



# Education Transformation



Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan

Volume 2, Nomor 2, November 2024

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VR (*VIRTUAL REALITY*) DI SMP NEGERI 2 PATIMUAN CILACAP  
Novia Elga Rizqiya

PERSEPSI GURU BAHASA INGGRIS SMK TERHADAP APLIKASI *MICROSOFT READING COACH* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA  
Lina Puspita Dewi

MENGATASI HAMBATAN BELAJAR SISWA KELAS X AKL SMKN 2 TEMANGGUNG MENGGUNAKAN APLIKASI *MICROLEARNING* BERBASIS *NEARPOD*  
Bayu Dwi Jadmika

*PUZZLE* EKONOMI SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN MATERI PERAN PELAKU EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI EKONOMI 1 SMA N 1 MRANGGEN DEMAK  
Risa Ari Ani

LITERASI STEM: MELIBATKAN SISWA MENGGUNAKAN LABORATORIUM VIRTUAL  
Rina Farida

ANALISIS SISTEM SOSIAL MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
Nares Parasti

PROFIL KEBIASAAN BERPIKIR ILMIAH (*SCIENTIFIC HABITS OF MIND*) SISWA SMP DI PEKALONGAN  
Avidia Sarasvati

EFEKTIVITAS METODE "COMENI" DALAM PENDAMPINGAN INDIVIDU CALON GURU PENGGERAK DI KABUPATEN PATI  
Nur Khixmah Yulihastuti

EFEKTIFITAS KARTU CATATAN PERUNDUNGAN UNTUK MENURUNKAN PERILAKU PERUNDUNGAN PESERTA DIDIK  
Muhamad Irham

MENUMBUHKAN BUDAYA LITERASI PADA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN PADA MURID KELOMPOK A  
Siesca Ismiyatiningrum

# EDUCATION TRANSFORMATION

Volume 2, Nomor 2, November 2024

## 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
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VR (VIRTUAL REALITY) DI SMP NEGERI 2 PATIMUAN CILACAP Novia Elga Rizqiya	5
PERSEPSI GURU BAHASA INGGRIS SMK TERHADAP APLIKASI <i>MICROSOFT READING COACH</i> UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA Lina Puspita Dewi	14
MENGATASI HAMBATAN BELAJAR SISWA KELAS X AKL SMKN 2 TEMANGGUNG MENGUNAKAN APLIKASI <i>MICROLEARNING</i> BERBASIS <i>NEARPOD</i> Bayu Dwi Jadmika	22
<i>PUZZLE</i> EKONOMI SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN MATERI PERAN PELAKU EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI EKONOMI 1 SMA N 1 MRANGGEN DEMAK Risa Ari Ani	27
LITERASI STEM: MELIBATKAN SISWA MENGGUNAKAN LABORATORIUM VIRTUAL Rina Farida	37
ANALISIS SISTEM SOSIAL MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Nares Parasti	48
PROFIL KEBIASAAN BERPIKIR ILMIAH ( <i>SCIENTIFIC HABITS OF MIND</i> ) SISWA SMP DI PEKALONGAN Avidia Sarasvati	59
EFEKTIVITAS METODE “COMENI” DALAM PENDAMPINGAN INDIVIDU CALON GURU PENGGERAK DI KABUPATEN PATI Khixmah Yulihastuti.	68
EFEKTIFITAS KARTU CATATAN PERUNDUNGAN UNTUK MENURUNKAN PERILAKU PERUNDUNGAN PESERTA DIDIK Muhamad Irham.	75
MENUMBUHKAN BUDAYA LITERASI PADA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN PADA MURID KELOMPOK A Siesca Ismiyatiningrum	82

## KATA PENGANTAR

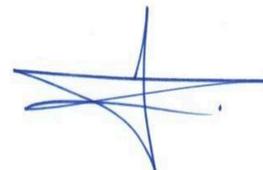
---

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

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada para penulis dan tim redaksi yang telah memberikan 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

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN VR (VIRTUAL REALITY) DI SMP NEGERI 2 PATIMUAN CILACAP**

**Novia Elga Rizqiya**  
SMP Negeri 2 Patimuan Cilacap  
[novia313@guru.smp.belajar.id](mailto:novia313@guru.smp.belajar.id)

### **Abstrak**

Perubahan budaya belajar menimbulkan masalah yakni peserta didik seringkali mengantuk dan kurang bersemangat dalam belajar. Saat ini peserta didik sudah mulai mengenal teknologi dan terbiasa belajar dengan menggunakan sumber belajar digital. Upaya pendidik untuk memberikan pembelajaran dengan wajah baru dengan memanfaatkan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan mengenalkan media VR (*Virtual Reality*) pada pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan bentuk penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah media VR (*Virtual Reality*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Patimuan Cilacap dibuktikan dengan hasil angket yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran VR (*Virtual Reality*). Dampak nyata dari adanya media ini adalah adanya perubahan perilaku positif dalam pembelajaran, peserta didik lebih bersemangat dalam menerima materi, tingkat rasa ingin tahu menjadi tinggi, dan suasana belajar di kelas lebih menyenangkan.

**Kata Kunci : Motivasi Belajar, Media, VR (*Virtual Reality*).**

### **Abstract**

This changing learning culture supports educators to continue to innovate so that they can adapt. The problem is that students are often sleepy and lackluster in learning. Currently, students are starting to become familiar with technology and are accustomed to learning using digital learning resources. Educators strive to provide learning with a new face by redeveloping the technology. The purpose of this study is to increase student learning motivation by introducing VR (*Virtual Reality*) media to learning. The method used in this research is Classroom Action Research with a qualitative research form. The data collection techniques used are observation, interview, and documentation. The results of this study are VR (*Virtual Reality*) media can increase student learning motivation at SMP Negeri 2 Patimuan Cilacap as evidenced by the results of the questionnaire given after learning using VR (*Virtual Reality*) learning media. The real impact of the existence of this media is a positive change in behavior in learning, students are more eager to receive material, the level of curiosity becomes high, and the atmosphere of learning in the classroom is more fun.

**Keywords: Learning Motivation, Media, VR (*Virtual Reality*).**

## PENDAHULUAN

SMPN 2 Patimuan Cilacap merupakan salah satu sekolah yang turut merasakan dampak dari adanya covid-19 dengan melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom* maupun *google classroom*.

Menurut Indra (2017:33) menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran mempengaruhi minat belajar peserta didik, sedangkan hal tersebut juga berpengaruh pada hasil belajar. Jika kualitas pembelajaran saling berkesinambungan dengan minat dan hasil, maka yang dapat diperbaiki berasal dari kualitas pembelajaran.

Hasil dari refleksi kegiatan setelah pembelajaran, pendidik meminta peserta didik untuk menulis perasaannya setelah belajar agama dengan menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran. Hasil sebagian peserta didik adalah bosan, mengantuk, dan kurang semangat dalam belajar.

Menurut Ricardo (2017), indikator minat belajar siswa terdiri dari :

- a.) Adanya sebuah perasaan senang dan tertarik yang ditunjukkan siswa saat sedang belajar
- b.) Siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran
- c.) Adanya sebuah kecenderungan untuk siswa dalam memperhatikan materi pelajaran dengan konsentrasi yang besar
- d.) Memiliki perasaan positif yang dapat meningkatkan kemajuan belajarnya
- e.) Adanya kenyamanan yang dirasakan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung
- f.) Memiliki kapasitas untuk membuat sebuah keputusan yang berkaitan dengan proses belajar yang sedang dilakukan

Adanya perasaan senang dan tertarik saat belajar dapat diupayakan

oleh pendidik dengan memanfaatkan akun belajar.id untuk dapat memanfaatkan aplikasi premium seperti *canva*, *zoom*, *google meet*, *quizizz* dan sejenisnya. Sejauh ini *canva* adalah aplikasi yang paling sering digunakan. Selain beragam fitur menarik, di dalamnya terdapat ribuan *template* yang mudah untuk digunakan sesuai kebutuhan. Begitupula dengan *quizizz*, yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan evaluasi pembelajaran dengan mode kertas.

Pendidik dapat memfasilitasi dan memberikan dorongan melalui terciptanya pembelajaran interaktif dengan media ini. Dengan dibantu oleh aplikasi yang sangat mudah, pendidik dapat menghadirkan kelas *virtual* secara langsung kepada peserta didik. Sebuah pembelajaran tiga dimensi yang diberikan untuk memberikan gambar-gambar yang tidak dapat dijangkau secara langsung.

Materi yang diajarkan salah satunya adalah tata cara ibadah Haji. Peserta didik yang masih belum memungkinkan untuk mengunjunginya secara langsung membuat pendidik berinovasi untuk dapat menghadirkan sebuah suasana orang berhaji dengan lingkungan yang ada di sekitar ka'bah. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik mampu lebih mudah untuk memahami materi karena langsung diberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui *virtual reality*.

Kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Patimuan sudah memanfaatkan video dan aplikasi dalam pembelajaran. Pendidik masih perlu untuk mencoba hal yang lebih baru lagi yakni penggunaan teknologi VR (*Virtual Reality*). Harapannya, peserta didik mengalami peningkatan dalam motivasi belajar.

Media VR (*Virtual Reality*) berawal dari sebuah karya Ivan

Sutherland pada tahun 1966 yang menciptakan pintu masuk ke dunia maya. Kemudian berkembang pula *augmented reality* pada tahun 1992 oleh LB Rosenberg. Pemanfaatan VR (*Virtual Reality*) pada saat itu hanya sebatas untuk hiburan dan *game*.

Berkembanglah sebuah aplikasi yang ada di Indonesia pada tahun 2019. Aplikasi ini dapat memudahkan penggunaannya untuk membuat konten 3D sesuai dengan yang dibutuhkan. Millealab adalah aplikasi yang dimaksudkan untuk lebih mengembangkan teknologi VR (*Virtual Reality*) dalam dunia pendidikan.

Teknologi VR (*Virtual Reality*) memungkinkan peserta didik untuk interaktif dalam pembelajaran pada lingkungan yang menyerupai dunia nyata. Di dalamnya terdapat perpaduan gambar tiga dimensi dan suara yang jelas untuk memahami apa yang akan disampaikan. Peserta didik dapat melihat secara jelas dengan menggunakan kacamata VR (*Virtual Reality*) yang pengoperasiannya tersambung langsung pada *headset* dan *remote controler*.

Pada pengaplikasiannya, pendidik dapat membuat konten VR (*Virtual Reality*) sendiri menggunakan aplikasi *millealab*. Dengan meng-*install* terlebih dahulu kemudian menggabungkan objek-objek tiga dimensi yang ingin ditayangkan. Pembuatan materi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik serta dibedakan sesuai dengan kondisi peserta didik. Hal ini tentunya mendukung kurikulum merdeka yang menerapkan adanya pembelajaran berdiferensiasi.

Aplikasi *millealab* tidak membutuhkan *coding* sehingga pendidik hanya perlu *click and drag* objek yang tersedia. Begitupula penambahan materi seperti gambar, audio, teks, maupun video juga dapat disisipkan sesuai keinginan.

Pemanfaatan media VR (*Virtual Reality*) telah menenuhi hal-hal yang dibutuhkan oleh pendidik seperti mudah diaplikasikan, tidak membutuhkan laptop dengan spesifikasi tinggi, dan dapat diakses secara gratis.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media VR (*Virtual Reality*) di SMPN 2 Patimuan Cilacap dan mengetahui dampak dari adanya penerapan media tersebut. Dengan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMPN 2 Patimuan Cilacap. Serta dampak apa saja yang dirasakan dari adanya pemanfaatan VR (*Virtual Reality*) di lingkungan SMPN 2 Patimuan Cilacap.

## METODE

Penelitian ini termasuk pada penelitian kualitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yakni sebuah langkah yang digunakan untuk menciptakan metode baru sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dimulai seminggu sebelum kegiatan. Dengan melihat kebutuhan peserta didik, maka pendidik dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan VR (*Virtual Reality*).

Wawancara dilaksanakan setelah peserta didik menerima pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Dokumentasi diambil mulai awal perencanaan hingga selesainya penelitian.

Penelitian ini fokus pada pengamatan mendalam terhadap permasalahan motivasi belajar peserta didik yang menurun sehingga

diperlukan sebuah inovasi untuk mengatasinya.

Selaras dengan hal tersebut, peneliti menggunakan observasi pada setiap hal yang dilaksanakan dan menjelaskan secara deskriptif hasil yang diperoleh di lapangan.

Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas IX SMPN 2 Patimuan Cilacap dengan materi Haji dan Umrah. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah atau penayangan power point masih dirasa kurang untuk memahamkan kepada peserta didik. Pendidik menghadirkan lingkungan yang ada di Kawasan Arab secara virtual untuk kemudian diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan kacamata VR (*Virtual Reality*).

Penelitian ini bertempat di sekolah mulai tanggal 13 Oktober 2023. Dimulai dengan kegiatan pretest yang akan menghasilkan pembagian kelompok, guna menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Setelah itu, pendidik merancang pembelajaran dengan menggunakan VR (*Virtual Reality*) pada jam pelajaran kedua yang dilaksanakan secara bergantian sesuai konten yang telah dibuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

VR (*Virtual Reality*) memiliki fitur sangat lengkap dan mudah digunakan. Segala komponen 3D dapat diakses kemudian digabungkan sehingga menjadi sebuah media yang dikemas menarik untuk disampaikan kepada peserta didik.

Pengembangan aplikasi inilah yang menjadi awal mula peneliti dapat memanfaatkan VR (*Virtual Reality*) dalam pembelajaran di kelas. Dengan install aplikasi melalui *website* resmi, pendidik sudah dapat menggunakan media VR (*Virtual Reality*) dengan mudah dan menggunakan *template* sesuai yang diinginkan.

Pada tahap awal peneliti mempersiapkan subjek penelitian yakni peserta didik SMPN 2 Patimuan Cilacap. Kemudian tahap selanjutnya adalah observasi kelayakan untuk melaksanakan penelitian dan media VR (*Virtual Reality*). Dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan kondisi fasilitas sekolah. Setelah dirasa cukup memadai, pendidik menentukan waktu pelaksanaan kegiatan sehingga peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk mengikuti pembelajaran.

Kegiatan ini pertama dilaksanakan, dengan melakukan *pretest* terlebih dahulu pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, pendidik merancang kelompok belajar sesuai dengan hasil dari *pretest*. Kategori pada pengelompokkannya adalah rendah, menengah, dan tinggi. Kemudian setelah dikelompokkan, peserta didik merancang konten VR (*Virtual Reality*) dengan menggunakan aplikasi pengembang.

*Pretest* dan *post test* dilaksanakan dengan *quizz* mode kertas. Hasilnya adalah :

No	Nama	Pretest	Posttest
1	A1	78	80
2	A2	76	80
3	A3	76	80
4	A4	72	85
5	A5	78	85
6	A6	80	95
7	A7	78	80
8	A8	80	95
9	A9	72	75
10	A10	72	80
11	A11	60	95
12	A12	60	95
13	A13	68	85
14	A14	78	90
15	A15	80	80
16	A16	82	95
17	A17	84	90
18	A18	80	95

No	Nama	Pretest	Posttest
19	A19	82	95
20	A20	82	95
21	A21	84	90
22	A22	88	95
23	A23	90	95
24	A24	78	80
25	A25	84	90
26	A26	80	75
27	A27	80	90
28	A28	78	75
29	A29	72	80
30	A30	80	90
31	A31	82	90
Rata-rata		77,87	87,10
Nilai Tertinggi		90	95
Nilai Terendah		60	75

Tabel 1. Nilai Post Test dan Pretest

Data yang didapatkan berasal dari tes yang dilaksanakan di awal sebelum menggunakan media *Virtual Reality* dan di akhir pembelajaran setelah menggunakan media *Virtual Reality*. Keduanya dilaksanakan pada kelas IX B dengan jumlah 31 peserta didik. Dilaksanakan secara bersamaan, kemudian langsung direkap oleh guru yang mengajar.

Nilai *pretest* dan *post test* adalah dasar yang digunakan untuk menghitung tingkat keefektifan media dalam meningkatkan motivasi peserta didik di SMP Negeri 2 Patimuan.

Perbandingan  $t$  angka dan  $t$  tabel akan menghasilkan sebuah kesimpulan, dalam implementasi pembelajaran menggunakan *virtual reality* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar atau tidak. Hal ini dinyatakan dalam  $H_0$  diterima atau ditolak. Maka dari itu data nilai tersebut harus valid dan dapat dipertanggung jawabkan, karena adanya data yang dimiliki menjadi sumber pengolahan data dan kesimpulan yang didapatkan.

Hasil *post test* yang didapatkan

adalah data memiliki nilai rata-rata 87,09677 dari jumlah nilai sebelumnya 77,871 sehingga keduanya memiliki selisih 9,22.

Selanjutnya peneliti menggunakan *t-test* untuk melihat hasil simpangan baku dan varians. Pada tabel di bawah akan dihitung berdasarkan data *pretest* dan *post test* yang akan didapatkan selisih data sehingga mendapatkan nilai yang diinginkan. Dari tabel test akan dilanjutkan perhitungan  $t$  tabel yang akan dibandingkan dengan  $t$  angka. Hasil  $t$  angka akan menunjukkan besaran yang dapat menjadi dasar kesimpulan penelitian.

Dari hasil *t-test* didapatkan hasil nilai  $t$  tabel = 5,98590947 dan  $t$  hitung = 8,290502258. Maka jika disimpulkan  $t$  hitung >  $t$  tabel yang berarti hipotesis diterima atau variabel memang saling berkaitan. Penelitian ini menggunakan *virtual reality* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil *pretest* dan *post test* juga menguatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, sehingga peserta didik memang meningkat motivasi belajarnya.

Pada tahap penerapan media, peserta didik diberikan arahan penggunaan media VR (*Virtual Reality*) secara bergantian. Pendidik menunjukan tata cara pengoperasian alat peraga kaca mata VR (*Virtual Reality*) yang digunakan untuk melihat isi konten media tiga dimensi. Setelah semua dirasa paham, pendidik memulai untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 1.1 Peserta Didik Melihat Konten VR (Virtual Reality)

Pembelajaran berdiferensiasi dimulai dengan membedakan tayangan konten pada peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal sesuai dengan apa yang harus dicapainya. Kemudian untuk yang memiliki kemampuan lebih, pendidik dapat memberikan materi yang lebih luas dan dalam.

Kacamata VR (Virtual Reality) yang dimiliki adalah 3 buah. Ketiganya dapat digunakan dengan normal, namun pada tahap pertama pendidik meminta peserta didik untuk satu persatu mengamati dan fokus pada peserta didik secara personal. Pendidik menanyakan hal apa saja yang dilihat oleh peserta didik dan apa yang dirasakan ketika menyaksikan konten VR (Virtual Reality). Selain itu pendidik juga mengarahkan dalam penggunaan media dan konten agar peserta didik dapat memanfaatkannya secara maksimal.

Konten yang ditampilkan juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Antusiasme dalam belajar yang diharapkan adalah adanya semangat dan sikap positif dalam menerima pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih tertarik ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu.

Sebelumnya materi agama disampaikan melalui media *power point* dan video, dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan *wordwall* dan *quizizz*.

Media ini sering diterapkan dalam pembelajaran agama sehingga pendidik masih ingin mempelajari media baru yang belum pernah dirasakan oleh peserta didik. Terciptalah konten VR (Virtual Reality) yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *millealab*.

Pendidik juga memberikan refleksi berupa angket yang harus dijawab. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

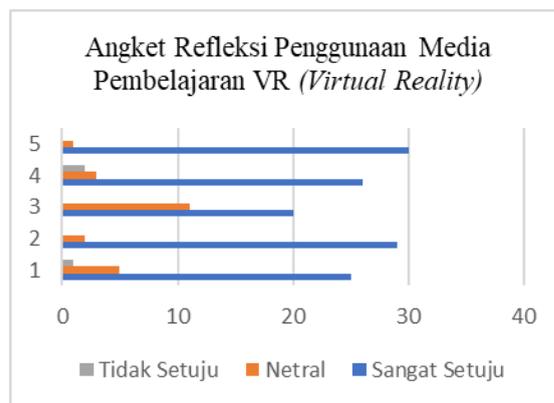


Diagram 1. Angket Refleksi Penggunaan Media Pembelajaran VR (Virtual Reality)

Daftar Pertanyaan :

1. VR (Virtual Reality) sangat menarik untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. VR (Virtual Reality) membuat materi mudah untuk dipahami.
3. VR (Virtual Reality) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.
4. VR (Virtual Reality) membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Agama Islam.
5. VR (Virtual Reality) memberikan gambaran secara nyata pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada pertanyaan pertama, dari 31 peserta didik terdapat 25 anak yang menjawab sangat setuju bahwa media pembelajaran VR (Virtual Reality) sangat menarik untuk diterapkan, 5 lainnya menjawab netral dan 1 anak menjawab tidak setuju. Hasil ini

menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik pada media pembelajaran ini.

