung pada perilaku kekerasan, baik fisik maupun mental. Berawal dari sikap “merasa paling” sehingga menganggap bahwa penindasan kepada yang tidak sepadan dengan mereka dilegalakan. Selain itu, ekstremisme yang berlebihan tanpa didasari dengan pengetahuan yang kuat juga dapat menjadikan seseorang terjerumus kepada pemahamannya sendiri yang salah. Sikap moderat menjadi hal yang paling dilirik untuk mengatasi permasalahan di atas. Bahkan, dalam beragama juga harus segera bergerak menuju jalan tengah agar dapat menghargai hak sesama.

Moderasi beragama yang sudah mulai digaungkan sejak tahun 2016 oleh Menteri Agama RI Lukman Hasan Saifuddin (Kementerian Agama RI, 2020: iv) kini harus segera diambil langkah praktisnya ke dalam pendidikan, tepatnya dimasukkan di proses pembelajaran. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi fokus tersendiri dalam menangani hal ini. Sebagai upaya penegakan kembali pemahaman moderat di kalangan warga sekolah terutama peserta didik maka dibutuhkan teknik khusus dalam pengimplementasiannya.

Penetrasi nilai-nilai moderasi beragama kepada siswa harus

dilaksanakan secara tuntas. Apalagi di tahun pelajaran 2023/2024 ini, pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Nadiem Makarim sudah mulai menggalakkan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kepada penguatan karakter profil pelajar pancasila dalam pembelajaran. Keduanya, mencetak siswa yang memiliki karakter Profil Pelajar Pancasila dan memiliki cara pandang moderasi dalam beragama harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Teknik khusus dalam proses pembelajaran harus tetap memperhatikan konsep dasar dari kurikulum merdeka belajar yang ditekankan kepada pembelajaran berpihak ke siswa. Inovasi pembelajaran pada seluruh mata pelajaran khususnya PAIBP harus segera dilakukan untuk menjawab tantangan di atas. Pembelajaran yang berpihak kepada siswa sekaligus memasukkan nilai-nilai dari moderasi beragama.

Hasil penelitian dari Allan Pragustini, dkk yang bertepatan moderasi beragama di sekolah sebagai usaha peningkatan moral peserta didik menunjukkan bahwa strategi guru PAIBP dalam menanamkan nilai-nilai moderasi beragama dalam pembelajarannya menjadikan siswa memiliki nilai-nilai tersebut sehingga dapat berinteraksi dengan sesama dengan baik (Allan Pragusti, Alimni 2022).

Fakta kekinian terkait dengan implementasi moderasi beragama di SMP 2 Bae, khususnya dalam mata pelajaran PAIBP masih tergolong rendah dengan dibuktikan motivasi siswa yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran PAIBP serta kurangnya sikap siswa yang

mencerminkan nilai-nilai moderasi beragama, seperti masih terjadinya perundungan.

Berawal dari keresahan di atas, penulis melakukan penelitian ini sebagai cara untuk menghadapi problematika tersebut serta mengajak siswa kembali ke nilai-nilai luhur kemasyarakatan dengan berinteraksi langsung dengan budaya masyarakat setempat, membuat sadar akan arti penting dari moderasi beragama.

## METODE

Karya ini disusun dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Penelitian lapangan adalah penelitian yang mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi suatu sosial, individu, kelompok, lembaga, dan masyarakat (Usman, 2002: 41). Penelitian yang dilakukan peneliti secara langsung dengan cara mempelajari secara mendalam keadaan siswa, interaksi yang dilakukan, dan tingkah laku yang ditunjukkan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif karena mempergunakan data yang dinyatakan secara verbal dan kualifikasinya bersifat teoritis (Mahmud, 2011: 29) Penggunaan pendekatan kualitatif penulis pilih karena bertujuan untuk mencari pemahaman dari suatu kejadian dengan melakukan analisa data terhadap suatu kenyataan sosial yang menjadi fokus dari penelitian tersebut dan dituangkan dalam bentuk verbal bukan angka.

Adapun Subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah siswa SMP 2 Bae dengan teknik pengampilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu

(Sugiyono, 2013: 300). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap siswa, wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti, serta dokumentasi sebagai penguat data. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan Miles Huberman dengan 4 tahapan, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Sumber data dari penelitian terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang pertama (Ashofa, 2001: 29). Sumber data primer dari penelitian ini diambil dari siswa dan guru dengan sampel 250 siswa dan 25 guru. Sedangkan, data sekunder adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh orang lain (Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004: 30). Adapun sumber data sekunder dari penelitian ini, diambil dari artikel, jurnal dan buku- buku yang terkait dengan judul penelitian.

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2014: 241). Peneliti dalam prosesnya menggunakan teknik observasi partisipatif dan wawancara, serta didukung dengan dokumentasi kegiatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Moderasi Beragama di SMP 2 Bae

Moderasi beragama berasal dari kata moderat dan beragama. Moderat dalam bahasa Arab dikenal dengan kata “*wasath*” yang berarti tengah atau pertengahan (Abdul Aziz dan A. Khoiril

Anam, 2021: 16). Orang yang memiliki cara pandang *wasath*, selalu meletakkan segala urusan berada di tengah, tidak ekstrem kanan maupun kiri. Dalam Islam orang seperti ini disebut dengan moderat (Kementerian Agama RI, 2019: 2-3). Moderasi merupakan istilah yang akrab baik di kalangan internal umat islam maupun eksternal non muslim. Moderasi dipahami berbeda oleh banyak orang tergantung siapa dan dalam konteks apa ia didekati dan dipahami (Esh, 2016: 63). Sehingga, moderasi beragama diartikan sebagai perilaku beragama seseorang yang senantiasa mengambil jalan tengah (non-ekstremisme).

Pendidikan pada dasarnya interaksi manusia bertemu dengan keragaman manusia baik keragaman agama, etnis dan ras (Langgulung, 2003: 102). Dalam keragaman ini, seringkali pemahaman sempit menjadikan seseorang menjadi ekstrim dalam bersikap, termasuk dalam beragama. Suardi (2015), mengungkapkan bahwa pendidikan moderasi beragama sebuah usaha memahami dan menumbuhkan pemahaman pada keberagaman agama, (mazhab) etnis, ras dan budaya (Moh. Suardi, 2015: 55). Dalam hal ini, pendidikan menjadi pintu utama dalam menyebarkan pemahaman tentang nilai moderasi beragama. Edy Sutrisno (2019) dalam jurnal yang berjudul “*Aktualisasi Moderasi Beragama di Lembaga Pendidikan*” mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan dijadikan sebagai basis laboratorium moderasi beragama (Sutrisno, 2019: 323-348). Pendidikan dikatakan sebagai peletak dasar batu pertama pemahaman anak didik dalam menilai sesuatu. Radikalisme dan sikap ekstremisme harus bisa ditekan sejak di bangku sekolah. Moderasi beragama di



lingkungan SMP 2 Bae diartikan sebagai proses beragama dengan menerapkan nilai dari moderasi beragama secara utuh. Upaya ini dilakukan secara masif ke seluruh penduduk sekolah terutama siswa SMP 2 Bae diawali dari penanaman nilai moderasi beragama dalam proses pembelajaran dan dilanjutkan dengan menerapkan nilai tersebut dalam bermasyarakat.

Pengimplementasiannya dimulai dari siswa bersikap mengambil jalan tengah dalam beragama (*tawassuth*). Sikap inilah yang dapat mengarahkan ke sikap adil (*i'tidal*) yang dilakukan dengan meletakkan sesuatu sesuai dengan proporsinya, tidak berat sebelah, serta konsisten dalam menegakkan kebenaran. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk memiliki sikap toleransi terhadap perbedaan (*tasamuh*), sehingga dapat menghadapi berbagai perbedaan yang ada serta menghormatinya. Perilaku mengutamakan musyawarah (*syura*) dalam mengambil sebuah keputusan sekecil apapun, juga telah dilakukan oleh siswa SMP 2 Bae.

Kemampuan dalam melakukan perbaikan-perbaikan juga harus dilakukan dalam kehidupan beragama agar tercipta kedamaian serta dapat mengikuti perkembangan zaman dengan baik. Selaras dengan qoidah fihiyyah yang berprinsip pada *al-muhafazhah 'ala al-qadimi al-shalih wa al-akhdzu bi al-jadid al-ashlah* (menjaga tradisi lama yang baik dan mengambil sesuatu baru yang lebih baik). Siswa di SMP 2 Bae memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dan bermasyarakat.

Kepeloporan (*qudwah*) yang baik dilakukan siswa untuk kemudian menjadi tolak ukur dalam mengetahui tingkat moderasi yang telah diaplikasikan. Cinta

tanah air (*muwathanah*), menjadi hal terpenting dalam moderasi beragama. Islam meletakkan prinsip bahwa nasionalisme adalah keharusan, bahkan kita memiliki semboyan "*cinta tanah air sebagian dari iman*" terlepas dari perdebatan para ahli yang mengatakan bahwa ini hadis dho'if. Dalil yang menguatkan tentang nasionalisme dalam Islam, yaitu hadis Nabi yang menyebutkan bahwa pembelaan terhadap tanah air adalah keharusan, selama tidak menyalahi ajaran agama. "*(Orang) terbaik di antara kalian adalah yang membela kaum (tanah air)nya, selama tidak berdosa.*" (HR. al-Thabrani dan Abu Dawud). Siswa SMP 2 Bae menjunjung tinggi rasa nasionalisme terhadap NKRI.

Anti kekerasan (*Al-La 'Unf*) diartikan sebagai penolakan terhadap sikap ekstremisme yang mengarah kepada tindakan perusakan, baik kepada diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan dan tatanan sosial yang ada di masyarakat. Meskipun dalam sejarah pendidikan kekerasan masih sering terjadi, siswa SMP 2 Bae mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik, bersikap anti kekerasan, mengedepankan perdamaian, dan fokus pada solusi di setiap masalah.

Terakhir, ramah budaya (*i'tiraf al-'urf*). Budaya adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan, dan hasil kerja manusia dalam rangka menjalankan kehidupan masyarakat. Islam memandang budaya sebagai suatu hasil olah akal, tindakan maupun rasa yang dihasilkan oleh manusia dan memiliki nilai-nilai dasar keislaman. Oleh karena itu, sebagai umat beragama di SMP 2 Bae dapat melaksanakan praktik keagamaan dengan memperhatikan kebudayaan yang sudah berkembang di suatu tatanan sosial masyarakat.

## **Pembelajaran PAIBP Berbasis Sosiokultural Masyarakat Setempat**

Pembelajaran PAIBP dipandang sebagai pintu terbaik dalam menyelesaikan program ini, dikarenakan pendidikan agama menjadi pelajaran paling bertanggung jawab dalam memberikan pemahaman agama yang baik dan benar. Islam bersifat moderat, adil, dan jalan tengah. Menurut Ibnu Asyur yang dikutip Miswari, bahwa sikap moderat, tidak ekstrim kanan dan tidak pula ekstrim kiri, merupakan sifat mulia dan dianjurkan oleh Islam (Zuhairi Miswari, 2007: 59). PAIBP harus dapat memberikan pengarahan dalam menerjemahkan serta menafsirkan teks *nash* ke dalam konteks kehidupan agar tidak kaku sehingga penerapan moderasi beragama dapat teralisasi. Inayah dalam Jurnal Anggara dengan judul *“Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Melalui Program Projek Kolaborasi Antar Mata Pelajaran di SMK Negeri 7 Surakarta”* berpendapat bahwa pelibatan pendidikan agama menjadi formula yang sangat baik untuk mengembangkan dimensi profil pelajar pancasila utamanya dimensi beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia (Anggara Aditya Kurniawan, 2023: 101-111). Pembelajaran PAIBP harus dikemas sedemikian rupa agar dapat memasukkan nilai moderasi beragama serta karakter profil pelajar pancasila secara maksimal.

Pembelajaran berasal dari kata belajar dan mendapatkan imbuhan *“pe-an”* sehingga menjadi pembelajaran yang berarti suatu perbuatan yang menjadi makhluk hidup belajar. Menurut Daryanto (2013), belajar diartikan sebagai hasil, di mana guru melihat bentuk terakhir dari berbagai pengalaman interaksi edukatif. Belajar juga dapat dipandang sebagai

sebuah proses, di mana guru melihat apa yang terjadi selama siswa menjalani pengalaman-pengalaman edukatif untuk mencapai suatu tujuan (Daryanto, 2013: 66). Selain itu, belajar dipandang sebagai sebuah fungsi, dengan ditujukan pada aspek yang menentukan atau memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku manusia di dalam pengalaman edukatif. Dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses menuju ke perubahan tingkah laku dan pemahaman siswa dengan tujuan yang jelas, sesuai dengan hasil yang sudah ditetapkan. Jadi, pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru menuju perubahan tingkah laku dan pemahaman siswa dengan tujuan jelas.

Chauvan dalam karya Sunhaji (2014), berpendapat bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Guru dalam hal ini memiliki fungsi sebagai fasilitator utama bagi siswa untuk mewujudkan proses belajar dan hasil tujuan belajar (Sunhaji, 2014: 30-46). Pada PAIBP dalam tujuan pembelajaran, selain siswa diharapkan dapat memahami materi, mereka juga diharapkan dapat menginternalisasikan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Selain keenam karakter dari profil pelajar pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Wulandari, 2001: 1), siswa juga diharapkan mampu menginternalisasikan nilai moderasi beragama, yaitu tengah-tengah, tegak-lurus, toleransi, musyawarah, reformasi, kepeloporan, cinta tanah air, anti kekerasan dan ramah

budaya (Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, 2021: 34-71).

Sosiokultural menurut KBBI merupakan sesuatu berkenaan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Condon berpendapat dalam Jurnal Coirun Nisak dengan judul “*Sosiokultural Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*”, sosiokultural didefinisikan sebagai gagasan-gagasan, kebiasaan, keterampilan, seni, dan alat yang memberi ciri pada sekelompok orang tertentu pada waktu tertentu (Nisak, 2016: 1-11). Sosiokultural masyarakat setempat dalam penelitian ini dimaksudkan berkenaan dengan kebiasaan atau tradisi yang dilakukan masyarakat setempat baik berupa keterampilan maupun kesenian yang dimiliki masyarakat tersebut.

Berangkat dari keresahan penulis dalam mencari model pembelajaran yang tepat dalam materi PAIBP yang dapat mengarah kepada ketercapaian 9 nilai moderasi beragama, akhirnya ditemukan model pembelajaran berbasis sosiokultural masyarakat setempat. Pembelajaran ini dilakukan dengan cara mengajak siswa untuk mencari tradisi dan kebudayaan masyarakat setempat yang ada di wilayah masing-masing. Saat proses pembelajaran di kelas, guru memfasilitasi siswa dalam menemukan nilai islam yang terkandung di dalam tradisi atau kebudayaan tersebut. Analisa bersama dilakukan guru dan siswa bertujuan terjadi umpan balik untuk mendapatkan pemahaman yang sempurna dari suatu kasus yang sedang dibahas.

Pemahaman siswa tentang Islam dan budaya yang telah berkembang di masyarakat, diambil nilai moderasi beragama yang ada di dalamnya. Nilai ini bukan sebatas dicari dan ditemukan, tetapi diaplikasikan dan dikembangkan siswa

dalam praktik beragama dimanapun dan kapanpun. Model ini dianggap paling tepat untuk menginternalisasikan kesembilan nilai tersebut karena selain siswa menikmati proses pembelajarannya, mereka juga belajar secara nyata dan mengaplikasikannya.

Hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan yang sudah lama didengungkan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa guru harus “*Ing ngarso sung tulodo, ing madya mbangun karso, tut wuri handayani*”, berarti figur terbaik dari guru di samping menjadi suri teladan yang baik, juga mampu menggugah semangat dan memberikan dorongan moral dari belakang agar orang sekitar dapat merasa situasi yang baik dan bersahabat, sehingga menjadi manusia yang bermanfaat di masyarakat (Sabam Silaban, 2015: 169).

Pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat ini, selain mampu menginternalisasikan nilai moderasi beragama, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa suatu masalah. Pembelajaran ini memiliki keterpihakan terhadap siswa karena mereka diberikan kebebasan dalam mencari dan menemukan suatu teori dari masalah yang mereka angkat sendiri dengan pendampingan guru. Tentu ini sangat berperan penting dalam implementasi kurikulum merdeka dewasa ini.

### **Implementasi Moderasi Beragama Melalui Pembelajaran PAIBP Berbasis Sosiokultural Masyarakat Setempat di SMP 2 Bae**

SMP 2 Bae merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Upaya dalam

mengaktifkan seluruh kemampuan siswa, sebagai guru mata pelajaran PAIBP, penulis memilih penerapan pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat untuk menjawab hal ini. Lebih dari itu, model pembelajaran ini juga tepat untuk menginternalisasikan sembilan nilai moderasi beragama di SMP 2 Bae.

Praktik lapangannya, siswa diajak untuk aktif, mencari, berfikir dan menganalisa tradisi atau budaya yang ada di sekitar mereka. Kemudian, budaya ini dicari benang merahnya dengan materi dan tujuan pendidikan yang sudah disusun oleh guru mata pelajaran. Hal yang tidak boleh tertinggal adalah guru mengajak siswa untuk menggali nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya sehingga Islam mendukung penuh tradisi tersebut untuk dilestarikan dan sebagai upaya untuk *nguri-uri* kebudayaan lokal. Setelah siswa mampu memahami ini, kemudian guru mengarahkan kepada siswa untuk menginternalisasikan nilai-nilai moderasi beragama yang terkandung dalam tradisi tersebut sekaligus dan nilai yang terkandung selama mereka mengikuti proses pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas.

Upaya ini ternyata menuai hasil yang baik. Siswa lebih bersemangat dalam belajar dan sikap mereka sudah mulai ke arah penerapan moderasi beragama dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan siswa dalam mengaplikasikan nilai moderasi beragama berjalan dengan baik setelah menggunakan model pembelajaran yang penulis upayakan.

Kualitas	Motivasi Belajar		Sikap Moderasi Beragama	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Siswa				
Tinggi	50 Siswa	205 Siswa	25 Siswa	195 Siswa
Rendah	200 Siswa	45 Siswa	225 Siswa	55 Siswa
Guru				
Tinggi	10 Guru	20 Guru	15 Guru	18 Guru
Rendah	15 Guru	5 Guru	10 Guru	7 Guru

*Tabel 1: Hasil observasi pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat*

Lebih detailnya, penulis menggunakan indikator untuk menarik kesimpulan dari keberhasilan model pembelajaran yang sudah penulis lakukan. *Tawassuth* dengan indikator mengutamakan sifat pertengahan dalam segala hal, tidak ekstrem, dan menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban; dunia dan akhirat; ibadah ritual dan sosial; doktrin dan ilmu pengetahuan. *I'tidal*, indikatornya yaitu menempatkan sesuatu pada tempatnya, tidak berat sebelah, proporsional dalam menilai sesuatu, berlaku konsisten, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, mempertahankan hak pribadi dan memberikan hak orang lain. *Tasamuh* dengan indikator menghormati perbedaan Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan (SARA), menerima perbedaan sebagai fitrah manusia, tidak fanatik buta terhadap kelompok sendiri, menerima kebenaran dari kelompok lain, dan menghargai ritual dan hari besar agama lain. *Al-Syura* dengan indikator membahas dan menyelesaikan urusan secara bersama, mau mengakui pendapat orang lain, tidak memaksakan pendapat pribadi, menghormati dan mematuhi keputusan bersama. *Qudwah* dengan indikator bisa menjadi contoh/teladan, mau

berintrospeksi, tidak suka menyalahkan orang lain, memulai langkah baik dari diri sendiri, menjadi pelopor dalam kebaikan seperti menjaga kelestarian lingkungan. *Ishlah* dengan indikator berusaha memperbaiki keadaan, mau melakukan perubahan yang lebih baik, mengutamakan kepentingan bersama, mau mendamaikan perselisihan untuk kebaikan bersama. *Muwathanah* dengan indikator menghormati simbol-simbol negara, siap sedia membela negara dari serangan fisik maupun non-fisik sesuai ketentuan yang berlaku., mempunyai rasa persaudaraan dengan sesama warga negara, mengakui wilayah negaranya sebagai satu kesatuan, dan mengakui kedaulatan negara lain. *La 'Unf* dengan indikator cinta damai, mengutamakan cara damai dalam menyelesaikan masalah atau mengatasi perselisihan, tidak mentolelir tindak kekerasan, tidak main hakim sendiri, dan menyerahkan urusan kepada yang berwajib. *I'tibar al-'Urf* dengan indikator menghayati nilai-nilai yang berkembang di masyarakat, melestarikan adat dan budaya, menghormati tradisi yang dijalankan masyarakat setempat, tidak mudah menuduh bid'ah dan sesat, serta bisa menempatkan diri di manapun berada.

Keberhasilan dari model pembelajaran PAI berbasis sosiokultural masyarakat setempat di SMP 2 Bae ini terlihat dari sikap mereka yang sudah tidak lagi membeda-bedakan antar teman, mau menghargai kepada sesama, bersikap adil kepada siapapun sekalipun itu sahabat mereka sendiri, terbiasa bermusyawah dalam mengambil keputus sekecil apapun, menunjukkan sikap layak sebagai orang yang patut dicontoh, suka membuat inovasi yang baik, nasionalisme yang tinggi terhadap NKRI, dan ramah terhadap

budaya atau tradisi yang ada di sekitar mereka. Secara garis besar, indikator dari kesembilan moderasi beragama di atas telah tercapai dengan baik melalui observasi yang telah terukur.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Moderasi beragama yang sudah sejak tahun 2019 diproklamkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag RI), perlu segera ditindaklanjuti penerapannya di lembaga pendidikan, khususnya di SMP 2 Bae sebagai objek penelitian penulis. Hasil dari penelitian yang telah penulis lakukan ditemukan beberapa kesimpulan. Pertama, moderasi beragama dilaksanakan di SMP 2 Bae dengan memperhatikan kepada sembilan nilai yaitu tengah-tengah, tegak-lurus, toleransi, musyawarah, reformasi, kepeloporan, kewargaan/cinta tanah air, anti kekerasan, dan ramah budaya. Kedua, pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat dapat menginternalisasikan nilai moderasi beragama sekaligus dalam prosesnya dapat menjadi pengejawantahan dari kurikulum merdeka. Ketiga, implementasi moderasi beragama di SMP 2 Bae dilakukan dan diusahakan melalui pembelajaran PAIBP berbasis sosiokultural masyarakat setempat, dan terbukti pembelajaran ini mampu menjawab tantangan bagaimana moderasi beragama dapat dibumikan di dunia pendidikan dengan tercapainya kesembilan indikator moderasi beragama dengan baik .

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan agar praktik baik yang telah dilakukan di lembaga pendidikan

dibukukan dengan rapi agar dapat menjadi bahan pemikiran di waktu mendatang. Praktik baik yang telah ditulis ini agar dilakukan dan dikembangkan di lembaga pendidikan masing-masing dengan menyesuaikan situasi dan kondisi yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam. 2021a. *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guruan Islam Kementerian Agama RI.
- . 2021b. *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai Islam*. 1st ed. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Allan Pragusti, Alimni, dan Ahmad Suradi. 2022. “Moderasi Beragama Di Sekolah Sebagai Usaha Peningkatan Moral Peserta Didik.” *Jurnal Manthiq VII(II)*: 16.
- Amiruddin dan Zainal Asikin. 2004. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anggara Aditya Kurniawan. 2023. “Jurnal Ilmiah Education Transformation ISSN: 2986-8890 BBGP Provinsi Jawa Tengah | Halaman 1.” *Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan 1*(Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Melalui Program Projek Kolaborasi Antar Mata Pelajaran di SMK Negeri 7 Surakarta): 101–11.
- Ashofa, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Dian Ihsan. 2003. “Selama Januari-September 2023, 23 Siswa Alami Bullying Dan 2 Meninggal.” *Kompas.com*: 1. <https://www.kompas.com/edu/read/2023/10/03/105633671/selama-januari-september-2023-23-siswa-alami-bullying-dan-2-meninggal>.
- Esh, Zainuddin Muhammad dan In'am. 2016. *Islam Moderat (Konsepsi, Interpretasi, Dan Aksi)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Ichsan Emerald Alamsyah. 2003. “KPAI Catat Ada Sebanyak 2.335 Kasus Pelanggaran Perlindungan Anak Pada 2023.” *Republika.co.id*: 1. <https://news.republika.co.id/berita/s29ndx349/kpai-catat-ada-sebanyak-2355-kasus-pelanggaran-perlindungan-anak-pada-2023>.
- Kementerian Agama RI. 2019. *Tanya Jawab Moderasi Beragama*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Langgulong, Hasan. 2003. *Azas-Azas Guruan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna.
- Linda Novi Trianita. 2003. “Kasus Perundungan Siswa SMP Di Cilacap, KPAI: Tidak Bisa Ditoleransi.” *Tempo.co.*: 1. <https://nasional.tempo.co/read/1778033/kasus-perundungan-siswa-smp-di-cilacap-kpai-tidak-bisa-ditoleransi>.
- Mahmud, H. 2011. *Metode Penelitian Guruan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Moh. Suardi. 2015. *Ideologi Politik Guruan Kontemporer*. Yogyakarta: e-Publish.
- Nisak, Choirun. 2016. “Sosiokultural Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar.” : 1–11.
- RI, TIM Kelompok Kerja Moderasi Beragama Kementerian Agama. 2020. *Kementerian Agama RI Peta Jalan (Roadmap) Penguatan Moderasi Beragama 2020-2024*.
- Sabam Silaban. 2015. *Guru Di Atas*



- Garis*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Guru: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- . 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji, Sunhaji. 2014. “Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Kependidikan* 2(2): 30–46.
- Sutrisno, Edy. 2019. “Aktualisasi Moderasi Beragama Di Lembaga Pendidikan.” *Jurnal Bimas Islam* 12(2): 323–48.
- Trisna Wulandari. 2001. “6 Profil Pelajar Pancasila Yang Dirumuskan Kemendikbud.” *detik.com*: 1. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5635708/6-profil-pelajar-pancasila-yang-dirumuskan-kemendikbud-ini-lengkapnya>.
- Usman, Husaini. 2002. *Metodologi Penelitian Sosial*. 2nd ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuhairi Miswari. 2007. *Al-Qur'an Kitab Toleransi: Inklusivisme, Pluralisme, Dan Multikulturalisme*. Jakarta: Fitrah.