Pada pertanyaan kedua, dari 31 peserta didik terdapat 29 anak yang menjawab sangat setuju bahwa media pembelajaran VR (*Virtual Reality*) memudahkan peserta didik memahami materi, 2 lainnya menjawab netral. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa media pembelajaran ini memudahkan mereka untuk memahami isi materi.

Pada pertanyaan ketiga, dari 31 peserta didik terdapat 20 anak yang menjawab sangat setuju bahwa media pembelajaran VR (*Virtual Reality*) dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, 11 lainnya menjawab netral dan tidak ada anak yang menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa media pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.

Pada pertanyaan pertama, dari 31 peserta didik terdapat 26 anak yang menjawab sangat setuju bahwa media pembelajaran VR (*Virtual Reality*) membuat lebih bersemangat, 3 lainnya menjawab netral dan 2 anak menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih semangat jika menggunakan media pembelajaran VR (*Virtual Reality*).

Pada pertanyaan kelima, dari 31 peserta didik terdapat 30 anak yang menjawab sangat setuju bahwa media pembelajaran VR (*Virtual Reality*) memberikan gambaran nyata ketika digunakan, 1 anak menjawab netral dan 0 anak menjawab tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasakan gambaran nyata pada materi Haji ketika media pembelajaran ini diterapkan.

Perubahan yang terjadi pada penerapan konten VR (*Virtual Reality*)

dalam pembelajaran agama Islam di SMPN 2 Patimuan yaitu peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar, tidak ada peserta didik yang bercanda sendiri atau tidak fokus pada pembelajaran, dan peningkatan nilai akademik karena materi menjadi lebih mudah dipahami.

Perubahan motivasi peserta didik sesuai dengan observasi yang telah dilakukan dengan kualitatif serta pengisian angket dari pendidik setelah pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan VR (*Virtual Reality*) sangat menarik seperti bermain *game*, namun konten di dalamnya adalah materi agama. Sehingga dengan tampilan yang menarik dapat mendorong untuk lebih fokus dalam menerima materi.

Sebelum adanya konten VR (*Virtual Reality*), refleksi setelah pembelajaran menunjukkan beberapa peserta didik kurang antusias belajar agama. Mereka dapat mendengarkan namun tidak konsentrasi untuk menerima isi yang disampaikan. Inilah sebab semua orang harus belajar hingga akhir hayatnya, termasuk guru yang belajar untuk menemukan media belajar baru.



**Gambar 1.2**  
**Peserta didik lain bergantian melihat konten VR (*Virtual Reality*)**

Menurut Supriyono (2018), dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran, siswa akan lebih terangsang untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, inovatif, kreatif dan juga menyenangkan. Media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa

karena siswa dapat terlibat secara aktif dan dapat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Perubahan positif ini tentunya dapat memotivasi pendidik lain, untuk turut mengembangkan kemampuannya. Terlebih saat ini dunia digital sudah bukan sesuatu yang asing lagi bagi peserta didik. Sehingga perlu sekali pendidik menciptakan media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan konten VR (*Virtual Reality*). Motivasi peserta didik yang meningkat akan berpengaruh pada keberhasilan capaian tujuan pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan bahwa data nilai rata-rata akhir 87,09677 dari jumlah nilai sebelumnya 77,871 sehingga keduanya memiliki selisih 9,22.

Dari hasil *t-test* didapatkan hasil nilai *t tabel* = 5,98590947 dan *t hitung* = 8,290502258. Maka jika disimpulkan *t hitung* > *t tabel* yang berarti hipotesis diterima atau variabel memang saling berkaitan. Hasil *pretest* dan *post test* juga menguatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, sehingga peserta didik memang meningkat motivasi belajarnya.

Implementasi dengan media VR (*Virtual Reality*) memiliki dampak yang signifikan yakni peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar, tidak ada peserta didik yang bercanda sendiri atau tidak fokus pada pembelajaran. Penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan ini didapatkan melalui hasil pengumpulan data saat observasi maupun wawancara.

### Saran

Pemanfaatan media VR (*Virtual Reality*) dapat diimbaskan pada mata

pelajaran lain agar peserta didik juga dapat melihat dunia secara nyata dengan menggunakan pembelajaran tiga dimensi. Kemudian, dalam proses pembuatannya pendidik dapat saling berkolaborasi atau jika memungkinkan dapat mengadakan pelatihan khusus untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* yang mudah dan cepat dengan menggunakan Millealab.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M , Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Cokrojoyo, A., J. Andjarwirawan, dan A. Noertjahyana. *Pembuatan bot telegram untuk mengambil informasi dan jadwal film menggunakan php*. Jurnal Infra, 2017.
- Darmadi. *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta : Depublish, 2017.
- Dewi, S.A dan Lestari, T. *Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 2021.
- Fadhli, M. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2016.
- Harefa, N., Tafanao, G.S. & Hidar, S. 2020. *Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Pedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan*, 2020.
- Indra, I. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai*

- Siswa Smp Negeri 2 Banda Aceh. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ( Ftk ) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam–Banda Aceh: Skripsi Online, 2017.*
- Ricardo & Meilani, R.I. *Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. No. 3 Vol. 3, 2017.*
- Sari, W.N., Murtono & Ismaya, E.A. *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. Jurnal Inovasi Penelitian. 1(11), 2021.*
- Saurik, H.T.T., dkk. *Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2019.*
- Setiani, F., Wiguna, A & Setiawan, W. *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar Anak. Jurnal Pedagogie. 2017.*
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). Jurnal Teknik ITS, 2013.*
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2013.*
- Supriyono. *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar. 2(1), 2018.*

## PERSEPSI GURU BAHASA INGGRIS SMK TERHADAP APLIKASI *MICROSOFT READING COACH* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA

**Lina Puspita Dewi**

SMK Negeri 1 Jati, Kabupaten Blora

[linadewi98@guru.smk.belajar.id](mailto:linadewi98@guru.smk.belajar.id)

### Abstrak

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran Bahasa Asing yang masih menjadi momok bagi para siswa. Sebagai salah satu mata pelajaran bahasa, Bahasa Inggris berperan dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Berbagai metode, teknik serta media telah dikembangkan untuk dapat mencapai hasil yang maksimal. Salah satu media yang kini mulai digunakan oleh guru Bahasa Inggris adalah dengan memanfaatkan teknologi AI. Tujuan dari penelitian eksploratif ini adalah untuk menguji persepsi dan pengalaman guru Bahasa Inggris Sekolah Menengah Kejuruan dalam menggunakan aplikasi *Microsoft Reading Coach* untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Tiga puluh guru berpartisipasi dalam survei, dan 15 di antaranya setuju untuk diwawancarai dalam penelitian ini. Untuk analisis data, tanggapan survei terlebih dahulu dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Kemudian, wawancara dianalisis melalui analisis tematik, yang merupakan cara yang berguna untuk mengeksplorasi tema dan pola yang berulang dalam analisis data kualitatif. Temuannya mengungkapkan bahwa guru menganggap aplikasi *Microsoft Reading Coach* berguna dan efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Para partisipan menyampaikan keterjangkauan dan tantangan dalam menggunakan aplikasi *Microsoft Reading Coach*.

**Kata Kunci:** Bahasa Inggris, Literasi, *Reading Coach*

### Abstract

English as a Foreign Language subject is, still, a specter for students. As one of the language compulsory subjects, English is significant in improving students' literacy skills. Various methods, techniques, and media have been developed to achieve maximum results. One kind of media popularly used by English teachers is Generative AI. This exploratory study aims to examine Vocational High School English teachers' perceptions of and experiences using the Microsoft Reading Coach Application to improve students' literacy skills. Thirty teachers participated in a survey, and 15 of them agreed to be interviewed in this study. In data analysis, survey responses were first analyzed using descriptive statistics. Then, the interviews were analyzed through thematic analysis, which is a useful way of exploring recurring themes and patterns in qualitative data analysis. The findings revealed that the teachers considered the Microsoft Reading Coach application useful and effective in improving students' literacy skills. The participants explained the affordances and challenges of Microsoft Reading Coach.

**Keywords:** English, Literacy, Reading Coach

## PENDAHULUAN

Sebagaimana kita ketahui, Bahasa Inggris di Indonesia diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib baik di SMP, SMA mau pun di SMK. Seperti halnya pelajaran Bahasa yang lain, pada mata pelajaran Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu, *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis). Keempat keterampilan tersebut tentunya saling mendukung dalam penguasaan Bahasa. Namun, karena Bahasa Inggris merupakan *bahasa asing* di Indonesia, kebanyakan siswa merasa kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu seperti Sultra, E. D dan Baharudin (2020), Susanto, Alpino dkk. (2020), dan Kara, Nuri (2022).

Para guru Bahasa Inggris selalu berupaya untuk dapat mengatasi kesulitan siswa tersebut dengan mengaplikasikan berbagai pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Selain itu berbagai sumber belajar dan media juga dipilih secara selektif untuk dapat mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Mulai dari menggunakan gambar, realia, audio, video hingga berbagai aplikasi modern lainnya dioptimalkan untuk dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Hingga saat ini, dengan semakin berkembangnya teknologi, pilihan media yang dapat digunakan juga beragam.

Permasalahan yang dihadapi kini adalah menentukan media yang sesuai untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa tersebut. Aplikasi apakah yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa? Apakah aplikasi yang tersedia dapat juga meningkatkan keterampilan literasi siswa? Mengingat hasil dari

PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang menunjukkan bahwa siswa di Indonesia masih memiliki keterampilan literasi yang rendah.

Dalam upaya menjawab pertanyaan tersebut, sebuah analisis dilakukan untuk mengetahui persepsi dan tanggapan dari pengalaman guru Bahasa Inggris di SMK dalam memanfaatkan AI untuk mengatasi kesulitan siswa belajar Bahasa Inggris serta meningkatkan keterampilan literasi mereka.

Inovasi teknologi yang saat ini marak diperbincangkan adalah *Artificial Intelligence (AI)*. Dengan adanya AI ini tentunya sangat membantu guru dalam memfasilitasi siswa di kelas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran banyak memberikan dampak positif sebagaimana disampaikan Ke Li, Peterson, Wan (2022), Zainal dan Ma (2022) serta Alkhawaja (2023). Salah satu produk AI yang kini mulai digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan membaca serta keterampilan literasi siswa adalah *Microsoft Reading Coach*.

Sebagaimana dideskripsikan pada pratinjau Microsoft Store, *Microsoft Reading Coach* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft untuk siapa saja yang ingin membangun keterampilan literasi mereka. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan cerita dengan AI dan perpustakaan bacaan berjenjang dari *ReadWorks*. Pengguna aplikasi dapat berlatih membaca dengan konten yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka. *Reading Coach* membuat siswa terlibat aktif dalam membangun sebuah cerita dengan menciptakan karakter dan latar baru, melatih kata-kata yang paling

menantang, dan melacak kemajuan mereka dari waktu ke waktu.

Aplikasi *Reading Coach* memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan keterampilan literasi siswa sesuai dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris mereka. Untuk meningkat kemampuan membaca, siswa dapat dipandu menggunakan fitur *Targeted Practice*. Pada fitur tersebut siswa dapat mengetahui kata apa saja yang masih belum dibaca dengan benar dan dapat melatih cara membaca yang benar dengan mendengarkan contoh yang diberikan. Bahan bacaan dapat dipilih dari perpustakaan yang telah tersedia di data base aplikasi, menyalin dari bacaan lain atau dikembangkan sendiri dengan bantuan AI. Fitur *Personalized* memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan cerita dengan menentukan karakter, setting dan alur dari cerita. Selain dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam membangun cerita yang akan dibaca, aplikasi ini juga membantu siswa yang memiliki kondisi khusus, seperti disleksia. Siswa dengan disleksia dapat dipandu dengan menggunakan fitur *Inclusive by Design*.

Dengan banyaknya fitur yang dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan membaca dan literasi siswa, aplikasi *Reading Coach* diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal. Dalam penelitian, kami berfokus pada bagaimanakah persepsi guru Bahasa Inggris SMK di Kabupaten Blora terkait pemanfaatan *Reading Coach* tersebut.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris SMK Kabupaten Blora yang beranggotakan kurang lebih 165 guru dari 55 sekolah kejuruan. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 30 orang guru, baik dari

sekolah kejuruan negeri mau pun swasta. Dari 30 partisipan yang mengikuti survei, 15 diantaranya berkenan untuk diwawancarai terkait pemanfaatan *Reading Coach* pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya *Reading* (membaca).

Instrumen pada penelitian ini meliputi survei dengan mengisi kuisisioner dan wawancara. Kuisisioner dibagikan kepada partisipan secara online dengan menggunakan *google form*. *Google form* dipilih dengan pertimbangan efisiensi waktu dan tenaga, mengingat partisipan berasal dari berbagai sekolah yang berbeda dan lokasinya berjauhan dari sekolah asal peneliti. Kuisisioner terdiri dari 8 pertanyaan dengan skala jawaban 5 (sangat setuju) hingga 1 (sangat tidak setuju).

Instrumen kedua yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah wawancara. Menurut Bolderston (2012), Corbin dan Strauss (2008), serta Fetterman (2009), wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif yang dapat digunakan untuk mengetahui persepsi dan pemikiran partisipan secara jujur dan terbuka tentang suatu topik tertentu.

Pada penelitian ini wawancara disampaikan dengan pertanyaan semi terstruktur dengan menyampaikan pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti terlebih dahulu kemudian pertanyaan lanjutan dikembangkan sesuai dengan respon dari partisipan. Pertanyaan tersebut meliputi persepsi dari partisipan terkait manfaat *Reading Coach* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi dan hal-hal yang perlu dikembangkan untuk mendukung kemajuan siswa.

Hasil survei dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif menggunakan SPSS ver.26. Analisis tematik kualitatif digunakan untuk data wawancara. Analisis tematik membantu penelitian kualitatif dengan memberikan

kesempatan peneliti untuk menemukan, menganalisis, dan mengintegrasikan tema atau tren yang berulang (Braun & Clarke, 2006). Analisis tematik dari Braun & Clarke digunakan dengan prosedur sebagai berikut: 1) memahami data yang didapatkan, 2) generalisasi dengan pembentukan kode awal, 3) menemukan topik, 4) meninjau kembali topik, 5) penentuan tema, dan 6) menuliskan hasil. Tema yang ditemukan berulang dikelompokkan dan dibandingkan secara terus-menerus sehingga dapat disempurnakan dan dipersempit. Hasil yang didapat diperiksa kembali untuk memastikan keakuratannya. Partisipan yang diwawancarai diundang pada pertemuan lanjutan untuk memastikan bahwa hasil analisis tersebut sama dengan respon mereka pada wawancara awal.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Survei**

Data tanggapan survei pada penelitian dirancang untuk dapat menyajikan gambaran persepsi guru Bahasa Inggris SMK di Kabupaten Blora pada setiap pertanyaan. Adapun statistik deskriptifnya sebagai berikut:

NO.	PERTANYAAN	N	M	SD	%
1.	Menurut asumsi Anda apakah pembelajaran berbantu <i>Reading Coach</i> bermanfaat?	30	4.0	1.20	80
2.	Apakah Anda akan kembali menggunakan aplikasi <i>Reading Coach</i> untuk pembelajaran selanjutnya?	30	4.2	0.99	83.3
3.	Apakah <i>Reading Coach</i> membantu Anda dalam mempersiapkan materi bacaan yang relevan?	30	4.1	0.31	100
4.	Apakah <i>Reading Coach</i> membantu Anda dalam melatih kemampuan literasi siswa?	30	4.1	0.96	80
5.	Apakah <i>Reading Coach</i> memberikan waktu yang cukup kepada Anda dalam mengevaluasi kemajuan kemampuan literasi siswa?	30	4.4	0.93	90
6.	Apakah materi bacaan yang disediakan <i>Reading Coach</i> dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa Anda?	30	3.8	0.99	60
7.	Apakah <i>Reading Coach</i> meningkatkan motivasi siswa Anda untuk belajar literasi secara mandiri?	30	4.0	0.99	80
8.	Apakah penggunaan <i>Reading Coach</i> dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa Anda?	30	4.2	0.61	93.3

\*Presentase mengindikasikan respon "sangat setuju" dan "setuju".

Tabel 1.1 Hasil Survei

Rata-rata, standar deviasi, dan persentase kesesuaian dalam survei menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Reading Coach*. Semua peserta menjawab bahwa mereka telah mengajar keterampilan membaca Bahasa Inggris menggunakan *Reading Coach*.

Mereka memperkirakan bahwa pembelajaran berbantu *Reading Coach* akan bermanfaat (M=4.0, SD=1.20, 80.0% setuju) dan diperkirakan mereka akan menggunakannya kembali pada pembelajaran selanjutnya (M=4.2, SD=0.99, 83.3% setuju) karena pembelajaran dengan menggunakan *Reading Coach* membantu dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

Para partisipan menjawab bahwa mereka mendapatkan bantuan dari *Reading Coach* untuk menyiapkan materi relevan yang diberikan pada pembelajaran membaca (M=4.1, SD=0.31, 100,0% setuju) dan melatih kemampuan literasi secara teratur (M=4.1, SD=0.96, 80.0% setuju). Aspek positif dari *Reading Coach* yang didapatkan oleh partisipan adalah waktu yang cukup untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam literasi (M=4.4, SD=0.93, persetujuan 90.0%). Bahan bacaan yang diberikan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa (M=3,8, SD=0,99, 60,0% setuju). Selain itu, 80 persen guru setuju dengan pertanyaan tentang motivasi dari pembelajaran mandiri (M=4.0, SD=0.99, 80% setuju).

Para guru setuju dengan pertanyaan apakah *Reading Coach* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa (M=4.2, SD=0.61, 93.3% setuju). Secara keseluruhan, guru yang berpartisipasi dalam survei ini merasa terbantu dengan adanya *Reading Coach*. Aplikasi ini membantu guru dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa, mengontrol kemajuan belajar siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam mengembangkan bahan bacaan.

**Hasil Wawancara**

Dari hasil wawancara diketahui bahwa persepsi guru partisipan pada penelitian terkait pemanfaatan *Reading*

*Coach* dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sangat positif.

“*Reading coach sangat membantu saya dalam pembelajaran Reading dan writing, khususnya tentang Narrative Text,*” partisipan I1 berpendapat.

“*Dengan memanfaatkan Reading Coach, pembelajaran menjadi lebih hidup. Siswa terlihat bersemangat dan lebih aktif,*” respon dari partisipan I4.

Partisipan I9 menyampaikan, “*Reading coach ini sangat membantu saya dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa Inggris murid-murid saya.*”

Sedangkan partisipan I15 berpendapat, “*Fitur History dan Achievement pada Reading Coach memungkinkan saya memeriksa dan mengontrol kemajuan serta jumlah bacaan yang telah dikuasai oleh murid-murid saya.*”

Secara garis besar, beberapa persepsi guru terkait *Reading Coach* meliputi:

- 1) Pemanfaatan kemajuan teknologi berimbas positif pada pembelajaran.
- 2) Peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam mengembangkan bahan bacaan.
- 3) Kemudahan dalam mengontrol kemajuan belajar siswa dalam hal membaca.
- 4) Kemudahan dalam mempersiapkan bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa.

Secara khusus fitur yang menjadi *primadona* bagi para partisipan adalah *Personalized*. Berdasarkan hasil wawancara, 12 dari 15 partisipan menganggap bahwa fitur ini dapat meningkatkan antusiasme, motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Para partisipan menyampaikan bahwa siswa menjadi

lebih semangat dalam berlatih membaca karena mereka berkesempatan untuk mengembangkan sendiri bahan bacaan dengan menentukan karakter, latar dan alur cerita yang sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa Inggris mereka.

Beberapa manfaat dari *Reading Coach* antara lain:

- 1) Membuat siswa terlibat aktif dalam membangun sebuah cerita dengan menciptakan karakter dan latar baru.
- 2) Membantu siswa melatih kata-kata yang sulit diucapkan.
- 3) Membantu guru meninjau kemajuan siswa dari waktu ke waktu.

Hasil wawancara juga menunjukkan persepsi para partisipan terkait hal-hal yang perlu ditingkatkan terkait aplikasi *Reading Coach*. Menurut partisipan teks yang disediakan oleh *Generative AI* saat ini masih terbatas pada teks narasi, meskipun kita dapat menambahkan teks baru dengan fitur *Copy*, partisipan merasa perlu penambahan genre teks yang lain pada *Reading Coach*. Selain itu daftar kata untuk berlatih saat ini masih terbatas, sehingga diperlukan lebih banyak daftar kata untuk dapat menambah kosakata yang dipelajari siswa.

## **Pembahasan**

Penelitian bertujuan untuk menginvestigasi persepsi guru Bahasa Inggris SMK terhadap aplikasi *Microsoft Reading Coach* untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Berdasarkan hasil survei dan wawancara didapatkan 3 bahasan utama dalam pemanfaatan *Microsoft Reading Coach*.

### **Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa**

Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa keterampilan literasi siswa di Indonesia masih rendah. Keterampilan literasi pada PISA meliputi literasi baca

tulis, sains, numerasi, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris literasi yang dimaksud adalah keterampilan dalam membaca dan menulis. Sebagaimana dijelaskan pada Gómez (2020), keterampilan literasi adalah keterampilan lisan dan tulisan seperti membaca, menulis, dan subketerampilan lain seperti pemahaman dan pengungkapan gagasan dan pendapat, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain dengan menggunakan instrumen multimodal.

Para guru yang berpartisipasi dalam survei dan wawancara sepakat bahwa *Microsoft Reading Coach* sangat membantu dalam upaya peningkatan keterampilan literasi siswa. Aplikasi tersebut memungkinkan guru untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis teks narasi dalam Bahasa Inggris. Teks bacaan dikembangkan sesuai dengan tingkat kemampuan Bahasa Inggris siswa (tersedia level 1 hingga 8). Dengan memanfaatkan *Microsoft Reading Coach* siswa dapat melatih daya imajinasi dalam mengembangkan cerita dengan menentukan karakter, setting dan alur cerita pada bahan bacaan yang akan digunakan untuk berlatih membaca teks Bahasa Inggris.

*Microsoft Reading Coach* juga sangat membantu dalam memperkaya kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain mereka dapat melatih kemampuan dalam membaca atau mengucapkan kata dengan benar, mereka juga mendapatkan daftar kosakata baru pada setiap bacaan.

### **Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa**

Kemajuan teknologi saat ini telah sampai pada tahap dimana pemanfaatan gawai digital dan internet menjadi bagian tak terpisahkan dari

kehidupan sehari-hari. Para siswa lebih sering terpapar konten online daripada sumber belajar fisik, seperti buku. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, penggunaan aplikasi online menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Hakim (2022) dan Shaifuddin (2023), teknologi memberikan warna baru pada pendidikan, memungkinkan siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengakses sumber belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

*Microsoft Reading Coach* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft dan dapat diunduh di gawai *android* maupun *iphone*. Ini memungkinkan siswa untuk memanfaatkan gawai yang mereka miliki untuk peningkatan keterampilan literasi. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa lebih bersemangat dalam berlatih karena mendapatkan kesempatan untuk menggunakan telepon seluler mereka di kelas. Para partisipan juga menyampaikan adanya kesempatan untuk mengembangkan cerita sesuai imajinasi dan tingkat kemampuan bahasa siswa adalah sisi positif lain dari *Microsoft Reading Coach*. Kesempatan menggunakan gawai dan mengembangkan daya imajinasi membuat siswa lebih aktif berpartisipasi pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

### **Penyelaras Efektif Kelas Online dan Kelas Tatap Muka**

*Microsoft Reading Coach* memungkinkan para partisipan dalam menyelaraskan kelas *online* dan tatap muka. Mengingat bahwa aplikasi ini dapat digunakan pada berbagai gawai, sangat dimungkinkan kelas berjalan secara daring mau pun luring. Pada kelas daring siswa dapat berlatih mandiri dengan menggunakan bahan

bacaan yang telah disepakati dan memilih dari perpustakaan *Microsoft Reading Coach*. Hasil belajar mandiri akan tetap terekam pada catatan kemampuan belajar siswa yang dapat dilaporkan secara berkala kepada guru.

Pada kegiatan pembelajaran secara tatap muka, *Microsoft Reading Coach* dapat digunakan untuk melakukan pengecekan individual terkait jumlah teks yang telah dipelajari, kosakata baru yang di dapat serta presentase keakuratan membaca siswa. Selain itu, evaluasi formatif, seperti presentasi individu, diskusi kelompok, dan kuis dapat diterapkan pada saat kelas tatap muka ini. Sebagaimana diungkapkan oleh Kurniawaty (2023) penting bagi guru untuk memberikan umpan balik individu siswa dan kelompok dalam waktu kelas tatap muka dan untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel sehingga baik pembelajaran online dan tatap muka dapat selaras.

## PENUTUP

Penelitian ini penting untuk mengkaji persepsi dan pengalaman guru dalam memanfaatkan aplikasi *Microsoft Reading Coach* dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Melalui hasil penelitian dapat diketahui bagaimana aplikasi tersebut diimplementasikan di kelas, apa saja manfaat yang dapat diambil dan kekurangan apa yang harus diperbaiki dari *Microsoft Reading Coach*.

Manfaat dari *Microsoft Reading Coach* antara lain:

- 1) Membuat siswa terlibat aktif dalam membangun sebuah cerita dengan menciptakan karakter dan latar baru.
- 2) Membantu siswa melatih kata-kata yang sulit diucapkan.
- 3) Membantu guru meninjau kemajuan siswa dari waktu ke waktu.

Sedangkan hal yang perlu diperbaiki dari fitur yang ada dalam *Microsoft Reading Coach* adalah keterbatasan genre teks serta kosakata yang kurang sesuai untuk kontek sekolah kejuruan yang memerlukan lebih banyak kosakata teknis terkait dunia kerja.

Pemanfaatan *Microsoft Reading Coach* idealnya harus disertai dengan kesediaan baik guru mau pun siswa untuk menerapkan aplikasi tersebut dalam pengajaran dan proses pembelajaran masing-masing. Penggunaan *Microsoft Reading Coach* dapat mendorong pembelajaran mandiri.

Oleh karena itu, studi eksplorasi ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang *Reading Coach* dalam dunia pendidikan. Lebih-lebih lagi, guru atau pendidik yang ingin berinovasi dalam pengajaran dan pedagogi mereka dapat mengambil manfaat darinya dengan mengumpulkan informasi tentang *Microsoft Reading Coach* berdasarkan penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menyiratkan bahwa guru harus fokus pada desain pembelajaran yang meningkatkan nilai dan efektivitas pemanfaatan *Microsoft Reading Coach* untuk peningkatan keterampilan literasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Braun, V., & Clarke, V. 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. DOI:10.1191/1478088706qp063oa
- Clarke, M. 1995. Ideology, method, style: The importance of particularizability. Paper presented at the International TESOL Convention, Long Beach, CA.
- Corbin, J., & Strauss, A. 2008. Analyzing data for concepts. In A. Strauss & J. Corbin (Eds.), *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded*

- theory (pp. 159–194). Sage. DOI:10.4135/9781452230153.n8
- Gómez, María Victoria Guadamillas. 2020. Plurilingual and Literacy Competencies in Preschool: Migrants' Picture Books as an Intercultural Material. University of Castilla-La Mancha, Spain. DOI: 10.4018/978-1-7998-4670-3.ch005
- Hakim, Lukman. 2022. Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik>
- Kurniawaty, Rahmah. 2023. Umpan Balik yang Efektif bagi Siswa. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/umpan-balik-yang-efektif-bagi-siswa/#:~:text=Umpan%20balik%20perlu%20spesifik%20ikarena,dengan%20menjadi%20jelas%20dan%20ringkas.>
- Shaifuddin M., Irfan. 2023. Peran Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pendidikan MIPA. Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatan Alam. Vol.1, No.4 Desember 2023. e-ISSN: 2987-5374; p-ISSN: 2987-5315, Hal 37-45. DOI: <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1443>.
- Strayer, J. F. 2012. How learning in an inverted classroom influences cooperaton, innovation and task orientation. Learning Environments Research, 15(2), 171–193. DOI:10.1007/s10984-012-9108-4
- Sung, K. 2015. A case study on a flipped classroom in an EFL content course. Multimedia-Assisted Language Learning, 18(2), 159–187. DOI:10.15702/mall.2015.18.2.159
- Sultra, E. D. dan Baharudin. 2020. Analysis of Student's Difficulties in Learning English at SMA Negeri 1 Batauga. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/english>
- Susanto, Alpine, dkk. 2020. The Challenges of Learning English as A Foreign Language Among Undergraduate Students. DOI: 10.35314/inovish.v5i1.1341

## MENGATASI HAMBATAN BELAJAR SISWA KELAS X AKL SMKN 2 TEMANGGUNG MENGGUNAKAN APLIKASI *MICROLEARNING* BERBASIS *NEARPOD*

**Bayu Dwi Jadmika**

SMK Negeri 2 Temanggung,  
[bayujadmika92@guru.smk.belajar.id](mailto:bayujadmika92@guru.smk.belajar.id)

### **Abstrak**

Generasi Z menghadapi hambatan dalam mengikuti pembelajaran konvensional karena mereka terbiasa menggunakan smartphone untuk berbagai kebutuhan. Hambatan tersebut meliputi kurangnya konsentrasi dan keterlibatan siswa. Peneliti melakukan inovasi dengan menggunakan aplikasi *microlearning* berbasis *Nearpod*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil penggunaan media pembelajaran tersebut pada siswa kelas X AKL di SMKN 2 Temanggung. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi, survei, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *microlearning* berbasis *Nearpod* dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Generasi Z cenderung antusias menggunakan media yang modern dan interaktif.

**Kata Kunci** : *Microlearning*, *Nearpod*, hambatan belajar.

### **Abstract**

Generation Z faces obstacles in following conventional learning because they are accustomed to using smartphones for various purposes. These obstacles include lack of concentration and student engagement. The researcher introduced an innovation by using *Nearpod*-based *microlearning*. This study aims to describe the results of using this learning media in class X AKL at SMKN 2 Temanggung. The method used in this research is descriptive qualitative through observations, surveys, and interviews. The findings show that using *Nearpod*-based *microlearning* as a learning tool can enhance student concentration and engagement, positively impacting their learning outcomes. Generation Z is enthusiastic about using modern and interactive media.

**Keywords**: *Microlearning*, *Nearpod*, *learning obstacle*.

## PENDAHULUAN

Siswa Generasi Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1995-2010 dan tumbuh di era digital. Generasi ini memiliki karakteristik berbeda dari generasi sebelumnya, seperti terbiasa dengan teknologi, lebih mandiri, kreatif, dan multitasking. Namun, mereka juga menghadapi hambatan belajar, seperti mudah terganggu, kurang fokus, tidak sabar, kesulitan berkonsentrasi, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa kelas X AKL di SMK Negeri 2 Temanggung juga menghadapi hambatan tersebut, terutama dalam konsentrasi saat menerima pembelajaran konvensional. Salah satu solusi untuk mengatasi hambatan ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan gaya belajar mereka, yaitu *microlearning*. Djamarah dan Zain (2010) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Microlearning* adalah media pembelajaran yang menyajikan konten singkat, sederhana, dan spesifik. Teknologi saat ini mendukung penggunaan *microlearning* yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks, video, audio, dan kuis interaktif, sehingga menarik minat siswa.

Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, *microlearning* berbasis *Nearpod* dapat digunakan realtime di dalam kelas maupun secara *online* untuk pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan jaringan

internet. Hal ini sangat mendukung guru dalam memberikan materi maupun penugasan yang lebih fleksibel.

Lasito dalam Prosiding Seminar Nasional UNY (2022) menerangkan bahwa *Microlearning* memberikan beberapa manfaat bagi peserta didik. Pertama, *microlearning* diyakini dapat memfasilitasi kegiatan belajar dimana *microlearning* bersifat simpel, mudah diikuti, dan kolaboratif. Siswa akan lebih aktif terlibat dengan teman sebaya untuk bekerjasama dalam kelompok dalam rangka untuk menawarkan umpan balik kepada siswa lainnya. Kedua, *microlearning* sangat ekonomis, sehingga guru dan siswa dapat menggunakan teknologi gratis (seperti media sosial) dan fitur-fitur yang disematkan untuk membantu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan manfaat dari penerapan *microlearning* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi belajar, memudahkan mengulang dan mengingat pelajaran, meningkatkan keterampilan pemahaman terhadap suatu materi, membuat lingkungan belajar lebih baik, dan lebih cepat diselesaikan. *Microlearning* juga sesuai dengan karakteristik generasi Z yang menyukai informasi yang ringkas, menarik, dan aplikatif.

Ada banyak pilihan untuk mengembangkan materi ajar berbasis *Microlearning* Salah satunya adalah *Nearpod*. Ide dasar *Nearpod* adalah untuk membantu guru agar dapat merancang pembelajaran interaktif dengan berbagai aktifitas yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran, membuat aneka macam quiz interaktif dan sangat mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Dalam satu paket, materi dapat disajikan dalam bentuk teks, presentasi, audio, video dan lebih menarik adalah adanya papan kolaborasi untuk interaksi antar siswa dan guru. Meskipun *Nearpod* merupakan aplikasi online, namun guru

dapat memastikan keterlibatan siswa dalam belajar. Sebagai contoh, guru dapat menyisipkan soal pada menit atau detik tertentu pada konten video. Hal ini memastikan siswa tidak melakukan skip pada video yang dilihatnya. *Nearpod* menyediakan berbagai fitur dan manfaat yang menjadikannya pilihan ideal untuk **meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa**. Keunggulan lain *Nearpod* adalah :

- a. Menyediakan *template* untuk membuat konten yang menarik dan interaktif;
- b. Dapat menyisipkan penilaian dan *feedback realtime*;
- c. Memungkinkan kegiatan kolaboratif;
- d. Fleksibel dan kemudahan pemakaian;
- e. Dukungan komunitas yang kuat.

*Nearpod* adalah **aplikasi *microlearning* yang lengkap dan serbaguna** yang dapat membantu guru dalam **meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa**. Dengan fitur-fitur yang kaya, kemudahan penggunaan, dan dukungan yang kuat, *Nearpod* adalah **pilihan ideal untuk guru dan pendidik** di semua tingkatan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi *microlearning* berbasis *Nearpod* sebagai solusi untuk mengatasi hambatan belajar siswa?
2. Apa dampak penggunaan *microlearning* berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa?
3. Apa saja faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan *microlearning* dalam pembelajaran?

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pemanfaatan *microlearning* berbasis *Nearpod*

sebagai solusi untuk mengatasi hambatan belajar siswa.

2. Mengidentifikasi dampak penggunaan *microlearning* terhadap hasil belajar siswa.
3. Menganalisis faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan *microlearning*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi. Data dikumpulkan melalui survei, observasi, dan wawancara. Survei dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pembelajaran dengan *microlearning* berbasis *Nearpod*. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran, dan wawancara dilakukan dengan siswa untuk mengetahui pengalaman mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penggunaan *microlearning* berbasis *Nearpod* di kelas X AKL SMKN 2 Temanggung tidak menemui kendala signifikan. Siswa cepat beradaptasi dengan fitur *Nearpod*, seperti teks, video, dan animasi. Implementasi ini meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, yang berdampak positif terhadap hasil belajar. Sebelum menggunakan *Nearpod*, hanya 25% siswa yang mencapai nilai di atas KKTP. Setelah penerapan *Nearpod*, 89% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP, membuktikan efektivitasnya.

### Pembahasan

Penelitian Fidan (2022) menunjukkan bahwa *microlearning* dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional.

*Microlearning* berbasis *Nearpod* dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa Generasi Z, yang cenderung lebih menyukai konten singkat, menarik, dan mudah diakses. Selain dampak positif, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan *microlearning*, seperti kebosanan jika konten tidak bervariasi dan kesulitan memahami konsep kompleks.

Berdasarkan observasi, dampak positif dari *microlearning* sebagai media belajar untuk generasi Z di era digital adalah:

- a. Meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan belajar.
- b. Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam belajar.
- c. Memudahkan mengingat dan mempertahankan informasi dalam memori jangka panjang.
- d. Meningkatkan keterampilan saat bekerja dan prestasi akademik.
- e. Membuat lingkungan kerja lebih baik dan harmonis.
- f. Menghemat waktu, biaya, dan sumber daya belajar.

Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari *microlearning* sebagai media belajar untuk generasi Z di era digital adalah:

- a. Menimbulkan rasa bosan atau jenuh jika konten tidak bervariasi atau menarik.
- b. Menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks atau mendalam jika konten tidak lengkap atau detail.
- c. Menurunkan kualitas interaksi sosial atau emosional jika konten tidak menyediakan ruang untuk berdiskusi atau berbagi pengalaman.
- d. Menimbulkan ketergantungan atau keterisoliran pada teknologi jika konten tidak dapat diakses atau digunakan tanpa bantuan teknologi.
- e. Menyebabkan kesenjangan atau ketimpangan akses atau kualitas belajar jika konten tidak tersedia

atau terjangkau bagi semua kalangan.

Berdasarkan observasi yang Penulis lakukan, didapatkan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan *microlearning* sebagai media belajar untuk generasi Z di era digital, yaitu:

- a. Kualitas konten: Konten atau materi harus relevan, akurat, valid, dan terbaru sesuai dengan sumber dan kurikulum yang berlaku.
- b. Kualitas penyajian: Penyajian harus menarik, jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan belajar.
- c. Kualitas interaksi: Interaksi harus dinamis, interaktif, dan kolaboratif antara peserta, pengajar, dan konten.
- d. Kualitas evaluasi: Evaluasi harus objektif, valid, reliabel, dan bervariasi sesuai dengan indikator pencapaian belajar.
- e. Dukungan harus tersedia, mudah diakses, dan responsif baik dari pengajar, teman sejawat, maupun fasilitas teknologi khususnya ketersediaan akses internet.

## SIMPULAN

*Microlearning* berbasis *Nearpod* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu solusi mengatasi hambatan belajar siswa generasi Z di era digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan cara:

- a. Menyediakan konten yang singkat, sederhana, dan spesifik sesuai dengan topik atau materi yang ingin dipelajari.
- b. Menyajikan konten dalam bentuk yang menarik dan variatif, seperti teks, video animasi, infografis, atau materi digital lainnya.
- c. Memberikan kuis atau tes setelah setiap unit konten selesai disampaikan untuk menguji

pemahaman sekaligus mengulang materi.

- d. Memberikan umpan balik atau feedback yang cepat dan konstruktif untuk meningkatkan motivasi dan kinerja belajar.
- e. Menyesuaikan konten dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing individu.
- f. Memanfaatkan teknologi seperti smartphone, tablet, laptop, atau perangkat lainnya yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa generasi Z.

Berdasarkan hasil penelitian ini, Penulis merekomendasikan para guru untuk membuat dan menerapkan *microlearning* berbasis gamifikasi. Aplikasi *Nearpod* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipelajari dan diimplementasikan sebagai alat bantu membuat *microlearning*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fidan, Mustafa. (2022). The Effect of *Microlearning*-supported Flipped Classroom on Pre-service Teachers' Learning Performance, Motivation, and Engaged. Educational and Information Technologies, <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11639-2>
- Lasito. 2022. *Microlearning* Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Era Digital: Konstruksi Teori Dan Riset. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni*. UNJ.
- Palmer, K., & Blake, D. (2018). The Expertise Economy: How the Smartest Companies Use

Learning to Engage, Compete and Succeed. Hachette UK

- Sozmen, E. Y., Karaca, O., & Bati, A. H. (2021). The effectiveness of interactive training and *microlearning* approaches on motivation and independent learning of medical students during the COVID-19 pandemic. *Innovations in Education and Teaching International*. <https://doi.org/10.1080/14703297.2021.1966488>

- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisi Revisi

**PUZZLE EKONOMI SEBAGAI MEDIA DALAM  
PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR DAN KEAKTIFAN MATERI PERAN PELAKU  
EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI EKONOMI 1 SMA N 1  
MRANGGEN DEMAK**

**Risa Ari Ani**

SMA N 1 Mranggen

[risaani01@guru.sma.belajar.id](mailto:risaani01@guru.sma.belajar.id)

**Abstrak**

Peran pelaku ekonomi merupakan salah satu materi pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI, pada materi ini peserta didik kesulitan memahami konsep dan istilah istilah ekonomi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran CTL (Contextual Teaching Learning) dengan media *puzzle* ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keaktifan, dan meningkatkan ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada materi peran pelaku ekonomi. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yang dilaksanakan di SMA N 1 Mranggen pada semester 1 tahun 2023/2024. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas XI Ekonomi 1. Sumber data diperoleh dari tes dan non tes peserta didik, hasil observasi guru sebagai peneliti dan kolaborator. Hasil penelitian terjadi peningkatan rata rata nilai dari 73 pada siklus 1 meningkat menjadi 78 pada siklus 2. Ketercapaian ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 72 % menjadi 83 % pada siklus 2. Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran CTL dengan media *puzzle* ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan keaktifan, dan meningkatkan ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada materi peran pelaku ekonomi pada peserta didik kelas XI ekonomi 1.