## ***LIBERTI (LITERASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DIGITAL) STRATEGI CGP MENINGKATKAN LITERASI PEMBELAJARAN DI KELAS***

**Sidi Narbuko**

SMP Negeri 3 Cepiring Kabupaten Kendal  
sidinarbuko22@guru.smp.belajar.id

### **Abstrak**

Penelitian ini ditulis sebagai hasil dari aksi nyata Calon Guru Penggerak (CGP) dalam implementasi pengelolaan program yang berdampak positif pada murid. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi CGP dalam melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat yaitu guru mata pelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi mata pelajaran di dalam kelas. Permasalahan muncul karena menurunnya nilai raport sekolah tahun 2023. Akar masalahnya, murid mengalami kesulitan dalam membaca, ketertarikan membaca buku rendah, dan perpustakaan sepi. Literasi Berbasis Teknologi Informasi Digital (Liberti) adalah strategi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi materi pelajaran di dalam kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Liberti ini menjadi solusi alternatif agar dapat meningkatkan budaya literasi serta berdampak terhadap kemampuan pembelajarannya di kelas. Hasil penelitian ini adalah 1) adanya kesadaran guru dalam strategi literasi pembelajaran di kelas, 2) upgrade pengetahuan dan praktik baik guru, 3) perubahan sikap yang baik dan 4) peningkatan keterampilan untuk melakukan literasi berbasis teknologi informatika

**Kata Kunci:** CGP, literasi, teknologi informatika

### **Abstract**

This research was written as a result of the concrete actions of Calon Guru Penggerak (CGP) in the implementation of program management that has a positive impact on students. The purpose of this study is to describe CGP's strategy in collaborating with colleagues, namely subject teachers in improving subject literacy skills in the classroom. The problem arises because of the decline in school report in 2023. The root of the problem is that students have difficulty in reading, interest in reading books is low, and the library is quiet. Digital Information Technology-Based Literacy (Liberti) is a teacher's strategy to improve the literacy ability of subject matter in the classroom. The research method used is qualitative descriptive using observation, interview, and documentation techniques. Liberti is an alternative solution in order to improve literacy culture and have an impact on learning abilities in the classroom. The results of this study are 1) teacher awareness in learning literacy strategies in the classroom, 2) upgrading teacher knowledge and good practices, 3) changing good attitudes and 4) improving skills to carry out information technology-based literacy

**Keywords:** CGP, literacy, information technology

## PENDAHULUAN

Membaca adalah keterampilan berbahasa yang penting dan mendasar untuk dikuasai. Menurut Azid dalam Makunti (2019:2) menuliskan yaitu membaca itu seperti makanan dan minuman. Setiap manusia memerlukan makanan dan minuman tersebut karena keduanya merupakan kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Mary S. Lawrence dalam Bardi, (2017:120) berpendapat bahwa membaca adalah mengkomunikasikan apa dan bagaimana pikiran penulis. Membaca adalah proses yang melibatkan pengenalan, pemahaman, dan interpretasi teks tertulis atau cetak. Keterampilan ini menjadi penting dalam komunikasi dan pendidikan sebab seseorang memungkinkan untuk mengakses informasi, mengekspresikan pemikiran, dan memperluas pengetahuan mereka. Dalam membaca, individu menggunakan mata mereka untuk mengidentifikasi karakter atau kata-kata dalam teks, kemudian memproses informasi yang terkandung dalam teks tersebut.

Mencetak generasi literat atau generasi suka membaca membutuhkan waktu tidak sebentar. Dipelukan lingkungan yang mendukung, sarana dan upaya sungguh-sungguh semua pihak untuk mendukungnya. Seseorang dikatakan literat apabila orang tersebut sudah mampu memahami sesuatu disebabkan orang tersebut telah membaca sumber informasi yang tepat serta melakukan tindakan sesuai pemahaman isi bacaan yang telah dibacanya (Warsihna, 2016:68)

Senada dengan pendapat di atas, bahwa pembiasaan berliterasi sangat penting dibudayakan sejak awal karena akan menjadi faktor penentu literasi individu ketika dia remaja dan dewasa. Suggate et al., dalam Yansyah (2022:1450), dari penelitian yang dilaksanakan selama 15 tahun, menemukan bahwa adanya hubungan antara pemerolehan kosakata, literasi, dan kemampuan oral anak hingga dia berusia remaja. Oleh sebab itu, pendidikan literasi memang sebaiknya diperkenalkan sejak dini dengan menggunakan teknik dan media yang sesuai bagi perkembangan anak.

Penggunaan teknologi informasi digital dalam literasi memiliki sejumlah manfaat dan beralasan. Diantaranya adalah dapat mengakses ke sumber informasi lebih luas. Selain itu perangkatnya menarik, interaktif dan platform literasi digital dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat pembaca. Hal ini membantu pembaca menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka

Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid dalam Khusniyah, 2019:20). Smartphone (HP) termasuk dalam kategori media literasi digital. Smartphone adalah perangkat elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi, penyedia informasi, dan sarana akses ke dunia digital.

Berdasarkan nilai raport sekolah tahun 2023, Kemampuan literasi SMP N 3 Cepiring persentase peserta didik

berdasarkan kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks (teks informasional dan teks fiksi adalah kategori sedang (62,22).

Rendahnya kualitas literasi dapat dirasakan oleh semua guru yang mengajar di kelas. Gejala yang dapat terlihat adalah seperti gejala murid yang mengalami kesulitan dalam membaca. Ketertarikan siswa terhadap buku rendah terbukti sepiunya kunjungan siswa di perpustakaan. Di kelas siswa malas membaca materi ajar meskipun sudah diperintahkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Beliau memberikan data siswa yang mengalami kesulitan membaca adalah 4-6%. Sedangkan berdasarkan data petugas perpustakaan sekolah, persentase kunjungan antara 20-25%.

Secara umum strategi guru dalam mentransfer/memberikan materi ajar di kelas masih konvensional. Caranya adalah dengan mencatat materi di papan tulis, atau jika tidak guru akan meminta siswanya membaca buku paket dan meringkasnya. Kegiatan semacam ini dianggap sebagian murid tidak menarik dan membosankan. Meskipun dilakukan namun hasilnya tidak maksimal karena mengandalkan motivasi ekstrinsik dari luar.

Meskipun demikian, bagi sebagian guru sudah melangkah lebih maju. Guru mata tertentu sudah menggunakan media/alat bantu berupa PPT, slide, canva yang ditayangkan di LCD projector. Namun sayangnya tidak semua kelas terpasang piranti ini secara permanen. Akibatnya guru ribet dan repot dalam persiapannya. Ditambah lagi kurangnya sarana prasarana

pendukung lainnya seperti harus menyiapkan laptop, aliran listrik yang memadai dsb yang menyebabkan guru juga enggan untuk mempersembahkan presentasi materi ajar yang menarik.

Lalu yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana cara CGP dan guru mata pelajaran melakukan strategi baru untuk memotivasi siswa agar gemar membaca serta membantu mereka menemukan kebiasaan menyenangkan dalam membaca dan melakukan literasi pelajaran di kelas. Dukungan dari guru, orang tua, dan lingkungan yang merangsang literasi dapat berperan besar dalam mengubah sikap siswa terhadap literasi pelajaran.

Dari paparan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu belum terciptanya lingkungan yang mendukung. Perlu strategi guru untuk menumbuhkan kekuatan intrinsik siswa untuk tertarik terhadap materi ajar. Mereka melakukan bukan karena kebutuhan namun sekedar menuruti perintah dari guru atau motivasi ekstrinsik semata dari guru. Oleh karena itu perlu strategi untuk meningkatkan budaya literasi di dalam kelas.

Dari latar belakang masalah yang dihadapi maka tujuan karya ilmiah ini adalah mendeskripsikan strategi CGP dalam melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat yaitu guru mata pelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi mata pelajaran di dalam kelas.

Oleh sebab itu, karya ilmiah ini menjadi menarik untuk diangkat dengan judul "Liberti (Literasi Berbasis Teknologi Informasi Digital) Strategi CGP Meningkatkan Pembelajaran di Kelas pada Siswa SMP Negeri 3 Cepiring.

## Landasan Teori

Pemimpin sekolah, sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan sekolah. Hal itu karena beban dan tanggung jawabnya untuk bersinergi dengan semua elemen yang ada di sekolah sangat penting. Kepala sekolah yang berkualitas memiliki kemampuan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki dalam ekosistem sehingga dapat bersatu padu menumbuhkan murid-murid yang berkembang secara utuh, baik dalam rasa, karsa dan ciptanya.(Irayati, dkk. 2022:i)

Pendidikan guru penggerak adalah program pendidikan kepemimpinan bagi guru untuk menjadi pemimpin pembelajaran. Program ini dikemas dalam pelatihan daring, lokakarya, konferensi, dan pendampingan selama 6-9 bulan bagi calon Guru Penggerak (Kemendikbud Ristek, 2022:3) Calon guru penggerak diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam sistem pendidikan, membantu meningkatkan ekosistem sekolah dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Salah satu hasil aksi nyata adalah strategi memperbaiki kondisi literasi sekolah yang rendah.

Menurut Nadiem Makarim dalam Kusuma dkk (2022:21) menyatakan bahwa apapun perubahan kecil itu, jika setiap guru melakukannya secara serentak, kapal besar bernama Indonesia ini pasti akan bergerak. Dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa guru harus memberikan aksi nyata, sekecil apapun itu akan berarti. Berkolaborasi dan bersinergi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung keberpihakan pada murid menjadi motivasinya.

Sependapat dengan pernyataan itu Mokoago dalam Palupi (2023:3) menyatakan bahwa untuk menjadikan murid lebih rajin belajar pendidik harus bisa menjadi motivator, dengan memberi motivasi, dorongan dan strategi kepada murid.

Menurut Zainudin dalam Ratnawati (2023:3) Sekolah dapat mengembangkan ekosistem yang berperan besar untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Semua yang dimiliki sekolah merupakan aset yang dapat dikembangkan untuk memajukan sekolah.

Literasi identik dengan membaca dan menulis yang erat keterkaitan keterampilan berbahasa. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, perangkat digital dan internet bisa dijadikan media yang dapat membantu masyarakat untuk mengembangkan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak (Kemendikbud, dalam Agnesia, 2021:17).

*Liberti* adalah akronim dari literasi berbasis teknologi informatika digital siswa. Ini adalah strategi CGP untuk mendengarkan suara murid dalam mengajar di kelas. Ini adalah usaha guru untuk mendukung kebutuhan literasi siswa di dalam kelas. *Liberti* ini siswa menggunakan HP sebagai mediana. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau perangkat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar mudah dipahami oleh siswa (Isnawati & Hadi dalam Twiningsih, 2023:2).

## METODE

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dimana dalam pengumpulan data berupa hasil lembar

observasi, wawancara serta dokumentasi foto kegiatan. Lembar observasi berfungsi mencatat semua kejadian-kejadian yang menarik untuk dicatat selama pembelajaran. Lembar wawancara yang berisi daftar pertanyaan untuk menggali pendapat dan perasaan guru mata pelajaran yang mengajar di hari jumat dan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan liberti. Sedangkan dokumentasi foto untuk mendeskripsikan peristiwa di lapangan.

Dari data selanjutnya dianalisis dan dituangkan dalam deskripsi yang memberikan gambaran proses pelaksanaan implementasi CGP dan guru mata pelajaran dalam melakukan strategi liberti di kelas masing-masing. Adapun penelitian dilaksanakan dari bulan juni sampai oktober 2023 di SMP Negeri 3 Cepiring.

Strategi praktik baik ini menggambarkan proses literasi yang dikembangkan CGP sebagai strategi untuk meningkatkan budaya literasi dan kualitas pembelajaran di kelas secara kolaboratif. Selain itu sebagai bentuk implementasi aksi nyata CGP dalam menunjukkan perubahan yang dialami guru dan siswa dalam mewujudkan program yang berpihak pada murid.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian yang Relevan**

Sudah banyak usaha guru dan sekolah untuk mendorong terciptanya budaya literasi. Dari tahun-ke tahun mengalami perubahan baik strategi maupun media yang digunakan. Proses tersebut tentu saja disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan sekolah.

Dari hasil penelitian Rita Oktavia dan Aristo Hardinata dengan judul

Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau dari Penggunaan Teknologi Informasi sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Menengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa, pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dengan tahapan modifikasi metode. Hasilnya adalah Menunjukkan bahwa penerapan di sekolah terkait multimedia dan penggunaan teknologi informasi masih kurang diterapkan oleh tenaga pendidik.

Floren Agnesia, Ratna Dewanti dan Darmahusni dengan judul *Praksis Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21*. Tujuan penelitian untuk mengetahui praksis literasi digital yang dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih. Metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan praksis literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasilnya adalah tujuh area kompetensi literasi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih, yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; 7) kompetensi terkait karir.

Dari hasil penelitian Anik twiningsih tahun 2023 yang meneliti *Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media padlet berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPA SD



memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPA SD kelas V.

Dari ketiga penelitian yang fokus dalam peningkatan literasi adalah 1) adanya dampak positif pemakaian media dalam meningkatkan literasi, 2) belum sepenuhnya guru migrasi dalam dalam pemanfaatan teknologi, 3) upaya budaya literasi perlu didukung oleh lingkungan terdekat. Oleh karena itu perlu adanya usaha guru mata pelajaran mendorong usaha siswa dalam meningkatkan budaya literasi.

### **Strategi Pemecahan Masalah**

Penguasaan atau kemampuan literasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pada saat ini sudah banyak sekolah yang berusaha untuk meningkatkan kemampuan literasi para siswanya. Secara umum, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pembiasaan atau lebih dikenal dengan istilah pembudayaan literasi.

Liberti adalah aksi nyata CGP dalam menyusun program sekolah berbasis pembelajaran intrakurikuler yang berpihak pada murid. Secara umum, upaya pembiasaan literasi dapat dikategorikan menjadi dua bentuk, yakni 1) pembiasaan melalui pengembangan atau penciptaan budaya literasi, dan 2) pembiasaan melalui pembelajaran di kelas melalui berbagai mata pelajaran. Kedua jenis/bentuk kegiatan ini memiliki tujuan yang sama yaitu menanamkan kebiasaan membaca, menulis serta memahami teks pada diri siswa. Termasuk diantaranya kemampuan dan pengetahuan dalam literasi digital.

Inti sederhananya strategi ini adalah mengubah penyajian materi konvensional oleh guru mata pelajaran menjadi penyajian berbasis HP dimana

siswa mendapatkan materi ajar melalui link barcode. Disini diperlukan keterampilan guru dalam menyimpan file materi lalu mengubah link share ke link barcode.

CGP yang memiliki gagasan dan aksi nyata menjadi aset yang dimiliki oleh sekolah dengan maksud menggerakkan komunitas sekolah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Komunitas belajar yang berkontribusi memberikan kecakapan dalam menyusun program yang berpihak pada murid. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam kegiatan strategi literasi kepada guru akan memberikan kesadaran serta memiliki banyak manfaat. Sekali dayung dua tiga pulau terlampaui artinya guru mata pelajaran mendapatkan keterampilan mentransfer materi ajar yang meringankan, sementara murid menjadi semakin semangat mewujudkan generasi literat dan meningkat pengetahuan dalam pelajaran.

Keunggulan strategi liberti ini adalah meningkatkan pembelajaran mata pelajaran di kelas sekaligus meningkatkan budaya literasi. Disamping itu guru juga diuntungkan dengan hadirnya liberti ini diantaranya sebagai berikut; 1) lebih meringankan beban guru karena tidak perlu mencatat di papan tulis, 2) Mudah dan murah karena tidak perlu perangkat LCD projector, 3) Menggunakan media ajar *kekinian* sesuai keinginan murid, 4) Materi ajar variatif modelnya karena materi bisa berupa video, slite, ppt, canva dsb. Bahkan guru tidak hanya terbatas pada materi ajar namun bisa untuk soal, lkpd, ringkasan modul dsb sesuai kebutuhan pembelajaran dan 5) Tidak perlu alat bantu khusus yang

mahal dan merepotkan dalam penyampaianya. Guru cukup menyimpan materi di drive dan membuat link barcode agar murid dapat mengaksesnya.

### **Langkah-langkah penyelesaian masalah**

#### *A. Perencanaan*

Pada tahap perencanaan memuat tahapan sbb: 1) Penggalan ide dan gagasan. Pada modul 1.3 tentang prakarsa perubahan menjadi cikal munculnya gagasan CGP untuk memperbaiki kondisi sekolah terutama berkaitan penurunan raport sekolah. 2). Implementasi gagasan pada diri CGP. Pada modul coaching supervisi akademik, CGP melakukan kegiatan simulasi pembelajaran berdiferensiasi dan KSE. CGP mempraktikkan strategi ini dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini memberikan makna untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada murid. Selain itu mencari terobosan/inovasi dalam mempermudah proses membagi materi agar lebih efektif dan efisien. 3). Implementasi gagasan kepada komunitas di sekolah. Pada kegiatan pembelajaran modul coaching supervisi akademik CGP harus bertukar pikiran dengan teman sejawat dengan paradigma berpikir coaching. Di sini CGP berusaha menawarkan pengalaman yang dimiliki untuk dipraktikkan pada pembelajarannya pada sesi pra observasi sehingga pada saat sesi observasi tidak direpotkan dengan pengadaan lcd projector di kelas.

#### *B. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas.*

Setelah mengalami tahap uji coba, maka pada modul 3.3 yaitu kegiatan

aksi nyata dimana CGP harus menghadirkan pengelolaan program sekolah yang berdampak positif bagi murid. Di modul ini CGP dapat melakukan aksi nyata di sekolah dengan melibatkan rekan sejawat yang lebih luas.

Ada tiga fase yang dilakukan dalam pelaksanaan yang melibatkan guru mata pelajaran yaitu fase persiapan, fase pelaksanaan di kelas dan evaluasi kegiatan paska kegiatan.

Pada fase pertama adalah persiapan. Fase ini adalah fase penting karena kematangan persiapan akan mempengaruhi kepercayaan diri dan kelancaran kegiatan di depan siswa. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

1. Tahap sosialisasi dan rencana implementasi. Kegiatan diawali koordinasi dengan pimpinan, dilanjutkan kepada pembantu pimpinan dan terakhir kepada guru mata pelajaran.

2. Persiapan teknis pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sbb:

- a) Melakukan kesepakatan. Pada tahap ini disepakati dengan kaur kesiswaan bahwa kegiatan akan dilaksanakan secara serentak pada hari jumat bertepatan program kesiswaan yaitu jumat literasi. Biasanya kegiatan literasi dilakukan pada jam pertama dengan kegiatan membaca al quran atau membaca buku-buku perpustakaan. Namun khusus hari jumat tanggal 3 november 2023 kegiatan literasi masuk di dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan jam pertama yang digunakan pembiasaan digunakan kegiatan sholat ghaib dan doa bersama untuk korban palestina, sesuai surat edaran dari Pimpinan Daerah Dewan Masjid

Indonesia nomor: 15/PD-BMI/kdl/X/2023. Selanjutnya disepakati kegiatan liberti berlaku untuk semua guru mata pelajaran yang mengajar pada saat itu.

b) Koordinasi dengan tim IT sekolah. Pada tahap ini peneliti meminta bantuan untuk berdiskusi teknis yang dianggap mudah untuk diaplikasikan di kelas. Kegiatan ini juga berguna menggali potensi SDM sekolah yang terkait dengan pengembangan IT.

c) Sosialisasi teknis praktis serta pelatihan singkat. Guru mata pelajaran belajar bersama dalam komunitas dalam praktik strategi liberti di kelas. Oleh karena itu perlu diskusi persiapan bersama guru mata pelajaran dalam membuat materi ajar yang menarik.

3. Tahap pembuatan materi ajar. Setelah sosialisasi program, CGP melakukan pembimbingan dan belajar tata cara yang disepakati dengan masing-masing guru dalam membuat presentasi materi yang akan diajarkan. Setiap guru menyiapkan materi ajar, lalu materi di simpan di drive masing-masing guru. Terakhir, guru membuat link barcode yang akan di share di kelas pada saat mengajar. Guru mata pelajaran diberikan kesempatan menyesuaikan dengan materi ajar yang akan diterima dan dibaca mandiri oleh murid di HP masing-masing. Oleh karena itu, satu hari sebelumnya diinformasikan kepada seluruh murid untuk membawa HP sebagai media belajar berbasis IT di kelasnya oleh wali kelas. Pada tahap ini pula CGP menyiapkan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumen foto untuk kegiatan pelaporan program dan bahan refleksi setelah kegiatan berakhir.

Pada fase kedua adalah aksi nyata di kelas oleh semua guru mata pelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah 1) Persiapan pagi. Di sini bisa dipastikan semua guru sudah siap dengan link barcode dalam lembar kertas. Namun demikian ada pula yang melalui screenshot di HP masing-masing. 2. Kegiatan di kelas. Masing-masing guru diberikan kewenangan dalam pengembangan model pembelajaran oleh guru mata pelajaran masing-masing disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Setelah guru membuka pelajaran dilanjutkan pemberian link barcode yang sudah dipersiapkan untuk dibaca dan dipelajari secara mandiri. Masing-masing siswa maju dan membarcode melalui aplikasi atau melalui google chrome. Namun demikian ada pula guru yang memanfaatkannya dalam diskusi kelompok.

Fase ketiga adalah fase refleksi kegiatan. Fase ini dilakukan setelah proses pembelajaran. CGP melakukan diskusi individual menanyakan dan mendengarkan random kepada beberapa guru. CGP mendengarkan pendapat saran, masukan serta kekurangan dan kelebihan strategi liberti yang telah dilakukan.

Adapun hasil angket wawancara adalah seperti yang tergambar dalam diagram berikut ini.

Tabel 1. Hasil angket wawancara



Dari data tabel 1 terlihat bahwa kepuasan guru adalah 80. Tanggapan responden terhadap tingkat kemudahan pengaplikasian adalah 75. Di sini dapat diberikan keterangan bahwa ada beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengubah link menjadi link barcode. Oleh sebab itu perlu pelatihan dan tindak lanjut. Pada poin tingkat minat untuk belajar dan aksi tindak lanjut tinggi yaitu 85. Artinya bahwa guru mata pelajaran memiliki ketertarikan terhadap strategi ini sehingga perlu latihan lagi untuk belajar dalam komunitas. Untuk pertanyaan ke empat adalah tingkat respon murid adalah mencapai 75. Pertanyaan berikutnya ada kaitannya dengan pertanyaan sebelumnya yaitu persentase siswa yang gagal akses/mengalami kesulitan adalah 15%. Hal ini wajar karena pengalaman ini adalah pertama bagi siswa dan ada beberapa siswa yang mengalami keterbatasan akses karena jaringan. Ada juga disebabkan karena belum selesainya guru dalam setting akses. Akses drive yang umumnya masih menggunakan kementerian seharusnya di setting pada siapa saja yang memiliki link.

Pertanyaan terakhir adalah persentase murid yang membawa HP adalah 80%. Berdasarkan observasi CGP adalah karena tidak memiliki dan belum diizinkan orang tua dengan berbagai alasan.

Selanjutnya pada lembar observasi yang berhasil dicatat adalah bahwa guru mata pelajaran antusias untuk mencoba strategi ini. Contohnya bagi mata pelajaran seni budaya, guru berpendapat bahwa beliau dapat memberikan contoh gambar tertentu dan guru tidak repot lagi untuk dapat menunjukkannya

melalui media gambar konvensional yang terbatas. Dengan memberikan akses gambar tsb siswa dapat mengamati dan menuangkannya di kertas gambar. Demikian juga mata pelajaran IPA mengungkapkan perasaannya bahwa beliau merasa senang karena guru dapat menunjukkan materi dan guru tinggal memberikan umpan balik dalam bentuk pertanyaan. Guru mapel Bahasa Indonesia dapat memberikan contoh sinopsis laskar pelangi tanpa harus menyajikan video yang panjang.

Berikut ini dokumen foto kegiatan



Gambar 1 Aksi akses link barcode



Gambar 2 Strategi Liberti di dalam kelas

Gambar 1 mendeskripsikan guru sedang memberikan akses link barcode kepada murid sehingga murid dapat menerima materi dari HP murid secara langsung. Gambar 2 mendeskripsikan siswa yang sudah menerima materi ajar dan melakukan liberti melalui HP nya dalam proses pembelajaran.

### C. Evaluasi program

Dari hasil angket observasi, wawancara dan foto disimpulkan bahwa bahwa kegiatan tsb: 1 menjadi pengalaman baru bagi guru dan murid dalam strategi literasi mata pelajaran, 2.

Ada inovasi berbasis aset yaitu HP yang sudah menjadi perangkat yang dekat dengan siswa. Serta SDM guru mata pelajaran yang semangat untuk belajar dan maju dalam komunitas belajar 3. Pelayanan guru terhadap siswa untuk menghadirkan model pembelajaran kekinian berdasarkan suara murid.

Dari data tersebut maka disepakati untuk menghadirkan kembali strategi ini dalam upaya membudayakan literasi di dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan akan diagendakan setiap jum'at literasi di kelas pembelajaran. Selanjutnya segala hambatan akan disempurnakan dan berusaha menghadirkan inovasi lainnya yang terkait dengan literasi.

#### *D. Faktor Kendala dan Pendukung*

Faktor kendala yang dihadapi adalah

- 1) Tidak semua murid memiliki/diizinkan membawa HP ke sekolah. Namun demikian hal ini menjadi potensi guru untuk berdiferensiasi dalam proses dan media pembelajaran yang digunakan di kelas.
- 2) Pada sebagian murid mengalami keterbatasan kuota dan jaringan.
- 3) Ketelatenan guru dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran agar siswa tidak menyelewengkan kesempatan pemanfaatan HP.

Faktor pendukung yang dimiliki adalah

- 1) SDM sebagai aset pengajar yang semangat untuk berkolaborasi dan berinovasi bersama,
- 2) Dukungan pimpinan untuk terus menghadirkan program sekolah yang berpihak kepada murid.
- 3) Motivasi kuat sebagian besar murid yang ingin berkembang dan meleak teknologi.
- 4) Motivasi guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran berbasis IT, dan
- 5) Dukungan orang

tua/wali untuk mendukung sekolah untuk maju.

#### *E. Rencana tindak lanjut*

Pembelajaran berbasis IT oleh guru menjadi suatu kebutuhan dengan memadukan kekuatan dan potensi yang dimiliki diri guru dan sekolah. Penguatan keterampilan literasi dengan strategi *liberti* akan berdampak langsung terhadap kemampuan pembelajaran mata pelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat Fitri dkk (dalam Astuti, 2023:2) menyatakan bahwa pelatihan guru dapat meningkatkan pemahaman guru, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kompetensi guru.

Dengan bekal pengalaman yang cukup, motivasi guru untuk belajar dalam komunitas serta sebagai bentuk tanggung jawab sebagai guru dalam melayani siswanya menjadi kunci mengatasi permasalahan. Dengan *meng-up date* teori dan strategi pembelajaran maka dapat meningkatkan budaya literasi serta hasil usaha dalam pembelajaran kedepannya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

*Liberti* adalah strategi CGP dan komunitas belajar untuk menghadirkan inovasi untuk meningkatkan literasi di dalam mata pelajaran di kelas. Program sekolah yang berdampak positif pada murid yang senantiasa memperhatikan suara, pilihan dan kepemilikan dalam proses pembelajaran mereka.

Hasilnya adalah adanya perubahan dalam kegiatan kinerja terbaik: 1) adanya kesadaran guru dalam strategi untuk meningkatkan literasi pembelajaran di kelas, 2) adanya *upgrade* pengetahuan dan praktik baik

guru mata pelajaran dalam pemanfaatan media alternatif siswa, 3) perubahan sikap yang baik dalam memanfaatkan teknologi untuk literasi pelajaran dan 4) adanya peningkatan keterampilan untuk melakukan literasi berbasis teknologi informatika. Maka strategi literasi sudah sesuai dengan pendapat Martin (dalam Sutrisna, 2020:7), bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu menerapkan dalam kehidupan.