**Kata kunci** : CTL, Peran Pelaku Ekonomi, Penelitian Tindakan Kelas

**Abstract**

The role of economic actors is one of the subjects in economics for Grade XI, and students often struggle to grasp the concepts and terms. This research aims to determine the extent to which the CTL (Contextual Teaching Learning) model with Economic *Puzzle* Media can improve learning outcomes, increase participation, and enhance students' classical learning completeness in the topic of economic actors. This classroom action research consists of two cycles conducted at SMA N 1 Mranggen in the first semester of 2023/2024. The research subjects are 36 Grade XI Economics 1 students. Data sources were obtained from tests and non-tests of students, and observations by the teacher as the researcher and collaborator. The research results showed an increase in the average score from 73 in cycle 1 to 78 in cycle 2. The achievement of classical completeness also increased from 72% to 83% in cycle 2. This research concludes that the CTL model with Economic *Puzzle* Media can improve learning outcomes, increase participation, and enhance classical learning completeness in the topic of economic actors for Grade XI Economics 1 students.

**Keywords:** *CTL, Economic Actors' Role, Classroom Action Research*

## PENDAHULUAN

Visi pendidikan Indonesia membangun rakyat Indonesia untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila. Untuk mewujudkan pengembangan karakter dan profil pelajar Pancasila penerapan kurikulum merdeka menjadi hal yang harus dilakukan karena sesuai dengan perubahan paradigma dunia pendidikan, pada kurikulum merdeka mengedepankan pembelajaran dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari tahu beragam pengetahuan dengan aneka sumber belajar baik tertulis maupun sumber belajar lain disekitar tempat tinggalnya. Peserta didik dapat belajar dengan memaksimalkan teknologi informatika sehingga diharapkan dapat mengadaptasi keberagaman, dan mendapat beragam stimulus positif dari beragam kegiatan pembelajaran.

Pada mata pelajaran ekonomi capaian pembelajaran pemahaman konsep pada akhir fase F, peserta didik di Kelas XI mampu mengidentifikasi berbagai permasalahan ekonomi berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dan mampu secara kritis dan kreatif memberikan solusi pemecahan masalah terhadap berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi.

Selain peningkatan dalam pemahaman konsep dan materi, keberhasilan pembelajaran juga dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menurut Hamdani (2011:81) antara lain : (1) adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) adanya keterlibatan intelektual-emosi siswa, (3) adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam berlangsungnya proses pembelajaran, (4) guru bertindak sebagai fasilitator (5)

penggunaan metode, media, dan alat secara bervariasi.

Walaupun dekat dengan kehidupan sehari-hari namun peserta didik kesulitan memahami konsep teoritis pada materi sehingga dibutuhkan suatu media yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi ini.

Guru menggunakan model pembelajaran CTL yang merupakan salah satu model pembelajaran yang akan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dari beragam sumber belajar di sekitar mereka, diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata peserta didik dalam mempelajari materi peran pelaku ekonomi yang sangat dekat sekali dalam kehidupan sehari-hari, dan mampu mengaplikasikan kemampuan memahami peran pelaku kegiatan ekonomi yang telah dipelajari di sekolah dalam kehidupan di masyarakat.

Penelitian terkait dengan materi peran pelaku ekonomi dilakukan oleh Irawati (2015:21) hasil penelitian ini menunjukkan dengan diterapkannya model pembelajaran CTL siswa menjadi lebih kreatif dan kritis dengan kondisi perilaku konsumen.

Dari latar belakang diatas penulis ingin mencoba menulis sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Puzzle Ekonomi sebagai Media dalam Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Materi Peran Pelaku Ekonomi Peserta Didik Kelas XI Ekonomi 1 SMA N 1 Mranggen Demak".

Rumusan masalah sebagai berikut : a) Bagaimana pembelajaran model CTL dengan menggunakan media *puzzle* ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar?, b) Bagaimana perubahan perilaku keaktifan yang menyertai peningkatan hasil?, c) Bagaimana peningkatan

ketercapaian hasil belajar secara klasikal?

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran, perubahan perilaku keaktifan dan peningkatan ketercapaian klasikal hasil belajar. Manfaat penelitian ini adalah: (1) memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. (2) memberikan masukan pada guru ekonomi terkait metode pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### Kajian Teori

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut tampak dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan lain lain (Hakim, 2010:1) Hal ini berarti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dengan demikian seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Darsono (2000:30) Ciri belajar diantaranya adalah : (1) Belajar dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan yang digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar, (2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, (3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan, (4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Adapun prinsip belajar dalam pembelajaran menurut Hamdani (2010:22) adalah (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6)

pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; (9) perbedaan individual.

Berdasarkan ciri dan prinsip belajar diatas proses pembelajaran bukan hanya sekedar kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengkonstruksi pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang digunakan dalam pembelajaran ini. Karakteristik pembelajaran dalam pendekatan konstruktivisme menurut Pritchard (2010:45) berfikir kritis, motivasi, independensi pembelajar, *feedback*, dialog, bahasa, penjelasan, bertanya, belajar melalui mengajar, kontekstualisasi, eksperimen dan atau pemecahan masalah dalam dunia nyata .

Lebih lanjut gagasan Konstruktivisme mengenai pengetahuan menurut Suprijono (2014:30) antara lain : (1) pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek, (2) subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan, (3) pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang, sedangkan struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran model CTL dengan media *puzzle* ekonomi untuk membangun pengetahuan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi peran pelaku ekonomi.

### **Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching Learning)**

CTL menurut Jhonson (2007:20) adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari peserta didik. CTL membantu peserta didik melihat makna dengan cara mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya.

Ciri khas pembelajaran CTL menurut Mulyono (2009:64) yaitu : (1) Konstruktivisme, dimana pengetahuan dibangun oleh peserta didik sedikit demi sedikit sehingga dapat memberikan makna melalui pengalaman nyata. (2) Inkuiri, dimana pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta tetapi hasil menemukan sendiri. (3) Bertanya, melalui kegiatan ini guru mendorong dan membimbing peserta didik menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui (4) Masyarakat belajar (*learning community*), adalah kegiatan membiasakan peserta didik untuk melakukan kerjasama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman temannya melalui kegiatan berbagi pengalaman. (5) Pemodelan (*modelling*), dimana terdapat model yang dapat ditiru peserta didik, dalam pembelajaran ini model merupakan pelaku usaha disekitar tempat tinggal peserta didik yang merupakan pelaku kegiatan ekonomi. (6) Refleksi (*reflection*) yang merupakan kegiatan berfikir apa yang baru dipelajari atau berfikir kebelakang apa yang sudah dipelajari sebelumnya. (7) Penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) berfungsi untuk mendapatkan informasi tentang kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam penerapan CTL. Penilaian merupakan proses

pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik

### **Media Pembelajaran *Puzzle* Ekonomi**

Aqib (2013:50) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik. Sehingga media merupakan segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran yang akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran *puzzle* ekonomi dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses peserta didik secara daring dari google. Aplikasi ini digunakan untuk membuat beragam *puzzle* ekonomi yang berisi istilah-istilah ekonomi untuk memudahkan peserta didik memahami istilah-istilah tersebut. *Puzzle* ekonomi pada penelitian tindakan kelas ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *puzzle* maker yang dapat digunakan secara daring pada situs pencarian google.

*Puzzle* ekonomi merupakan media yang dapat memudahkan peserta didik mengingat istilah ekonomi dengan membuat dan mengerjakan beberapa *puzzle* ekonomi yang telah di buat oleh teman sekelasnya. Peserta didik akan lebih tertarik karena media ini serupa dengan permainan teka teki silang yang sering dimainkan peserta didik bersama teman sebaya mereka di waktu luang.

### **Materi peran pelaku ekonomi**

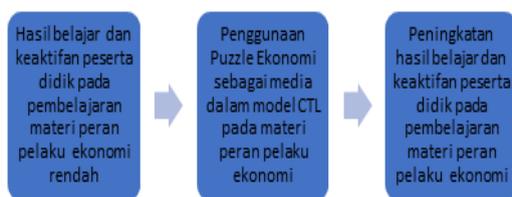
Materi Peran Pelaku Ekonomi terdiri dari : Produksi sebagai kegiatan ekonomi, Distribusi sebagai kegiatan ekonomi, Konsumsi sebagai kegiatan ekonomi, Pelaku ekonomi, Peran pelaku ekonomi, Model Diagram Interaksi Antar pelaku ekonomi.

### **Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian terkait dengan model pembelajaran CTL telah dilakukan sebelumnya oleh Anugraheni, dkk (2018:129) berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan CTL terhadap keterampilan argumentasi tertulis ditinjau dari kemampuan akademik siswa SMA Negeri Karangpandan dalam pembelajaran biologi.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1



**Kerangka Berfikir**

**Hipotesis Tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam materi peran pelaku ekonomi. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar, keaktifan meningkat dan ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dapat meningkat pada proses pembelajaran materi peran pelaku ekonomi dengan penggunaan model pembelajaran CTL dengan media *puzzle* ekonomi.

**METODE**

Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Mranggen. Waktu penelitian adalah semester 1 antara bulan Juli sampai September 2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Ekonomi 1 berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 26 peserta didik perempuan

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus atau selama 4 kali pertemuan. Adapun tahapan tiap siklus adalah sebagai

berikut : Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari peserta didik sebagai subjek penelitian, guru sebagai peneliti dan guru lain pada mata pelajaran ekonomi sebagai kolaborator.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk penugasan yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Nontes dalam bentuk Kuisisioner untuk mengetahui perubahan tingkah laku. Pemberian tes dilakukan pada setiap pertemuan dan non tes dilakukan diakhir siklus.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes berupa penugasan dan Kuisisioner untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi, perubahan tingkah laku selama mengikuti proses belajar mengajar di kelas serta peningkatan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Data dalam penelitian ini berupa nilai penugasan dalam menyelesaikan soal tes dan nilai questioner. Nilai penugasan dan nilai questioner diperiksa oleh guru lain pada mata pelajaran ekonomi sebagai kolaborator agar valid.

Indikator kinerja yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penugasan menyelesaikan tes setelah pembelajaran dilakukan. Norma penilaian dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

Tabel 3.1

**Indikator Kinerja**

No	Aspek	Skor
1	Tingkat Pengetahuan	20
2	Tingkat pemahaman	20
3	Tingkat kemampuan dalam penerapan pengetahuan pada soal	20
4	Tingkat kemampuan menganalisis masalah dalam soal	20

5	Kecepatan dalam mengerjakan soal	20
	Jumlah	100

Ketercapaian nilai yang diterapkan dalam pada mata pelajaran ekonomi adalah 75. Indikator kinerja yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah peserta didik mencapai nilai rata-rata 75. Sedangkan secara klasikal kriteria Ketuntasan nya adalah 80% peserta didik mencapai nilai minimal 75 dan Indikator Keaktifan sebagai berikut :

Tabel 3.2  
Indikator Keaktifan

No	Aspek	Pengukuran
1	Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan	Aktif/Tidak Aktif
2	Keaktifan bertanya atau menyampaikan ide atau gagasan pada peserta didik lain maupun guru	Aktif/Tidak Aktif
3	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Aktif/Tidak Aktif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif dengan presentase yaitu data dianalisis secara deskriptif berdasarkan presentase. Data juga akan dibandingkan satu dengan yang lain dengan indikator kinerja.

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis hasil observasi mengenai minat belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis data ini juga digunakan untuk menganalisis efektifitas kegiatan pembelajaran

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil penelitian pada siklus 1 dan 2 berupa hasil belajar peserta didik melalui ulangan, hasil pengamatan guru berkolaborasi dengan teman sejawat, dan hasil Kuisisioner yang diperoleh pada setiap siklus.

Tabel 4.1

Hasil belajar peserta didik

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu 75. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar 73 dengan ketercapaian klasikal 72%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 78. Ketercapaian klasikal juga mengalami peningkatan dari 72% menjadi 83%.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Respon Peserta Didik	Siklus 1	Siklus 2
Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas	75%	89%
Keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada teman dan guru	78%	86%
Keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok	78%	86%

Hasil pengamatan sikap peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.2. Rata rata peserta didik aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas pada siklus 1 75% pada siklus 2 89% terjadi sebesar 14%.

Rata-rata peserta didik aktif bertanya maupun menyampaikan ide atau gagasan kepada peserta didik lain maupun pada guru pada siklus 1 sebesar 78% pada siklus 2 sebesar 86% terjadi kenaikan sebesar 8%.

Pada siklus 1 rata-rata 78% peserta didik aktif dalam diskusi maupun menjalankan tugas dalam kelompok. Pada siklus 2 sebesar 86% terjadi peningkatan 8% dari siklus 1.

Tabel 4.3 Hasil Questioner Penggunaan Media

No	Respon Peserta didik	Siklus 1	Siklus 2
1.	Senang	78%	89%
2.	Tidak senang	22%	11%

Berdasarkan tabel 4.3, respon peserta didik terhadap penggunaan media pada siklus 1, 78% merasa senang dan 22% yang tidak senang. Pada siklus 2 sebesar 89% merasa senang dan 11% tidak senang.

**PEMBAHASAN**



Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar 73 dengan ketercapaian klasikal 72%. Berdasar pengamatan dan observasi selama pembelajaran peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga situasi kelas lebih hidup. Guru juga lebih bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran karena kondisi kelas lebih terarah dan lebih kondusif. Namun ada beberapa peserta didik yang masih belum mampu memahami materi peran pelaku ekonomi. Pada penilaian ulangan harian rata-rata klasikal peserta didik masih dibawah rata-rata klasikal yang diharapkan sebesar 75. Dari hasil refleksi yang dilakukan di akhir pembelajaran siklus 1, selama proses pembelajaran kurangnya pemahaman peserta didik pada materi peran pelaku ekonomi dikarenakan kurang siapnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peserta didik juga belum memanfaatkan diskusi kelompok

sebagai upaya meningkatkan pemahaman materi peran pelaku ekonomi. Banyaknya materi peran pelaku ekonomi yang berisi teori membutuhkan keseriusan dalam mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan siklus 1 terjadwal dalam waktu yang berdekatan juga menjadi salah satu kendala yang dihadapi peserta didik dalam penguasaan materi peran pelaku ekonomi Peserta didik membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk belajar memahami teori-teori pada materi peran pelaku ekonomi

Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar 78 terjadi kenaikan dari siklus 1, ketercapaian klasikal pada siklus 2 sebesar 83% terjadi kenaikan 11% dari siklus 1 sebesar 72%. Berdasarkan hasil refleksi diakhir pembelajaran siklus 2 hal ini dikarenakan peserta didik dapat lebih memahami materi peran pelaku ekonomi, mereka lebih tertarik terhadap proses pembelajaran sehingga secara tidak langsung belajar dan akan lebih mudah memahami materi. Kegiatan pembelajaran tidak membuat mereka jenuh belajar materi ini.

Kenaikan rata-rata hasil belajar juga dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik dalam menguasai materi, waktu yang cukup lama memberi kesempatan peserta didik untuk belajar memahami materi.

Kondisi pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dengan keaktifan peserta didik yang meningkat dibandingkan dengan pada siklus 1, guru juga lebih mudah menyampaikan materi, penguasaan peserta didik terhadap materi juga meningkat sesuai harapan. Kegiatan pembelajaran ini menarik minat peserta didik, dengan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran maupun penggunaan media diharapkan peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan

pemahaman peserta didik terhadap materi.

Peningkatan pemahaman peserta didik pada materi berdampak pada meningkatnya nilai peserta didik pada evaluasi yang dilakukan guru. Peningkatan hasil belajar siswa secara langsung akan berpengaruh pada peningkatan ketercapaian secara klasikal peserta didik sesuai yang ditetapkan pada mata pelajaran ekonomi



Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran diperoleh bahwa ada peningkatan keaktifan pada setiap pertemuan maupun pada setiap siklus. Rata-rata peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dalam pada siklus 1 sebesar 75% dan pada siklus 2 sebesar 89% terjadi kenaikan sebesar 14%. Peserta didik secara aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru. Tugas dalam pembelajaran ini adalah menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang diberikan guru. Keaktifan peserta didik baik secara individu maupun secara kelompok dalam proses pembelajaran berdampak pada keaktifan pada proses belajar mengajar yang menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Rata-rata peserta didik aktif bertanya, menyampaikan ide atau gagasan kepada peserta didik lain maupun pada guru pada siklus 1 sebesar 78% pada siklus 2 sebesar 86% terjadi kenaikan sebesar 8%. Peningkatan ini dikarenakan mereka lebih menguasai materi sehingga mereka aktif bertanya karena mengetahui masalah yang dihadapi, peningkatan ini juga

dikarenakan peserta didik lebih rileks dalam proses pembelajaran, kesiapan peserta didik dalam penguasaan materi membuat mereka lebih percaya diri dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran.

Pada siklus 1 rata-rata 78% peserta didik aktif dalam diskusi dan pada siklus 2 sebesar 86% terjadi peningkatan 8%. Peningkatan keaktifan ini terjadi karena pada siklus 2 peserta didik lebih menguasai materi dan dapat menyelesaikan mendapat tugas menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah. Peserta didik juga mendiskusikan kesulitan yang dihadapi dalam upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi. Pada siklus 1 Guru membimbing diskusi dan pertemuan kedua menyajikan *puzzle* ekonomi dan peserta didik menyelesaikannya. Ulangan dan refleksi dilakukan diakhir pembelajaran

Pada pembelajaran siklus 2 peserta didik akan belajar bersama secara klasikal dan berdiskusi. Pertemuan pertama guru juga meminta peserta didik untuk membuat *puzzle* ekonominya sendiri. Pada pertemuan ke dua guru menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan *puzzle* ekonomi yang dibuat oleh teman. Ulangan dan refleksi dilakukan diakhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil Kuisisioner diperoleh data peserta didik menyiapkan diri dengan belajar bersama secara klasikal dan berdiskusi terkait materi, ada peningkatan respon positif peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.



Sikap positif peserta didik ini dapat dilihat dari hasil Kuisisioner penggunaan media *puzzle* Ekonomi pada siklus 1 sebesar 78% dan pada siklus 2 sebesar 89% terjadi kenaikan sebesar 11%.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran CTL dengan media *puzzle* ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terkait pembelajaran CTL yang telah dilakukan sebelumnya oleh Yulianti (2019:117) dimana model pembelajaran (CTL) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMAN 2 Camba Maros. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *puzzle* ekonomi dalam pembelajaran CTL.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penggunaan model pembelajaran CTL dengan media *puzzle* ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi peran pelaku ekonomi.
- 2) Keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 3) Ketuntasan belajar klasikal peserta didik dapat tercapai pada materi peran pelaku ekonomi

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dapat dipergunakan tidak hanya guru ekonomi namun juga guru mata pelajaran lain.
- 2) Penggunaan media *puzzle* ekonomi dapat diadaptasi untuk materi pelajaran lain yang sesuai dengan

karakteristik materi dimana terdapat banyak istilah asing yang menyulitkan peserta didik untuk mengingat atau memahaminya

- 3) Guru ekonomi diharapkan menerapkan penggunaan media *puzzle* ekonomi dalam proses pembelajaran, khususnya materi peran pelaku ekonomi sehingga proses pembelajaran ekonomi menjadi lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, Annisa Dhimar, dkk. 2018. Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning terhadap Keterampilan Argumentasi Tertulis Siswa ditinjau dari Kemampuan Akademik. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi Volume 11, Nomor 2* H 124-129
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Hakim, Lukmanul. 2010. *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework. Codeigniter*. Yogyakarta : Lokomedia
- Irawati, Winaika. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Perilaku Konsumen Dalam Pembelajaran Ekonomi dan Bisnis Di SMK*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Johnson, Elaine B, 2007. *Contextual Teaching and Learning : Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna (Penerjemah: Ibnu*

*Setiawan*). Bandung : Mizan Learning Center

Mulyono, Kemal Budi dkk. 2019. *Strategi Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: LPPM UNNES

Pritchard, Alan dan John Woollard, 2010. *Psychology for the classroom: Constructivism and social learning*. London and New York: Routledge

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yulianti. 2019. Contextual Teaching Learning dalam pembelajaran Ekonomi. *Pinisi Business Administration Review*. Vol 1 No 2 September 2019

## LITERASI STEM: MELIBATKAN SISWA MENGGUNAKAN LABORATORIUM VIRTUAL

**Rina Farida**

SMA Negeri 1 Simo

[rinafarida121888@gmail.com](mailto:rinafarida121888@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan laboratorium virtual STEM pada siswa bertujuan untuk menggali dan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, khususnya dalam menggambarkan pengetahuan yang diterapkan dengan menghubungkan teori dan praktik secara langsung. Penelitian ini juga dapat mengetahui bagaimana Efektifitas laboratorium STEM (Sains Teknologi Engineering and Mathematic) virtual agar dapat meningkatkan literasi STEM pada materi stoikiometri. Ada 216 siswa dari 3 sekolah berskala rendah, sedang dan tinggi menjadi populasi pada penelitian ini. Setiap sekolah diambil sampel kelas eksperimen dan kontrol sehingga jumlah kelas sampel adalah 6 kelas. Analisis data yang digunakan selama penelitian adalah analisis literasi STEM melalui t-test dan Ngain Score. Hasil penelitian Laboratorium STEM virtual cukup efektif untuk meningkatkan literasi STEM siswa SMA pada materi Stoikiometri dengan rata-rata %N-gain sebesar 57,81% sedangkan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kategori sekolah tinggi, sedang dan rendah memiliki perbedaan rata-rata yang cukup signifikan yaitu kecil dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan media laboratorium virtual STEM dapat meningkatkan literasi STEM siswa dan menghasilkan kebermaknaan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Laboratorium STEM virtual, STEM, Literasi STEM, Stoikiometri

### Abstract

STEM virtual laboratories can support students in exploring and visualizing abstract concepts, especially in describing the application of knowledge by connecting theory and practice. This research aims to find out how effective virtual STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) laboratory are in increasing STEM literacy in stoichiometry material. There were 216 students from 3 low, medium, and high-scale schools as the population in this study. Each school took experimental and control class samples so that the number of sample classes was six classes. The data analysis used during the research was STEM literacy analysis through a t-test and Ngain Score. The results of the virtual STEM Laboratory research were quite effective in increasing high school students' STEM literacy in Stoichiometry material with an average %N-gain of 57.81%, while the experimental class and control class in the high, medium, and low school categories had a significant average difference. Quite significant, namely less than 0.05. In conclusion, the use of STEM virtual laboratory media can increase students' STEM literacy and produce meaningful learning.

**Keywords:** Learning Media, Virtual STEM Laboratory, STEM, STEM Literacy, Stoichiometry

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi semakin lama semakin canggih membuat kita semakin membutuhkan keberadaannya dan mulai dibutuhkan di berbagai usia dan kalangan. Jika pengajaran ini tidak berubah, maka akan menghasilkan produk yang hanya meniru secara prosedural tanpa kreativitas (Dede, 2010). Melihat keadaan tersebut, maka teknologi didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung harus berubah mengikuti zaman. Oleh karena itu, sekolah dan pendidik diberi tugas untuk mendesain ulang lingkungan belajar mengajar yang mendukung pengembangan peserta didik yang lebih dinamis, interaktif, dan global (Johnson et al, 2014).

Secara sistematis guru juga harus mempunyai kemampuan untuk mengelola suasana belajar terhadap peserta didik terhadap teknologi agar dapat memfasilitasi peserta didik saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini guru membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang efektif untuk menjadikan teknologi tersebut menjadi tepat guna saat proses pembelajaran (Walser, 2008).

Subjek materi kimia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai tantangan didalamnya. Kimia dirasakan oleh peserta didik sebagai materi yang menantang karena cukup sulit untuk membangun suatu konsep abstrak biasanya sering ditemui di materi tersebut (Nakhleh, 1992). Pemahaman kimia juga bergantung pada pengertian hal-hal yang tak terlihat dan tak tersentuh (Barak dan Hussein-Farraj, 2013). Ada empat tingkat pemahaman dalam materi kimia yaitu: makroskopis, mikroskopis, simbolik, dan proses. Pemahaman yang baik dalam bidang kimia membutuhkan kemampuan untuk menghubungkan antara empat tingkatan ini dan

menjelaskan perubahan pada tingkat makroskopik dalam hal interaksi antara atom dan molekul (Dori dan Hameiri, 2003; Barak dan Dori, 2005) Salah satu materi kimia yang mencakup empat tingkat pemahaman tersebut yaitu materi stoikiometri.

Stoikiometri merupakan salah satu materi yang mempunyai dasar konsep untuk memahami kimia selanjutnya. Materi ini sangat penting untuk dapat memahami hubungan kuantitatif dari berbagai zat yang bergabung dengan proses kimiawi untuk membentuk suatu zat baru secara alami maupun sintesis di dalam laboratorium (Finley, Stewart, Yaroch, 1982 (dalam Levin, Ilya & Tsybulsky, Dina, 2017). Pembelajaran stoikiometri saat ini belum ideal dikarenakan peserta didik tidak merasakan penerapannya dalam kehidupan nyata. Stoikiometri sangat membutuhkan berupa media untuk memfasilitasi siswa agar memperkuat pemahaman mereka seperti penyelidikan di laboratorium secara online melalui alat visual sehingga memberikan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif dan visual (Plass, Homer & Hayward, 2009 ).

Laboratorium virtual merupakan salah satu laboratorium yang memanfaatkan media seperti objek tiruan yang menyamai benda dimana suatu bentuk dapat dimanipulasi sehingga tampak nyata (Clark, Nelson, Sengupta & D'Angelo, 2009). Pada saat kegiatan pembelajaran laboratorium virtual dapat meningkatkan kemampuan konseptual serta penyelidikan (Chien, et al, 2015). Eksperimen dengan virtual dapat menghadirkan *Science, Technology, Engineering, and Mathematic* (STEM) sehingga membuat siswa tertarik dengan kegiatan tersebut sedangkan praktikum yang nyata tidak dapat menghadirkan STEM, maka daripada itu perlu dikembangkannya laboratorium virtual agar keterampilan

STEM dapat dibangun (August, *et al.* 2011).

Observasi lapangan telah dilakukan, peneliti menemukan fakta yang ada dimana guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran (ceramah), penerapan pembelajaran yang bersifat praktikum membutuhkan banyak waktu, kurangnya pemanfaatan fasilitas informasi dan teknologi yang interaktif sehingga literasi STEM belum dapat diterapkan, stoikiometri materi yang sulit bagi siswa dan guru, kurangnya literasi STEM pada siswa.

Berdasarkan uraian mengenai hasil penelitian yang terdahulu dan observasi ke sekolah yang akan diteliti, maka penulis perlu melakukan penelitian untuk menggunakan laboratorium virtual STEM dengan meningkatkan literasi STEM. Permasalahan yang terjadi saat studi pendahuluan di sekolah menjadikan salah satu alasan peneliti supaya mengembangkan laboratorium virtual STEM. Media pembelajaran ini memberikan solusi karena tidak menyita waktu untuk pelaksanaan kegiatan di dalam laboratorium terlebih pada materi stoikiometri. Penggunaan laboratorium STEM virtual ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga penggunaannya sangat praktis. Penggunaan laboratorium virtual STEM diharapkan dapat meningkatkan literasi STEM siswa sehingga bisa memfasilitasi siswa untuk menguasai keterampilan abad 21.

## METODE

### Desain Penelitian dan Populasi

Penelitian ini memiliki analisis deskriptif kuantitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data yang bersifat kuantitatif. Validitas instrumen tes ini dilakukan sejak awal penyusunan tes, bukan setelah tes selesai dirancang. Validitas isi berkaitan dengan apakah elemen-elemen dalam tes secara memadai mencerminkan

aspek-aspek kunci dari materi yang diukur atau sejauh mana elemen-elemen tersebut mencerminkan perilaku yang diindikasikan oleh atribut yang diukur atau sejauh mana item tersebut sesuai dengan indikator berperilaku dari atribut yang diukur (Azwar, 2012). Peneliti menggunakan 9 validator yang terdiri dari 1 dosen ahli evaluasi, 1 dosen ahli media, 2 dosen ahli materi, 5 guru senior (teman sejawat). Karena *raters* berjumlah 9 orang, maka instrumen yang dinyatakan diterima atau tidak apabila nilai  $V$  melebihi 0,83 (Aiken, 1985).

Pengolahan data hasil pretes dan postes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar berupa kompetensi sains, konten sains, dan sikap yang dimiliki peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan. Analisis data yang diuji secara statistika dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menilai setiap lembar jawaban peserta sesuai dengan kunci jawaban yang telah ditetapkan.
- Mengukur peningkatan literasi STEM peserta didik dengan menghitung peningkatan Normalized Gain (%) dari literasi STEM secara keseluruhan untuk seluruh peserta didik.
- Kategori Gain ternormalisasi menurut Hake, R.R., terdapat pada tabel 1

Tabel 1. Kategori %Ngain menurut Hake.

N-gain (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Persen skor gain dikatakan tidak efektif apabila nilainya <40, kurang efektif bila nilainya 40 - 55, cukup efektif apabila 56 – 75 dan efektif jika >76. Melakukan analisis statistik skor *pretest*, *posttest*, dan peningkatan

literasi STEM untuk menguji signifikansi. Uji keefektifan dapat dilaksanakan dengan uji-t yang melalui uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Jika pada data terdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji parametrik. Pada uji ini digunakan SPSS 20.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi STEM menggunakan media laboratorium STEM virtual. Terdapat 15 SMA Negeri di Kabupaten Boyolali yang mengikuti UTBK (Ujian Tertulis Berbasis Komputer). Nilai UTBK pada sekolah tersebut berbeda-beda. Perolehan hasil UTBK yang terjaring hanya 6 sekolah pada Top 1000 sekolah di Indonesia Tahun 2022. Berdasarkan Nilai UTBK. Maka daripada itu diambil 3 sampel sekolah yang tergolong kategori tinggi, sedang dan rendah. Sekolah tersebut adalah SMA Negeri 3 Boyolali (kategori tinggi dengan nilai total 536,343 dan peringkat 430 dari 1000) SMA Negeri 1 Teras (kategori sedang nilai total 517,514 dengan peringkat 850) dan SMA N 2 Boyolali (kategori rendah, tidak masuk peringkat 1000 nasional). Ketiga sekolah tersebut mewakili seluruh SMA N di Kabupaten Boyolali yang digunakan untuk menjadi sumber data untuk mewujudkan solusi permasalahan pendidikan.

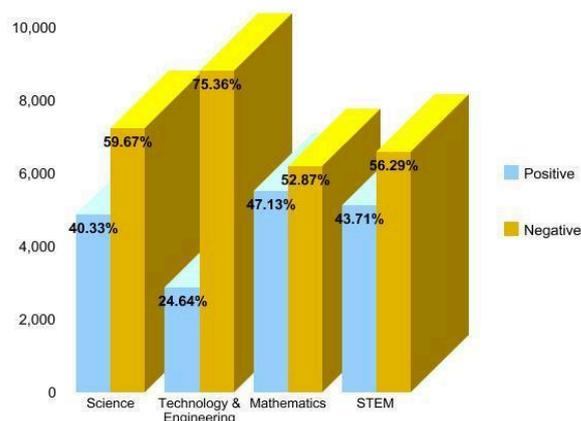
Ada 216 siswa dari 3 sekolah berskala rendah, sedang dan tinggi menjadi populasi pada penelitian ini. Setiap sekolah diambil sampel kelas eksperimen dan kontrol sehingga jumlah kelas sampel adalah 6 kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penyebaran angket dilakukan kepada siswa yang telah mempelajari stoikiometri. Untuk mengetahui sejauh

mana siswa memahami kemampuan multi-dimensi termasuk dalam komponen yang diintegrasikan ke dalam literasi STEM. Empat dimensi tersebut meliputi Ilmu Pengetahuan (Sains), Teknologi & *Engineering*, Matematika, dan STEM. Dalam gambar 4.1 terdapat beberapa dimensinya.



Gambar 1 Sikap siswa terhadap literasi STEM pada stoikiometri (Farida, Ariani & Indriyanti, 2019)

## Isi Media Laboratorium STEM Virtual

### 1. Literasi Sains



Bagian ini berisi penjelasan mengenai materi pembelajaran stoikiometri. Materi ini juga dilengkapi dengan rumus yang dikotak dan diwarnai serta komik yang membuat siswa tidak bosan.

### 2. Literasi *Technology* dan *Engineering*



Kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi teknologi secara efektif dalam aktivitas sehari-hari. Ini mencakup pemahaman dasar tentang cara kerja perangkat laboratorium virtual STEM ini.

3. Literasi Mathematics



Kemampuan membaca, mendengarkan, berpikir kreatif, dan berkomunikasi tentang situasi masalah, representasi matematika, dan solusi untuk mengembangkan dan memperdalam pemahaman mereka tentang matematika khususnya stoikiometri.

Berdasarkan perhitungan *Shapiro-wilk* dan *Lavene Test* menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* Literasi STEM merupakan data yang normal dan homogen. Sehingga, dapat dilanjutkan uji independent t-Test yang berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berhubungan, dimana dalam penelitian ini adalah sampel nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Tabel 2 menjelaskan hasil uji independent samples t-test untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen di SMA Negeri 2 Boyolali, SMA Negeri

3 Boyolali dan SMA Negeri 1 Teras. Berdasarkan Tabel. 2 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Independen t-test kelas kontrol dan eksperimen

Sekolah	Nilai sig. 2 tailed	Keterangan
SMA N 2 Boyolali	0,000	Ada perbedaan
SMA N 3 Boyolali	0,011	Ada perbedaan
SMA N 1 Teras	0,000	Ada perbedaan

Validasi Perangkat Pembelajaran

Ada 9 validator/ahli yang digunakan untuk memvalidasi instrument pembelajaran terdiri dari modul ajar, soal berindikator literasi STEM, media pembelajaran laboratorium virtual STEM, lembar observasi literasi STEM, yaitu: ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media dan juga teman sejawat (guru).

Validasi instrument pembelajaran menggunakan formula Aiken. Validasi Aiken ditentukan oleh banyaknya jumlah validator dan kriteria yang digunakan. Pada Tabel 3 disajikan sebaran jumlah validator dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini menggunakan sembilan validator dan tiga kriteria validitas yaitu, 1 = Tidak Relevan, 2 = Cukup Relevan, 3 = Relevan, sehingga menurut tabel aiken, standar validnya adalah apabila  $V > 0,78$ .

Tabel 3. Hasil Validasi Aiken para ahli

Instrumen	Nilai Rata-Rata V	Keterangan
Virtual Laboriu m STEM	0,8944	Valid

Lembar Observasi Literasi STEM	0,9236 1	Valid
Soal Literasi STEM	0,9236 1	Valid
Modul Ajar	0,9444 4	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa produk media ini layak untuk digunakan. Hal ini ditandai dengan skor tiap aspek melebihi 0,78. Maka daripada itu, instrumen pada masing-masing item dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4. Uji Normalitas dan uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen soal Literasi STEM

Uji	Sekolah	Kelas	Sig.	Ket		
Normalitas	SMA N 2 Boyolali	Eksp pre	0,55	normal		
		post	0,103	normal		
		Kontrol pre	0,86	normal		
		Post	0,96	normal		
		Normalitas	SMA N 3 Boyolali	X MIA 2 pretest	0,080	normal
				posttest	0,062	normal
X MIA 3 pretest	0,119			normal		
posttest	0,070			normal		
Normalitas	SMA N 1 Teras	X MIA 1 pretest	0,105	normal		
		posttest	0,050	normal		

Homogenitas	SMA Negeri 2 Boyolali	X MIA 2 dan X MIA 4	0,465	Homogen
		X MIA 3 dan X MIA 3	0,869	Homogen
Homogenitas	SMA Negeri 1 Teras	X MIA 1 dan X MIA 3	0,203	Homogen

Berdasarkan Tabel 4. dapat disimpulkan bahwa semua nilai *pretest* dan *posttest* Literasi STEM dimasing-masing sekolah mendapatkan nilai sig > 0,05, sehingga semua data berdistribusi normal. Sedangkan, berdasarkan *Lavene Test* menunjukkan dua pasang kelas mendapatkan nilai sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan data homogen.

**Uji Independent Sample t-Test**

Berdasarkan perhitungan *Shapiro-wilk* dan *Lavene Test* menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* KPS dan Literasi STEM merupakan data yang normal dan homogen. Sehingga, dapat dilanjutkan uji independent t- Test yang berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berhubungan, dimana dalam penelitian ini adalah sampel nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Tabel 5 menjelaskan hasil uji independent samples t-test untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen di SMA Negeri 2 Boyolali, SMA Negeri 3 Boyolali dan SMA Negeri 1 Teras.

Berdasarkan Tabel. 5 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 5 Uji Independen t-test kelas kontrol dan eksperimen

Sekolah	Jenis Soal	Kelas	sig. 2-tailed	Kategori
SMA N 2 Boyolali	Literasi STEM	eksp-kontrol	0,000	Asip
SMA N 3 Boyolali	Literasi STEM	eksp-kontrol	0,011	Asip
SMA N 1 Teras	Literasi STEM	eksp-kontrol	0,000	Asip

**Uji N-gain Score**

Efektivitas penggunaan media laboratorium STEM virtual dalam meningkatkan kemampuan Literasi STEM peserta didik ditinjau berdasarkan perbandingan hasil rata rata % N-Gain score pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan program SPSS. Deskripsi data hasil uji % N-gain score setelah pembelajaran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data hasil uji % N-gain score setelah pembelajaran

Sekolah	Kelas	N
SMA N 2 Boyolali	(Eksperimen)	62
	(Kontrol)	52
SMA N 3 Boyolali	(Eksperimen)	59
	(Kontrol)	47
SMA N 1 Teras	(Eksperimen)	57
	(Kontrol)	42

Tabel 3 menunjukkan bahwa kelas eksperimen peserta didik diperoleh nilai rata-rata % N-gain score untuk literasi STEM.

**PEMBAHASAN**

Perangkat pembelajaran yang menjadi landasan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. dikembangkan berdasarkan analisis perangkat pembelajaran yang dimiliki SMA Negeri 3 Boyolali, SMA Negeri 1 Teras, SMA Negeri 2 Boyolali. Ahli materi yang menilai penunjukkan modul ajar layak digunakan dengan rata-rata nilai V yang diperoleh adalah 0,94444. Perangkat pembelajaran diartikan layak atau valid ketika penjabaran dikembangkan khususnya sesuai dengan indikator materi stoikiometri. Perangkat pembelajaran dibuat dengan menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada *student centered* untuk memberdayakan literasi. Peran guru dapat membantu peserta didik belajar cara belajar, membina kemauan mereka untuk memecahkan masalah, dan membangun mereka kapasitas untuk kerja keras dan ketekunan. Validator ahli materi pembelajaran memberikan beberapa saran dan perbaikan pada beberapa hal yang terdapat dalam perangkat pembelajaran terutama pada materi ajar. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang ada dalam perangkat pembelajaran harus sesuai pada langkah kegiatan dan penilaian kognitif (Csikosova et al., 2012; Baru et al., 2014; Paimun & Masruri, 2014).