### Saran

Rekomendasi kepada 1) Guru adalah a) Senantiasa berinovasi untuk memberikan layanan terbaik kepada peserta didik. b) Dapat memanfaatkan teknologi berbasis IT untuk meningkatkan budaya literasi. c) Menjaga persatuan dan kesatuan atas nama profesi. 2) Sekolah adalah a) Mendorong kepada guru untuk berkolaborasi dalam komunitas belajar di sekolah. b) Menghadirkan sarana dan prasarana yang cukup untuk guru dalam berinovasi, dan c) Memberikan dukungan sepenuhnya kepada guru untuk menciptakan program sekolah yang berpihak pada murid

### DAFTAR PUSTAKA

Agnesia, Floren, dkk. 2021. Praksis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21. *Jurnal. KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*. Volume 5, Nomor 1, Juli-Desember 2021

Astuti, Vinna Mei. 2023. Petruk Manis Dapat Meningkatkan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbantuan PMM di SLB Hamong Putro Jombor Sukoharjo. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Bardi. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Recount Text dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Pada Siswa Kelas VIII.E SMP Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Varia Pendidikan, Vol. 29, No. 2, Desember 2017.* <https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/5626>

Irayati, Monika, dkk. 2022. Program Pendidikan Guru Penggerak. Paket Modul 2.3 Coaching untuk Supervisi Akademik. *Modul 2. Kemendikbud Ristek.*

Kemendikbud Ristek. 2022. Panduan Penggunaan Aplikasi Simpkb Untuk Asesor Pendidikan Guru Penggerak. <https://bantuan.simpkb.id/books/panduan-pgp-asesor/>

Khusniyah, Nurul Lailatul & Lukam Hakim. 2019. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *JURNAL TATSQIF. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan.* Volume 17, No. 1, Juni 2019

Kusuma, Oscarina Dewi, dkk. 2022. Program Pendidikan Guru Penggerak. Paket Modul 3.3 Pengelolaan Program yang Berdampak Positif pada Murid. Modul 3. Kemendikbud Ristek.



Makunti, Yesi. 2019. Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Metode Penampilan Melalui Media Teks Berjalan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1 Nomor 1 Januari 2019. IAIN Bengkulu. Diakses tanggal 9 april 2022.

<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/disastra/article/view/1464>

Oktavia, Rita & Aristo Hardinata. 2021 Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau dari Penggunaan Teknologi Informasi sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi pada Siswa Menengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya. *Jurnal. Bionatural* ISSN 2579-4655 Vol VII No 2 September 2021

Palupi, Aprillia. 2023. "Sambelado" Sebagai Model Pendampingan Pengajar Praktik Calon Guru Penggerak Angkatan 2. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Ratnawati, Wahyu. 2023. Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Salam Pagi Tiga Bahasa. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Sutrisna, I Putu Gede. 2020. Gerakan Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Stilistika* Volume 8, Nomor 2, Mei 2020

Twiningsih, Anik. 2023. Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi pada

Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Warsihna, Jaka. 2016. Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Journal Kwangsan*, Vol. 4 No. 2, Edisi Desember 2016

Yansyah Jamiatul Hamidah & Lita Ariani. 2022. Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 3 (2022) Pages 1449-1460

## **PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MELALUI PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 26 SURAKARTA**

**Nina Pratiwi**

SMP Negeri 26 Surakarta  
ninapratwi3@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keterampilan peserta didik pada materi menulis teks deskripsi melalui penerapan Model *Problem Based Learning*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta yang berjumlah 32 orang. Penelitian yang dilakukan ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data yang didapatkan dari penelitian ini diperoleh dari guru dan peserta didik. Data diperoleh melalui observasi. Permasalahan yang didapatkan yaitu kurangnya motivasi dan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa. Permasalahan yang terjadi membuat peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata peningkatan motivasi dan keterampilan peserta didik terjadi secara bertahap, pada siklus 1 masih masuk dalam kategori kurang memenuhi ketuntasan dengan presentase sebesar 38,46%, pada siklus 2 mengalami peningkatan presentase menjadi 69,23%, dan pada siklus 3 mengalami peningkatan presentase sebesar 84,61%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 26 Surakarta.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, motivasi, teks deksripsi.

### **Abstract**

This research aims to determine the increase in students' motivation and skills in writing descriptive text material through the application of the Problem Based Learning Model. The subjects of this research were 32 students in class VII C of SMP Negeri 26 Surakarta. The research carried out included classroom action research carried out in 3 cycles. Each cycle consists of planning, implementing actions, observing and reflecting. The data sources obtained from this research were obtained from teachers and students. Data was obtained through observation. The problem found is the lack of motivation and skills in writing descriptive text among students. The problems that occurred made researchers conduct research using the Problem Based Learning learning model to increase students' learning creativity. This research uses qualitative descriptive data. Based on the research results, it was found that the average increase in students' motivation and skills occurred gradually, in cycle 1 it was still in the category of not fulfilling

completeness with a percentage of 38.46%, in cycle 2 the percentage increased to 69.23%, and in cycle 3 there was an increase in percentage of 84.61%. The conclusion of this research is that the Problem Based Learning learning model can increase motivation and descriptive text writing skills in class VII C students at SMP Negeri 26 Surakarta.

**Keywords:** Problem Based Learning, motivation, descriptive text.

## PENDAHULUAN

Siswa diharapkan mampu menerapkan berbagai keterampilan berbahasa salah satunya menulis. Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Dibandingkan dengan ketiga keterampilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai, bahkan oleh penutur ahli bahasa yang bersangkutan sekali pun. Hal tersebut disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang menjadi isi karangan. Kegiatan menulis merupakan bentuk atau wujud kemampuan atau keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai pembelajar bahasa setelah mendengarkan, berbicara, dan membaca (Nurgiyantoro 2001: 296). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa dituntut mampu membuat suatu teks secara urut dan logis baik secara individu maupun kelompok. Namun kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan menulis, terutama teks deskripsi.

Teks deskripsi menurut Kosasih (2006: 26) adalah karangan yang menggambarkan suatu objek dengan tujuan agar pembaca merasa seolah-olah melihat sendiri objek yang digambarkan itu, sedangkan menurut Mahsun (2014:

28), teks deskripsi adalah teks yang memiliki tujuan sosial untuk menggambarkan suatu objek atau benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya. Teks deskriptif juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan diungkapkan penulis sehingga pembaca atau yang mendengar seolah-olah melihat sendiri objek

Masalah ini juga dialami oleh siswa VII C SMP Negeri 26 Surakarta. Hal ini nampak dari nilai hasil survei awal pada pembelajaran menulis khususnya menulis teks deskripsi yang dilakukan di kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta. Rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi siswa disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: (1) Siswa kesulitan dalam menuangkan dan mengembangkan ide sehingga banyak waktu tersita menunggu siswa mencari ide untuk melengkapi paragrafnya; (2) Siswa bingung dalam menempatkan tulisan menurut strukturnya, terkadang isi tulisan dengan struktur tidak sesuai; (3) Perbendaharaan kata siswa cenderung sedikit. Selain hambatan yang disebabkan oleh siswa, guru juga memengaruhi keterampilan menulis siswa. Penggunaan metode yang masih diterapkan guru juga menjadi faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis siswa, yaitu: (1) Metode pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa cepat bosan; (2) Guru

belum menguasai kelas secara menyeluruh.

Selain keterampilan menulis siswa yang harus dipenuhi, motivasi belajar siswa juga perlu ditingkatkan. Motivasi belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Motivasi merupakan daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sadirman, 2003:71). Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak (Uno, 2006: 1). Sardiman menegaskan bahwa Motivasi merupakan daya penggerak yang telah menjadi aktif (2001:71).

Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: (1) Siswa cenderung pasif dan terlihat tidak bersemangat, (2) Siswa berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan teori, (3) siswa tidak mengumpulkan tugas tidak tepat waktu. Metode seperti ini menyebabkan siswa menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran menulis.

## METODE

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Jumlah siswa di kelas ini adalah 32 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada siswa-siswa yang mengalami kesulitan pada pembuatan konsep dalam menulis teks deskripsi. Objek penelitian adalah pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta.

Prosedur penelitian ini menurut Kemmis dan Tagart (dalam Wiraatmaja, 2008: 66) menjelaskan mengenai tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Tahap perencanaan tindakan (*planning*)

Tahap perencanaan tindakan meliputi beberapa langkah, yaitu:

- a) Survei awal tentang pembelajaran menulis kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta dengan menganalisis hasil nilai menulis siswa dan melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses belajar-mengajar di dalam kelas, yaitu pembelajaran menulis;
- b) Mengidentifikasi penyebab timbulnya masalah dalam proses pembelajaran menulis yang terdapat di kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta;
- c) Menganalisis masalah secara mendalam;
- d) Mengajukan alternatif tindakan untuk mengatasi masalah yaitu berupa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL);
- e) Menyusun jadwal penelitian dan rancangan pelaksanaan tindakan; dan
- f) Mempersiapkan instrumen penelitian.

### 2. Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Setiap tindakan menunjukkan peningkatan indikator yang dirancang dalam satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap analisis dan refleksi guna perencanaan siklus

berikutnya. Pada tahapan ini, peneliti menganalisis apakah tindakan yang diterapkan sudah dapat mengatasi masalah menulis siswa. Selain itu, peneliti mengumpulkan data-data yang nantinya diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

3. Tahap observasi dan interpretasi (*observing*)

Tahap observasi dan interpretasi dilakukan dengan mengamati penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Langkah ini dilakukan dengan mengamati dan menginterpretasikan kegiatan menulis teks deskripsi dengan model PBL. Peneliti bertindak sebagai partisipan pasif yang hanya mengamati dan mencatat proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Setelah itu, peneliti mengolah data untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat mengatasi permasalahan yang ada, juga untuk mengetahui segala kelemahan yang mungkin muncul.

4. Tahap analisis dan refleksi (*reflecting*)

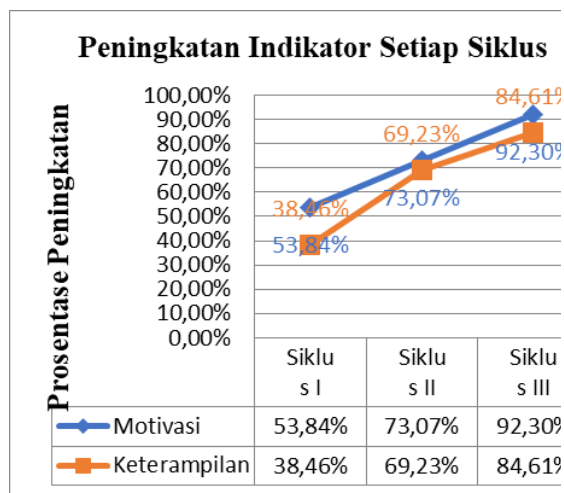
Tahap analisis dan refleksi dilakukan dengan menganalisis atau mengolah data hasil observasi dan interpretasi untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan yang diinginkan sehingga dapat diketahui apakah penelitian itu berhasil atau tidak dan untuk mengetahui kebaikan dan kelemahan tindakan yang telah dilakukan. Dalam melakukan refleksi, peneliti bekerja sama dengan guru. Kemudian, peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk menentukan langkah-langkah perbaikan (solusi pemecahan masalah yang dihadapi

dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan). Setelah itu, baru dapat ditarik simpulan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak sehingga dapat menentukan langkah berikutnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya sejumlah indikator yang diterapkan dalam pembelajaran menulis teks

No	Aspek	Presentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Motivasi Peserta didik dalam Pembelajaran	53,84%	73,07%	92,30%
2	Keterampilan Menulis Teks Deskripsi	38,46%	69,23%	84,61%



deksripsi. Setiap siklus yang telah dilaksanakan mengalami peningkatan pada proses pembelajaran dan berpengaruh dalam meningkatnya hasil pembelajaran menulis teks deskripsi peserta didik. Setelah dilakukan deskripsi setiap siklusnya, dilakukan perbandingan perkembangan antarsiklus untuk mendeskripsikan peningkatan yang dicapai dari satu siklus ke siklus berikutnya. Untuk memperjelas deskripsi perkembangannya, perlu disampaikan hasilnya dalam bentuk Tabel dan gambar sebagai berikut:

### **Pembahasan**

Berdasarkan pada permasalahan yang dirumuskan dalam bagian pendahuluan serta paparan hasil tindakan, berikut ini dijabarkan pembahasan hasil tindakan yang meliputi pembelajaran dan kemampuan menulis teks deskripsi kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta.

#### **1. Penerapan Model Belajar *Problem Based Learning* (PBL) Mampu Meningkatkan Motivasi Peserta didik Dalam Penulisan Teks Deskripsi**

Tindakan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan setiap siklus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks deskripsi peserta didik kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta. Hal ini dapat dilihat pada indikator berikut:

##### **a. Motivasi Peserta didik dalam Pembelajaran melalui Model PBL**

Motivasi peserta didik dalam pembelajaran melalui model PBL juga mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan frekuensi peserta didik

dalam mengikuti pembelajaran dan semangat dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas tepat waktu, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, aktif bertanya dan menyampaikan pendapat. Berdasarkan observasi dalam beberapa siklus, motivasi peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 53,8% dengan kriteria kurang.

Pada siklus II motivasi peserta didik mengalami peningkatan persentase yang diperoleh sebesar 73,07% dengan kriteria cukup.

Pada siklus III motivasi peserta didik mengalami peningkatan persentase yang diperoleh sebesar 92,3% dengan kriteria baik. Pada siklus III indikator pencapaian sudah terpenuhi, yaitu 80%.

#### **2. Penerapan Model Pembelajaran PBL Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi**

Peningkatan kualitas pembelajaran menulis teks deskripsi berimplikasi pada kemampuan menulis teks deskripsi. Keterampilan peserta didik menulis teks deskripsi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari teks deskripsi yang ditulis peserta didik pada tiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

##### **a. Kelengkapan Isi**

Setelah diberi tindakan, peserta didik mampu membuat teks deskripsi secara kreatif. Berbeda dengan kondisi awal, peserta didik belum mampu menuangkan ide ke dalam tulisan deskripsi. Hal ini nampak dari teks deskripsi yang dibuat peserta didik. Peserta didik mampu membuat teks deskripsi dengan baik. Pada setiap



siklusnya, aspek ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

#### **b. Struktur**

Setelah tindakan dilakukan, peserta didik mampu mengungkapkan gagasannya dengan baik. Hal ini nampak pada penulisan teks deskripsi peserta didik. Peserta didik mampu membuat teks deskripsi berdasarkan struktur teks deskripsi yang meliputi identifikasi umum, deskripsi bagian, dan simpulan. Pada setiap siklusnya, aspek ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

#### **c. Kaidah Kebahasaan**

Setelah tindakan dilakukan, peserta didik mampu membuat teks deskripsi sesuai dengan kaidah kebahasaan teks deskripsi yang meliputi kata perincian, kata istilah, dan majas. Pada setiap siklusnya, aspek ini mengalami peningkatan.

#### **d. Kosakata**

Pemanfaatan potensi kata oleh peserta didik sudah cukup baik. Peserta didik mampu memilih kata dan menungkapkannya dengan tepat. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan peserta didik memilih kata yang efektif.

#### **e. Mekanik**

Peserta didik mampu menguasai aturan penulisan, terdapat sedikit kesalahan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf. Sebelumnya, peserta didik masih sering melakukan kesalahan pada penulisan huruf kapital, menyingkat kata dan tidak memperhatikan tanda baca dalam penulisan teks. Namun, setelah diberikan tindakan, peserta didik sudah mampu menulis berdasarkan aturan EYD.

### **3. Peningkatan Nilai Peserta didik dalam Keterampilan Menulis Teks Deskripsi**

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sedikitnya peserta didik yang mencapai batas ketuntasan.

Pada siklus I terdapat peningkatan nilai menulis teks deskripsi peserta didik. Sebanyak 10 peserta didik sudah mampu mencapai nilai KKM dengan presentase 38,46%. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 76,69.

Pada siklus II, peningkatan nilai menulis teks deskripsi terjadi cukup signifikan. Sebanyak 18 peserta didik sudah mencapai nilai ketuntasan. Presentase keberhasilan sebesar 69,23%. Nilai rata-rata pada siklus II yaitu 85,46.

Pada siklus III, indikator penelitian sudah tercapai, yaitu sebanyak 22 peserta didik sudah mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata sebesar 89,19. Persentase keberhasilan pada siklus III yaitu 84,61%. Dengan demikian, secara keseluruhan ada peningkatan persentase pada setiap siklusnya. Adapun nilai positif hasil penelitian ini meliputi fakta-fakta sebagai berikut:

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ibrahim (dalam Trianto 2007: 70) manfaat pembelajaran berdasarkan masalah adalah pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan

informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik tetapi dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui melibatkan mereka dalam pengalaman nyata/ stimulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Menurut Sudjana (dalam Trianto 2007: 71) manfaat khusus yang diperoleh dari model PBL adalah membantu peserta didik merumuskan tugas-tugas dan bukan menyajikan tugas-tugas pelajaran serta objek pelajaran tidak dipelajari dari buku, tetapi masalah yang ada di sekitarnya.

Model pembelajaran yang benar akan menghasilkan kualitas hasil belajar yang baik. Peningkatan indikator setiap siklus membuktikan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta dalam pembelajaran menulis, yaitu kesulitan menuangkan ide ke dalam sebuah tulisan sehingga diperlukan metode khusus yang dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan tersebut. Penerapan PBL terbukti mampu membantu peserta didik menulis teks. Hal tersebut terlihat dari hasil pekerjaan peserta didik yang mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya.

Fenomena tersebut dapat dibenarkan jika dikaitkan dengan penelitian Ullynuha (2013: 55) penggunaan model pembelajaran PBL dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian Pratiwi

(2014: 115) yang mengidentifikasi bahwa melalui penerapan model pembelajaran PBL dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran PBL peserta didik tidak merasa kebingungan ketika akan memulai menulis atau tidak kesulitan dalam menuangkan argumentasinya.

## SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan di kelas VII C SMP Negeri 26 Surakarta dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Hal tersebut ditandai melalui hasil penerapan model PBL, motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran menunjukkan peningkatan data setiap siklusnya. Pada siklus I adalah 53,8% dengan kriteria kurang; pada siklus II adalah 73,07% dengan kriteria cukup; dan pada siklus III 92,3% dengan kriteria baik. Peningkatan proses pembelajaran juga tampak dari peran guru dalam mengelola kelas dan melakukan perbaikan di setiap siklusnya.
2. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam penulisan teks deskripsi. Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi terjadi pada setiap

siklus yang ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang telah mencapai batas ketuntasan (KKTP 83). Pada siklus I siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu sebesar 38,46% (10 siswa), siklus II mengalami peningkatan yaitu sejumlah 69,23% (18 siswa) dan pada siklus III indikator pencapaian tercapai yaitu sejumlah 84,61% (22 siswa).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. (2004). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwasilah. (2005). *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Arends, R.I. (2007). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Finoza, L. (2002). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Cetakan ke-8. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Kemendikbud. (2013). *Materi Pelatihan Diklat implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Muldyahatmi, S. (2013). *Problem Based Learning dan Pemahaman Siswa terhadap Masalah Sosial di Masyarakat*. *Journal of Rural and Development*, IV (2), 177-186.
- Mustaji. (2005). *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhadi. (2004). *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Malang: Grasindo.
- Pratiwi, J.C. (2014). *Penerapan Pendekatan Scientific dengan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V A SD Negeri Petoran Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi dipublikasikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Rahman, O. (2010). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv SDN 8 Boyolali Kabupaten Boyolali Tahun 2009/2010*. Skripsi dipublikasikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Riani, Asri Laksmi, dkk. (2005). *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan (UNS Press).
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.

## **IMPLEMENTASI PENDEKATAN *STEM-PRENEURSHIP* DAN TEKNIK *SADAM* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR**

**Asna Mariatul Kibtiyah**

SDN Tuntang 02

asnamariatul@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan peningkatan karakter siswa sekolah dasar dengan mengimplementasikan pendekatan STEM-Preneurship dan Teknik Sadam (Sablon Desain Rumahan). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 12 perempuan. Selanjutnya teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik nontes yang terdiri atas observasi atau pengamatan langsung. Karena teknik yang digunakan adalah observasi maka teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik kuantitatif-kualitatif. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui implementasi Pendekatan STEM-Preneurship dan teknik sadam menunjukkan terjadi peningkatan berpikir kreatif peserta didik dari yang awalnya hanya mendapatkan skor 16,59 kategori cukup pada prasiklus kemudian meningkat menjadi 21,89 dengan kategori baik pada pascasiklus. Kemudian meningkatnya karakter peserta didik dari perolehan skor 10,96 kategori cukup pada prasiklus kemudian meningkat menjadi 13,59 kategori baik pada pascasiklus.

**Kata Kunci:** STEM, Kreativitas, Karakter

### **Abstract**

The aim of this research is to describe increasing creativity and improving the character of elementary school students by implementing the STEM-Preneurship approach and the Sadam Technique. The method used is Classroom Action Research. The subjects studied were 27 class IV students consisting of 15 male and 12 female students. Furthermore, the data collection technique in this research is a non-test technique which consists of observation or direct observation. Because the technique used is observation, the data analysis technique in this research is a quantitative-qualitative technique. The results of research that has been carried out through the implementation of the STEM-Preneurship Approach and sadam techniques show that there has been an increase in students' creative thinking from initially only getting a score of 16.59 in the fair category in the pre-cycle then increasing to 21.89 in the good category in the post-cycle. The character of students increased from obtaining a score of 10.96 in the fair category in the pre-cycle then increasing to 13.59 in the good category in the post-cycle.

**Keywords:** STEM, Creativity, Character

## PENDAHULUAN

Pergeseran konsep pendidikan abad 18 yang menekankan pada pemahaman konsep secara manual menjadi pendidikan abad 21 yang menekankan pada era digital tentu menimbulkan banyak konsekuensi. Pola pikir masyarakat yang sebelumnya cenderung konvensional kini dituntut menjadi lebih dinamis dengan penggunaan teknologi-teknologi yang lebih modern. Hal ini adalah upaya yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kepunahan tenaga manusia dalam kurun waktu 10 tahun kedepan karena digantikan oleh tenaga-tenaga mesin pada pergeseran revolusi industri 4.0 seperti saat ini.

Karakteristik abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan yang berdampak pada menyempitnya faktor ruang maupun waktu. Sehingga akhirnya memengaruhi pula terhadap keberhasilan ilmu pengetahuan bagi umat manusia. (BSNP, 2010). Menurut Syarifah (2023) secara futuristik, Bangsa Indonesia melalui kecakapan di abad 21 sedang mempersiapkan generasi emas di tahun 2045.

Pelaksanaan pendidikan abad 21 dapat dimulai dengan merubah paradigma proses pembelajaran konvensional yang cenderung *teacher center* menjadi pembelajaran era digital yang memberikan pengalaman penuh kepada para peserta didik dalam mengembangkan potensi, bakat serta minatnya masing-masing. Guru tidak lagi bertindak sebagai sumber informasi utama bagi peserta didik, melainkan sebagai kolaborator dalam menemukan ide, gagasan maupun inovasi-inovasi yang baru. Karena seyogyanya para peserta didik inilah yang kelak akan menjadi masyarakat digital yang berperan sebagai pelaku utama dalam menghadapi berbagai tantangan revolusi industri 4.0.

Dalam pembelajaran era digital peserta didik dapat menggunakan

berbagai macam metode, model maupun sumber belajar. Proses pembelajaran diharapkan dapat dikolaborasikan dengan diadikannya teknologi-teknologi modern yang dapat mendorong keaktifan serta jiwa kreatif siswa. Hal ini menjadi tantangan yang baru bagi pendidik untuk memfasilitasi peserta didiknya dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran kreatif menuntut kemampuan seorang guru dalam menganalisis daya kreatif masing-masing peserta didiknya serta memberikan kesempatan untuk dapat mengembangkannya.

Selain itu jiwa kreatif seperti inilah yang dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan sikap berpikir enterprenernya. Berpikir enterpreneur artinya menggabungkan beberapa keterampilan yang dimiliki peserta didik terutama keterampilan kreasi pekerjaan sehingga dapat menciptakan sesuatu yang memiliki nilai ekonomis tinggi. Apabila pembelajaran kreatif dipadukan dengan pola berpikir enterpreneur ini maka diharapkan dapat menghasilkan generasi-generasi baru yang dapat menciptakan pekerjaan tidak hanya untuk dirinya sendiri tetapi juga untuk orang lain, bertanggung jawab dan berani mengambil resiko.

Pembelajaran seperti ini akan menjadi lebih efektif jika dipadukan dengan pendekatan yang belakangan menjadi sorotan pendidikan di seluruh dunia yaitu pendekatan STEM. STEM sendiri merupakan akronim dari *science, technology, engineering, dan mathematics*. Pendekatan STEM adalah pendekatan yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang kohesif dan komprehensif karena mengkolaborasikan sains, teknologi, teknik dan matematika untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Penggunaan STEM pada proses pembelajaran adalah usaha yang diciptakan dalam menyiapkan peserta

didik dalam menghadapi berbagai macam tantangan global serta bekerja pada berbagai macam bidang pekerjaan.

Pembelajaran kreatif, sikap berpikir *entrepreneur* serta pendekatan STEM inilah yang apabila dipadukan sangat cocok diterapkan pada masyarakat digital pada abad 21 saat ini. Pembelajaran seperti ini perlu dikembangkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 yang menekankan pada kemampuan dalam menggabungkan beberapa muatan pembelajaran sekaligus menjadi pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran yang tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun juga mampu meningkatkan kreativitas serta pola berpikir *entrepruner* pada diri peserta didik. Pembelajaran yang tidak hanya menonjolkan salah satu muatan pembelajaran saja namun beberapa muatan pembelajaran yang dapat terintegrasi sekaligus.

Kegiatan observasi di kelas IVB SDN Pati Kidul 01 pada pembelajaran tema 7 indahny keragaman negeriku dan subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas kurang hidup. Masih banyak peserta didik yang terlihat pasif selama pembelajaran berlangsung sehingga peran guru masih sangat dominan. Kegiatan pembelajaran di kelas belum dapat mendorong keaktifan, kreativitas dan berpikir *enterpreuner* pada diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi awal dengan menggunakan instrumen berpikir kreatif yang menunjukkan bahwa capaian skor pada 8 indikator hanya sebesar 16,59 dengan kategori cukup. Sedangkan perkembangan karakter-karakter peserta didik yang terdiri atas 5 indikator hanya mencapai skor 10,96 dengan kategori cukup.

Tabel 1. Kategori Skor

Skor yang diperoleh			
Berpku kreatif	Karakter-Karakter	Kategori	Tingkat Keberhasilan
Peserta Didik			
25,5 ≤ skor ≤ 32	16,5 ≤ skor ≤ 20	Baik Sekali	Berhasil
17 < skor < 25,5	11 < skor < 16,5	Baik	Berhasil
8,5 ≤ skor < 17	5,5 ≤ skor < 11	Cukup	Tidak Berhasil
0 ≤ skor < 8,5	0 ≤ skor < 5,5	Kurang	Tidak Berhasil

Tabel 2. Hasil Pengamatan Berpikir Kreatif Prasiklus

No.	Indikator yang Diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1+2+3+4)	Rata-rata skor (1+2+3+4) / 4
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Memikirkan ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain.	0	2	30	13	0	52	1,03
2.	Mengembangkan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.	0	8	32	9	0	79	1,51
3.	Menghasilkan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah.	0	4	36	12	4	56	2,07
4.	Menerapkan sebuah konsep dengan cara yang berbeda.	0	7	28	18	0	53	1,56
5.	Mengajukan pertanyaan yang lebih banyak dari yang lain.	0	0	24	27	9	60	1,22
6.	Berani menerima resiko atas ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain.	0	4	28	24	4	60	2,22
7.	Berhasanyapada ide baru atau yang telah diciptakan.	0	0	34	27	4	65	1,32
8.	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetik atau fungsi.	0	4	30	24	0	58	2,15
Jumlah							416	
Rata-rata skor							16,59	
Kategori							Cukup	

Tabel 3. Hasil Pengamatan Karakter Peserta didik Prasiklus

No.	Indikator yang diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1+2+3+4)	Rata-rata skor (1+2+3+4) / 4
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Mandiri	0	4	28	18	12	62	2,30
2.	Toleransi	0	1	46	18	8	63	2,43
3.	Tanggung jawab	0	4	34	15	4	57	2,11
4.	Kemampuan	0	4	28	18	8	58	2,15
5.	Disiplin	0	5	32	15	4	56	2,07
Jumlah							296	
Rata-rata skor							10,96	
Kategori							Cukup	

Berdasarkan kenyataan tersebut maka diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap berpikir kreatif dan *entrepreneur* pada diri peserta didik. Sebuah kegiatan pembelajaran yang didominasi pada aktivitas peserta didik dan memberikan kesempatan mereka untuk dapat menciptakan sesuatu yang bernilai ekonomis. Peneliti akan membahas kegiatan pembelajaran tersebut dengan melakukan penelitian berjudul “Implementasi Pendekatan

STEM-Preneurship dan Teknik *Sadam* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”.

Menurut Bybee (2013:27) STEM merupakan pendekatan pada proses pembelajaran dengan menghubungkan empat bidang kajian menjadi satu kesatuan yang holistik, kajian tersebut terdiri atas sains, teknologi, engineering dan matematika. STEM sebagai pendekatan pendidikan tidak hanya memberikan penguatan praksis pendidikan dalam masing-masing bidang STEM secara terpisah, melainkan mengintegrasikan bidang-bidang berupa sains, teknologi, *engineering* dan matematika tersebut menjadi sebuah pendekatan pendidikan yang saling terintegrasi. Pengintegrasikan bidang-bidang kajian ini menitikberatkan pada pemecahan masalah yang nyata ada dan ditemui dalam kehidupan kehidupan profesi dan sehari-hari (National STEM Education Center, 2014). Dengan mengimplementasikan pendekatan STEM pada proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat mengembangkan karakter-karakter pada diri peserta didik.

Salah satu karakter yang dapat tercipta ketika menerapkan pendekatan STEM ini adalah karkater berpikir kreatif. Menurut Maxwell (2004:136) berpikir kreatif berarti kemampuan seorang individu dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu yang belum dikerjakan orang banyak. Individu tersebut berusaha melakukan inovasi untuk membantu dirinya sendiri dalam mengerjakan hal-hal lama dengan cara-cara yang baru. Berpikir kreatif juga dapat dikatakan sebagai sebuah kemampuan seorang individu dalam menciptakan ide dan gagasan yang baru untuk dapat mencapai tujuan hidupnya.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang

diteliti adalah peserta didik kelas IV B yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 12 perempuan.

Selanjutnya, teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik nontes yaitu berupa observasi atau pengamatan langsung. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui gambaran sikap berpikir kreatif pada diri peserta didik serta mengetahui karakter-karakter apa saja yang muncul ketika kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Karena teknik yang digunakan adalah observasi maka teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik kuantitatif dan kualitatif. Untuk menganalisis data berpikir kreatif dan karakter-karakter peserta didik maka digunakan cara mengolah data skor menurut Poerwanti yang kemudian dikonversikan pada tabel klasifikasi untuk menentukan tingkatan nilai pada berpikir kreatif dan karakter-karakter peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pembelajaran pada setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas : 1) Peserta didik secara berpasangan mempersiapkan bahan sablon, seperti kain blacu, *transfer paper*, alat jahit dan gunting; 2) Peserta didik membuat pola pada kain dengan menggunakan alat ukur berupa penggaris. Pada langkah ini peserta didik melakukan praktik pengukuran membentuk berbagai bentuk segi banyak. (*mathematics*). **Muatan Pembelajaran Matematika KD 3.7, 3.8, 4.7 dan 4.8**; 3) Setelah pola terpotong, kegiatan selanjutnya adalah peserta didik melakukan pencarian gambar di internet (*browsing*). Setelah menemukan gambar yang dimaksud peserta didik secara mandiri mencoba mencetak gambar pada *transfer paper* menggunakan printer yang tersedia (*technology*); 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih 2 tema gambar, gambar pertama adalah gambar dengan tema

bebas yang disesuaikan dengan keinginan peserta didik sendiri. Sedangkan gambar kedua adalah gambar berupa jenis-jenis keragaman bangsa Indonesia seperti alat musik tradisional, pakaian tradisional, batik, rumah adat dll. **Muatan Pembelajaran PPKn KD 3.4 dan 4.4;** 5) Gambar yang tercetak pada *transfer paper* pun dipotong kemudian diposisikan pada kain yang hendak peserta didik sablon. Setelah dirasa sudah memenuhi nilai estetika peserta didik masih secara mandiri menyalakan setrika, mengatur suhu, dan menggosokkan setrika pada kain pola dan gambar yang sudah disiapkan peserta didik. Pada langkah ini peserta didik belajar tentang perubahan energi listrik menjadi energi panas (*science*). **Muatan pembelajaran IPA KD 3.3 dan 3.4;** 6) Setelah digosok dengan setrika, gambar kemudian didinginkan kurang lebih 5-10 menit untuk kemudian selanjutnya dapat dikupas bagian sisi lapisan anti panasnya. Rangkain proses inilah yang kemudian disebut dengan teknik sablon rumahan (*engineering*); 7) Setelah gambar tersablon pada kain, peserta didik menjahit bagian tepi-tepi kain untuk membentuk kain menjadi tas maupun *pouch*. Terakhir penambahan resleting dan selempang tas untuk menambah nilai estetika dan fungsinya; 8) Keseluruhan kegiatan ini adalah salah satu bentuk kegiatan ekonomi berupa kegiatan produksi yang sudah barang tentu dapat mendorong jiwa enterpreuner pada diri peserta didik. **Muatan Pembelajaran IPS KD 3.2 dan 4.2;** 9) Sebagai bagian apresiasi terhadap karya peserta didik, guru membimbing peserta didik melakukan peragaan busana (*fashion show*) sederhana dengan menggunakan tas-tas dan *pouch-pouch* cantik karya para peserta didik sendiri. Kegiatan ini kemudian didokumentasikan dalam bentuk video untuk selanjutnya sebagai

salah satu cara dalam memasarkan produk-produk karya para peserta didik

Setelah melakukan implementasi pendekatan STEM-preneurship dan teknik *sadam* terjadi peningkatan baik sikap berpikir kreatif peserta didik maupun karakter-karakter lainnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Berpikir Kreatif Siklus I

No.	Indikator yang Diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1-1+3+4)	Rata-rata (1+2+3+4) 27
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Memikirkan ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain	0	3	22	27	16	68	2,5
2.	Memertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru	0	4	24	30	16	74	2,7
3.	Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan berbagai masalah	0	2	18	36	16	72	2,7
4.	Menerapkan sebuah konsep dengan cara yang berbeda	0	5	18	30	12	65	2,4
5.	Mengerjakan pekerjaan yang lebih banyak dari yang lain	0	2	18	30	16	66	2,4
6.	Berani menerima resiko atas ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain	0	3	24	27	12	66	2,4
7.	Bertanggung jawab atas hasil karya yang telah diciptakan	0	1	24	27	20	72	2,7
8.	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika yang tinggi	0	3	20	21	12	56	2,1
Jumlah							539	
Rata-rata skor							19,9	
Kategori							Baik	

Tabel 5. Hasil Pengamatan Karakter Peserta Didik Siklus I

No.	Indikator yang diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1+2+3+4)	Rata-rata (1+2+3+4) 27
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Mandiri	0	2	24	21	24	71	2,6
2.	Toleransi	0	1	26	24	20	71	2,6
3.	Tanggung jawab	0	1	22	30	20	73	2,7
4.	Komunikatif	0	0	20	33	24	77	2,9
5.	Disiplin	0	2	22	21	16	61	2,3
Jumlah							353	
Rata-rata skor							13,1	
Kategori							Baik	



Karena dianggap belum optimal maka implementasi pendekatan STEM-preneurship dan teknik *sadam* dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Berpikir Kreatif Siklus II

No.	Indikator yang Diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1+2+3+4)	Rata-rata (1+2+3+4) / 4
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Memikirkan ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain	0	3	14	33	24	74	2,74
2.	Mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.	0	3	16	30	24	73	2,70
3.	Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan berbagai masalah	0	2	18	33	20	73	2,70
4.	Menerapkan sebuah konsep dengan cara yang berbeda	0	3	18	33	16	70	2,59
5.	Mengerjakan pekerjaan yang lebih banyak dari yang lain	0	2	16	30	28	76	2,81
6.	Berani menerima resiko atas ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain	0	2	22	30	16	70	2,50
7.	Bertanggungjawab atas hasil karya yang telah diciptakan	0	1	20	27	28	76	2,81
8.	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika yang tinggi	0	1	16	30	32	79	2,93
Jumlah						501		
Rata-rata skor						21,89		
Kategori						Baik		

Berdasarkan hasil pengamatan pascasiklus (siklus II) terhadap sikap berpikir kreatif menunjukkan bahwa indikator memikirkan ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain mendapatkan skor 2,74, indikator mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru mendapatkan skor 2,70, kemudian indikator memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan berbagai masalah juga mendapatkan skor 2,70, indikator menerapkan sebuah konsep dengan cara yang berbeda mendapatkan skor 2,59, selanjutnya indikator mengerjakan pekerjaan yang lebih banyak dari yang lain mendapatkan skor 2,81, indikator berani menerima resiko atas ide atau gagasan yang berbeda dari yang lain juga mendapat skor 2,59,

indikator bertanggungjawab atas hasil karya yang telah diciptakan menghasilkan skor 2,81 dan indikator terakhir menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika yang tinggi mendapat skor 2,93. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan jumlah skor 8 indikator dari sebelumnya 16,59 kategori cukup menjadi 21,89 dengan kategori baik.

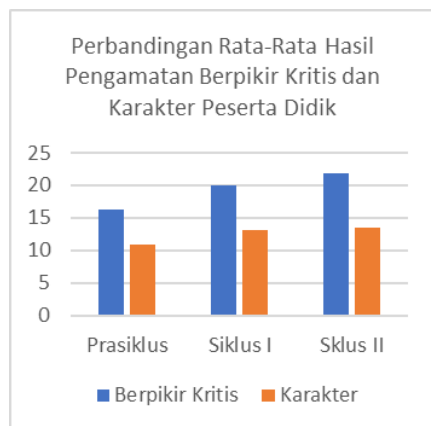
Sedangkan hasil observasi pascasiklus (siklus II) yang dilakukan untuk mengamati karakter-karakter yang muncul pada peserta didik menunjukkan peningkatan hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Karakter Peserta Didik Siklus II

No.	Indikator yang diamati	Jumlah siswa yang mendapatkan skor					Jumlah skor (1+2+3+4)	Rata-rata (1+2+3+4) / 4
		0 (x0)	1 (x1)	2 (x2)	3 (x3)	4 (x4)		
1.	Mandiri	0	2	22	21	28	73	2,70
2.	Toleransi	0	1	24	24	24	73	2,70
3.	Tanggung jawab	0	1	22	27	24	74	2,74
4.	Komunikatif	0	0	20	30	28	78	2,89
5.	Disiplin	0	2	25	21	20	69	2,56
Jumlah						367		
Rata-rata skor						13,59		
Kategori						Baik		

Berdasarkan hasil pengamatan pascasiklus (siklus II) terhadap karakter-karakter peserta didik menunjukkan bahwa indikator mandiri mendapatkan skor 2,70, indikator toleransi juga mendapatkan skor 2,70, selanjutnya indikator tanggung jawab mendapatkan skor 2,74, indikator komunikatif mendapatkan skor 2,89 dan indikator terakhir yaitu disiplin mendapatkan skor 2,56. Berdasarkan data di atas maka terjadi peningkatan dari skor prasiklus 10,96 kategori cukup menjadi 13,59 dengan kategori baik pada pascasiklus (siklus II).

Berikut perbandingan hasil pengamatan berpikir kritis dan karakter pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.



## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan berbagai temuan dan melalui pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui implementasi Pendekatan STEM-*Preneurship* dan teknik *sadam* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Pati Kidul 01 diperoleh simpulan sebagai berikut. 1) Pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi pendekatan STEM-*Preneurship* dan teknik *sadam* terbukti meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Pati Kidul 01. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan berpikir kreatif peserta didik dari hanya mendapatkan skor 16,59 kategori cukup pada prasiklus kemudian meningkat menjadi 21,89 dengan kategori baik; 2) Pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi pendekatan STEM-preneurship dan teknik *sadam* terbukti meningkatkan karakter-karakter peserta didik kelas IV SDN Pati Kidul 01. Hal ini terlihat dari perolehan skor 10,96 kategori cukup pada prasiklus kemudian meningkat menjadi 13,59 dengan kategori baik pada pascasiklus.

## Saran

Setelah melihat keberhasilan kegiatan pembelajaran ini, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut. 1) guru hendaknya semakin kreatif dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran serta menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan karakter peserta didik; 2) memaksimalkan penggunaan teknologi, utamanya teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung pemerolehan informasi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu; 3) Bagi peserta didik harus selalu meningkatkan kreativitasnya, meningkatkan motivasi belajarnya serta menyiapkan mental yang lebih kuat sehingga siap dalam menghadapi berbagai tantangan globalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Kemdikbud.
- Bybee, R. W. 2013. *The case for STEM education: Challenges and opportunity*. Arlington, VI: National Science Teachers Association (NSTA) Press.
- Maxwell, John C. 2004. *Berpikir Lain Dari Yang Biasanya (Thinking For A Change)*. Batam: Karisma Press.
- National STEM Education Center 2014. *STEM education network manual*. Bangkok: The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology.
- Poerwanti, Endang dkk. (2008). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syarifa, Ety. (2003). *Progresivisme Implementasi Kurikulum Merdeka; Sebuah Kajian Futuristik*. *Jurnal Education Transformation*. Vol: 1/02 Mei 2023

## **PENERAPAN MODEL SATAP SOLUSI UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI PESERTA DIDIK**

**Nokman Riyanto**

SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu  
nokman.riyanto@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Model SATAP sebagai solusi dalam mengembangkan literasi peserta didik. Literasi merupakan keterampilan kritis yang penting dalam pemahaman, komunikasi, dan keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Subjek penelitian terdiri dari guru dan peserta didik di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu yang menerapkan Model SATAP dalam program literasi di sekolah. Penerapan Model SATAP dalam menumbuhkan literasi peserta didik di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu ini dimulai dari Saring permasalahan yang ada, Analisis Kondisi dan SWOT Sekolah, Targetkan Perubahan yang akan dilalui, Aktualisasikan dalam program kerja, Publikasikan hasil dari program kerja. Hasil yang diperoleh dalam melaksanakan program literasi berbasis model SATAP ini adalah sekolah telah mampu menyaring permasalahan literasi yang ada dan urgent untuk digali solusinya sehingga dalam pelaksanaan program literasi dapat berjalan dengan baik. Model SATAP memberikan konteks yang lebih nyata dan relevan dalam pembelajaran literasi sehingga peserta didik lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam program literasi. Temuan ini memberikan implikasi penting dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dan pengembangan literasi. Model SATAP Solusi dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan literasi peserta didik. Kedepan perlu adanya pelaksanaan praktik yang lebih intensif sehingga kedepan model SATAP ini dapat dijalankan dengan lebih baik

**Kata Kunci:** literasi, model, SATAP

### **Abstract**

This study aims to describe the SATAP Model as a solution in developing student literacy. Literacy is an important critical skill in understanding, communication, and success in everyday life. This study used qualitative research design with data collection methods through observation, interviews, and document analysis. The research subjects consisted of teachers and students in several schools who applied the SATAP Model in literacy programs in schools. The application of the SATAP Model in growing student literacy in SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu starts from existing problems, Analysis of School Conditions and SWOT, Targeting Changes to be passed, Actualizing it in the work program, Publish the results of the work program. The result obtained in implementing the SATAP model-based literacy program is that schools have been able to filter existing literacy problems and urgently explore solutions so that the implementation of the literacy program

can run well. The SATAP model provides a more real and relevant context in literacy learning, so that students are more motivated and actively participate in literacy programs. These findings provide important implications in the development of learning approaches that focus on problem solving and literacy development. The SATAP model can be an effective tool in fostering student literacy.

**Keywords:** literacy, model, SATAP

## PENDAHULUAN

Reformasi pendidikan dewasa ini sangat berpusat pada pembelajaran dan pencapaian literasi di semua bidang (Literacy, 2010). Literasi mencakup rangkaian pembelajaran yang bukan hanya tentang membaca dan menulis melainkan memungkinkan individu mencapai tujuan hidupnya, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, serta berpartisipasi penuh dalam kehidupan sosialnya yang lebih luas (Wahidin, 2018)—literasi juga bukan hanya dalam arti sempit kemampuan individu untuk membaca dan menulis (Wiedarti, dkk. (2016). Generasi literat hakikatnya ialah generasi yang memiliki jiwa literasi Fahrudin (2017: 1).

Sekolah pada dasarnya merupakan sebuah institusi dalam dunia pendidikan yang menjadi wadah peserta didik dalam upaya untuk pengembangan potensi dan peningkatan mutu yang ada dalam dirinya (Minsih et al., 2019). Sebagai seorang pemimpin di Lembaga sekolah, Kepala sekolah mempunyai tugas sebagai pengelola dan menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Purwanto, 2019). Salah satu proses pembelajaran yang ada di sekolah saat ini adalah pengembangan pembelajaran berbasis literasi.

Dengan menerapkan pendekatan

pembelajaran yang menjadikan literasi sebagai inti, peran guru menjadi sangat penting dalam membentuk keterampilan literasi pada peserta didiknya. Peserta didik akan berhasil melewati masa-masa belajar dan lolos dalam menghadapi berbagai tantangan abad 21 ini tentunya dengan menerapkan jiwa literasi dalam dirinya (Inten, 2015).

Kemampuan literasi peserta didik dapat meningkat salah satunya dipengaruhi oleh kompetensi akademik dan pedagogis yang baik dari seorang guru. Guru dituntut memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk membangun konsep dan pengetahuan mereka sendiri serta menghubungkan konsep yang ada dengan kehidupan mereka. Hal ini dikarenakan bahwa pengetahuan dan pemahaman penggunaan konsep yang digunakan dalam kehidupan merupakan bagian dari kompetensi literasi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Pada kenyataannya kemampuan literasi di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu masih belum menampakan hasil yang memuaskan. Dimana berdasarkan data rapor Pendidikan menunjukkan bahwa nilai sekolah di angka 40,74 dengan capaian 40% - 70% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk literasi membaca namun perlu upaya mendorong lebih banyak peserta didik

dalam mencapai kompetensi minimum. Nilai sekolah ini masih di bawah kabupaten dan Nasional dengan nilai terurut 80,08 dan 59,00.

Proporsi kemampuan literasi peserta didik di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu dengan kemampuan literasi di atas kompetensi minimum yaitu 0,0%, Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi mencapai kompetensi minimum yaitu 40,74%, Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi di bawah kompetensi minimum yaitu 40,74% sedangkan Proporsi peserta didik dengan kemampuan literasi jauh di bawah kompetensi minimum yaitu 18,52%.

Untuk menanggulangi permasalahan literasi di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu selama ini yaitu dengan adanya pembiasaan membaca buku selain buku pelajaran 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, mengadakan lomba-lomba yang berkaitan dengan literasi di sekolah seperti lomba menulis puisi, membuat poster, dan membuat pantun. Namun hal tersebut belum dapat meningkatkan nilai literasi yang ada di sekolah.

Melihat kondisi tersebut maka kepala sekolah membuat inovasi dalam proses pengembangan program sekolah khususnya bidang literasi dengan menggunakan model SATAP. Penerapan Model SATAP dalam menumbuhkan literasi peserta didik di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu ini dimulai dari Saring permasalahan yang ada, Analisis Kondisi dan SWOT Sekolah, Targetkan Perubahan yang akan dilalui, Aktualisasikan dalam program kerja, Publikasikan hasil dari program kerja.

Model SATAP ini lebih pada pola pembiasaan yang selama ini sudah dilaksanakan namun lebih ditingkatkan dengan program-program yang lain yang lebih intensif sehingga peserta didik dapat menerapkannya di sekolah maupun di rumah sehingga harapannya penguasaan literasinya menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas, pertanyaan penelitian yang akan dijawab adalah bagaimana model SATAP dapat menumbuhkan literasi di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu.

## **METODE**

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan dengan metode wawancara dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan menggunakan deskriptif analisis. Analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015).

Pelaksanaan praktik terbaik ini dilakukan di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu, Kabupaten Purbalingga sebagai lokasi penelitian. Responden penelitian ini adalah 7 guru dan 90 peserta didik

Teknik pengumpulan data; wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan peneliti untuk menggali seluk beluk sekolah dan hal-hal yang diperlukan dalam proses penelitian ini baik yang telah diketahui maupun yang masih tersembunyi dari subyek penelitian. Wawancara dilakukan berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan program sekolah yang dapat bersifat lintas waktu.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data, fakta dan kegiatan yang dilaksanakan kepala sekolah dan guru, seluk beluk sekolah dan pembuatan profil sekolah, rancangan dan pelaksanaan program kerja sekolah. Sementara studi dokumentasi dilakukan untuk memberi gambaran terkait dengan perencanaan dan pelaksanaan program sekolah yang telah dilalui sebagai sumber yang tertulis.

Setelah data penelitian terkumpul, langkah berikutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengolahan dan analisis data. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan data secara menyeluruh yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Untuk mengolah data kualitatif peneliti menggunakan model Miles dan Huberman, dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan program literasi berbasis model SATAP dimulai dengan melakukan eksekusi kegiatan saat acara rapat dan sharing program dengan para guru dan karyawan. Dalam proses Saring permasalahan, semua mengutarakan masalah-masalah yang ada terkait dengan program literasi yang sebelumnya. Dihasilkan beberapa masalah yang muncul yaitu 1) peserta didik enggan membaca dan menulis baik di kelas maupun di perpustakaan, 2) sarana dan prasarana yang masih kurang, 3) belum adanya program literasi yang masif, 4) peran guru yang belum maksimal, masalah tentang jam

pembiasaan literasi yang kurang efektif, 5) perpustakaan yang sepi dan 6) penjabaran atau diferensiasi literasi peserta didik yang kurang.

Permasalahan-permasalahan terkait program literasi tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan SWOT. Sekolah menggunakan strategi (Analisis SWOT) dalam menganalisis gerakan literasi sekolah melalui budaya membaca dan menulis. Dihasilkan beberapa analisis berikut:

<b>Kekuatan</b>	<b>Kelemahan</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah mempunyai perpustakaan sendiri</li> <li>• Adanya akses internet</li> <li>• Mempunyai guru-guru yang dapat dijadikan mentor dalam melakukan program literasi</li> <li>• Jumlah anak yang sedikit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum adanya kesadaran membaca di kalangan peserta didik</li> <li>• Kurangnya prasarana sekolah</li> <li>• Sudah ada program literasi namun belum berjalan maksimal</li> <li>• Peran guru yang belum optimal</li> </ul>
<b>Peluang</b>	<b>Ancaman</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai relasi yang siap untuk berbagi ke sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan anggaran yang besar</li> <li>• Menyebabkan program-program lain kurang diperhatikan</li> </ul>

Pada tahapan ketiga yaitu Targetkan Perubahan yang akan dilalui, dimana SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu menetapkan tujuan agar di awal tahapan. Peserta didik dapat menguasai huruf hijaiyah tanpa kesulitan. Selanjutnya, peserta didik diharapkan memiliki pemahaman yang luas terkait berbagai jenis literasi. Setiap peserta

didik diinginkan mampu menciptakan setidaknya satu produk, baik dalam bidang literasi maupun bidang lainnya. Proses berbagi pengalaman juga diupayakan oleh kepala sekolah, guru, dan peserta didik kepada rekan sejawat di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu.

Pada tahapan yang keempat yaitu Aktualisasikan dalam program kerja, Implementasi program literasi berbasis model SATAP ini ada beberapa program kerja yaitu:

- a. Gelas Suci, yaitu gerakan dalam mendalami kitab suci. Dengan target peserta didik tidak ada yang buta huruf hijaiyah bagi yang muslim dan mampu membaca kitab sucinya masing-masing.
- b. Gelas Batik, berupa gerakan literasi, membaca, sains, numerasi dan TIK.
- c. *Sharing Sesion for Students and Teacher (S3T)* dimana program ini sebagai wujud sharing pengalaman yang dilakukan KS, guru maupun peserta didik agar mampu memberikan wawasan baru terhadap warga sekolah
- d. Satu Peserta didik Satu Produk (S3P), program ini dilakukan untuk mengembangkan peserta didik agar mempunyai karya nyata berupa produk saat mereka mengikuti pelajaran atau ekstrakurikuler serta dalam program literasi sekolah.

Lantas Kepala sekolah beserta dewan guru membuat perencanaan dengan melakukan sosialisasi program literasi sekolah berbasis model SATAP kepada peserta didik. Dimana pengembangan ini belum banyak dilakukan oleh sekolah-sekolah SATAP di kabupaten

Purbalingga yang harapannya dapat mendorong guru dan peserta didik lebih semangat.

Dalam melaksanakan program-program tersebut KS, para guru dan peserta didik bersepakat berbagi peran. Cara membangun kesepakatan yaitu setelah melaksanakan sosialisasi maka saya menunjukkan beberapa rekan guru untuk menjadi tim program literasi untuk meningkatkan nilai indeks literasi sekolah.

Dukungan yang diberikan kepala sekolah berupa dukungan moril maupun material. Secara moril ini kepala sekolah memberikan dukungan dan motivasi kepada guru dan peserta didik yang melaksanakan program literasi dengan baik. Secara material kepala sekolah berupaya memberikan fasilitas yang diperlukan dalam pelaksanaan program literasi yang ada.

Tahapan akhir yaitu Publikasikan hasil dari program kerja. Publikasi hasil program literasi yang telah dilakukan adalah dengan menempel hasil produk di ruangan kelas masing-masing atau majalah dinding sekolah, membuat antologi buku kumpulan puisi hasil karya peserta didik (masih dalam proses kurasi), menerbitkan artikel ilmiah yang berkaitan dengan program literasi dalam jurnal ilmiah.

Hasil yang diperoleh dalam melaksanakan program literasi berbasis model SATAP ini adalah sekolah telah mampu menyaring permasalahan literasi yang ada dan urgent untuk digali solusinya sehingga dalam pelaksanaan program literasi dapat berjalan dengan baik misalnya masalah tentang jam pembiasaan literasi yang kurang efektif, kemudian perpustakaan yang sepi dan penjabaran atau diferensiasi literasi

peserta didik yang kurang. Kemudian sekolah melakukan analisis SWOT berdasarkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada di sekolah yang berkaitan dengan program literasi.

Pada tahapan berikutnya sekolah melakukan perencanaan target perubahan yang harus dicapai. Misalnya terkait dengan literasi kitab suci, lulusan SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu harus lepas dari buta huruf hijaiyah. Saat ini, terdapat perkembangan yang menunjukkan peningkatan pemahaman huruf-huruf hijaiyah di kalangan peserta didik yang sebelumnya belum memahaminya.