Soal pada materi stoikiometri berindikator literasi STEM menekankan untuk memperbaiki kata pemicu. Soal tersebut memiliki nilai V 0,92361 untuk literasi STEM. Soal stoikiometri harus mengacu pada indikator yang ada. Permasalahan yang kerap terjadi dalam indikator ini adalah ketidaksinkronan antara soal (Sudirman, 2017). Selain soal ada lembar observasi STEM dan literasi STEM yang divalidasi. Lembar observasi literasi STEM valid dan mendapatkan nilai V sebesar 0,92361 untuk literasi STEM. Lembar observasi ini mendapatkan saran untuk menyamakan kriteria penilaian. Semula

kriteria penilaiannya berbeda, akan tetapi semuanya sudah diperbaiki oleh peneliti. Lembar observasi digunakan untuk memantau pengamatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap validasi berikutnya yaitu validasi laboratorium STEM virtual yang divalidasi oleh ahli dan mendapatkan nilai V sebesar 0,89444. Nilai tersebut dapat mengkategorikan laboratorium STEM virtual dikatakan layak. Pada media peneliti belum menambahkan materi, sesuai saran ahli peneliti menambahkan materi stoikiometri pada media pembelajaran. Materi yang dimasukkan sangat berguna untuk siswa. Materi yang ditambahkan pada media dapat memudahkan siswa untuk mengakses konten yang kapan pun dan di mana pun (Przemysław Falkowski-Gilski, Tadeus Uhl, 2020). Literasi sains yang terintegrasi dalam STEM sangat penting karena siswa dituntut mampu dalam untuk menggunakan pengetahuan ilmiah dan proses untuk memahami yang mempengaruhi sains dalam kehidupan dan kesehatan, bumi dan lingkungan, dan teknologi (Organization for Economic Cooperation and Development, 2003). Untuk mengetahui apakah laboratorium memiliki efektivitas yang baik, maka dilakukan uji statistik menggunakan IMB SPSS 20. Data uji statistik didahului dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan kemudian uji t-matching. Data yang digunakan adalah data nilai pretest posttest dengan soal literasi STEM.

Hasil uji normalitas dengan SPSS mendapatkan nilai *pretest* Literasi STEM menurut Shapiro-Wilk dimasing-masing sekolah pada kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan nilai  $\text{sig} > 0,05$ , sehingga semua data berdistribusi normal (Ho diterima). Uji prasyarat berikutnya adalah uji homogenitas menggunakan uji yang berdasarkan *Lavene Test*. Data

menunjukkan dua pasang kelas mendapatkan nilai  $\text{sig} > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data homogen (Ho diterima).

Berdasarkan hasil perhitungan *Shapiro-wilk* dan *Lavene Test* menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* Literasi STEM merupakan data yang normal dan homogen. Sehingga, dapat dilanjutkan uji independent t-Test yang berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berhubungan, dimana dalam penelitian ini adalah sampel nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. hasil uji independent samples t-test untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen di SMA Negeri 2 Boyolali, SMA Negeri 3 Boyolali dan SMA Negeri 1 Teras. Berdasarkan Tabel. 1 diperoleh nilai  $\text{sig}$  (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka Ho ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Efektivitas penggunaan media laboratorium STEM virtual dalam meningkatkan kemampuan Literasi STEM peserta didik juga ditinjau berdasarkan perbandingan hasil rata-rata %N-Gain score pada kelas kontrol dan eksperimen.

Nilai rata-rata % N-gain score untuk literasi STEM sebesar 62,35%, 54,17%, 55,86% untuk kelas eksperimen sehingga rata-ratanya 57,46 % (cukup efektif). Lain halnya pada kelas untuk literasi STEM kontrol sebesar 49,84%, 37,4%, 41,8% yang memperoleh rata-rata 43,01% (kurang efektif). Sehingga, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media laboratorium virtual STEM pada kelas eksperimen cukup efektif meningkatkan literasi STEM sedangkan pada kelas kontrol kurang efektif meningkatkan literasi STEM dikarenakan tanpa menggunakan media laboratorium virtual STEM (*power point*).

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa pembelajaran menggunakan media laboratorium virtual STEM mampu memberdayakan literasi STEM dengan efektif. Sehingga dapat meningkatkan baik literasi STEM pada siswa.

Penggunaan laboratorium STEM virtual ini membuat siswa dapat merasakan pengalaman nyata dalam pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada materi stoikiometri. Siswa dituntut untuk beradaptasi dengan pembelajaran terkait STEM. Dengan adanya media ini siswa dapat mengetahui fungsi (sains), penerapan pada teknologi (teknologi), bagaimana cara kerjanya (*engineering*), hasilnya bagaimana (matematika). Sama halnya dengan penelitian virtual laboratorium berbasis STEM pada pencemaran lingkungan juga dapat meningkatkan literasi STEM pada siswa SMP pada mata pelajaran pencemaran air, penelitian ini juga menghasilkan kategori N-gain pada kategori sedang (Ismail, I., Permanasari, A., & Setiawan, W. 2016).

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran untuk materi stoikiometri dan literasi STEM menunjukkan kesesuaian dengan indikator pembelajaran. Penggunaan laboratorium STEM virtual memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep STEM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media laboratorium virtual STEM efektif dalam meningkatkan literasi STEM siswa.

### Saran

Media laboratorium virtual STEM dapat dilanjutkan penelitian

tentang faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas perangkat pembelajaran dan laboratorium virtual STEM. Selain itu, penelitian longitudinal dapat dilakukan untuk melacak dampak jangka panjang dari penggunaan perangkat pembelajaran dan laboratorium STEM virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. New York: Longman.
- Barak M. and Dori Y. J., (2005), *Enhancing Undergraduate Students' Chemistry Understanding Through Project-Based Learning In An It Environment*, *Sci. Educ.*, 89(1), 117–139.
- Bybee, R. (2013), *The Case for STEM education: Challenges and opportunity*. Virginia: NSTA Press.
- Ceylan, S., & Ozdilek, Z. (2015). *Improving a Sample Lesson Plan for Secondary Science Courses With In The STEM Education*. *Procedia Social and Behaviora l Sciences*, 177, 223 – 228. doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.395
- Chang, Raymond. (2005). *Kimia Dasar: Konsep-konsep Inti Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Chien, K-P., Tsai, C-Y., Chen, H-L., Chang, W-H., and Chen, S. (2015). *Learning Differences and Eye Fixation Patterns in*

- Virtual and Physical Science Laboratories. *Elsevier Computers & Education*. 82, 191-201.
- Dori Y. J. and Hameiri M., (2003), Multidimensional Analysis System For Quantitative Chemistry Problems-Symbol, Macro, Micro And Process Aspects, *J. Res. Sci. Teach.*, 40(3), 278–302.
- Dede, C. (2010). Comparing Frameworks For 21st Century Skills. In *21st century skills: Rethinking how students learn* (pp. 51–76). Bloomington, IN: Solution Tree.
- Eldakak, S. (2012). *Introduction and Attributes of Meaningful Learning Using Technology (MLT)*, 30.
- Huddle, P.A. dan Pillay, A.E. (1996). An In-Depth Study of Misconceptions in Stoichiometry and Chemical Equilibrium at a South African University. *Journal of Research in Science Teaching*. 33(1), 65-77.
- Ismail I., Permanasari A., Setiawan W. (2016). STEM Virtual Lab : An Alternative Practical Media To Enhance Student's Scientific Literacy: *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 5(2): 239–46.
- Meng, Chew Cheng, Noraini Idris, Leong Kwan Eu, and Mohd Fadzil Daud. 2013. Secondary School Assessment Practices in Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM ) Related Subjects. *Journal of Mathematics Education*. 6(2): 58–69.
- Muhamad, M., Badioze Zaman, H., & Ahmad, A. (2010). Virtual laboratory for learning biology - a preliminary investigation. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 71, 572-575.
- Nakhleh, M., (1992). Why Some Students Don't Learn Chemistry: Chemical Misconceptions, *Journal of Chemical Education*, 69(3), 191-196.
- National Research Council (NRC). (2010). Exploring the intersection of science education and 21st century skills: A workshop summary. Washington, DC: National Academies Press.
- Potkonjak, V., Gardner, M., Callaghan, V., Mattila, P., Guetl, C., Petrović, V. M., & Jovanović, K. (2016). Virtual laboratories for education in science, technology, and engineering: A review. *Computers & Education*, 95, 309–327. doi:10.1016/j.compedu.2016.02.002
- Shahali, E. H. M., & Halim, L. (2010). Development And Validation Of A Test Of Integrated Science Process Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 142–146. doi:10.1016/j.sbspro.2010.12.127
- Talanquer, V. Dan McClary, L. (2011). College Chemistry Students' Mental Models of Acids and Acid Strength. *Journal of Research in Science Teaching*. 48, (4), 396-413.

- Tati, T., Firman, H., & Riandi, R. (2017). The Effect of STEM Learning through the Project of Designing Boat Model toward Student STEM Literacy. *Journal of Physics: Conference Series*, 895, 012157. doi:10.1088/1742-6596/895/1/012157.
- Vebrianto, R., & Osman, K. (2011). The Effect Of Multiple Media Instruction In Improving Students' Science Process Skill and Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 346–350. doi:10.1016/j.sbspro.2011.03.099
- Walser, N. (2008). Teaching 21st century skills. *Harvard Education Letter*, 24(5), 1–3.
- Zollman, A. (2012). Learning for STEM Literacy: STEM Literacy for Learning. *School Science and Mathematics*, 112(1), 12–19. doi:10.1111/j.1949-8594.2012.00101.x

## ANALISIS SISTEM SOSIAL MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Nares Parasti

SDN 01 Ganten

[nares.parasti27@admin.sd.belajar.id](mailto:nares.parasti27@admin.sd.belajar.id)

### Abstrak

Pengaplikasian model pembelajaran *problem-based learning* memerankan peran penting dalam strategi pencapaian tujuan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aplikasi komponen sistem sosial pada *problem based learning* meyakini bahwa peserta didik mampu untuk bekerja sama dan memiliki kebebasan dalam menuangkan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Pada analisis sistem sosial ini bertujuan (1) untuk membuktikan salah satu komponen dalam sistem sosial yang berperan menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik, (2) Pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (3) sistem sosial dalam *problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Analisis sistem sosial ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang mengkaji tentang pengejawantahan sistem sosial sebagai upaya menambahkan prestasi belajar peserta didik. Hasil telaah penelitian ini menampilkan penerapan sistem sosial pembelajaran *problem based learning* belum secara optimal keberadaannya dalam bekerja sama dan interaksi dua arah selama aktivitas belajar mengajar di kelas berlangsung, namun menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik dan masih kurang optimalnya pemerolehan prestasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** sistem sosial; problem based learning; hasil belajar

### Abstract

The application of the problem based learning model plays an important role in the strategy for achieving learning objectives in improving student learning outcomes. The application of social system components in problem based learning believes that students are able to work together and have the freedom to express their creativity in the learning process. This social system analysis aims to (1) prove one of the components in the social system that plays a role in creating interaction between teachers and students, (2) Problem based learning is able to increase student activity in the learning process (3) the social system in problem based learning is able to improve student learning outcomes. This social system analysis is a descriptive qualitative study that examines the embodiment of the social system as an effort to increase student learning achievement. The results of this study show that the application of the problem based learning social system has not been optimal in its existence in working together and two-way interaction during teaching and learning activities in the classroom, but shows an increase in student activity and the acquisition of student learning achievement is still less than optimal.

**Keywords:** social system; problem based learning; Learning outcomes

## PENDAHULUAN

Hakikat dasar pendidikan terletak sebagai keterhubungan komponen-komponen strategis yang berinteraksi untuk mengupayakan tujuan pendidikan. Kedudukan peserta didik di bangku sekolah dasar, memiliki tahap perkembangan optimal berdasarkan faktor eksternal (luar) dan faktor internal (dalam) yang saling berkaitan (Agustin dkk., 2021). Terciptanya harmonisasi serta keseimbangan dalam unsur esensial pendidikan, ditentukan keberhasilannya sejak berada pada tahap operasional (Rusnawati, 2022). Komponen pendidikan yang saling mempengaruhi antara lain: (1) tujuan pendidikan; (2) pendidik; (3) peserta didik; (4) media, metode, dan alat; (5) materi pendidikan; (6) lingkungan (Purwaningsih dkk., 2022.). Usaha memanusiaikan manusia secara sadar sebagai peran pendidikan, berkesinambungan dengan proses pendidikan yang bukan hanya tugas utama sekolah, namun keikutsertaan seluruh unsur dalam mengambil peran untuk memajukan pendidikan itu sendiri. Peran yang tidak bisa lepas dalam memajukan pendidikan adalah proses pembelajaran itu sendiri (Purnasari dkk., 2022). Dalam aktivitas pembelajaran, peran guru dan peserta didik menjadi fokus utama kegiatan dalam usaha peningkatan pendidikan khususnya jenjang sekolah dasar (Paramita dkk., 2023). Keterkaitan antara guru dan peserta didik tidak dapat dilepaskan, hal tersebut karena proses pembelajaran menampilkan proses komunikasi dua arah yaitu guru berperan sebagai individu yang mengajar dan peserta didik berperan sebagai individu yang belajar (Ardianti dkk., 2022). Kunci sukses yang harus ada dalam pembelajaran inovatif adalah penempatan siswa sebagai sebagai pusat pembelajaran (Anugraheni, 2018). Kesesuaian juga diungkapkan dalam

penelitian (Novelita,N & . Darmansyah, 2022) bahwa tujuan belajar dalam kurikulum merdeka memastikan peserta didik mampu memahami, terbiasa dalam pelaksanaan pendekatan ilmiah serta memiliki keterampilan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber bukan terarah pada satu sumber informasi yaitu guru saja.

Penentuan model pembelajaran bagi aktivitas pembelajaran tidak bisa lepas dari analisis yang dilakukan guru dalam penentuan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan prestasi belajar yang hendak diraih selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Dengan mempertimbangkan hasil kognitif peserta didik, model pembelajaran yang ditentukan akan mampu mendorong keefektifan tujuan pembelajaran (Purnasari dkk., 2022). Peserta didik yang menjadi pusat pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai pembelajar dalam aktivitas pembelajaran. Pengaruh model pembelajaran juga berdampak pada hasil belajar, dengan kurang inovatifnya model pembelajaran serta keterkaitan antara konsep yang diberikan dengan kebiasaan rutin dalam kehidupan (Dewi dkk., 2021). Konteks materi yang dapat dikaitkan dengan kehidupan alamiah, memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis secara alamiah dan menghasilkan hasil belajar yang alamiah juga. Presdisposisi model pembelajaran yang dimungkinkan untuk pengembangan kelihaihan berpikir kritis siswa serta memberikan prestasi belajar yang meningkat dalam memecahkan masalah adalah model pembelajaran *problem based learning* (Sukmawati, 2020).

Kesimpulan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan (Virgiana dkk., 2016; Pratiwi,Nina., 2023) menyebutkan bahwa tingkatan kesuksesan model pembelajaran *problem based learning* lebih tinggi

termasuk di dalamnya kemampuan peserta didik menguasai konsep serta memecahkan masalah yang berkesinambungan dengan konsep. Menurut hasil penelitian yang diungkapkan (Dewi dkk., 2021) model pembelajaran *problem based learning* yang diimplementasikan dalam muatan pelajaran IPA dikategorikan dengan hasil baik, peserta didik mampu memahami esensi konsep yang ada dalam proses pembelajaran. Kesimpulan lain dari penelitian yang dilakukan (Abarang,N & Delviany, 2022) menghasilkan terlihatnya peningkatan dalam pra siklus hingga siklus ke 3 termasuk di dalamnya hasil prestasi peserta didik dan kebermaknaan dalam mengenal konsep. Fakta tersebut dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan (Sulastry dkk., 2023) pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* menghasilkan hasil belajar dalam kategori yang tinggi.

Dalam pengumpulan data peneliti di SDN 01 Gedongan secara wawancara, didapatkan informasi bahwa guru dan peserta didik di kelas V lebih menyukai kegiatan pembelajaran berdasarkan permasalahan. Titik berat pembelajaran masih terpusat pada aktivitas individu maupun kelompok peserta didik, sehingga dampak pembelajaran belum nampak kenaikan yang signifikan, meskipun sudah melaksanakan model pembelajaran berbasis masalah selama 4 bulan terakhir. Peserta didik yang aktif masih tidak merata, dimana hanya peserta didik dengan kemampuan diatas rata-rata yang lebih menonjol saat proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan peserta didik H, juga mengungkapkan bahwa ketidakpercyadiri membuat dia hanya menurut apa yang dikatakan oleh rekan sekelompoknya yang dianggap lebih unggul. Sedangkan peserta didik A2, menyebutkan bahwa saat bekerja kelompok pembagian peran yang ada

belum dirasakan.

Dalam pembelajaran *Problem Based Learning* seharusnya keseimbangan peran pendidik dan peserta didik mampu menciptakan kedinamisan dalam komunikasi dalam proses pembelajaran yang dimunculkan dalam komponen sistem sosial model pembelajaran (Weni Sukarni, 2021). Sehingga, diperlukan analisis lebih mendalam terkait sistem sosial yang ada dalam proses pembelajaran, untuk memetakan peran aktif guru maupun peserta didik dalam sikap sosial untuk menunjang keberhasilan pembelajaran *problem based learning*. Dengan demikian, peneliti tergiring untuk mengkaji tentang Analisis Sistem Sosial Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Penelitian ini berorientasi pada implementasi komponen sistem sosial dalam model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Keterbaharuan hasil studi ini terlihat dalam strategi pembuktian bahwa analisis sistem sosial dalam pengimplementasiannya *problem based learning* berdampak pada hubungan guru dan peserta didik dalam aspek keaktifan dan juga hasil belajar peserta didik.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan orientasi mendapat deskripsi penerapan komponen sikap sosial pada model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan hasil prestasi belajar khususnya dalam konsep IPAS. Penelitian ini berlokasi di SDN 01 Gedongan Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dengan menitikberatkan upaya guru dalam menaikkan dampak belajar peserta didik berbantuan model pembelajaran. Penelitian ini mengambil data melalui pengamatan dan wawancara dengan

guru serta peserta didik selama aktivitas belajar-mengajar di kelas. Selain itu, informasi penelitian juga ditunjang dari sejumlah penelitian terdahulu yang sesuai, baik penelitian yang terkait dengan model pembelajaran *problem based learning* maupun efektifitas kenaikan prestasi hasil belajar.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penerapan model pembejaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan aktivitas belajar mengajar yang lancar diikuti dengan pemahaman konsep yang tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Jalan keluar yang ditawarkan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu memungkinkan guru dan peserta didik mampu mengalokasikan ruang waktu yang lebih fleksibel bagi peserta didik untuk berpikir sesuai keinginan mereka tanpa menunggu instruksi dari guru *Problem Based Learning* (PBL) meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui tugas pemecahan masalah di dunia nyata, sehingga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka (Huang & Wang, 2021). Selain itu, *problem based learning* mendorong peningkatan keterampilan sosial saat siswa berpartisipasi dalam kerja sama, sehingga menumbuhkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang penting (Lin et al., 2022). *Project-Based Learning* telah menunjukkan kemanjuran dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberi mereka otonomi yang lebih besar dalam proses pembelajaran (Zhou & Gao, 2023). Menerapkan *problem-based learning* dalam pembelajaran seringkali sulit karena perlunya waktu dan sumber daya yang memadai untuk memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif (Kim & Park, 2021). Kemanjuran *problem-based learning* bergantung pada kemahiran guru dalam memimpin percakapan; pendidik yang tidak

memiliki kualifikasi yang memadai mungkin kesulitan untuk memandu proses *Problem Based Learning* (Liu et al., 2023). Selain itu, *problem based learning* dapat menyebabkan pemahaman yang berbeda di antara siswa, terutama mereka yang kesulitan dengan pembelajaran mandiri, sehingga berdampak pada konsistensi hasil pendidikan (Tan & Lee, 2022).