Kemudian, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai bentuk literasi dalam rangka pelaksanaan program Gelas Batik. Program ini bertujuan agar peserta didik memahami variasi jenis literasi dan cara mengembangkannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dalam pelaksanaan program Gelas Batik, kegiatan pembiasaan membaca selama 15 menit pada hari Selasa dan Kamis telah diimplementasikan, begitu pula dengan upaya menggalakkan literasi TIK di dalam dan di luar ruangan kelas, meskipun belum mencapai hasil yang signifikan. Selain itu, gerakan literasi sains juga terintegrasi dalam proses pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam program selanjutnya peserta didik juga diharapkan mampu membuat karya produk sendiri dalam program Satu Siswa Satu Produk (S3P). Hasil dari program ini sudah mulai nampak yaitu dengan banyaknya karya produk

hasil peserta didik dalam bentuk tulisan berupa puisi maupun pantun, gambar 2 dimensi dengan kanvas, gambar dalam media tampah serta gambar digital di aplikasi canva.

Sedangkan para kepala sekolah, guru dan peserta didik juga diwadahi untuk berbagi ilmunya dalam program *Sharing Sesion for Students and Teacher* (S3T) atau Sesi Berbagi untuk Siswa dan Guru.

Hasil Pelaksanaan program ini antara lain: Para guru telah beberapa yang mampu menuliskan ide dan puisi, Program literasi terlaksana di pagi hari pada saat jam ke-0, Dihasilkannya karya puisi dari peserta didik yang rencananya akan diterbitkan pada HUT sekolah, Buku-buku di perpustakaan yang tadi hanya tertumpuk sekarang sudah mulai dipinjam untuk mendukung program literasi ini.

Penerapan Model SATAP dengan implementasinya dalam bentuk program literasi di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu telah memberikan warna tersendiri dalam menumbuhkan literasi peserta didik. Dalam setiap langkah-langkah model disiapkan dengan baik dan disosialisasikan kepada peserta didik untuk dapat diterapkan dengan baik. Program-program literasi yang ada bisa menjadi solusi dalam proses penumbuhan jiwa literasi peserta didik dengan mengenal jenis-jenis literasi, pembiasaan literasi kitab suci serta pembuat produk dan karya sebagai hasil nyata dalam bidang literasi.

Berdasarkan hasil angket motivasi membaca terhadap 90 siswa yang telah diwawancarai, terdapat temuan menarik. Dalam aspek perhatian, percaya diri, dan kepuasan, mayoritas siswa mendemonstrasikan tingkat motivasi



yang baik. Angka persentase yang menunjukkan kategori motivasi membaca adalah sebagai berikut: 91,2% untuk aspek perhatian, 88,9% untuk aspek percaya diri, dan 90,1% untuk aspek kepuasan. Di sisi lain, sebagian kecil siswa masih memiliki tingkat motivasi cukup baik, dengan 8,8% dalam aspek perhatian, 10,1% dalam aspek percaya diri, dan 8,9% dalam aspek kepuasan.

Selain itu, rata-rata skor untuk setiap aspek motivasi membaca berkisar antara 3,50 hingga 4,49. Ini mengindikasikan bahwa siswa-siswa ini secara keseluruhan memiliki kategori motivasi membaca yang baik. Rata-rata dari ketiga aspek ini adalah 3,78, yang juga masuk dalam kategori baik.

Dari hasil observasi pelaksanaan program literasi dengan model SATAP, terlihat bahwa siswa dan staf sekolah aktif terlibat dalam program tersebut. Ini mencerminkan minat yang tinggi terhadap literasi dengan model SATAP, dan minat ini dapat menjadi motivasi bagi mereka untuk terlibat dalam kegiatan literasi membaca. Hasilnya menunjukkan bahwa motivasi membaca yang dihasilkan secara keseluruhan berada pada kategori baik, dengan skor 3,78.

Model SATAP ini tentunya belum sempurna, masih ada tantangan yang dihadapi. Adapun kendala yang dihadapi saat pelaksanaan program ini antara lain: guru masih canggung dan belum terbiasa untuk melakukan sharing ide dan ilmu, peserta didik belum terbiasa untuk melakukan literasi dan menuliskan ide mereka, belum semua peserta didik mampu membuat produk yang baik, masih ada beberapa peserta didik yang masih terbata-bata dalam

membaca Al Quran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Penerapan Model SATAP dalam menumbuhkan literasi peserta didik, guru serta tenaga kependidikan di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu ini dimulai dari Saring permasalahan yang ada, Analisis Kondisi dan SWOT Sekolah, Targetkan Perubahan yang akan dilalui, Aktualisasikan dalam program kerja, Publikasikan hasil dari program kerja. Dalam implementasi model SATAP ini diturunkan menjadi program-program kerja literasi yaitu Gelas Suci, yaitu gerakan dalam mendalami kitab suci, Gelas Batik, berupa gerakan literasi, membaca, sains, numerasi dan TIK, *Sharing Sesion for Students and Teacher* (S3T) dan Satu Siswa Satu Produk (S3P).

Model SATAP dalam membiasakan literasi berhasil meningkatkan motivasi membaca siswa di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu, dengan rata-rata motivasi membaca mencapai 3,78, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh kategori baik dan sangat baik dalam berbagai aspek motivasi membaca, dengan 91,2% dalam aspek perhatian, 88,9% dalam aspek percaya diri, dan 90,1% dalam aspek kepuasan. Model SATAP memberikan konteks yang lebih nyata dan relevan dalam pembelajaran literasi, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam program literasi di SMP Negeri 4 Satu Atap Karangjambu.

### **Saran**

Merujuk pada hasil penelitian tersebut perlu adanya pelaksanaan praktik yang lebih intensif sehingga kedepan model SATAP ini dapat dijalankan dengan lebih baik. Perlu adanya kolaborasi yang lebih dalam melaksanakan program kerja literasi ini dalam wadah penerapan model SATAP.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin Haris. 2017. Ciptakan Generasi Literat Antiplagiat. <https://mediaindonesia.com/surat-pembaca/126262/ciptakan-generasi-literat-antiplagiat>, diakses pada 28 September 2022.
- Inten, D. N. (2015). Mengenalkan literasi untuk anak usia dini melalui metode bermain peran.
- Literacy, C. C. on A. A. (2010). Time to act: An agenda for advancing adolescent literacy for college and career success. Carnegie Corporation of New York New York, NY.
- Minsih, M., Rusnilawati, R., & Mujahid, I. (2019). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Membangun Sekolah Berkualitas Di Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(1), 29–40. <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/8467>
- Purwanto, N. A. (2019). Kepemimpinan Pendidikan (Kepala Sekolah sebagai Manager dan Leader). Interlude.
- Sugiyono, S. (2015). Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Bandung: Alfabeta. CV.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi literasi media dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229-244.
- Wiedarti, P., dkk. (2016). Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PANDeCo PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFFERENSIASI

**Herry Novis Damayanti**  
SMA Negeri 1 Klaten  
herrydamayanti17@guru.sma.belajar.id

### ABSTRAK

Pembelajaran matematika selayaknya mengakomodir kebutuhan murid, bersifat esensial, memiliki cakupan lokal sekaligus global, mendukung program adiwiyata, dan pembelajaran ramah lingkungan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Bahan Ajar PanDeCo yaitu PanTasi (Papan Transformasi), Bahan Ajar berbasis Web Desmos, dan Batik Ecoprint motif Transformasi untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan produk bahan ajar matematika PanDeCo materi Transformasi kelas XI. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Pengembangan bahan ajar PanDeCo mempunyai nilai validitas 3,28, aspek keterlaksanaan 3,50 dan termasuk kategori baik. Penelitian bahan ajar panDeCo ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan statistik uji F dengan nilai F hitung 7,965433

**Kata kunci :** Desmos, Ecoprint, matematika, peraga

### ABSTRACT

The current mathematics education should be fostering students' skills in the 21st century, accommodating students' needs, being essential, having both local and global coverage, supporting the "adiwiyata" program, and being environmentally friendly. The purpose of this research is to develop PanDeCo teaching materials, including PanTasi (Transformation Board), web-based Desmos teaching materials, and Batik Ecoprint transformation motif to enhance learning outcomes and foster the creative dimension of Pancasila student profiles. This research is of the development type, using the ADDIE model which the product are teaching materials for 11th-grade transformation material. Result of this research is validity score of 3.28 and an implementation aspect score of 3.50. Its effectiveness is determined using a statistical test with an F-value of 7.965433, leading to the conclusion that the use of PanDeCo teaching materials in mathematics education for transformation material in SMA N 1 Klaten is effective.

**Keyword:** Desmos; Ecoprint; mathematics

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tuntunan hidup untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai diri dan bagian dari anggota masyarakat (Dewantara, 2009). Pendidikan di sekolah melalui Kurikulum Merdeka, mampu memberikan proses pembelajaran yang esensial, dinamis, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan murid, sehingga salah satu peran guru adalah menuntun murid mencapai kodrat alam dan kodrat zamannya.

Ety Syarifah (2023) juga menyatakan bahwa kurikulum merdeka memberikan keleluasaan murid untuk menggali ilmu pengetahuan, memilih pendidikan yang sesuai minat sebagai sumbangsih terhadap masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran matematika juga menitikberatkan pada kemampuan numerasi, analisis, logika berfikir untuk menyelesaikan masalah yang ada di sekitar kita disesuaikan dengan minat dan potensi murid. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan suatu alat bantu matematika yang diserap oleh mata dan telinga, menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih kongkrit.

Pengembangan bahan ajar PanDeCo merupakan kombinasi dari alat peraga PanTasi (Papan Transformasi), penggunaan komputer *Desmos* sebagai media pembelajaran, dan aplikasi langsung pada pembuatan batik *Ecoprint*.

Papan Transformasi merupakan alat peraga fisik untuk membantu pemecahan masalah pada materi Transformasi, sedangkan *Desmos* merupakan media belajar matematika *online* untuk memvisualkan grafik atau gambar Transformasi geometri berbasis teknologi dengan tingkat abstraksi yang lebih tinggi, sedangkan untuk mengasah ketrampilan, menggunakan teknik batik *Ecoprint* dalam implementasi pembelajaran matematika.

Batik *Ecoprint* merupakan batik yang dibuat dari bahan organik, seperti daun yang dituangkan dalam kain atau media lain yang realtif murah dan ramah lingkungan (Maharani, 2018). Aplikasi batik *Ecoprint* yang mengkombinasikan Transformasi geometri dirasa sesuai untuk menumbuhkan kreativitas siswa kelas XI.

Kombinasi Bahan Ajar berupa Alat Peraga PanTasi (Papan Transformasi), Bahan Ajar berbasis Web *Desmos*, dan Batik *Ecoprint* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila, memperbaiki *Loss Learning*, menjelaskan teori, analisis, optimalisasi kegiatan berbasis kolaborasi, dan melakukan investigasi terhadap suatu masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi Transformasi dalam pembelajaran Matematika.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch: 2009). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah bahan ajar PanDeCo pada materi Transformasi kelas XI.

Tahap *Analysis* menggunakan observasi dan wawancara dengan mendeskripsikan tugas yang akan dipelajari. *Design* menentukan elemen bahan ajar seperti lembar kerja, materi, standar kompetensi, penilaian, bahkan video, Modul, Web *Desmos*, dan LKPD PanDeCo. *Development* menyatukan draf desain sehingga menjadi produk yang utuh. Tahap Implementasi, produk akan dilakukan ujicoba terbatas dan ujicoba yang lebih luas untuk apakah produk ini teruji dari segi tampilan maupun kebermanfaatannya. Tahapan yang terakhir, adalah Evaluasi produk, menentukan kesesuaian dengan potensi

dan gaya belajar murid, baik yang bergaya audio, visual, maupun kinestetik.

Ujicoba objek dilakukan oleh ahli materi yaitu teman sejawat guru matematika ketua MGMP Matematika Ibu Dwi Arini, S.Pd. Ujicoba terbatas dilakukan oleh 18 murid yang terbagi dalam 2 kelompok. Murid akan mencoba hasil dari Bahan Ajar PanDeCo yang telah dikembangkan. Uji Coba selanjutnya dilakukan pada murid yang lebih luas, yaitu murid kelas XI A dan XI B dengan jumlah 72 orang pada semester gasal di SMA N 1 Klaten.

Teknik pengumpulan menggunakan cara observasi, wawancara mendalam menggunakan Teknik coaching, dokumentasi, dan tes. Tes digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar PanDeCo di kelas XI SMA N 1 Klaten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Studi Analisis

Merupakan kajian literatur dengan buku penunjang, media pembelajaran, kurikulum, ATP matematika, studi lapangan, observasi langsung kesulitan belajar siswa mengenai materi sebagai pertimbangan dalam rangka pengembangan bahan ajar PanDeCo.

Tahapan ini menggunakan empat bentuk analisis, yaitu analisis potensi sebagai implementasi masalah kontekstual pada materi transformasi kombinasi antara alat peraga, teknologi, dan kearifan lokal. Analisis kebutuhan murid berdasarkan potensi dan gaya belajar yang sesuai. Analisis sesuai tuntutan kurikulum merdeka melalui indikator-indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Analisis karakteristik siswa disesuaikan dengan potensi, kesiapan, dan gaya belajar kondisi murid yang sebelumnya telah dilakukan asesmen diagnostik pra pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan di atas, perlu kiranya peneliti mengembangkan bahan ajar yang mengakomodir kecakapan hidup murid berdasarkan kodrat alam dan kodrat zaman, bermanfaat, tidak monoton, menyenangkan namun juga bermakna, terutama pada materi Transformasi.

### Desain Produk

Desain awal menitikberatkan pada tindak lanjut asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif yang telah dilakukan, menentukan tujuan pembelajaran, merumuskan level indikator yang sesuai menggunakan bahan ajar PanDeCo, mengembangkan asesmen hasil belajar melalui tes.

Selanjutnya melakukan validasi produk bahan ajar oleh ahli media dan ahli materi, analisis hasil, revisi produk bekerja sama dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru senior, dan guru matematika MGMP satu sekolah sehingga siap dilakukan uji coba.

### Tahap Pengembangan

Pada tahap ini bersis pembuatan Modul Ajar Berdiferensiasi, membuat alat peraga Papan Transformasi, video berbasis *Youtube*, LKPD Offline dan online berbasis Web *Desmos* untuk menguji penanaman konsep tentang Transformasi, dan LKPD PjBL untuk pembuatan batik *Ecoprint* dalam memenuhi kemampuan *problem solving* dan kreativitas murid pada materi Transformasi, dalam hal ini adalah translasi, refleksi, dilatasi dan rotasi.

### Validasi Produk

Validasi bahan ajar PanDeCo dilakukan dari segi pengintegrasian teknologi *Desmos* oleh guru TIK SMA N 1 Klaten, Ibu Heppy Kurniawati, S.Kom sedangkan ahli bahan ajar dan materi adalah Bp. Srijaka, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dwi Arini, S.Pd.



Untuk menguji validitas produk, para ahli mengisi 12 pertanyaan dengan mempertimbangkan narasi media dan alat peraga, kualitas produk yang dihasilkan, serta pengantar bahasa yang digunakan. Uji validitas ini memperoleh hasil 3,278 dan memiliki kategori Layak. Sedangkan Validitas bahan ajar berupa LKPD PjBL PanDeCo dan modul pembelajaran memperoleh 3,30 dan juga masuk dalam kategori baik.

**Analisis Aspek kepraktisan**

Aspek kepraktisan tahap pertama oleh kelompok kecil yang terdiri ats 18 murid. Selama pelaksanaan pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan pemantik, melakukan observasi terhadap LKPD yang menggunakan Papan Transformasi maupun yang berbasis Web *Desmos*, melakukan penilaian proyek untuk menguji kompetensi ketrampilan pada membuat batik *Ecoprint* dengan tema Transformasi.

Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada perencanaan yang telah dibuat dalam 4 kali pertemuan sebagai berikut.

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran

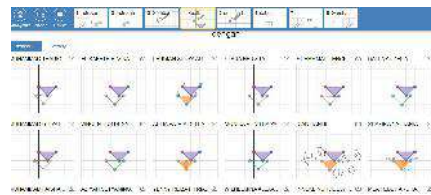
Pert 1	Memahami dan melakukan analisis Transformasi menggunakan matriks.
Pert 2	Menganalisis Transformasi dan menggunakan bahan ajar Papan Transformasi, dan media <i>Desmos</i>
Pert 3	Menyelesaikan masalah Transformasi geometri menggunakan Papan Transformasi, dan media <i>Desmos</i>
Pert 4	Praktek pembuatan Batik <i>Ecoprint</i> sebagai aplikasi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matriks Transformasi geometri

Penggunaan bahan ajar Papan Transformasi terlihat pada gambar di bawah ini. Murid secara kolaborasi mempraktekkan materi Transformasi

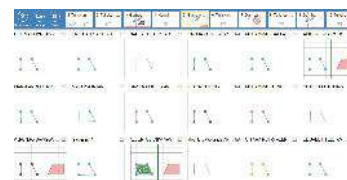
khususnya pada bentuk-bentuk geometris.

Selanjutnya, murid melakukan analisis hasil Transformasi menggunakan Web *Desmos* pada materi Translasi (pergeseran), Refleksi

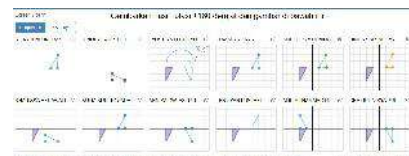
Gambar 1. Papan Transformasi (pencerminan), Rotasi (perputaran), dan dilatasi (Perubahan ukuran)



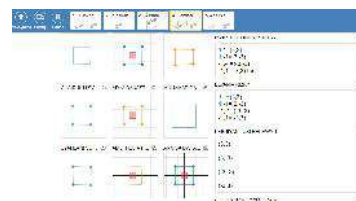
Gambar 2. Translasi pada *DESMOS*



Gambar 3. Refleksi pada *DESMOS*



Gambar 4. Rotasi pada *DESMOS*



Gambar 5. Dilatasi pada *DESMOS*

Pemebelajaran selanjutnya adalah praktek langsung membuat batik *Ecoprint* menggunakan metode Project Based Learning (PjBL).

Kegiatan ini dilakukan dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Selanjutnya siswa secara



kreatif dan kolaboratis menentukan tata letak daun sesuai dengan motif Transformasi yang diinginkan. proses selanjutnya dilakukan proses pencetakan motif, pewarnaan kain, memasak kain, dan di jemur hingga kering



Gambar 6. Batik *Ecoprint*

Pada Tahap implementasi produk, dilakukan uji keterlaksanaan bahan ajar PanDeCo, implemetasi ini dilakukan pada kelas XI A dan kelas XI B sebanyak 72 siswa dengan mengisi agket yang telah disediakan. Hasil tanggapan murid menunjukkan rata-rata 3,11 dan masuk dalam kategori Baik.

**Efektivitas Bahan Ajar PanDeCo**

Efektivitas penggunaan bahan ajar PanDeCo dengan wawancara dan tes pada siswa kelas XI Kurikulum merdeka. Hasil observasi dan wawancara murid menunjukkan mereka bersemangat untuk belajar matematika dengan beragam bahan yang disediakan. Disampaikan juga bahwa pembelajaran seperti ini membuat mereka lebih banyak berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-teman lain, lebih mengenal satu sama lain, dan

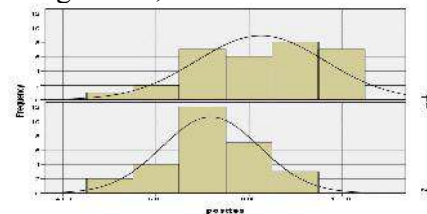
merasa belajar matematika menjadi lebih mudah. Selain itu, untuk menguji Efektivitas bahan ajar PanDeCo, dilakukan asesmen berupa tes dan memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Analisis Deskriptif

Dependent Variable: Tes Akhir

Kelas	Rata-rata	Rentang	Med	Mod	N
XI A	88,08	4,57	90	91,5	36
XI B	87,75	3,596	88	86,5	36

Hasil Nilai Posttes kelas XI A memperoleh nilai rata-rata 88,08 dengan kerentangan 4,57 sedangkan kelas XI B memperoleh rata-rata 87,75 dengan rentang nilai 3,596.



Gambar 7. Histogram

Penyebaran data pada kelas 1 (XI A) menunjukkan kemiringan kearah kanan dengan koefisien kemiringan Pearson sebesar 0,90. Selanjutnya akan dilakukan pengujian terhadap efektivitas penggunaan bahan ajar PanDeCo menggunakan analisis variansi disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Anava

Source	SS	df	MS
Between-treatments	103.3611	1	103.3611
Within-treatments	1845.1944	142	12.9943
Total	1948.5556	143	
$F = 7.95433$			

**Pembahasan**

Pengembangan PanDeCo mampu megintegrasikan bahan ajar yang bersifat manual, adaptasi teknologi, bahkan menumbuhkan ketrampilan seni kreatif bermatematika pada materi Transformasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Widiyantoro (2020) yang mengembangkan modul PjBL melau



batik *Ecoprint* untuk meningkatkan ketrampilan 4C abad 21.

Ibnu Rafi (2019) menyatakan bahwa TPACK seperti Geogebra dan alat lain dapat meningkatkan profesionalitas guru matematika. Sejalan dengan hal tersebut, penanaman dan pemahaman konsep materi Transformasi menggunakan web *Desmos* sebagai pengembangan diri sesuai perkembangan zaman dirasa sesuai.

Penelitian Yeyen & Sri Hartati (2020) menyatakan bahwa kegiatan membuat *Ecoprint* menyalurkan seluruh ide dan gagasan tanpa batas menggunakan berbagai bentuk daun dan bunga sehingga menghasilkan karya kreatif yang bernilai seni. Pada penelitian ini juga mendukung dimensi kreatif profil pelajar pancasila, dimana murid mampu menciptakan karya seni *Ecoprint* yang dipadukan dengan motif Transformasi, sehingga anggapan matematika bersifat abstrak dan sulit adalah tidak tepat. Matematika bahkan mampu diintegrasikan dalam bidang karya seni yang indah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI A dan XI B meningkat dari materi sebelumnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Mahendra (2017) yang menyatakan bahwa PjBL bermuatan Etnomatematika efektif meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Nasaruddin (2015) menyatakan bahwa alat peraga merupakan alat komunikasi yang berisi pengetahuan, pengalaman, dan gagasan dapat disampaikan secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian ini dengan efektivitas penggunaan bahan ajar PanDeCo memperoleh nilai F hitung 7,965433 dengan nilai signifikansi sebesar 0.005484 sehingga penggunaan efektif pada pembelajaran matematika.

Hasil pengembangan bahan ajar PanDeCo menunjukkan hasil belajar

dan dimensi kreatif PPP yang signifikan terhadap pembelajaran matematika. Sejalan dengan Damayanti (2016) yang menyatakan bahwa pengembangan model *Flipped Classroom* berbasis TPACK meningkat secara signifikan terhadap hasil belajar. Kolaborasi model bahan ajar efektif digunakan pada pembelajaran matematika berdiferensiasi.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil pengembangan bahan ajar PanDeCo yang merupakan kombinasi antara Papan Transformasi, Media *Desmos*, dan Batik *Ecoprint* pada materi Transformasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Klaten mempunyai nilai validitas 3,28 pada media Papan Transformasi dan LKPD Berbasis Web *Desmos* dan 3,41 pada LKPD Proyek *Ecoprint* dan masuk dalam kategori Baik.

Hasil Uji Implementasi Produk bahan ajar PanDeCo memperoleh rata-rata 3,50 untuk aspek keterlaksanaan dan 3,11 pada aspek tanggapan. Sedangkan hasil uji efektivitas bahan ajar PanDeCo menggunakan statistik Uji Anava dengan F hitung 7,96 lebih besar dari F tabel, sehingga disimpulkan efektif.

### Saran

Untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk memecahkan masalah, akan lebih baik lagi jika seluruh siswa mampu mengaplikasikan bahan ajar yang disediakan oleh guru, karena bahan ajar merupakan jembatan yang efektif untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, proses belajar, dan hasil yang diinginkan.

Paradigma dari *teacher centered* menjadi *student centered* menjadi fakta yang harus dilakukan oleh guru. Guru diharapkan mempunyai berbagai macam

pendekatan, metode, pemahaman pentingnya teknologi yang menunjang pembelajaran. dan strategi mengajar yang adaptif dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*, Newyork: Springer. Diakses tanggal 08 September 2020 melalui <https://books.google.co.id/>
- Damayanti, Herrynovis (2016). Efektivitas Flipped Classroom terhadap sikap dan Ketrampilan Belajar di SMK. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol 11 No. 2. pp 2-8.
- Dewantara, K.H. (2009). *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika
- Ety Syarifah (2023). Progresivisme Implementasi Kurikulum Merdeka; Sebuah Kajian Futuristik. *Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan "EduTrans"*. Vol. I No.1.
- Ibnu Rafi (2019). *Pengintegrasian TPACK dalam Pembelajaran Transformasi Geometri SMA untuk Mengembangkan Profesionalitas Guru Matematika*. Jakarta.
- Maharani, A (2018). "Motif dan Pewarnaan Tekstil di Home Industri Kaine Art Fabric *Ecoprint* Natural Dye." *Journal.student.uny.ac.id*, 7(4), 383–394.
- Mahendra (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal pendidikan Indonesia*. Vol. 6, No.1, April 2017.
- Nasaruddin (2015). Media dan Alat peraga dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan ilmu Pengetahuan Alam "Al Khawarizmi"*. Vol. 3 No. 2.
- Slamet Widiyantoro (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Ecoprint* untuk Meningkatkan Keterampilan
- Yeyen Fatmala&Sri Hartati (2020). Pengaruh Membatik *Ecoprint* terhadap perkembangan kretaivitas Seni Anak di Taman Kanan-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambuasi*. Vol 4 No. 2.

## PENGEMBANGAN MODUL AJAR INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR

**Faisal Azmi Bakhtiar, M.Pd**

SD Negeri Negla 04 Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes  
faisalbakhtiar61@guru.sd.belajar.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar interaktif untuk pembelajaran diferensiasi pada mata pelajaran IPAS materi tata surya di SD kelas VI serta mengetahui kelayakan modul ajar interaktif sebagai sumber belajar yang dikembangkan dan di tinjau dari aspek materi, media, dan diferensiasi berdasarkan penilaian para ahli. Sampel dalam penelitian ini ialah SD Negeri Negla 04 peserta didik kelas VI berjumlah 25 anak. Menggunakan metode (Research and Development) dengan tahapan pengembangan perangkat pembelajaran model 4D. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner, dan tes. Metode pengumpulan data dengan teknik kuesioner, tes, observasi dan studi literatur. Hasil penelitian berupa modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi. Pengujian ahli media, materi, dan diferensiasi proses menunjukkan kriteria baik sekali. Percobaan di kelas memperoleh peningkatan skor posttest 81,60 dengan selisih 20, sedangkan skor kuesioner keterampilan proses 73,2 dengan kriteria baik, skor rata-rata motivasi peserta didik sebesar 80,17, dan minat peserta didik sebesar 80,50 keduanya mendapatkan kriteria sangat baik. Maka modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi layak digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik. Tahap penyebarluasan dilakukan di blogger dengan alamat URL: <https://mediasekolahdasar.blogspot.com/>.

**Kata Kunci:** Modul Ajar Interaktif, Pembelajaran Berdiferensiasi, Tata Surya

### Abstract

This research have purpose to develop interactive teaching modules for differentiation learning in IPAS subjects on the solar system in grade VI elementary schools and to determine the feasibility of interactive teaching modules as learning resources that are developed and reviewed from the aspects of material, media and differentiation based on expert assessments. The sample in this research was SD Negeri Negla 04, with 25 class VI students. Using the method (Research and Development) with stages of developing 4D model learning tools. Data analysis technique used is descriptive analysis. The instruments used were questionnaires and tests. Data collection methods using questionnaires, test, observation, and literature studies techniques. The research results are in the form of interactive teaching modules for differentiated learning. Expert testing of media, materials and process differentiation showed excellent criteria. Experiments in class obtained an increase in the posttest score of 81.60 with a difference of 20, while the process skills questionnaire score was 73.2 with good criteria, the average score for student motivation was 80.17, and student interest was 80.50, both of which received very good criteria. Good. So interactive teaching modules for differentiated learning are suitable for use as learning materials and can improve

learning outcomes, interest and motivation of students. The dissemination stage is carried out on blogger with the URL address: <https://mediasekolahdasar.blogspot.com/>.

**Keywords:** Interactive Teaching Module, Differentiated Learning, Solar System

## PENDAHULUAN

Ghufron M. (2017: 128) menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan individu atau peserta didik agar dapat menentukan kehidupannya secara mandiri. Ki Hadjar Dewantara dalam Rafael S.P. (2022: 10) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Setiap anak-anak memiliki kodrat yang berbeda-beda, maka dari itu memperhatikan setiap karakteristik peserta didik menjadi hal yang penting dalam proses pendidikan. Peserta didik diibaratkan sebagai benih dan guru sebagai petani yang merawat dan menuntun sesuai dengan kesiapan belajar, minat dan gaya belajarnya. Jamaludin (2019: 38) Salah satu dari sekian banyak usaha untuk mendidik seorang anak yang dapat dilakukan ialah dengan mengajar dalam sebuah pembelajaran. Aqib dan Ali (2016: 1) menyebutkan bahwa pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan sebuah pelayanan agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Proses pembelajaran yang memiliki keterkaitan erat dengan pendidikan perlu memperhatikan setiap karakteristik individu peserta didik mulai dari kesiapan belajarnya, minat dan gaya belajarnya, dengan demikian peserta didik dapat memperoleh apa yang ia butuh kan di sekolah guna menuntun perkembangan sesuai kodratnya.

Salah satu upaya agar peserta didik dapat memperoleh apa yang ia butuh kan sesuai kodratnya adalah dengan penerapan

Pembelajaran diferensiasi. Pitaloka dan Arsanti (2022: 37) menyimpulkan bahwa Pembelajaran diferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap peserta didik. Roberts J.L. dan Inman T.F. (2013: 2) diferensiasi bukanlah suatu strategi melainkan suatu cara mengajar yang mengakomodasi perbedaan-perbedaan di antara anak-anak sehingga semua belajar secara berkesinambungan. Doubet and Hockett (2017: 1) Guru yang baik selalu mengenali dan merespons keragaman yang melekat di kelas mereka. Minimal, mereka memahami bahwa mereka memiliki konten dan keterampilan untuk diajarkan, peserta didik yang perlu mempelajari hal-hal tersebut, dan perbedaan di antara peserta didik yang membuat pendekatan satu ukuran untuk semua menjadi tidak efektif. Ini pada dasarnya adalah diferensiasi.

Herwina (2021: 181) menyimpulkan bahwa kelas yang menerapkan pembelajaran diferensiasi harus berpikir bahwa para peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang beragam dan berbeda satu dengan yang lainnya. Terdapat empat (4) komponen pembelajaran diferensiasi, yaitu: isi, proses, produk, dan lingkungan belajar. Keempat komponen tersebut tentunya harus di rancang dalam sebuah perangkat yang disebut dengan modul ajar. Modul ajar merupakan salah satu jenis perangkat ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai Capaian Pembelajaran. Modul ajar sekurang-kurangnya berisi tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran (yang mencakup media pembelajaran yang akan digunakan), asesmen, serta informasi dan referensi belajar lainnya yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran ([guru.kemdikbud.go.id](http://guru.kemdikbud.go.id)). Herawati dan Muhtadi

(2018: 189) menyimpulkan bahwa modul interaktif yang di hasilkan pada umumnya memiliki desain tampilan seperti sebuah modul teks, namun konten di dalamnya dilengkapi dengan berbagai komponen media yakni teks, gambar, video, animasi, dan menggunakan proporsi warna yang menarik untuk peserta didik. Hasil penelitian Salfia (2021: 12) menyimpulkan bahwa modul ajar interaktif sangat layak diterapkan di sekolah dan respons daripada peserta didik juga sangat baik terhadap penerapan pembelajaran dengan modul tersebut. Hal senada juga muncul pada penelitian Nopiani, Suarjana dan Sumantri (2021: 276) yang melakukan penelitian di kelas IV sekolah dasar menyebutkan bahwa respons peserta didik sangat baik serta modul ajar interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan di kelas kerap kali tidak memperhatikan karakteristik peserta didik. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik hanya digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran secara menyeluruh dalam satu kelas bukan memperhatikan tiap individu. Kebiasaan pembelajaran seperti itu membuat kebutuhan peserta didik dalam belajar tidak sepenuhnya terpenuhi. Permasalahan ini merupakan sebuah penemuan yang menjadi kelemahan dalam penerapan kurikulum sebelumnya. Munculnya kurikulum merdeka adalah sebagai upaya pemerintah dalam meminimalisir kelemahan yang ada pada kurikulum-kurikulum sebelumnya salah satunya adalah pembelajaran berdiferensiasi. Meskipun pembelajaran ini banyak di sosialisasikan baik melalui lembaga formal maupun informal dari tingkat pusat sampai kabupaten, namun dalam penerapannya masih banyak guru-guru yang mengalami kesulitan. Seperti halnya di SD Negeri Negla 04 di mana peneliti bertugas sebagai guru kelas di sana, dari hasil observasi dan pengamatan terhadap rekan guru lain baik di lingkup sekolah maupun lingkup kecamatan Losari banyak yang menganggap bahwa penerapan modul ini masih tergolong rumit dan

kebanyakan guru masih menerapkan pembelajaran seperti biasa di mana peserta didik dalam hal ini berperan sebagai objek pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan Lestari Dina (2023) Pembelajaran berdiferensiasi saat ini menjadi pilihan terbaik untuk berbagai sekolah di Indonesia. Akan tetapi, kenyataannya sekolah-sekolah yang kurang dalam pemanfaatan sumber daya alam atau sumber daya manusia ini tentu mengalami kesulitan dalam menerapkannya. Jadi tidak semua sekolah dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi karena adanya berbagai keterbatasan itu.

Berdasarkan hasil paparan di atas, dirumuskan bagaimana cara mengembangkan modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi yang tidak hanya memudahkan guru namun juga sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Modul interaktif dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mampu menyampaikan pesan historis melalui gambar dan video, menyemangatkan belajar peserta didik melalui instrumen musik, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran peserta didik sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Selain itu melalui kegiatan kuis pada modul ajar tersebut peserta didik juga ikut berpartisipasi aktif.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Negla 04 Kecamatan Losari Kelas VI. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 pada peserta didik SD kelas VI. Fokus pengembangan modul ajar adalah mata pelajaran IPAS Kelas VI materi Tata Surya. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat pembelajaran model 4D. Model pengembangan perangkat pembelajaran model 4D yang disarankan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5-9) terdiri dari 4 tahap

pengembangan yaitu *define, design, develop, disseminate*. Model penelitian ini merupakan langkah pengembangan bahan ajar interaktif. Langkah pengembangan modul ajar interaktif pada peserta didik SD kelas VI yakni dengan menggunakan metode 4D. Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan yaitu:

Tahap pertama pendefinisian, pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan berdasarkan lima kegiatan yaitu: 1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal); 2) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik); 3) *Task Analysis* (Analisa Tugas); 4) *Concept Analysis* (Analisa Konsep); 5) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran) kegiatan ini berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kegiatan tersebut nantinya akan menjadi landasan dasar dalam menyusun tahap perencanaan (*design*) yang merupakan tahapan kedua dalam model 4D. Tahap kedua perancangan terdapat empat langkah yang harus

dilalui pada tahap ini yakni: 1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes); 2) *Media Selection* (Pemilihan Media); 3) *Format Selection* (Pemilihan Format); 4) *Initial Design* (Rancangan Awal). Tahap ketiga yaitu *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D. Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu: 1) *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli) dilakukan kepada 9 guru/ kepala sekolah yang memahami terkait materi ajar, media pembelajaran, dan pembelajaran berdiferensiasi; selanjutnya dilakukan 2) *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan) dilaksanakan pada 25 peserta didik kelas VI di SD Negeri Negla 04 untuk mendapatkan masukan langsung berupa respons, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Teknik yang digunakan pada analisis data yaitu skala likert yang digunakan untuk memberikan skor penilaian pada tiap kriteria pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1 Pedoman Skor Penilaian Para Ahli**

Kriteria	Skor	Rumus
Sangat Baik (SB)	5	$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$ <p>Keterangan: P = persentase kelayakan</p>
Baik (B)	4	
Cukup (C)	3	
Kurang (K)	2	
Sangat Kurang (SK)	1	

**Tabel 2 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program**

Presentase (P)	Kriteria
$P > 80\%$	Baik Sekali
$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

Tahap keempat *Disseminate* (Penyebarluasan) merupakan tahap terakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Terdapat tiga kegiatan utama dalam tahap *disseminate* yakni: 1) *Validation testing*; 2) *packaging*; dan 3) *diffusion and adoption* (AdminLP2M, lp2m.uma.ac.id: 2022) pada tahap ini peneliti

akan melakukan *disiminate* melalui kegiatan KKG kecamatan Losari dan juga memanfaatkan Blogger serta sosial media. Tentunya peneliti memberikan instrumen penilaian terkait dengan modul ajar interaktif yang didesiminasikan agar proses evaluasi dan perbaikan terus berkesinambungan.

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan angket/ kuesioner ahli media, materi, *diferensiasi proses learning*, dan kuesioner keterampilan proses, minat dan motivasi peserta didik serta tes awal akhir. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, serta studi literatur pada saat pelaksanaan dan dokumentasi melalui kajian pustaka. Data yang diperoleh dari kuesioner ahli dan observasi digunakan untuk memperbaiki modul ajar agar lebih efektif, sedangkan hasil data tes awal-akhir, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, keterampilan proses, motivasi dan minat siswa terhadap modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas, kepraktisan media, kompetensi peserta didik yang menunjukkan efektivitas modul ajar dan tingkat hasil belajar minat dan motivasi siswa.

**PEMBAHASAN**

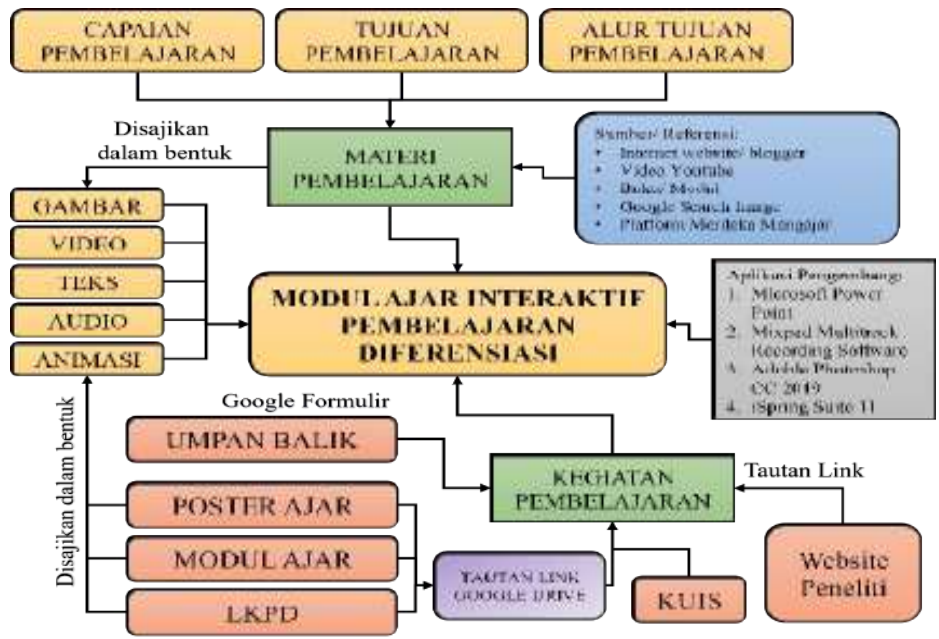
Hasil dari tahap Pendefinisian yaitu menganalisis kebutuhan berdasarkan lima kegiatan memperoleh kerangka dalam pembuatan modul ajar interaktif seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3 Bahan Ajar yang dikembangkan Menjadi Modul Ajar Interaktif**

<p><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi.</p>
<p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>6.6. Peserta didik mengidentifikasi planet-planet anggota tata surya.</p> <p>6.7. Peserta didik mendemonstrasikan gerak bumi, bulan, dan matahari.</p>
<p><b>DESKRIPSI</b></p> <p>Peserta didik mengidentifikasi planet anggota tata surya. Melakukan demonstrasi gerak bumi, bulan &amp; matahari secara berkelompok sehingga meningkatkan pemahaman tentang kaitannya dengan tata surya.</p>
<p><b>KETERAMPILAN PROSES</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati, Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan Panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</li> <li>2. Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</li> </ol>

Berdasarkan hasil dari tahap pendefinisian yang merupakan dasar atau landasan dalam rancangan modul ajar interaktif kemudian melakukan perancangan terhadap modul ajar yang merupakan tahap kedua dari model 4D. Skema perancangan modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensasi dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1 Skema Tahap Perancangan Modul Ajar Interaktif

Produk yang dikembangkan sementara berformat *power-point slide show* dengan memanfaatkan fitur *slide master, animation, trigger, hyperlink, tautan URL, proteksi keyboard*, sehingga tampilan seperti aplikasi modul ajar.



**Gambar 2 Tampilan Depan pada Modul Ajar Interaktif**



**Gambar 3 Tampilan Penjelasan Materi**

Materi ajar pada modul ini difasilitasi dengan animasi gambar bergerak sesuai tema, teks beserta audio penjelasan materi, serta gambar-gambar sebagai contoh yang relevan.



**Gambar 4 Urutan Tata Surya**

Tampilan pada setiap layar menggunakan gambar dengan format *graphics interchange format (GIF)* sehingga terkesan menarik karena bergerak dan juga terdapat interaksi

antara peserta didik dengan media untuk melihat urutan dengan nama tata surya.



**Gambar 5 Kuis Tata Surya**

Modul ajar ini juga menyajikan kuis (*animation, hyperlink dan trigger*) yang dapat digunakan untuk interaksi dan evaluasi antara modul ajar dengan peserta didik. Namun demikian guru dalam hal ini harus berupaya menjadi fasilitator yang baik menuntun pelaksanaan pembelajaran secara runtut. Hasil akhir adalah modul ajar interaktif yang di dalamnya memuat materi ajar yang dikoordinasikan dengan animasi, video, audio, gambar, teks, dan kuis, kemudian administrasi pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran berdiferensiasi, lembar kerja peserta didik, media poster tata surya, instrumen penilaian *pretest* dan *posttest*, link website menuju *website* pribadi peneliti.

Hasil dari Perancangan Produk modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi kemudian dilakukan proses pengembangan produk. Proses pengembangan produk merupakan tahap ketiga dalam model 4D. Terdapat 6 aspek yang akan divalidasi dan dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil validasi Materi**

No.	Aspek	Skor			Analisis Presentase		Ket.
		1	2	3	Jml	(%)	
1	Kesesuaian Materi	10	10	10	30	100%	Baik Sekali
2	Kelengkapan Materi	18	18	16	52	87%	Baik Sekali
3	Keakuratan Materi	14	13	14	41	91%	Baik Sekali
4	Teknik Penyajian Materi	14	12	15	41	91%	Baik Sekali
5	Pendukung Penyajian	15	13	15	43	96%	Baik Sekali
6	Bahasa	13	14	12	39	87%	Baik Sekali
<b>Total</b>		84	80	82	246	92%	Baik Sekali

Berdasarkan Tabel di atas, hasil validasi ahli materi pada aspek kesesuaian materi memperoleh persentase 100%, pada aspek kelengkapan materi memperoleh persentase 87%, pada aspek keakuratan materi memperoleh persentase 91%, pada aspek teknik penyajian materi memperoleh persentase 91%, pada aspek pendukung penyajian memperoleh persentase 96%, serta pada aspek bahasa memperoleh persentase 87% dengan masing-masing aspek memperoleh kriteria baik sekali. Dari keenam aspek diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan persentase dari ketiga validator ahli materi menyatakan bahwa modul sudah layak untuk diujicobakan.

Validasi Ahli Media dilakukan untuk menguji tampilan dan penyajian pada bahan ajar (modul) interaktif. Aspek efisiensi media, isi materi, grafis media,

serta kemanfaatan media merupakan aspek penilaian pada hasil validasi ahli media. Hasil dari validasi dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Validasi Media**

No.	Aspek	Validator			Analisis		Ket.
		1	2	3	Jml	(%)	
1	Efisiensi Media	4	6	5	4	75%	Baik
2	Isi Materi	4	4	3	4	91%	Baik Sekali
3	Grafis Media	2	2	2	6	92%	Baik Sekali
4	Kemanfaatan Media	2	4	2	3	84%	Baik Sekali
<b>Total</b>		11	9	3	19	86%	Baik Sekali

Hasil Validasi menunjukkan bahwa Aspek efisiensi media memperoleh 75% dengan kriteria baik, isi materi memperoleh 91%, grafis media memperoleh 92%, serta kemanfaatan media memperoleh 84% dengan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria baik sekali. Total persentase dari validasi modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi adalah 86% dengan kriteria baik sekali. merupakan aspek penilaian pada hasil validasi ahli media. Berdasarkan persentase dari ketiga validator ahli menunjukkan bahwa modul sudah layak untuk diujicobakan.

Selain melakukan validasi materi dan modul ajar, peneliti juga melakukan validasi diferensiasi modul ajar.



Validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah modul ajar yang dikembangkan sudah memperhatikan pembelajaran yang berdiferensiasi atau tidak. Instrumen yang digunakan berdasarkan elemen pembelajaran berdiferensiasi meliputi Konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. (Kristiani, dkk., 2021: 24-28)

Tabel 6 Hasil Validasi Pembelajaran Diferensiasi

No.	Aspek	Validator			Analisis		Ket.
		1	2	3	Jml	(%)	
1	Konten	13	13	14	40	89%	Baik Sekali
2	Proses	7	9	7	23	77%	Baik
3	Produk	10	10	10	30	100%	Baik Sekali
4	Lingkungan belajar	10	8	10	28	93%	Baik Sekali
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>40</b>	<b>41</b>	<b>121</b>	<b>90%</b>	<b>Baik Sekali</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa aspek konten memperoleh persentase 89% dengan kriteria baik sekali, aspek proses memperoleh 77% dengan kriteria baik, aspek produk memperoleh 100% dengan kriteria baik sekali, dan aspek lingkungan belajar memperoleh persentase 93% dengan kriteria baik sekali. Keseluruhan hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar interaktif sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi karena perolehan persentase sebesar 90% dengan kriteria baik sekali.

Langkah selanjutnya adalah *Developmental Testing* di SD Negeri Negla 04 dengan Peserta didik kelas VI, memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Penilaian *Pretest & Posttest*

No.	Keterangan	Nilai		Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Rata-rata	61,60	81,60	20
2	Total Skor	231	306	75
3	Nilai Terkecil	53,33	73,33	20
4	Nilai Terbesar	86,67	100	13
5	Selisih	33,33	26,67	-7

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan selisih antara hasil *pretest & posttest*. Nilai *pretest*/sebelum penggunaan modul ajar interaktif sebesar 61,60 sedangkan nilai *posttest* setelah penggunaan sebesar 81,60 dengan selisih 20. Nilai tertinggi *pretest* sebesar 86,67 dengan nilai terkecilnya sebesar 53,33, sedangkan untuk *posttest* nilai tertingginya mencapai 100 dan terendahnya 73,33. Hasil analisis tabel di atas menunjukkan bahwa modul ajar interaktif untuk pembelajaran diferensiasi memperoleh kriteria baik sekali dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk materi tata surya.

Selain dari segi kognitif, peneliti juga melakukan analisis daripada keterampilan proses, motivasi dan minat belajar peserta didik. Keterampilan proses dilakukan dengan cara observasi/pengamatan. Fokus keterampilan yang diambil adalah mengamati dan presentasi yang merupakan 2 keterampilan pada pembelajaran kurikulum merdeka yang dapat diakses di Platform Merdeka Mengajar. Sedangkan motivasi belajar menurut Uno, (2009: 23) mencakup 6 indikator, yaitu: 1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Harapan dan cita-cita masa depan; 4) Penghargaan dalam belajar; 5) Kegiatan yang menarik dalam pembelajaran; 6) Adanya

lingkungan belajar yang kondusif. Djaali (2009:125-126) menjelaskan indikator terkait minat belajar meliputi: 1) Perasaan senang; 2) Ketertarikan peserta didik; 3) Perhatian peserta didik; dan 4) Keterlibatan peserta didik, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Penilaian Proses, Motivasi dan Minat Belajar.

No.	Keterangan	Rata-rata/%	Kriteria
1	Keterampilan Presentasi	75,20	Baik
2	Keterampilan Mengamati	71,20	Baik
3	Motivasi Belajar	80,17	Sangat Baik
4	Minat Belajar	80,50	Sangat baik

Dijelaskan bahwa Keterampilan presentasi memperoleh nilai 75,20 dengan kriteria baik dan keterampilan mengamati memperoleh nilai 71,20 dengan kriteria baik. Penilaian tersebut dilakukan dengan cara observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas, selanjutnya terkait hasil motivasi belajar menunjukkan rata-rata skor 80,17 yang berarti sangat baik, dan minat belajar memperoleh 80,50 yang juga sama memperoleh kriteria sangat baik. Hasil analisis tabel di atas menunjukkan bahwa modul ajar interaktif untuk pembelajaran diferensiasi dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk materi tata surya.

Temuan dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran adalah bahwa modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi ini dapat dilakukan dalam beberapa pertemuan tergantung kesiapan belajar peserta didik, kemudian penggunaan LKPD yang memiliki tingkatan tersendiri sesuai dengan minat dan kesiapan peserta didik, serta perlu ada tambahan sumber atau media pembelajaran lain

untuk mendukung peserta didik dalam belajar menggunakan modul ajar interaktif ini yaitu poster dan kartu tata surya. Temuan-temuan tersebut kemudian menjadi bahan evaluasi dan dilakukan perbaikan dari modul ajar yang dikembangkan.

Tahap akhir Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan), peneliti menggunakan media internet melalui *website/ blogger* dengan alamat <https://mediasekolahdasar.blogspot.com/> sebagai sarana penyebarluasan modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan data kuantitatif di atas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli terkait modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi memperoleh kategori baik sekali dan dapat diaplikasikan pada pembelajaran untuk siswa kelas VI. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan dari hasil aktivitas pembelajaran di kelas, hasil angket terkait keterampilan proses memperoleh kriteria baik sedangkan motivasi dan minat peserta didik memperoleh kriteria sangat baik. Data tersebut juga didukung oleh data kualitatif melalui studi pustaka jurnal ilmiah yang telah dilakukan, penelitian oleh Kuswanto, (2019: 55) yang menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam penerapan modul ajar interaktif yaitu penyajian materi pada media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi, media ini mudah dipahami oleh pengguna dan mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi pengguna. Putri, dkk. (2021: 181) juga menjelaskan bahwa pengembangan e-modul interaktif pada muatan IPA untuk sekolah dasar sangat baik untuk digunakan, efisien, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran

untuk membantu guru menjelaskan materi serta sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hasil wawancara tidak terstruktur menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik karena tidak hanya belajar menggunakan komputer dikelas melainkan ada kegiatan praktik dan menghasilkan produk.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, diperoleh kesimpulan pada penelitian dan pengembangan ini adalah modul ajar interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi pada materi Tata Surya di SD Negeri Kelas VI telah dikembangkan dengan metode pengembangan perangkat pembelajaran model 4D menggunakan 4 tahapan yaitu *define, Design, develop* dan *disseminate*. Kelayakan bahan ajar ini dilihat dari hasil validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, proses pembelajaran diferensiasi. Validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 86% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, selanjutnya validasi pembelajaran berdiferensiasi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria baik sekali. Pada tingkat selanjutnya media pembelajaran di uji di kelas dengan 25 peserta didik kelas VI dengan hasil *pretest* sebesar 61,60 dan *posttest* sebesar 81,60 dengan selisih 20, untuk penilaian keterampilan proses memperoleh *prosentase* 73,2 dengan kriteria baik, peserta didik merasa sangat termotivasi dari nilai rata-rata 80,17, dan memiliki minat yang tinggi dari hasil rata-rata nilai

80,50. Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dan dokumentasi sehingga modul interaktif untuk pembelajaran berdiferensiasi pada materi Tata Surya di SD Negeri Negla 04 untuk Kelas VI layak digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik. Tahap penyebarluasan dilakukan di blogger dengan alamat URL: <https://media.sekolahdasar.blogspot.com/> agar produk yang dikembangkan dapat diserap atau dipahami guru lain.

## SARAN

Modul ajar interaktif dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemajemukan peserta didik di dalam kelas yang tidak hanya memiliki tipe belajar auditif, melainkan juga visual, matematis, natural, dan lain sebagainya. Untuk itu peneliti menyarankan agar modul ajar ini dalam pelaksanaannya dibarengi dengan kegiatan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kelas tepat guru mengajar. Kemudian guru juga harus memahami betul modul ajar interaktif sebelum diaplikasikan di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ghufron, M. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Rafael, S.P. 2022. *Bahan Ajar Pendidikan Program Guru Penggerak, Paket Modul 1: Paradigma dan Visi Guru Penggerak, Modul 1.1 "Refleksi Filosofis Pendidikan Nasional - Ki Hadjar Dewantara"* Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Jalamludin Didin. 2019. *Metode Pendidikan Anak, Teori dan Praktik*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Aqib Zainal dan Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Pitaloka Haniza, Arsanti Meilan. 2022. Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung ke-4, Semarang, 17 November 2022, ISBN: 978-623-6264-07-2, Hal. 34-37*.
- Roberts Julia Link dan Tracy Ford Inman. 2013. *Teacher's Survival Guide: Differentiating Instruction in the Elementary Classroom*. Waco, Texas: Prufrock Press Inc.
- Doubet Kristina, and Hockett Jessica A. 2017. *Differentiation in the elementary grades : strategies to engage and equip all learners*. Alexandria, Virginia : ASCD, Includes bibliographical references and index.
- Herwina Wiwin. 2021. *Optimalisasi Kebutuhan Siswa dan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan - Vol. 35 No.2, hal. 175 – 182.
- guru.kemdikbud.go.id. *Konsep dan Komponen Modul Ajar*, dari (<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/perkenalan/perangkat-ajar/konsep-komponen-modul-ajar/>) diakses 10 Oktober 2023.
- Herawati Nita Sunarya dan Muhtadi Ali. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 5, No 2, October 2018* (180-191)
- Salfia Elwi. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Vol. 1, No. 1, Nopember 2021, pp. 12~18*.
- Nopiani Ririn, I Made Suarjana, dan Made Sumantri. 2021. E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Volume 9, Number 2, Tahun 2021, pp. 276-286*
- Lestari Dina. (2023). *Berbagai Tantangan Pembelajaran Berdiferensiasi*, dari (<https://guruinovatif.id/artikel/berbagai-tantangan-pembelajaran-berdiferensiasi>) diakses pada 10 Oktober 2023.
- S. Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana Univ., Bloomington. Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- AdminLP2M. 2022. Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D, dari (<https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengem>)



[bangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/](#)) diakses pada 10 Oktober 2023

- Kristiani Heny, dkk. 2021. *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction)*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuswanto, Joko. 2019. Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. *Jurnal Media Infotama Vol.15 No. 2, September 2019 ISSN 1858 – 2680*, hal. 51-56
- Putri Ni Kadek Rossita Cahyani, I Gede Margunayasa, Kadek Yudiana. 2021. E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 2, Tahun 2021*, pp. 175-182.



## PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA MATEMATIKA BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD

**Rahmatyas Reana Mardiningsih**

SD Negeri Bumi 1 Surakarta

tyasreana@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar berbasis gamifikasi khususnya pada pengembangan media belajar pada pembelajaran matematika kelas V. Hasil pengembangan inovasi media belajar yang dicapai adalah sebuah karya inovasi media belajar Utang Tika (Ular Tangga Matematika) berbasis gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas peserta didik pada pembelajaran matematika kelas V. Pendekatan pembelajaran yang digunakan merujuk pada pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi yaitu melalui sintaks mengenali tujuan pembelajaran, menentukan ide besarnya, membuat skenario permainan, membuat desain aktivitas pembelajaran, dan menerapkan dinamika permainan. Teknik pengumpulan data dalam penulisan laporan ini adalah observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian sebelum menggunakan media Utang Tika berbasis Gamifikasi diketahui rata-rata kelas aktivitas peserta didik 75%. Sesudah menggunakan media Utang Tika berbasis Gamifikasi dapat diketahui bahwa rata-rata kelas aktivitas peserta didik 91%. Hasil penelitian inovasi ini membuktikan bahwa melalui media ular tangga matematika berbasis Gamifikasi, aktivitas peserta didik meningkat yang berdampak pada hasil belajar matematika materi bilangan desimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam menciptakan inovasi media belajar bagi peserta didik memberikan dampak positif terhadap aktivitas peserta didik.

**Kata Kunci:** ular tangga, gamifikasi, Matematika

### Abstract

This research aims to develop gamification-based learning media, especially in the development of learning media in grade V math learning. The results of the development of learning media innovations achieved are a gamification-based learning media innovation work Utang Tika (Mathematical Ladder Snakes) to increase student activity in grade V mathematics learning. The learning approach used refers to a gamification-based learning approach, namely through the syntax of recognizing learning objectives, determining the big idea, creating game scenarios, designing learning activities, and applying game dynamics. Data collection techniques in writing this report are observation and interview. Based on the results of the study before using the Gamification-based Utang Tika media, it is known that the class average of student activity is 75%. After using the Gamification-based Utang Tika media, it can be seen that the average class activity of students is 91%. The results of this innovation research prove that through Utang Tika media based on Gamification, student activity increases

which has an impact on the learning outcomes of mathematics fraction material. Thus, it can be concluded that the teacher's skill in creating innovative learning media for students has a positive impact on student activity.

**Keywords :** snakes and ladder, gamification, mathematics learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran luring pasca pandemi sudah berlangsung selama hampir 2 tahun. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk beradaptasi dengan situasi pembelajaran luring setelah 2 tahun mereka melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring). Selama pembelajaran daring peserta didik lebih banyak menggunakan gadget, baik *Smart Phone* maupun komputer/laptop.

Pembelajaran daring biasanya hanya berlangsung selama 2 jam melalui aplikasi zoom ataupun *google meet*. Sisanya hanya penugasan terstruktur melalui *google form*, *quizziz*, ataupun grup whatsapp. Setelah tugas sudah selesai dikerjakan, peserta didik mengisi waktu luang dengan bermain di luar rumah ataupun hanya dengan bermain game di *smartphone*, baik *game online* maupun *offline*. Kegiatan ini berulang setiap hari selama 2 tahun. Oleh karena itu, sangat banyak peserta didik yang sudah ketergantungan dengan game. Peserta didik kesulitan untuk mengikuti pembelajaran luring, karena efek dari ketergantungan tersebut.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang selama ini menjadi tantangan berat untuk peserta didik. Pada saat pembelajaran daring, guru tidak bisa membimbing peserta didik secara langsung. Di rumah pun, orang tua peserta didik juga mengalami kesulitan karena level materi

pembelajaran anak usia SD sekarang jauh berbeda dengan materi pembelajaran mereka pada jaman dahulu. Faktor kesibukan dalam bekerja juga menjadi halangan untuk mereka dalam kebersamaan anak di rumah. Materi pembelajaran yang membuat peserta didik kesulitan adalah materi tentang operasi hitung bilangan-bilangan desimal yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan awal yang harus dimiliki peserta didik adalah hafalan perkalian 1 sampai 10. Akan tetapi, kurangnya pembiasaan selama pandemi, hampir 80% peserta didik kelas V belum hafal perkalian, bahkan masih menggunakan penjumlahan berulang, bahkan ada yang masih menghitung memakai jari.

Guru harus berperan secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Guru harus menggunakan media, maupun strategi pembelajaran yang inovatif agar aktivitas peserta didik dapat kembali seperti sebelum masa pandemi. Guru juga harus menciptakan pembelajaran yang berkualitas agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Pembelajaran yang berkualitas pastinya diawali dengan pemanfaatan media dan strategi pembelajaran yang inovatif pula. Strategi pembelajaran yang berkualitas tentu saja tidak hanya sekadar satu arah atau dengan kata lain guru lah yang mendominasi, tetapi harus secara dua arah bahkan multi arah. Dalam proses pembelajaran dua arah, peserta didik juga harus aktif dengan didampingi oleh

guru. Salah satunya adalah dengan menerapkan *gamification* atau gamifikasi.

Gamification atau gamifikasi adalah sebuah konsep pembelajaran berbasis permainan terstruktur. Secara sederhana dalam dunia pendidikan, gamifikasi merupakan suatu kegiatan yang menyajikan materi-materi dalam bentuk permainan. Kesepakatan atau *Engagement* sebagai suatu fitur inti dan tujuan utama pada gamifikasi yang secara singkat dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, atau suatu tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif peserta didik dalam belajar (Fredricks & McColskey dalam Muhammad Erfan, 2021). Salah satu media yang berbasis gamifikasi adalah media ular tangga matematika (Utang Tika). Media permainan ular tangga dapat di modifikasi menjadi sebuah media yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Moch Chabib, 2017). Selain itu, media permainan ular tangga juga dapat meningkatkan interaksi belajar peserta didik di kelas. Peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini dideskripsikan secara rinci sebelum disimpulkan. Dalam penelitian ini, terdapat dua teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan observasi. Hasil wawancara diperoleh dari kegiatan wawancara secara langsung kepada peserta didik tentang pengalaman mereka menggunakan media Utang Tika berbasis gamifikasi. Hasil observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru dengan pengamatan secara langsung, kemudian guru mengisi lembar observasi yang meliputi 7 aspek aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Aktivitas peserta didik yang diobservasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik termotivasi belajar, mendengarkan penjelasan guru, peserta didik aktif dalam kelompok, membantu teman sejawat, mengerjakan tugas yang diberikan, peserta didik menyimpulkan pelajaran, dan peserta didik menjawab soal evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Bumi 1 Kota Surakarta yang berjumlah 11 peserta didik pada bulan September 2023 semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.

Media ular tangga yang digunakan adalah hasil desain penulis dari aplikasi canva. Media dicetak kemudian dibingkai kayu dan di bagian belakang diberi sterofoam agar lebih mudah untuk menancapkan pion. Pionnya sendiri berasal dari potongan sterofoam yang diberi nama masing-masing peserta didik dan ditusuk menggunakan jarum pentul. Untuk dadu dibuat dari kertas buffalo.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Perencanaan

Dalam tahapan ini, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan dan menyediakan media pembelajaran yang akan dipergunakan. Perangkat pembelajaran yang dipersiapkan adalah modul pembelajaran, mengkondisikan ruang kelas, dan mengkondisikan peserta didik. Dalam mempersiapkan media pembelajaran, peneliti menyiapkan media ular tangga matematika (Utang Tika) untuk pembelajaran matematika SD kelas V materi operasi hitung pecahan desimal.

Dalam tahap perencanaan ini, guru menyiapkan hal yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Utang Tika. Hal terpenting yang sangat mendukung adalah cara guru untuk memodifikasi permainan ular tangga hingga menjadi permainan edukatif yang dapat memotivasi peserta didik. Dalam hal mengkondisikan peserta didik, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media ular tangga matematika (utang tika) berbasis gamifikasi, peserta didik diminta untuk selalu berkonsentrasi terhadap soal-soal yang mereka dapatkan pada kartu soal saat kegiatan pembelajaran karena ada batasan waktu dalam mengerjakan soal tersebut.

Materi yang akan dipraktikkan dengan menggunakan media ular tangga matematika (utang tika) yaitu operasi hitung bilangan desimal.



Gambar 1

Papan Ular Tangga Matematika (Utang Tika), pion, dan kartu soal

### Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dapat melakukan secara individu maupun kelompok, tergantung dengan kesepakatan awal bersama guru. Namun dalam hal ini, penulis cenderung memilih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi secara individu agar aktivitas masing-masing peserta didik dapat terlihat secara jelas.

Pada kegiatan awal, guru melaksanakan pembelajaran seperti biasa sesuai dengan rencana modul ajar. Peserta didik dijelaskan tentang materi operasi hitung bilangan desimal, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, ataupun pembagian. Guru mengemas pembelajaran seperti turnamen dalam game. Setelah penjelasan materi, peserta didik akan melaksanakan turnamen atau permainan ular tangga yang di setiap angkanya terdapat kartu soal, jadi setiap peserta didik berhenti di sebuah angka, peserta didik harus mengambil kartu

soal. Setelah peserta didik berhasil menjawab soal dengan benar, peserta didik berhak untuk melempar dadu lagi, dan mengerjakan soal lagi.



Gambar 2

Peserta didik sedang bermain ular tangga matematika (Utang Tika)

Kegiatan ini dilakukan berulang sampai ada yang mencapai angka *finish*. Peserta didik yang mencapai *finish* terlebih dahulu, mendapatkan *reward* dan dapat ditempelkan ke papan *reward* yang ada di depan kelas. Untuk peserta didik yang belum bisa mencapai *finish*, dianalisis oleh guru sejauh mana peserta didik tersebut sudah menguasai materi, bahkan jika diperlukan diberikan materi tambahan oleh guru.

### Pembahasan

Pada kegiatan pelaksanaan proses pembelajaran, guru mengamati aktivitas kegiatan proses belajar peserta didik sebelum menggunakan media utang tika dan sesudah menggunakan media utang tika. Berikut grafik persentase aktivitas peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media utang tika berbasis gamifikasi pada materi operasi hitung bilangan desimal.



Grafik 1

Grafik persentase aktivitas peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Utang Tika

Dari grafik 1 dapat dijelaskan bahwa persentase aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan media ular tangga matematika berbasis gamifikasi menunjukkan persentase 75%, sedangkan sesudah menggunakan media ular tangga matematika, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 91%. Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anik Twiningsih, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media belajar padlet berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPA SD memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran IPA di SD kelas V khususnya pada materi suhu dan kalor. Serta sejalan dengan hasil penelitian (Miftahul Jannah, dkk, 2022) yang menyatakan bahwa ular tangga adalah salah satu media belajar yang dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan juga respon peserta didik.

### Evaluasi

Kegiatan evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara menganalisis hasil refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu penggunaan media

ular tangga matematika berbasis gamifikasi pada pembelajaran Matematika kelas V SD. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh guru bersama peserta didik dengan menganalisis kelebihan dan juga kekurangan selama pembelajaran menggunakan media ular tangga matematika berlangsung.

### Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut pada penelitian ini merupakan kegiatan akhir dari serangkaian kegiatan penerapan media ular tangga matematika berbasis gamifikasi pada pembelajaran Matematika kelas V. Kegiatan tindak lanjut ini dilaksanakan untuk mencari jalan keluar atau langkah penyelesaian berdasarkan kekurangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan memberikan penguatan terhadap kelebihan selama kegiatan pembelajaran menggunakan media Utang Tika.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media ular tangga matematika (Utang Tika) berbasis gamifikasi berdampak positif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Media ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan desimal kelas V SD Negeri Bumi 1 Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata aktivitas peserta didik dalam beberapa aspek mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media ular tangga matematika berbasis gamifikasi ini.

### Saran

Penggunaan media ular tangga matematika (Utang Tika) berbasis gamifikasi yang diterapkan pada pembelajaran Matematika Kelas V SD diharapkan dapat memberikan referensi untuk guru dalam mengembangkan metode dan strategi pembelajaran sehingga menghasilkan kualitas pembelajaran yang sesuai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Matematika Kelas V SD. Media ini diharapkan juga dapat menjadi referensi orang tua peserta didik dalam membersamai putra-putrinya belajar di rumah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anik Twiningsih. (2023). Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Education Transformation, Vol: 1*.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. 5(1), 1–10.
- Jannah, M., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1123>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model

- Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355–365.  
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Muhammad Erfan, Mohammad Archi Maulida, & Vivi Rachmatul Hidayati. (2021). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 200–210.  
<https://doi.org/10.29408/didika.v7i2.4064>
- Naufal Irfan, H., & Hansun, S. (2020). Pembangunan Aplikasi Latihan Soal Ipa SD Dengan Gamifikasi Dan Mersenne Twister. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(1), 87–98.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *EFEKTOR*, 3(2), 58.  
<https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30.  
<https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Triwahyuni, E. (2012). Penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Sumberpucung 07. *Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran IPS*  
<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail%5C&id=54043>



## **METODE GERAK LIDINYA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI RANGKAIAN LISTRIK BERBASIS PROYEK BUZZ WIRE GAME**

**Yudik Yuliyanto**

SMK Negeri 2 Kendal

yuliyudik@gmail.com

### **Abstrak**

Materi pembelajaran rangkaian listrik memiliki konsep yang bersifat abstrak sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Maka perlu adanya model pembelajaran yang tepat untuk mengakomodir kebutuhan belajar siswa. Dimana setiap siswa memiliki minat, potensi, dan bakat yang berbeda agar nantinya tidak terjadi kesenjangan belajar. Best Practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana tahapan pelaksanaan, hasil, dan dampak metode GERAK LIDINYA pembelajaran berdiferensiasi rangkaian listrik berbasis proyek Buzz Wire Game. Metode GERAK LIDINYA terdiri dari 4 tahapan yaitu Grup, Interaksi, Literasi digital, dan Aksi nyata. Hasil implementasi metode GERAK LIDINYA efektif meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran rangkaian listrik. Selain itu siswa memiliki pengalaman bermakna yang dihubungkan dengan kompetensi abad 21 (creative, collaborative, communication, & critical thinking). Adapun produk dari hasil proyek siswa juga bervariasi sesuai dengan tantangan dari ekspresi kreativitas siswa. Hal ini tidak terlepas dari strategi pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Berdiferensiasi, Project Based Learning, Rangkaian Listrik

### **Abstract**

Electrical circuit learning material has abstract concepts, so the students have difficulty understanding the material. So, it is necessary to have a suitable learning model to accommodate student learning needs where each student has different interests, potential, and talents so that there is no learning gap later. The best practice describes how to implement its stages, the results, and the impact of implementing the GERAK LIDINYA method, which is differentiated learning of electrical circuits based on the buzz-wire game project. The GERAK LIDINYA method consists of 4 stages: Group, Interaction, Digital literacy, and Real action. Implementing the GERAK LIDINYA method effectively improves student competence in learning electrical circuits. In addition, students have meaningful experiences linked to 21st-century competencies (creative, collaborative, communication, critical thinking). The products of student projects also vary according to the challenges of student creativity expression. This is inseparable from the differentiated learning strategy applied.



**Keywords:** Differentiated Learning, Project Based Learning, Electrical Circuits

## PENDAHULUAN

Masa transisi sekolah merupakan pengalaman normatif bagi semua siswa seperti transisi dari SMP ke SMK yang menuntut adanya perubahan tanggung jawab dan kemandirian serta perubahan struktur kelas yang lebih besar dan impersonal. Pada masa awal kelas 10, siswa harus mampu untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya. Apabila siswa tersebut tidak dapat menyesuaikan diri secara penuh maka akan menjadi kendala dalam kelancaran proses pembelajaran (Agus Sujanto, 2009). Ketidakmampuan dalam penyesuaian diri ini dapat mengakibatkan siswa memiliki perasaan terisolir dan ketidakpercayaan diri yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu salah satu tugas guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu membantu perkembangan siswa dalam penyesuaian diri terhadap kesiapan belajar (*readiness*). Kesiapan belajar penting sebagai pertimbangan guru dalam mengetahui tingkat kesiapan siswa keluar dari zona nyaman untuk mempelajari materi, konsep, atau keterampilan baru (Oscarina Dewi K. dan Siti Luthfah, 2020). Selain itu karakteristik siswa yang beragam, dengan keunikan dan kebutuhan belajar yang berbeda perlu direspon secara tepat agar tidak terjadi kesenjangan belajar (*learning gap*). Kesenjangan belajar ini dapat diatasi dengan pembelajaran adaptif berbasis teknologi yang memungkinkan materi pembelajaran dipersonalisasi sesuai kemampuan siswa

tanpa terkecuali pada mata pelajaran kejuruan.

Dasar-dasar Teknik Elektronika merupakan mata pelajaran kejuruan yang digunakan sebagai pondasi bagi siswa dalam memahami isu-isu penting terkait dengan teknologi manufaktur dan rekayasa pada fase berikutnya. Mata pelajaran yang diajarkan pada kelas 10 ini juga merupakan dasar yang harus dimiliki sebagai landasan pengetahuan dan keterampilan dalam mempelajari materi pelajaran pada pembelajaran konsentrasi di kelas 11 dan 12. Dengan capaian pembelajarannya yaitu pada akhir fase E siswa mampu memahami konsep dasar rangkaian listrik (BSKAP Kemdikbudristek, 2022). Namun materi pembelajaran rangkaian listrik memiliki konsep yang bersifat abstrak sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Sebagai contoh perpindahan elektron yang disebabkan adanya perbedaan potensial antara dua titik yang terhubung dalam suatu rangkaian tertutup. Elektron tidak dapat dilihat namun hanya bisa dimodelkan. Konsep abstrak ini membutuhkan proses pembelajaran yang ideal dengan pemahaman konsep utuh dan keterampilan berpikir kritis.

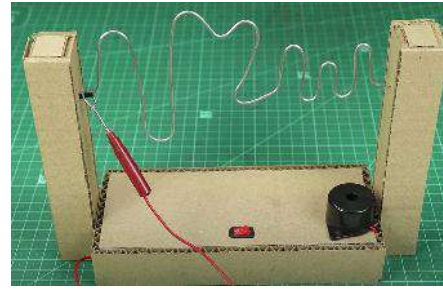
Hasil observasi pengukuran kesiapan belajar siswa kelas 10 Teknik Elektronika memerlukan pembelajaran secara konkret. Selain itu diketahui beberapa preferensi gaya belajar siswa salah satunya gaya belajar kinestetik dimana gaya belajar ini mengharuskan siswa menyentuh sesuatu agar informasi lebih bermakna. Gaya belajar ini menyukai sesuatu dengan aktivitas fisik

serta menggunakan objek nyata dalam pembelajaran, seperti halnya dalam pembelajaran praktik. Pembelajaran praktik merupakan upaya untuk memberikan kesempatan kepada siswa mendapatkan pengalaman langsung agar nantinya memiliki kompetensi teknis dan keterampilan abad 21.

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi tantangan pembelajaran sebagai berikut:

1. Setiap siswa memiliki minat, potensi, dan bakat yang berbeda untuk itu perlu mengkoordinasikan dan mengkolaborasikan perbedaan tersebut dengan pembelajaran berdiferensiasi terkhusus pada mata pelajaran kejuruan.
2. Materi pembelajaran rangkaian listrik yang diajarkan pada kelas 10 memiliki konsep yang bersifat abstrak sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Padahal materi ini sebagai landasan dalam mempelajari materi pembelajaran konsentrasi di kelas 11 dan 12. Sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran praktik dengan model pembelajaran berbasis proyek.

*Best Practice* ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana tahapan pelaksanaan, hasil, dan dampak metode *GERAK LIDINYA* pembelajaran berdiferensiasi rangkaian listrik berbasis proyek *Buzz Wire Game*. *GERAK LIDINYA* merupakan akronim dari grup, interaksi, literasi digital, dan aksi nyata. Adapun tema proyek pembelajaran rangkaian listrik yaitu proyek *buzz wire game*.

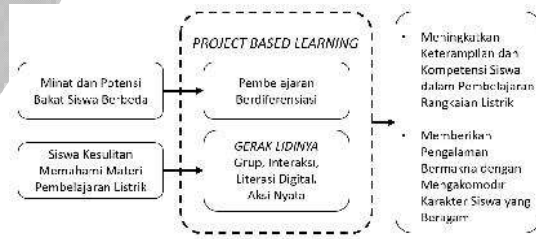


Gambar 1. *Buzz Wire Game*

*Buzz wire game* merupakan permainan yang dibuat dari dua kawat konduktor. Salah satu kawat digunakan sebagai pegangan dengan bentuk melingkar di bagian ujungnya. Sedangkan kawat lain digunakan sebagai lintasan yang berkelok dimana bentuk dari lintasan ini bervariasi sesuai dengan tantangan dari ekspresi pembelajaran yang diinginkan siswa (Hanan Saifullah dan Asril Basry, 2022). Lampu akan menyala dan *buzzer* akan berbunyi jika kedua kawat tersebut bersentuhan. Nantinya hasil produk *buzz wire game* ini akan berbeda-beda sesuai kreativitas siswa.

## METODE

*Best practice* ini menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Penekanan model pembelajaran tersebut terletak pada aktivitas siswa dalam menghasilkan produk yang menerapkan keterampilan menganalisa, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Maya Nurfitriyanti, 2016). Model pembelajaran ini juga memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang siswa sesuai dengan minat dan bakatnya.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Sasaran *best practice* adalah siswa kelas 10 Teknik Elektronika SMK Negeri 2 Kendal sebanyak 72 siswa. Durasi pelaksanaan selama satu bulan dengan 6 tahapan (Tutik Lestari, 2015) meliputi:

1. Mempersiapkan pertanyaan penting terkait suatu topik materi yang akan dipelajari (*start with the big question*),
2. Membuat rencana proyek (*design a plan for the project*),
3. Membuat jadwal (*create a schedule*),
4. Memonitor pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (*monitor the students and the progress of the project*),
5. Melakukan penilaian (*assess the outcome*),
6. Evaluasi pembelajaran berbasis proyek (*evaluate the experience*).

Selanjutnya uraian tahapan tersebut dilaksanakan secara runtut dengan metode *GERAK LIDINYA*.

Tabel 1. Metode *GERAK LIDINYA* Pembelajaran Rangkaian Listrik berbasis Proyek

<i>Project Based Learning</i>	Metode
Pengelompokan siswa	G (grup)
Pertanyaan penting terkait suatu topik materi	ERAK (interaksi)
Membuat rencana proyek dan membuat jadwal	LIDI (literasi digital)

(Proposal proyek)

Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek (Pembuatan Proyek) serta Melakukan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan (Gelar Karya)

NYA (aksi nyata)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Grup

Dalam pembelajaran kelompok siswa memiliki peran yang efektif untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dari tingkat kesiapan siswa dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih ketergantungan dengan siswa lain (*dependent*). Oleh karena itu dilakukan pengelompokan siswa berdasarkan kesukaan memilih teman antara siswa itu sendiri atau sering disebut *friendship grouping* (Eka Prihatian, 2011). Namun terdapat syarat khusus dimana dalam satu kelompok wajib minimal ada satu perempuan, mengingat proporsi jumlah siswa perempuan lebih sedikit dibanding laki-laki sehingga terjadi pemerataan dan kolaborasi antar siswa. Dengan pembelajaran kelompok dapat membuat siswa terbiasa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi (*collaboration & communication*).

Interaksi

Interaksi pembelajaran menggambarkan hubungan aktif antara siswa dengan guru dan antara siswa dalam kelompoknya. Interaksi pembelajaran merupakan hubungan

bermakna dan harus kreatif dalam mengelola lingkungan pembelajaran (Sardiman, 2011). Setelah kelompok terbentuk guru mengawali pembelajaran dengan sebuah pertanyaan mendasar (*start with the essential question*) menggunakan topik yang sesuai dengan realitas nyata “bagaimana proses sebuah lampu dapat menyala?”. Selanjutnya siswa berdiskusi dan menginvestigasi mendalam guna mencari jawaban dari pertanyaan tersebut (*critical thinking*). Adanya pertanyaan pemantik ini dapat menggugah ketertarikan peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari.



Gambar 3. Siswa Berdiskusi Mencari Jawaban dari Pertanyaan Pemantik

### Literasi Digital

Literasi digital merupakan kesadaran dan kemampuan seorang individu dalam menggunakan peralatan dan fasilitas digital secara tepat dan akurat (Kisyani Laksono Dkk, 2018). Pada tahap ini siswa merencanakan proyek (*design a plan for the project*) dan menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa sehingga diharapkan siswa akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Guru memastikan setiap siswa dalam kelompok mengetahui prosedur dalam pembuatan proyek. Selain itu guru memfasilitasi durasi waktu siswa dalam menyelesaikan proyek. Dalam hal ini

memberikan dukungan bagi siswa yang mengalami kesulitan atau sebaliknya mendorong siswa menganalisis materi rangkaian listrik lebih mendalam. Pembuatan proyek ini dilakukan secara paralel, artinya dalam satu waktu terdapat beberapa kegiatan yang harus diselesaikan kelompok tersebut. Siswa dapat membagi tugas kelompok sesuai dengan minatnya. Minat adalah salah satu faktor penting bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan menjaga minat siswa yang tinggi, diharapkan dapat meningkatkan kinerja siswa. Ada siswa yang bertugas membuat proposal proyek, membuat gambar rangkaian, maupun mendokumentasikan kegiatan.

Tiap kelompok membuat proposal rencana proyek *buzz wire game*. Proposal ini digunakan untuk informasi detail tentang rencana kegiatan proyek yang akan dilakukan. Dalam pembuatan proposal siswa mencari berbagai informasi dan referensi melalui internet. Proposal proyek berisi hal berikut:

#### a. Teori Singkat

Penjelasan ringkas mengenai konsep yang relevan atau berhubungan dengan proyek. Meliputi pengertian dari *buzz wire game* beserta dengan metode kerja dari permainan tersebut.



b. Alat dan Bahan

Berisi tentang alat dan bahan yang digunakan baik dari segi jumlah maupun harga. Sehingga dapat diketahui nominal biaya yang dibutuhkan. Terkait bahan ini siswa diberi kebebasan menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai (bekas) namun masih dapat dimanfaatkan.

c. Jadwal Proyek

Meliputi nama kegiatan dan waktu kerja (*timeline*) proyek.

d. Gambar Rangkaian

Gambar dilampirkan dalam proposal karena dibuat secara manual di kertas gambar A3. Terdapat tiga buah gambar yaitu gambar kerangka *buzz wire game*, gambar desain kawat, serta gambar desain rangkaian listrik.