**Tabel 1. Sintaks Problem Based Learning**

Fase/Sintaks	Aktivitas	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Mengorientasikan masalah kepada peserta didik	Pendidik memberikan penjelasan sasaran kegiatan pembelajaran yang dilanjutkan dengan pemberian konsep dasar, petunjuk yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran	Peserta didik mengobservasi suatu fenomena
Mengorganisir peserta didik dalam pendefinisian masalah	Guru mengakomodasikan peserta didik dalam mengenali konsep yang ada saat diketemukan masalah serta mengorganisir kegiatan pembelajaran yang terkait dengan pemalasan	Peserta didik menggali kesempayan untuk bertanya, membuktikan asumsi serta percaya diri dalam mengungkapkan pendapat yang berbeda-beda
Membimbing pengamatan	Guru mengarahkan peserta didik dalam mencari informasi yang tepat	Peserta didik memanfaatkan segala sumber daya yang ada disekitar untuk memperdalam isu yang sedang diinvestigasikan. Berdiskusi untuk mengklarifikasi capaiannya dalam kelompok dan mendefinisikan dengan bahasa yang lebih sederhana untuk mendapatkan gambaran dalam memecahkan masalah.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru mengkondisikan peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil diskusi kelompok yang tepat	
Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	Guru mendorong peserta didik untuk mengerjakan evaluasi terhadap proses yng telaj dipelajari	Diadakan penilaian dengan memadukan sikap, pengetahuan, dan wawasan peserta didik dengan pengetahuan sehari-hari

Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* mencakup komponen-komponen pembelajaran salah satunya komponen sistem sosial. Definisi sistem sosial dalam model pembelajaran adalah proses transformasi peran dan fungsi dari keseluruhan komponen pembelajaran. Contohnya dominannya peranan guru dalam menentukan model pembelajaran berdasarkan analisis yang ada. Terlihatnya peran guru dalam ketentuan pemilihan model pembelajaran *problem based learning* sebagai strategi efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dinyatakan dalam prosesnya nanti akan nampak timbal balik yang interaktif antara guru dan peserta didik (Apriawan & Ningsih, 2022). Sistem sosial memilik celah untuk mengakomodasikan peran guru sebagai pemandu untuk mengawali kegiatan secara runtut dan memandu peserta didik dalam penggunaan

mekanisme operasional. Dalam sistem sosial, dimungkinkan peserta didik mengalami keleluasaan dalam pembahasan *open-concluding* ketika kesempatan peserta didik untuk menemukan solusi dari pemecahan permasalahan metaforis. Kemunculan nilai-nilai kerja sama, “memainkan angan-angan” dan kesejajaran kecerdasan serta setting dalam pemecahan masalah yang mampu memunculkan pemecahan masalah secara kreatif.

Berdasarkan pengamatan dan juga sintaks *problem based learning*, didapatkan sebagai berikut:

**Tabel 2. Korespondensi Pencapaian**

Aspek	Pencapaian
Partisipasi peserta didik	75%
Fasilitas Guru	65%
Kolaborasi dan Interaksi	60%
Hasil Belajar	50%
Kemampuan Berpikir Kritis	55%
Kreatifitas	70%

Dengan hasil korespondensi di atas dapat dijabarkan kembali dalam masing-masing sintaks dan bagaimana prosesnya dengan deskripsi di bawah ini:

**Mengorientasikan Masalah kepada Peserta Didik**

Dalam fase pembelajaran orientasi masalah diharapkan muncul kekonsistenan peserta didik untuk menemukan serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan dimensi kreativitas (Syahrial Ayub dkk., 2021). Sebelum mengorientasi masalah, akan lebih baik jika guru menerapkan asesmen diagnostik untuk menentukan tindakan dalam mengawali pembelajaran (Saltsa Ridlotul Jannah dkk., 2023). Guru sudah nampak mengawali pembelajaran dengan runtut dan menginstruksikan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kebebasan yang seharusnya ada dalam model pembelajaran ini, yang

memungkinkan peserta didik mengalami pembahasan yang *open-ended* belum nampak. Namun aktivitas metaforis mulai tersaji sejak fase 1, peserta didik berkesempatan sama besarnya untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki dan menghubungkan dengan gagasan-gagasan baru ke dalam kehidupan sehari-hari. Norma-norma kerjasama belum terlalu nampak dalam kegiatan di fase 1, peserta didik belum diberikan kesempatan untuk “memainkan angan-angan”, dan masih sedikit peserta didik yang memiliki kesetaraan intelektual serta emosional, sehingga setting pemecahan masalah yang kreatif perlu ditingkatkan.

**Mengorganisir siswa untuk belajar**

Organisir kelompok menurut (Shelma Marsha Jovita dkk., 2023) dalam PBL membagikan peserta didik dalam kelompok yang disesuaikan dengan gaya belajarnya, dan hal tersebut belum dimunculkan secara eksplisit oleh guru. Saat kelompok di kelas berada pada kegiatan pencarian penyelesaian masalah, guru mengambil peran sebagai pengarah atau fasilitator. Guru membantu siswa dalam merencanakan pembagian tugas dan siswa belum nampak berperan aktif dalam pembagian struktur kerja kelompok. Guru belum cukup sering mengulas kembali permasalahan. Namun guru sudah memfasilitas kinerja setiap kelompok serta memberikan motivasi dan dorongan kepada peserta didik untuk menemukan solusi dalam diskusi kelompok. Guru memberikan penghargaan bersifat klasikal bagi seluruh peserta didik yang mampu mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada yang lain. Guru beberapa kali terlihat menginstruksikan kepada peserta didik akan apa yang sebaiknya didiskusikan, hal tersebut terlihat baik dan mampu memberikan dukungan kepada peserta didik. Senada dengan kesimpulan telaah

eksperimen (Wawan Setiawan & Siti Nurjanah Hadiati, 2023) disebutkan guru memberikan instruksi kepada kelompok kecil untuk menunjukkan faktor penyebab dan solusi permasalahan yang dihadapi. Dalam mengorganisir siswa, guru terlihat memandu penggunaan mekanisme operasional, namun terlihat beberapa siswa masih kebingungan dikarenakan kesimpangsiuran informasi yang diterima. Dengan adanya intervensi kelompok yang baik, kegiatan dapat berjalan dengan cukup efektif dan lancar (Rila Rahma Mulyani, 2022).

### **Membimbing Pengamatan**

Norma – norma kerja sama belum sepenuhnya nampak dalam kegiatan diskusi pada awal kegiatan. Ketika kegiatan mulai berlangsung, dan diskusi kelompok mulai aktif, norma-norma kerja sama mulai bermunculan. Misalnya diskusi kelompok mulai menemukan topik permasalahan yang perlu didiskusikan, guru menghadirkan keleluasaan kepada peserta didik untuk berekspresi dan saling menghormati. Model pembelajaran *problem based learning* mengikat kesanggupan individual maupun kelompok untuk mendapatkan informasi dengan tujuan penyelesaian masalah yang dihadapi (Eva Musthofatul Bariyah dkk., 2022).

Guru belum mengkonfirmasi kembali informasi yang telah peserta didik terima untuk memberikan kesempatan siswa memecahkan permasalahan yang diberikan. Peserta didik difasilitasi untuk memiliki kebebasan dalam pembahasan *open-concluding* ketika mereka turut serta dalam pemecahan masalah. Masih terlihat beberapa siswa memilih pasif dalam kegiatan kelompok, dan guru belum memfasilitasi kesempatan belajar dengan setting pemecahan masalah yang kreatif. Dalam *project based learning* diharapkan memunculkan

interaksi positif dalam aktivitas pembelajaran, yang dilihat melalui peningkatan keterampilan serta peran serta unsur di kelas (Bayu Rachman & Rifda Eliyasni, 2023).

### **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

Dalam pengembangan dan penyajian hasil karya format yang ditampilkan adalah format yang telah disepakati sebelumnya (Iga Mas Darwati dkk., 2021). Format kesepakatan dimunculkan dalam LKPD yang dibuat oleh guru. Penelitian (Ninu Marlina Ninu dkk., 2022) mencantumkan bahwa dalam tahap penyajian hasil karya, penyajian yang disepakati berupa pesan suara (*voice note*) yang dikirimkan dalam grup *whatsapp* kelas. Guru sudah nampak meminta kelompok dalam diskusi kelas dan presentasi untuk memberikan tanggapan positif terhadap hasil diskusi dan guru terlihat memberikan penguatan, apresiasi serta penjabaran konsep yang benar terkait hasil diskusi yang ditampilkan. Guru sudah menjelaskan aturan dalam penyampaian hasil diskusi kelompok, guru nampak memberikan dukungan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil diskusi. Dalam pembelajaran terlihat peserta didik dilibatkan dalam pengetahuan yang cukup memadai. Guru terlihat mencoba untuk membangun komunikasi aktif dengan peserta didik melalui pemberian tanggapan, namun peserta didik belum menunjukkan ketertarikan untuk menanggapi pertanyaan guru dan terlihat asyik dengan kesibukan sendiri di meja kelompok masing-masing. Kerja sama dalam diskusi nampak dan peserta didik mengambil bagian secara aktif. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dengan instruksi operasional. Guru juga membantu peserta.

## Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Kegiatan dalam evaluasi dan analisis bisa dilakukan dalam pemberian kesimpulan pembelajaran untuk mempertahankan pendapat (Chusnul Chotimah, 2022). Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk bebas dalam berpendapat dan merefleksikan pembelajaran. Refleksi belajar juga disebut sebagai evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang peserta didik gunakan (Arisonia Ika Yulia Saputri dkk., 2023). Peserta didik belum antusias dalam mengambil kesempatan untuk menunjukkan kesetaraan intelektual serta emosional. Peserta didik menunjukkan kepuasan dan kebahagiaan terhadap kegiatan pembelajaran. Peserta didik masih terlihat kesulitan dalam menanggapi maupun memberikan umpan balik pada kelompok lain. Kerja sama yang menjadi pokok dalam proses pembelajaran belum terlalu nampak. Pengungkapan pendapat belum terlalu nampak dikarenakan peserta didik masih nampak ragu-ragu dan malu dengan semua orang.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis sistem sosial model pembelajaran *problem based learning* di atas didapatkan kesimpulan bahwa penerapan sistem sosial pada model pembelajaran yang belum optimal dalam peran maupun hubungan pendidik dan peserta didik, serta norma-norma kerja sama muncul dengan timbul dan tenggelam. Stimulan kepada peserta didik berdampak lebih aktif pada proses pembelajaran. Melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilalui dalam model pembelajaran *problem based learning* bertujuan agar mampu memunculkan gagasan-gagasan

kreatif peserta didik yang berkesinambungan dengan meningkatnya prestasi belajar.

### Saran

Disarankan agar pembelajaran *problem based learning* dapat diterapkan oleh rekan guru yang lain dalam mengaktifkan proses pembelajaran. Kefektifan pembelajaran *problem based learning* untuk memunculkan gagasan kreatif peserta didik secara signifikan membantu peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rahmat abidin, Andi Rahmat abidin, Mustika Abidin, & Mustika Abidin. (2021). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Al-Iltizam*, 6(2), 74–74. <https://doi.org/10.33477/alt.v6i2.2525>
- Andika Apriawan & Dewi Puspita Ningsih. (2022). Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menumbuhkan Kesadaran dan Inklusi Sosial Siswa IPS MAN 2 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3753>
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. 14(1), 9–18. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arisonia Ika Yulia Saputri, Farhan Rafifidananto, Hesti Sulistyowati, Krisna Adi Prasetya, Putu Asprila Sutejo, & Rosalia Aisyiah Rahmawati. (2023). Program Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Pada Peserta Didik Kelas X Di Ma Nawa Kartika Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 382–388. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i4.451>
- Bayu Rachman & Rifda Eliyasni. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sdn 13 Iv Koto Aur Malintang Padang Pariaman. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(2), 159–163. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.137>
- Cahyono, C., Mulyana, D., Sukarlina, L., & Puspitasari, D. (2022). Analisis implementasi model pembelajaran Problem Based Learning dalam menumbuhkan keterampilan mengemukakan pendapat pada proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 21(2), 87–92. <https://doi.org/10.21009/jimd.v21i2.25855>
- Chusnul Chotimah. (2022). Peningkatkan Kemampuan Analisis Kesalahan Soal Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Setting Kooperatif Think-Pair-Share Peserta Didik Kelas Viii-B Smp Negeri 25 Malang. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(2), 223–229. <https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1201>
- Eva Musthofatul Bariyah, Ibnu Hidayatullah, & Erik Jaenudin. (2022). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02), 284–294. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>
- Fitriana, A. (2022). Efektivitas Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar.
- Huang, X., & Wang, Y. (2021). Enhancing Critical Thinking in Problem-Based Learning through Real-World Contexts. *Journal of Educational Psychology*, 113(5), 789–805. <https://doi.org/10.1037/edu000609>
- Iga Mas Darwati, Darwati, I. M., I Made Purana, & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Kim, S., & Park, J. (2021). Challenges of Problem-Based Learning Implementation in Large Classrooms. *Educational Research Review*, 36, 100422. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2021.100422>

- Lin, M., Chen, L., & Wu, Y. (2022). Collaborative Skills Development in Problem-Based Learning Environments. *Teaching and Teacher Education*, 108, 103584. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103584>
- Liu, J., Zhu, H., & Feng, S. (2023). Teacher Facilitation in PBL: A Study on Training Needs and Classroom Challenges. *Journal of Pedagogical Research*, 7(2), 112–128. <https://doi.org/10.29329/jpr.2023.489.5>
- MA Rusnawati. (2022). Komponen-Komponen Dalam Operasional Pendidikan. *JURNAL AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 15(2). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v15i2.18>
- Nahdliatul Latifah, Kukuh Munandar, & Wahyu Giri Prasetyo. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91–102. <https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>
- Nevi Novelita & . Darmansyah. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik*, 8(2), 1538–1550. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.446>
- Niken Paramita, Ni Made Pujani, & Luh Mitha Priyanka. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 11(1), 10–19. <https://doi.org/10.23887/jppii.v11i1.60844>
- Ninu Marlina Ninu, Ninu Marlina Ninu, Alfadl Habibie, Alfadl Habibie, Sulidar Fitri, & Sulidar Fitri. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Produktif*, 5(1), 411–418. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1005>
- Noerzalina Abarang & Delviany Delviany. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 1(2), 46–46. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.28570>
- Pebria Dheni Purnasari, Margaretha Lidya Sumarni, & Yosua Damas Sadewo. (2022). Pendampingan Pemilihan Model Pembelajaran Ditinjau Dari Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 12(1), 75–75. <https://doi.org/10.26858/publikasian.v12i1.31856>
- Pratiwi, Nina. (2023). Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 26 Surakarta. *Jurnal Education Transformation*. 1 (25). 28-35.
- Purwaningsih, I., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (t.t.). *PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM*.
- Rila Rahma Mulyani. (2022). Intervensi Kelompok Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Holistic Science*,

- 2(1), 1–4.  
<https://doi.org/10.56495/hs.v2i1.117>
- Saltsa Ridlotul Jannah, Ridlo Firmansyah, & Ayuningtyas Nurfitri. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dalam Menginisiasi Kegiatan Kolaboratif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Biologi Udayana*.  
<https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1972>
- Serlina Agustin, Agustin, S., Triana Lestari, & Triana Lestari. (2021). Pengaruh Stimulus Orang Tua Terhadap Perkembangan Prestasi Anak Sekolah Dasar. *Edumas pul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 278–285.  
<https://doi.org/10.33487/edumas pul.v5i2.1331>
- Shelma Marsha Jovita, Fina Aulia Damayani, & Intan Yunira. (2023). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Didaktik*, 9(2), 2904–2910.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1048>
- Syahrial Ayub, Ayub, S., Gusti Afifah, Afifah, G., Ni Nyoman Sri Putu Verawati, Verawati, N. N. S. P., Hikmawati Hikmawati, & Hikmawati, H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pemecahan Masalah Fluida Dinamis Dengan Model Pembelajaran Student Oriented. 7(1), 186.  
<https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4598>
- Syamsurijal Syamsurijal, Bellonah Mardatillah Sabilah, M. Yusuf, & Samnawati Samnawati. (2022). Studi Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 7516–7525.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4040>
- Tan, Q., & Lee, R. (2022). Addressing Knowledge Disparities in Problem-Based Learning: A Case Study. *International Journal of Educational Development*, 93, 102568.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2022.102568>
- Taty Sulastry, Nur Afifah Rais, & Netti Herawati. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(1), 142–151.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i1.28787>
- Torro, S., Kasim, N., & Awaru, A. O. T. (2021). Implementasi model problem based learning berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah atas. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(2), 197–202.  
<https://doi.org/10.29210/020211137>
- Vinni Dini Pratiwi, Pratiwi, V. D., Wuri Wuryandani, Wuri Wuryandani, Wuri Wuryandani, & Wuryandani, W. (2020). Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. 9(3), 401.  
<https://doi.org/10.23887/jpi-undi ksha.v9i3.21565>
- Wawan Setiawan & Siti Nurjanah Hadiati. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam

- Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 55–60. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.177>
- Weni Sukarni. (2021). Literatur Review: Implementasi Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Sikap Siswa. *Journal Evaluation in Education*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i1.163>
- Widya Puspita Dewi, Gede Wira Bayu, & Ni Nyoman Arca Aspini. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 158–164. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36859>
- Winangun, I. M. A. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2294>
- Zhou, D., & Gao, L. (2023). Intrinsic Motivation and Autonomy in Problem-Based Learning Settings. *Contemporary Educational Psychology*, 72, 102012. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102012>

## PROFIL KEBIASAAN BERPIKIR ILMIAH (*SCIENTIFIC HABITS OF MIND*) SISWA SMP DI PEKALONGAN

**Avidia Sarasvati**

Guru SMPN 1 Tirto, Kabupaten Pekalongan

email : avidiasarasvati@gmail.com

### Abstrak

Literasi sains PISA Indonesia tahun 2022 menunjukkan skor 398 lebih rendah dari hasil rata-rata PISA dunia yaitu 491. Kurikulum Indonesia telah menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan ini membiasakan siswa bertindak layaknya ilmuan muda yang mengembangkan kebiasaan berpikir ilmiah atau disebut Scientific Habits of Mind (SHOM). Penelitian ini mencari tahu bagaimana profil SHOM siswa. Selain itu, juga mencari tahu variabel lainnya yang turut memengaruhi SHOM seperti lokasi sekolah, tingkatan kelas, nilai IPA, dan jenis kelamin siswa. Metode penelitian menggunakan survei dengan membagikan kuisisioner pernyataan tentang isu sosio sains dan melakukan wawancara proses pendekatan saintifik kepada guru IPA. Sampel terdiri dari 616 siswa SMP yang diambil dengan purposive sample yang berasal dari 2 sekolah di pinggir kota dan 2 sekolah di sekolah desa. Hasil penelitian didapatkan bahwa (1) Profil SHOM pada dimensi MTA (ketidakpercayaan argumen otoritas) termasuk rendah sedangkan dimensi SC (skeptis), OM (berpikiran terbuka), RA (rasional), CU (ingin tahu), SOB (penundaan keyakinan), dan OB (objektif) pada kategori sedang, (2) Pendekatan saintifik adalah intervensi yang terbukti turut memengaruhi SHOM, dan (3) Variabel latar belakang siswa berupa lokasi sekolah, tingkatan kelas, hasil belajar IPA, dan jenis kelamin juga memengaruhi dimensi SHOM tertentu yang memiliki karakter yang sejalan.

**Kata kunci:** kebiasaan berpikir ilmiah, literasi sains, pendekatan saintifik, SHOM

### Abstract

Indonesia's PISA scientific literacy results in 2022 show a score of 398, lower than the world average PISA result of 491. In fact, the Indonesian curriculum has implemented a scientific approach. This approach familiarizes students with acting like young scientists who develop scientific habits of thinking or Scientific Habits of Mind (SHOM). This research seeks to find out students' SHOM profile. It also looks for other variables that also influence SHOM, such as school location, grade level, science learning outcomes, and student gender. The method used is a survey by distributing questionnaire statements about socio-scientific issues and conducting a scientific approach interview process with science teachers. Samples consist of 616 junior high school students within purposive sampling that come from 2 urban schools and 2 rural schools. The research results showed that (1) the SHOM profile in the MTA (Mistrust argument from authority) dimension is low while the SC (skepticism), OM (open-mindedness), RA (rationality), CU (curiosity), SOB (suspension of belief), and OB (objectivity) dimensions are in the medium category, (2) the scientific approach is an intervention that is also proven to influence SHOM, and (3) Student background variables in the form of school location, grade level, science learning outcomes, and gender also influence certain SHOM dimensions that have parallel characteristics.

**Keywords:** scientific thinking habits, scientific literacy, scientific approach, SHOM

## PENDAHULUAN

PISA adalah *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diinisiasi oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). PISA adalah suatu studi untuk mengevaluasi sistem pendidikan yang diikuti oleh lebih dari 70 negara di seluruh dunia. Hasil PISA Indonesia tahun 2022 pada literasi sains yaitu 398 lebih rendah dari pada rata-rata skor PISA dunia yaitu 491 (OECD, 2022).

Terdapat berbagai praktik untuk menumbuhkan literasi sains seperti di Indonesia menerapkan pendekatan saintifik untuk meningkatkan literasi sains. Pendekatan saintifik membiasakan siswa untuk melibatkan diri dalam isu-isu sosio-sains, menggambarkan bagaimana seorang ilmuwan menghasilkan suatu klaim, bagaimana mereka menggunakan bukti untuk mendukung kesimpulan, dan bagaimana para ilmuwan berpikir.