Selain itu video tutorial pembuatan *buzz wire game* di youtube juga menjadi panduan siswa dalam pembuatan proyek. Setelah proposal proyek jadi, seluruh siswa dalam kelompok menandatangani proposal tersebut untuk dicek oleh guru sebelum ke tahap kegiatan berikutnya.



Gambar 4. Pembuatan Proposal Proyek

### Aksi Nyata

Aksi nyata merupakan tindakan nyata yang dilakukan dengan dilengkapi bukti-bukti dokumentasi. Pada tahap ini siswa membuat proyek sedangkan guru memonitor keaktifan dan perkembangan

proyek (*monitor the students and the progress of the project*). Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa dan membimbing jika mengalami kesulitan. Dengan model pembelajaran proyek secara berkelompok, siswa memiliki pengalaman untuk melakukan penyelidikan serta membangun sikap berbagi dan kerja sama. Saat pembuatan proyek siswa juga wajib melakukan dokumentasi kegiatan, berupa foto maupun video. Dokumentasi ini nantinya diperlukan sebagai bahan pendukung untuk presentasi proyek.



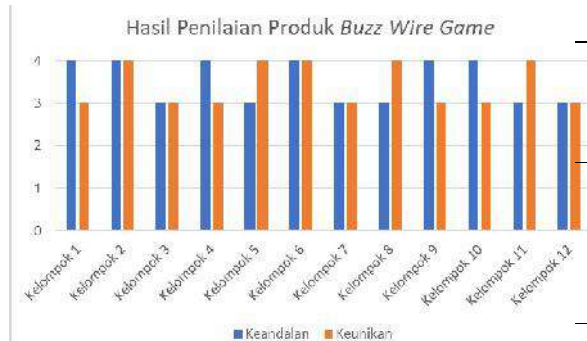
Gambar 5. Hasil Produk *Buzz Wire Game*

Produk dari proyek ini yaitu *buzz wire game* yang bertujuan agar siswa dapat memahami rangkaian listrik. Hasil produk *buzz wire game* tiap kelompok berbeda-beda sesuai kreativitas kelompok tersebut (*creative*). Meskipun hasil produk berbeda namun terdapat indikator yang harus dicapai terkait kualitas produk yang telah dibuat seperti keandalan dan keunikan produk. Keandalan produk berkaitan dengan keberfungsian produk saat digunakan, sedangkan keunikan produk berkaitan dengan kreativitas dari lintasan *Buzz Wire Game*.



Gambar 6. Gelar Karya Hasil PjBL

Tahap selanjutnya yaitu gelar karya yang dilakukan di lingkungan sekolah. Siswa maupun guru lain dapat menyaksikan produk *buzz wire game* yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis proyek. Dengan adanya gelar karya ini, siswa akan merasa diapresiasi atas usahanya selama pembuatan proyek. Pada tahap gelar karya juga dilakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*asses the outcome*). Dengan metode tiap kelompok mempresentasikan produknya. Guru mengukur ketercapaian standar dan memberi umpan balik tentang pemahaman yang sudah dicapai siswa.



Gambar 7. Grafik Hasil Penilaian Produk

Berdasarkan grafik hasil penilaian produk didapatkan rerata skor keandalan produk yaitu 3,5 (sangat baik) dan keunikan produk yaitu 3,4 (sangat baik)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan (*evaluate the experience*). Refleksi dilakukan dengan cara siswa

diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Selain itu semua siswa mengisi survei evaluasi terkait metode *GERAK LIDINYA* pembelajaran berdiferensiasi rangkaian listrik berbasis proyek *buzz wire game*.



Gambar 8. Guru dan Siswa Melakukan Refleksi Pembelajaran Proyek *Buzz Wire Game*

Tabel 2. Hasil Survei Evaluasi Pembelajaran

No	Pernyataan	Rerata Skor	Kategori
1	Saya termotivasi belajar dengan pembelajaran berbasis proyek	3,6	Sangat Setuju
2	Saya lebih mudah memahami materi rangkaian listrik	3,7	Sangat Setuju
3	Saya menyukai pembelajaran dengan berkelompok	3,2	Setuju
4	Saya mendapatkan pengalaman mengorganisasikan proyek	3,6	Sangat Setuju
5	Saya lebih cakap mengoperasikan peralatan digital	3,2	Setuju
6	Saya membuat lintasan <i>buzz wire game</i> yang berbeda	3,8	Sangat Setuju

## PENUTUP

### Simpulan

Metode *GERAK LIDINYA* pembelajaran rangkaian listrik berbasis proyek *buzz wire game* efektif meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran rangkaian listrik. Guru mengaitkan materi rangkaian listrik dengan penerapannya dalam *buzz wire game* sehingga siswa lebih mudah memahami konsep materi tersebut. Selama praktik, siswa mendapatkan pengalaman mengorganisasi proyek seperti membuat proposal proyek, membuat gambar rangkaian listrik, mendokumentasikan kegiatan, maupun melakukan uji coba dan evaluasi terhadap proyek. Penerapan pembelajaran berbasis proyek ini menjadikan siswa memiliki pengalaman bermakna yang dihubungkan dengan kompetensi abad 21 yaitu 4C: berpikir kreatif (*creative*), bekerjasama (*collaborative*), berkomunikasi (*communication*), dan berpikir kritis (*critical thinking*). Di sisi literasi digital, siswa menjadi lebih cakap dalam mengoperasikan peralatan dan fasilitas digital. Siswa mampu mengoperasikan perangkat lunak serta mampu mencari referensi yang relevan guna mendukung kelancaran pembuatan proyek. Produk dari hasil proyek siswa juga memiliki tampilan yang berbeda-beda. Bentuk lintasan *buzz wire game* bervariasi sesuai dengan tantangan dari ekspresi kreativitas siswa. Hal ini tidak terlepas dari strategi pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan.

Pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan berpusat pada analisis kebutuhan siswa sehingga mampu memberikan kesempatan siswa agar dapat belajar dengan metode yang lebih

natural dan efisien. Guru mampu meningkatkan motivasi dan efek dari pembelajaran yang dilandaskan pada hubungan interpersonal siswa dengan guru secara harmonis sehingga siswa lebih semangat dalam belajar. Siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks. Selain itu keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa juga berkembang. Pembelajaran berdiferensiasi ini penting karena dapat menuntun kodrat siswa agar sebagai manusia mencapai kebahagiaan. Hal ini sesuai dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang mengedepankan konsep memerdekakan manusia melalui pembelajaran (*sistem among*) dimana mendidik anak agar memiliki kemerdekaan dalam batinnya.

### Rekomendasi

*Best Practice* ini dapat dipublikasikan dan disebarluaskan agar semakin banyak pendidik yang terinspirasi dan tergerak untuk melakukan metode *GERAK LIDINYA* dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model *project based learning* akan lebih efektif jika dikombinasikan kedalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Hal ini sesuai dengan paradigma baru dari P5 itu sendiri dimana pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong tercapainya profil pelajar pancasila. Siswa akan “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter, sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya..

### DAFTAR PUSTAKA

A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagrafindo.

- Afriana, Jaka. 2015. Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- BSKAP Kemdikbudristek. 2022. Capaian Pembelajaran Mata Pembelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika Fase E. Jakarta.
- Dewi K., Oscarina, & Siti Luthfah. 2020. Program Pendidikan Guru Penggerak: Paket Modul 2 Praktik Pembelajaran yang Berpihak pada Murid. Ditjen GTK Kemdikbud. Jakarta.
- Educational Technology Division Ministry of Education, Malaysia. 2006. Project-Based Learning Handbook, "Educating The Millennial Learner". <http://fliphtml5.com/ygry/apzb/basic>. Diakses 29 Oktober 2023.
- Eka, Prihatian. 2011. Manajemen Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Laksono, Kisyani, Dkk. 2018. Strategi Literasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Satgas GLS Ditjen Dikdasmen Kemdikbud. Jakarta
- Lestari, Tutik. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nurfitriyanti, Maya. 2016. Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Jurnal Formatif, Vol. 6, No. 2, 149-160.
- Saifullah, Hanan, & Asril Basry. 2022. Aplikasi Rancang Bangun Game Virtual Reality Buzz Wire berbasis Android. Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri dan Teknik Informatika, Vol. 23, No. 1, 53-61
- Sujanto Agus, Dkk. 2009. Psikologi Kepribadian. Jakarta: Bumi Aksara.



## PENINGKATAN PEMAHAMAN ISI BACAAN MELALUI ADIK SIMBA SISWA KELAS 1 SD

**Budi Prihartini**

SD Negeri 4 Bucu  
prihartinibudi@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman isi bacaan melalui penerapan Adik Simba. Adik Simba merupakan akronim dari kata tanya apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Metode penelitian menerapkan metode penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama 2 siklus terdapat 3 pertemuan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian 6 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Lembar observasi terdiri 4 aspek yaitu lafal, kelancaran, kejelasan, intonasi. Hasil analisis data dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa 54,2. Pada siklus I nilai rata-rata 74,0. Siklus II nilai rata-rata 86,5. Persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus 37,5%, siklus I 50%, siklus II 75%. Hasil penelitian terdapat adanya peningkatan pemahaman isi bacaan selama dua siklus. Disarankan pendidik dapat menerapkan strategi pengatur grafis salah satunya Adik Simba untuk meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan.

**Kata Kunci:** pemahaman, bacaan, adik simba.

### Abstract

The purpose of this study is to describe the improvement of reading comprehension through the application of Adik Simba. Adik Simba is an acronym for the question words what, where, when, who, why, how. The method used was classroom action research method which was carried out for 2 cycles, there were 3 meetings in each cycle. The research subjects were 6 students. Data collection techniques through observation and interviews. The observation sheet consists of 4 aspects, namely memorization, fluency, clarity, intonation. The results of data analysis of reading content understanding from pre-cycle, cycle I, cycle II. In the pre-cycle the average student score was 54.2. In cycle I the average value was 74.0. Cycle II obtained an average score of 86.5. The percentage of pre-cycle learning completeness was 37.5%, cycle I was 50%, and cycle II was 75%. Based on the results of the study, there was an increase in understanding of reading content over two cycles. It is suggested that educators can apply graphic organizer strategies, one of which is Adik Simba to improve the ability to understand the content of reading.

**Keywords:** comprehension, reading, Adik Simba.

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia mempunyai peran sentral dalam perkembangan emosional, intelektual dan penunjang keberhasilan siswa, di mana pembelajaran bahasa Indonesia ini mampu mengeksplorasi potensi siswa untuk menyampaikan pendapat, gagasan, berpartisipasi aktif, membangun budaya dengan orang lain, berimajinasi dan menganalisis suatu informasi (Nurjanah & Nugraheni, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk membentuk sikap, kebiasaan, kemampuan berkembang terutama pengembangan kemampuan berbahasa. (Tri Samiha et al., 2023)

Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka terdapat empat capaian per elemen, yaitu menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, menulis. Arah atau fokus mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berkomunikasi siswa (Nurani et al., 2022). Empat capaian tersebut saling berkaitan, di mana salah satu aspek penting penunjang keberhasilan belajar siswa adalah keterampilan membaca. Siswa dengan kemampuan membaca yang baik mampu secara mandiri menggali pengetahuan, begitu juga sebaliknya siswa yang belum lancar membaca akan merasa kesulitan dalam proses belajar. Membaca pemahaman bertujuan untuk memaknai pengetahuan dan pengalaman belajar secara aktif dengan menyelaraskan pengetahuan yang diperoleh pembaca sebelumnya (Purnomo et al., 2022). Membaca pemahaman merupakan kegiatan berpikir dalam memahami tulisan, pesan dan makna tersampaikan secara tersurat

ataupun terirat yang disampaikan penulis kepada pembaca dengan melibatkan beberapa panca indra. (Siswoyo et al., 2022)

Kemampuan pemahaman isi bacaan siswa kelas 1 SD Negeri 4 Bucu masih rendah. Membaca merupakan aktivitas kemampuan dasar selain menulis dan berhitung yang harus dimiliki siswa. Pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 bertujuan agar murid mempunyai kemampuan menyuarakan tulisan dan memahaminya dengan lafal dan intonasi yang wajar. Dasar utama belajar terdapat pada keterampilan membaca, sehingga siswa dapat memperoleh informasi, pengalaman baru dan pengetahuan untuk masa depannya. Keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar sangat penting agar mampu memahami dan melafalkan serta menggunakan intonasi yang jelas (Mahsun & Koiriyah, n.d., 2019).

Indikator kemampuan pemahaman bacaan meliputi kemampuan menangkap makna tersurat dan tersirat, kemampuan menangkap ungkapan dan arti kata, kemampuan menyimpulkan. Adapun tahapan membaca pemahaman yaitu menentukan tujuan, membaca selang pandang, membaca seluruh bacaan dengan cermat, menyampaikan kembali isi bacaan dengan menggunakan kalimat sendiri (Sari Hasibuan, et al., 2022).

Hasil observasi terhadap rendahnya pemahaman isi bacaan diketahui minat baca siswa rendah. Fasilitas membaca yang kurang seperti buku bacaan, ruang baca yang kurang nyaman, inovasi guru dalam mengemas budaya baca di kelas atau di sekolah dapat menjadi faktor rendahnya minat membaca siswa (Winata, 2020). Siswa kelas 1 SD

Negeri 4 Bucu kurang aktif dalam pembelajaran, cenderung diam dan tidak memiliki kreatif untuk menyampaikan ide atau gagasan.

Faktor-faktor penyebab kesulitan membaca pemahaman yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor kondisi tubuh, pengaruh kondisi tubuh yang kurang sehat sehingga menyebabkan siswa tidak mampu menyerap informasi selama pembelajaran. Faktor intelegensi yaitu kemampuan berpikir memahami konsep secara afektif, semakin intelegensi seseorang maka semakin besar yang ia peroleh untuk menggali kemampuannya. Faktor motivasi, kurangnya motivasi dari diri siswa untuk belajar cenderung tidak memperhatikan dan bersikap acuh terhadap pembelajaran. Faktor minat, Sehubungan dengan hal itu, maka perlu adanya tindakan peningkatan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan siswa. Kematangan sosial dan emosional serta penyesuaian diri, siswa yang sulit mengontrol emosi akan kesulitan dalam pembelajaran. Faktor eksternal antara lain lingkungan keluarga, keluarga merupakan faktor terpenting dan amat dalam menunjang proses belajar, selain itu faktor eksternal lainnya yaitu cara mengajar guru, cara mengajar bervariasi mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar. (Melinia & Heri, n.d., 2022)

Guru yang memiliki kemampuan mengajar yang baik, mampu mengelola kelas, mampu membersamai siswa dengan baik, mampu menguasai materi, sehingga semakin luas seorang guru memiliki kreativitas pembelajaran maka dapat mengaplikasikan pembelajaran semakin menarik dan pembelajaran

semakin berkualitas. (Melani & Gani, 2023). Kualitas pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan strategi yang mampu menggali kemampuan bertanya siswa, seperti strategi Adik Simba. Adik Simba merupakan salah satu pengatur grafis atau sebuah pendekatan pembelajaran dimana siswa diajak untuk mengidentifikasi informasi melalui kata tanya meliputi apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana (Kristini, 2021). Adik Simba memberikan pengalaman belajar siswa dengan menggali informasi dari bacaan atau materi lain, membantu siswa memecahkan masalah dan mendorong timbulnya ide-ide untuk berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan strategi pembelajaran berbasis pertanyaan menunjukkan keberhasilan meningkatkan keterampilan dan keaktifan membaca siswa serta peningkatan pencapaian hasil belajar siswa. Strategi adiksimba bertujuan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengidentifikasi bacaan atau informasi kepada siswa sebelum, saat, dan setelah membaca. Strategi Adiksimba melatih siswa untuk berpikir kreatif dan kritis terhadap informasi atau bacaan. (Ramadhani & Fitri, n.d., 2023)

Hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa minat dan aktivitas belajar siswa dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran Adiksimba untuk menganalisis bacaan atau informasi dengan pertanyaan 5W1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) sehingga terbangun pemahaman, keterampilan menulis dan keterampilan komunikasi. (Priyanto et al., n.d., 2018)

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis dan M Taggart yang menggunakan siklus. Di mana tiap siklusnya terdapat 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdapat 3 pertemuan.

Pelaksanaan penelitian ini ddi SD Negeri 4 Bucu dengan alamat jalan Telkom Km 06 Desa Bucu Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara. Subjek penelitian terdiri 2 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Waktu pelaksanaan selama 3 bulan pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Data penelitian kuantitatif berupa tes belajar siswa. Hasil tes akan dihitung pada setiap siklus untuk dibandingkan pada setiap siklusnya. Data kualitatif berupa hasil deskripsi hasil observasi untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan memahami isi bacaan.

Adapun aspek yang diamati selama observasi tampak pada tabel berikut.

Tabel 1. Lembar observasi Membaca Pemahaman

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
AZP				
FAD				
HAS				
KAK				
KAR				
MKN				
REP				
REK				
Jumlah				
Rata-rata				

Tabel 2. Rubrik Penilaian:

Aspek	Unsur	Skor
Lafal	Siswa membaca dengan pelafalan benar	3
	Siswa membaca dengan pelafalan kurang benar	2
	Siswa membaca dengan pelafalan tidak benar	1
Lancar	Siswa lancar membaca	3
	Siswa kurang lancar membaca	2
	Siswa tidak lancar membaca	1
Jelas	Kejelasan adiksimba terpenuhi	3
	Kejelasan adiksimba kurang terpenuhi	2
	Kejelasan adik simba tidak terpenuhi	1
Intonasi	Intonasi membaca siswa benar	3
	Intonasi membaca siswa kurang tepat	2
	Intonasi membaca siswa tidak benar	1

Sedangkan untuk menentukan persentase pemahaman isi bacaan menggunakan rumus:

$$PIB = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

PIB = Pemahaman isi bacaan

Tabel 3. Kriteria Rentang Nilai

Tingkat Penguasaan	Keterangan
10-55	Kurang (D)
56-75	Cukup (C)
76-85	Baik (B)
86-100	Baik Sekali (A)

Keabsahan data menggunakan triangulasi untuk membandingkan data

dari sumber observasi dan hasil tes. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan persentase kemampuan membaca pemahaman isi bacaan sekurang-kurangnya 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya memahami isi bacaan oleh siswa kelas 1 SD Negeri 4 Bucu, mendorong guru untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan strategi Adik Simba. Strategi ini untuk menggali kemampuan siswa memahami isi bacaan yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pemantik. Pertanyaan tersebut meliputi kata tanya Adiksimba yaitu Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana. Hasil pemahaman isi bacaan sebelum melakukan tindakan terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil kemampuan membaca pra siklus

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
AZP	2	3	2	2
FAD	1	1	1	1
HAS	1	1	1	1
KAK	2	3	2	2
KAR	1	1	1	1
MKN	2	3	2	2
REP	1	1	1	1
REK	2	3	2	2
Jumlah	12	16	12	12
Rata-rata	50,0	66,7	50,0	50,0
Persentase				54,2%

### Siklus I

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, bahan bacaan, lembar

observasi, dan media yang akan digunakan. Pertemuan dilakukan selama 2 x 35 menit yang diobservasi teman sejawat.

Tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran dengan mendesain rencana pembelajaran dengan menyajikan bahan bacaan untuk dilakukan kegiatan pemahaman isi bacaan melalui adik simba. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang terbentuk, dalam satu kelompok terdiri siswa yang heterogen dalam kemampuan membaca. Selanjutnya siswa membaca bacaan secara bergantian, siswa dalam kelompok berdiskusi untuk memahami isi bacaan dengan menggunakan lembar kerja yang telah disiapkan guru. Lembar kerja berupa peta konsep yang terdiri dari kata tanya Adiksimba. Secara bergantian siswa mempresentasikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi.

Tahap observasi yang dilakukan adalah mencatat semua temuan, selanjutnya menganalisis hasil temuan dan melakukan refleksi.

Tahap refleksi digunakan untuk memperbaiki hasil temuan yang masih kurang optimal. Dengan demikian diharapkan strategi adiksimba dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Adapun hasil rata-rata perolehan skor siklus I selama 3 pertemuan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil rata-rata pemahaman isi bacaan Siklus I

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
AZP	3	3	3	3
FAD	2	1	2	1
HAS	2	1	2	1
KAK	3	3	3	3

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
KAR	2	2	2	1
MKN	3	3	3	3
REP	1	1	1	1
REK	3	3	3	3
Jumlah	19	17	19	16
Rata-rata	79,2	70,8	79,2	66,7
Persentase				74%

Pada tabel 5 dapat dijelaskan terdapat peningkatan pada tiap aspek yaitu aspek lancar sebelumnya 50 pada siklus I 79,2. Aspek lancar sebelumnya 66,7 siklus I 70,8. Aspek jelas sebelumnya 50 siklus I 79,2, pada aspek intonasi sebelumnya 50 siklus I 66,7. Namun secara keseluruhan perolehan nilai pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya untuk mencapai indikator keberhasilan tersebut.

**Siklus II**

Pada siklus II terdapat perbedaan pelaksanaan kegiatan yaitu jika pada siklus I menerapkan kerja kelompok, maka pada siklus II menerapkan kerja berpasangan secara heterogen. Hal ini dilakukan karena jumlah siswa yang lancar membaca bertambah 1 siswa. Pada siklus II hasil observasi ditemukan siswa lebih aktif, dapat bekerja sama, siswa lebih bertanggung jawab terhadap penugasan.

Adapun hasil pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil rata-rata pemahaman isi bacaan Siklus II

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
AZP	3	3	3	3

Nama Siswa	Aspek Penilaian			
	Lafal	Lancar	Jelas	Intonasi
FAD	3	2	3	2
HAS	3	2	3	2
KAK	3	3	3	3
KAR	3	2	3	2
MKN	3	3	3	3
REP	2	1	1	1
REK	3	3	3	3
Jumlah	23	19	22	19
Rata-rata	95,8	79,2	91,7	79,2
Persentase				86,5%

Pada tabel 6 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada tiap aspek di siklus II. Aspek lafal pada siklus I 79,2 meningkat pada siklus II sebesar 95,8. Aspek lancar pada siklus I 70,8 meningkat pada siklus II 79,2. Aspek jelas pada siklus I sebesar 79,2 pada siklus II meningkat menjadi 91,7. Aspek intonasi pada siklus I 66,7 meningkat pada siklus II sebesar 79,2. Sedangkan persentase perolehan pada siklus II meningkat dari 74% menjadi 86,5%.

Untuk memperjelas hasil peningkatan selama dua siklus tampak pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Pemahaman isi Bacaan Selama dua siklus

Tindakan	Rata-rata Pemahaman Isi Bacaan (%)	Ket
Pra Siklus	54,2	C
Siklus I	74	B
Siklus II	86,5	A

Grafik 1 Pencapaian selama dua siklus

Pada tabel dan grafik diatas dapat dipaparkan bahwa pada pra siklus 54,2% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus I tercapai 74% dengan kategori B, dan pada siklus II tercapai 86,5% dengan kategori sangat

baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II dan tercapainya indikator keberhasilan yaitu minimal 80% pencapaian persentase pemahaman isi bacaan. Hal ini senada dengan hasil penelitian tentang strategi pembelajaran berbasis pertanyaan menunjukkan keberhasilan meningkatkan keterampilan dan keaktifan membaca siswa serta peningkatan pencapaian hasil belajar siswa. Strategi adiksimba bertujuan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengidentifikasi bacaan atau informasi kepada siswa sebelum, saat dan setelah membaca. Strategi Adiksimba melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap bacaan. (Ramadhani & Fitri, n.d., 2023)

Dengan ketercapaian pada indikator penelitian ini, maka penelitian dihentikan sampai siklus II. Berkaitan adanya temuan-temuan yang menjadi perhatian pada siswa secara individu akan dilakukan bimbingan di luar jam kelas. Keberhasilan menerapkan Adiksimba untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan siswa kelas 1 SD Negeri 4 Bucu relevan dengan hasil penelitian Kristini, E (2021) yang menjelaskan bahwa pendekatan Adiksimba secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman dengan keterampilan bertanya dan peningkatan pada hasil belajar siswa. Demikian pula hasil penelitian Priyanto, dkk (2018) menjelaskan bahwa pendekatan Adiksimba mampu meningkatkan aktivitas belajar hal ini ditandai dengan tingkat keaktifan belajar siswa yang tinggi dan suasana kelas kondusif.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman isi bacaan dengan menggunakan strategi adik simba. Hal ini dapat ditunjukkan dengan data penelitian yaitu pada persentase pemahaman isi bacaan pada pra siklus 54,2%, siklus I meningkat menjadi 74%, dan pada siklus II meningkat menjadi 86,5%. Dengan penerapan strategi Adiksimba siswa merasa termotivasi untuk menyelesaikan pertanyaan pemantik dan memberi pertanyaan kepada teman dengan kata tanya pada strategi Adik Simba.

### **Saran**

Dengan demikian dapat disarankan pendidik dapat menerapkan strategi Adiksimba dimana bahan bacaan dapat di sesuaikan dengan kemampuan membaca siswa dan karakter siswa. Selain itu, sumber bacaan yang menarik siswa juga dapat digunakan, karena siswa memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, J., Sari Hasibuan, R., Harahap, F., Rati Asmara Nasution, S., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Pendidikan Tapanuli Selatan, I. (2022). 2039-Article Text-9679-1-10-20220822. (n.d.).
- Kristini, E. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning dengan Pendekatan Adiksimba untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 309–317. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>



- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (n.d.). Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>
- Melani, A., & Gani, E. (2023). Penerapan Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Padang. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 23–32. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.28>
- Nurani, D. C., Supardjo, A., Rahardjo, B., & Adikara, F. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Voice Note Sebagai Media Diskusi Improving Students ' Indonesian Language Skills. 1, 27–32.
- Nurjanah, S., & Nugraheni, A. S. (2022). Meningkatkan Pemahaman Isi Pesan Dongeng Melalui Strategi Know Want To Know Learned (KWL) pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 812–818. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1977>
- Priyanto, A. S., Suhardiyanto, A., & Wijastuti, I. (n.d.). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn Melalui Pendekatan Adiksimba Berbasis Gerai Informasi.
- Purnomo, F. S., Siddik, I. S., & Belitung, B. (2022). Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Islamm*, 9(1), 46–50. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Siswoyo, A. A., Adivian, A., Fatimah A, S., Atika A, N., & Fitrotin, D. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Menggunakan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1. 2(3).
- Tri Samiha, Y., Nabilla Zakiyah, A., Anisah, N., Riyani, R., Panca Putri, S., Arbaina Juliana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., & Kunci, K. (2023). Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. In *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research* (Vol. 02). Volume+2,+No.+3,+Hal+194-205. (n.d.).
- Winata, N. T. (2020). Membangun Gerakan Literasi Sekolah melalui Koper. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(2), 584–592.



[bbgpjateng.kemdikbud.go.id](http://bbgpjateng.kemdikbud.go.id)



[bbgpjateng](#)

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

ISSN 2986-8890



9

772986

889009