Keterampilan yang dilatih dalam pendekatan saintifik disimpulkan oleh Colin Gauld (1982) mempromosikan kebiasaan berpikir ilmiah atau disebut dengan istilah *Scientific Habits of Mind* (SHOM). SHOM merupakan ciri berpikir seorang ilmuwan yaitu bagaimana mendapatkan klaim seseorang dengan bersikap skeptis, menilai konten secara kritis, memikirkan bukti-bukti, dan berorientasi pada relevansi (Çalik & Coll, 2012; Coll, Taylor, & Lay, 2009; Gauld, 2005; Gauld & Hukins, 1980). Ada tujuh dimensi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) menurut Çalik & Coll, 2012; Colin Gauld (1982): (1) *Mistrust argument from authority* (MTA) atau ketidakpercayaan argumen otoritas adalah kecenderungan untuk membandingkan kepercayaan dua atau lebih argumen dari pihak berwenang

dengan memberikan alasan yang tepat. (2) *Open-mindedness* (OM) atau berpikiran terbuka adalah keinginan untuk mempertimbangkan pandangan alternatif dan kemungkinan bahwa sesuatu itu benar. (3) *Skepticism* (SC) atau skeptis adalah suatu sifat untuk memperjelas klaim apakah suatu gagasan benar atau tidak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis dan memberikan kepastian berdasarkan pengamatan ilmiah. (4) *Rationality* (RA) atau rasional adalah sifat memberikan argumen dan bukti yang logis. (5) *Objectivity* (OB) atau objektif adalah perilaku tidak memihak berdasarkan bukti (6) *Suspension of belief* (SOB) atau penundaan keyakinan merupakan kecenderungan untuk tidak terburu-buru dalam mendukung suatu gagasan dengan cara menyelidiki gagasan tersebut apakah mempunyai cukup bukti atau tidak, kemudian mengambil keputusan berdasarkan bukti tersebut. (7) *Curiosity* (CU) atau ingin tahu adalah keinginan untuk belajar dengan membangkitkan rasa ingin tahu untuk eksplorasi dan penemuan.

Tujuh dimensi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) ini seharusnya hadir dalam proses pembelajaran pendekatan saintifik. Namun, hasil literasi sains PISA 2022 yang rendah menandakan siswa Indonesia belum dapat berperan layaknya ilmuwan muda. Surya & Sunarti (2021) menyatakan bahwa *Habits of Mind* memiliki pengaruh terhadap literasi sains. Oleh karena itu, salah satu penyebab rendahnya literasi sains perlu diteliti lebih lanjut dengan mencari tahu profil SHOM siswa.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa SHOM dipengaruhi beberapa intervensi di kelas yaitu strategi STSC (*science, technology, and social changes*), CKCM (*common*

*knowledge construction model*), dan *designing experiment*. Baik STSC dan CKCM adalah strategi pembelajaran yang sama-sama menyajikan isu sosial sains di masyarakat seperti teknologi, pembangkit listrik tenaga nuklir, kesehatan, dan polusi air. Kedua strategi ini membangkitkan siswa untuk berpikir kritis dan bernalar tinggi sehingga mereka dapat mengomunikasikan buah pikir ilmiahnya (Çalik & Karatas, 2019; Çalik & Cobern, 2017). Sedangkan *designing experiment* atau mendesain eksperimen melatih keterampilan siswa untuk mempunyai tugas ilmiah autentik yang berdasarkan masalah. Strategi ini menuntut siswa untuk berinovasi memecahkan masalah dan belajar merancang eksperimen sendiri yang termasuk kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM). Selain itu, ada beberapa variabel lainnya yang memengaruhi tingkat kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) yaitu program studi, tahun akademik, budaya, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan.

Perbedaan penelitian ini menggunakan variabel kebiasaan berpikir ilmiah yang lebih komprehensif dan variatif dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan tujuh dimensi yaitu *Mistrust argument from authority* (MTA), *Open-mindedness* (OM), *Skepticism* (SC), *Rationality* (RA), *Objectivity* (OB), *Suspension of belief* (SOB), dan *Curiosity* (CU). Selain itu juga mengkolerasikan 7 dimensi tersebut dengan latar belakang siswa yang lebih luas yaitu lokasi sekolah, jenis kelamin, tingkatan kelas, dan hasil belajar IPA.

Secara keseluruhan, pertanyaan penelitian ini diuraikan menjadi tiga rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana tingkatan tujuh dimensi SHOM siswa? (2) Bagaimana pengaruh pendekatan saintifik terhadap tujuh dimensi SHOM? (3) Bagaimana faktor latar belakang siswa yang memengaruhi tujuh dimensi SHOM berdasarkan

variabel lokasi sekolah, jenis kelamin, tingkatan kelas, dan hasil belajar IPA?

## METODE

Metode yang digunakan adalah survei. Instrumen yang digunakan berupa kuisisioner tertutup yang dikembangkan dari penelitian Wiyarsi and Çalik (2019) mengenai pengembangan kuisisioner kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM). Kuisisioner terdiri dari 25 pernyataan tentang isu sosio sains yang beredar di masyarakat. Siswa memilih empat pilihan jawaban yaitu kemungkinan besar benar, sepertinya benar, sepertinya tidak benar, dan kemungkinan besar tidak benar. Selain itu, instrumen lainnya berupa kuisisioner tentang pelaksanaan pendekatan saintifik di sekolah, dan instrumen pertanyaan wawancara terbuka untuk mendalami pendekatan saintifik yang telah dilakukan guru IPA. Kuisisioner menggunakan instrumen hasil pengembangan dari penelitian sebelumnya yaitu Wiyarsi, A., & Çalik, M. (2019) karena sesuai dengan konteks isu sosio sains di Indonesia. Hasil uji reabilitas pada skala kecil yaitu 0,588 termasuk kategori sedang dan uji validitas terhadap 33 pertanyaan didapatkan 25 soal valid sedangkan 8 soal tidak valid.

Populasinya adalah siswa Sekolah Menengah Pertama karena mereka berada pada rentang usia 15 tahun sesuai sasaran tes PISA (*Programme for International Student Assessment*). Penelitian menggunakan *purposive sampling*. Sampel sekolah memilih sekolah berdasarkan lokasi dengan iklim lingkungan yang signifikan berbeda yaitu sekolah di perkotaan dan pedesaan. Sampel sekolah di perkotaan adalah SMP N 1 Pekalongan dan SMP N 2 Pekalongan. Sedangkan sekolah di pedesaan adalah SMP N 1 Talun dan SMP N 2 Talun. Sampel sebanyak 616 siswa yang terdiri dari 333 siswa dari sekolah di perkotaan

dan 283 siswa dari sekolah di pedesaan. Sampel meliputi seluruh jenjang kelas di SMP yaitu kelas 7, kelas 8, dan kelas 9.

Pengumpulan data dilakukan dengan membagi kuisiner pertanyaan isu sosio sains kepada siswa dan juga wawancara terbuka kepada guru IPA. Proses olah data menggunakan untuk *multiple regression test* mengetahui pengaruh pendekatan saintifik terhadap kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM). *Independent sample t-test* untuk membandingkan kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) berdasarkan dari 2 kelompok yaitu lokasi sekolah (*urban & rural*), jenis kelamin (perempuan & laki-laki), dan nilai IPA (tinggi & rendah). *One-way ANOVA (Analysis of Variance)* untuk membandingkan kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) berdasarkan dari 3 kelompok yaitu jenjang kelas (7, 8, & 9). Analisis deskriptif untuk menguraikan hasil wawancara dengan guru IPA.

Berdasarkan rumusan masalah pertanyaan kedua tentang pengaruh pendekatan saintifik terhadap kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) dan pertanyaan ketiga tentang pengaruh empat variabel latar belakang siswa terhadap kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM), maka menghasilkan lima hipotesis yaitu:

Hipotesis 1 : Pendekatan saintifik memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM)

Hipotesis 2 :

2a. Lokasi sekolah siswa memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM).

2b. Kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) antara sekolah kota dan sekolah desa berbeda.

Hipotesis 3

3a. Tingkatan kelas siswa memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM).

3b. Kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) antara kelas 7, 8, dan 9 berbeda.

Hipotesis 4

4a. Jenis kelamin siswa memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM).

4b. Kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) antara perempuan dan laki-laki berbeda.

Hipotesis 5

5a. Nilai IPA siswa memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM).

5b. Kebiasaan berpikir ilmiah (SHOM) antara nilai IPA rendah dan nilai IPA tinggi berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)

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

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

(2019) menegaskan bahwa guru yang membuka peluang untuk mengevaluasi pemikirannya akan mempengaruhi siswanya pula untuk berpikiran terbuka.

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

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

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

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

Hasil ketujuh dimensi CU (*curiosity*) atau sikap ingin tahu termasuk kategori “sedang” artinya adalah siswa memiliki kecenderungan yang cukup untuk berkeinginan belajar

dan kebutuhan untuk bereksplorasi. Rasa ingin tahu mencakup lima kelompok yaitu (1) eksplorasi spontan, (2) preferensi eksplorasi, (3) kebaruan preferensi, (4) preferensi hal kompleks yang belum diketahui, dan (5) preferensi sesuatu yang tidak pasti atau ambigu (Jirout & Klahr, 2012).

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

### **Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)**

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

dengan fenomena alam secara logis (Sprengrer, J., & Hartmann, S., 2019). Lalu karakter dimensi OB (objektif) yaitu siswa meminta bukti untuk tidak bertindak memihak.

### **Pengaruh Latar Belakang Siswa terhadap Kebiasaan Berpikir Ilmiah (SHOM)**

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

#### **Lokasi Sekolah**

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

mudah, lebih banyak masyarakat yang melek pengetahuan.

#### **Tingkatan Kelas**

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

#### **Hasil Belajar IPA**

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

#### **Jenis Kelamin**

Jenis kelamin memengaruhi dimensi SC (skeptis) dan CU (ingin tahu) dimana jenis kelamin perempuan

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

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan penelitian ini terdiri dari tiga poin *pertama*, kebiasaan berpikir ilmiah siswa SMP pada *dimensi mempertimbangkan kembali pendapat pihak berwenang* termasuk kategori rendah. Sehingga siswa mudah percaya oleh klaim-klaim yang dikeluarkan oleh lembaga resmi. Padahal adanya media sosial muncul banyak berita *hoax* yang mengatasnamakan pemerintah. Siswa SMP sebagian besar masih percaya dengan klaim tersebut tanpa dianalisis dahulu atau asal percaya selama lembaga resmi yang mengeluarkan. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil enam dimensi lainnya yang termasuk kategori sedang artinya siswa masih belajar berpikir rasional, objektif, berpikir terbuka, ingin tahu, skeptis, dan menunda kepercayaan. Seharusnya enam dimensi ini mendukung siswa untuk tidak mudah percaya pada pihak berwenang. Jadi, siswa SMP memandang status lembaga lebih dahulu dibandingkan menganalisis klaim.

*Kedua*, pendekatan saintifik memengaruhi dimensi berpikir skeptis,

rasional, dan objektif. Karena pendekatan saintifik mengembangkan siklus 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan). Siklus 5M memiliki karakter yang dominan untuk mencari bukti yang mendukung suatu klaim, sehingga sejalan dengan tiga dimensi tersebut.

*Ketiga*, latar belakang sekolah yang memengaruhi kebiasaan berpikir ilmiah siswa adalah (1) lokasi sekolah dimana sekolah kota lebih baik dari pada di desa karena aksesibilitas yang lebih mudah dan kesempatan yang bervariasi. (2) Latar belakang jenjang kelas yaitu siswa kelas 9 lebih baik dari pada kelas 7 dan 8 karena kelas 9 lebih banyak mendapatkan konten dan praktikum sains. (3) Latar belakang hasil belajar IPA dimana siswa yang hasil belajar IPA nya tinggi lebih baik dibanding yang rendah karena siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan sains lebih baik. (4) Latar belakang gender yaitu siswa perempuan lebih baik dari pada laki-laki karena hasil belajar IPA siswa perempuan lebih baik dari pada siswa laki-laki.

### Saran

Pendekatan saintifik bukan satu-satunya intervensi yang dapat mengembangkan SHOM (kebiasaan berpikir ilmiah). Guru perlu menetapkan intervensi lainnya seperti penilaian formatif karena SHOM memerlukan pembiasaan. Penilaian formatif memberikan ruang untuk siswa merefleksikan kembali kemampuan dirinya. Kemudian memberikan ruang pula kepada guru dan siswa untuk melakukan umpan balik satu sama lain.

### DAFTAR PUSTAKA

Afriana, J., Permanasari, A., & Fitriani, A. (2016). Penerapan project based learning terintegrasi

- STEM untuk meningkatkan literasi sains siswa ditinjau dari gender. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 202-212.
- Aulia, R. S. A. (2024). *Analisis kemampuan berpikir intuitif matematis siswa dengan tingkat sikap skeptis siswa dalam menyelesaikan masalah barisan dan deret/Reza Salsabila Aulia* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Bremner, N., Sakata, N., & Cameron, L. (2022). The outcomes of learner-centred pedagogy: A systematic review. *International Journal of Educational Development*, 94, 102649.
- Çalik, M., & Cobern, W. W. (2017). A cross-cultural study of CKCM efficacy in an undergraduate chemistry classroom. *Chemistry Education Research and Practice*, 18(4), 691-709.
- Çalik, M., & Coll, R. K. (2012). Investigating socioscientific issues via scientific habits of mind: development and validation of the scientific habits of mind survey. *International Journal of Science Education*, 34(12), 1909-1930.
- Çalik, M., & Karatas, F. Ö. (2019). Does a "Science, Technology and Social Change" Course Improve Scientific Habits of Mind and Attitudes towards Socioscientific Issues? *Australian Journal of Teacher Education*, 44(6), 35-52.
- Coiro, J. (2021). Toward a multifaceted heuristic of digital reading to inform assessment, research, practice, and policy. *Reading Research Quarterly*, 56(1), 9-31.
- Coll, R. K., Taylor, N., & Lay, M. C. (2009). Scientists' habits of mind as evidenced by the interaction between their science training and religious beliefs. *International Journal of Science Education*, 31(6), 725-755.
- De Cruz, Helen, "Religion and Science", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/religion-science/>>.
- Gauch Jr, H. G., Gauch, H. G., & Gauch Jr, H. G. (2003). *Scientific method in practice*: Cambridge University Press.
- Gauld, C. (1982). A study of the scientific attitude of science educators who study scientific attitudes. *Research in Science Education*, 12(1), 115-120.
- Gauld, C. F., & Hukins, A. (1980). Scientific attitudes: A review.
- Gauld, C. F. (2005). Habits of mind, scholarship and decision making in science and religion. *Science & Education*, 14(3-5), 291-308.
- Hendracipta, N. (2016). Menumbuhkan sikap ilmiah siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa berbasis inkuiri. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 109-116.
- Jirout, J., & Klahr, D. (2012). Children's scientific curiosity: In search of an operational definition of an

- elusive concept. *Developmental review*, 32(2), 125-160.
- Muhaimin, A., Susilawati, S., & Soeprianto, H. (2015). Pengembangan media kapasitor dan pengaruhnya terhadap pemahaman konsep dan sikap ilmiah siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 59-72.
- Niam, Saiful. (2024). Implementasi media pakarkangen untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menentukan bilangan faktor persekutuan terbesar(Fpb. *Jurnal Education Transformation*, 2(1), 6-15.
- OECD. (2022). PISA 2022 Result in Focus. from [www.oecd.org/pisa](http://www.oecd.org/pisa)
- Roe, J., & Perkins, M. (2022). What are Automated Paraphrasing Tools and how do we address them? A review of a growing threat to academic integrity. *International Journal for Educational Integrity*, 18(1), 15.
- Soebari, T., & Aldridge, J. M. (2016). Investigating the differential effectiveness of a teacher professional development programme for rural and urban classrooms in Indonesia. *Teacher Development*, 20(5), 701-722.
- Sprenger, J., & Hartmann, S. (2019). *Bayesian philosophy of science*. Oxford University Press.
- Sulaswi, I. F., Handayanto, S. K., & Wartono, W. (2019). Development of self-rating scale instrument of self-directed learning skills for high school students. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 23(1), 1-11.
- Surya, V. J. A., & Sunarti, T. (2021). The Correlation of Habits of Mind and Attitude towards Science in Scientific Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*; Vol 6, No 2 (2021): Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, Vol. 6, No. 2, April 2021; 177-183 ; 2715-551X ; 2502-3861. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JI-PFI/article/view/17332>
- Wivagg, D. (1988). Lies, skepticism and science. *The American Biology Teacher*, 50(2), 74-74.
- Wiyarsi, A., & Çalik, M. (2019). Revisiting the scientific habits of mind scale for socio-scientific issues in the Indonesian context. *International Journal of Science Education*, 41(17), 2430-2447.

## EFEKTIVITAS METODE “COMENI” DALAM PENDAMPINGAN INDIVIDU CALON GURU PENGGERAK DI KABUPATEN PATI

**Nur Khixmah Yulihastuti**

Guru SMA Negeri 2 Pati, Jawa Tengah

[nurtuti1975@gmail.com](mailto:nurtuti1975@gmail.com)

### Abstrak

Slogan guru penggerak “tergerak, bergerak dan menggerakkan” hadir sebagai penyemangat baru dalam mewadahi guru melalui pendidikan guru penggerak. Program Guru Penggerak yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia bertujuan untuk mengembangkan guru sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan efektif. Salah satu komponen utama program ini adalah pendampingan individu, yang memberikan dukungan personal dan profesional kepada calon guru penggerak. Sebagai pengajar praktik, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam berinteraksi di sekolah calon guru penggerak, kepala sekolah dan siswanya. Pengajar praktik melakukan pendampingan dengan model “Comeni” yaitu *coaching*, mentoring, refleksi diri. Penulis tertarik untuk mengkaji efektivitas metode *coaching*, mentoring, refleksi diri dalam pendampingan individu bagi calon guru penggerak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis literatur dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga metode ini efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional, keterampilan reflektif, dan kemampuan kepemimpinan guru. Integrasi dari ketiga metode tersebut terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan calon guru penggerak.

**Kata Kunci:** Guru Penggerak, pendampingan individu, comeni.

### Abstract

The driving teacher slogan "moved, moving and moving" is present as a new encouragement in accommodating teachers through driving teacher education. The Mover Teacher Program initiated by the Indonesian Ministry of Education and Culture aims to develop teachers as agents of change who are able to create innovative and effective learning environments. One of the main components of the program is individual mentoring, which provides personal and professional support to aspiring driving teachers. As a practical teacher, teachers gain direct experience in interacting in schools with prospective driving teachers, school principals and their students. Practical teachers provide assistance using the "Comeni" model, namely coaching, mentoring, self-reflection. The author is interested in studying the effectiveness of coaching, mentoring, self-reflection methods in individual assistance for prospective driving teachers. This research uses a qualitative approach with literature analysis and in-depth interviews. The research results show that these three methods are effective in improving teachers' professional competence, reflective skills and leadership abilities. The integration

of these three methods is proven to have a significant positive impact on the development of prospective driving teachers.

**Keywords:** Motivating Teacher, individual mentoring, comeni

## PENDAHULUAN

Slogan guru penggerak “tergerak, bergerak dan menggerakkan” hadir sebagai penyemangat baru dalam mewadahi guru melalui pendidikan guru penggerak. Guru menjalankan peran dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik, harus mempersiapkan diri sebaik-baiknya untuk bisa dan terbiasa memberikan layanan pendidikan yang optimal seperti yang dituliskan oleh Darmadi (2015). Sabhir (2015) untuk dapat menjalankan peran dan tanggung jawab besar tersebut, maka seorang pendidik perlu mendapatkan pengalaman dan pendidikan yang berkualitas sebagai langkah menjadi pendidik yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas adalah dengan melakukan pengembangan diri dengan mengikuti pendidikan guru penggerak. Program Guru Penggerak yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia bertujuan untuk mengembangkan guru sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan efektif. Lingkungan belajar yang efektif yang memfasilitasi peserta didik sebagaimana dituliskan oleh Mokoagow (2021) bahwa untuk membuat peserta didik lebih rajin belajar pendidik harus bisa menjadi motivator, dengan memberi motivasi, dorongan dan strategi kepada peserta didik. Selain itu, sebagai pendidik harus memiliki strategi untuk menghadapi tantangan jaman dan mampu menguasai teknologi seperti yang dituliskan Arifin dan Setiawan (2020). Menurut Zaifullah, dkk (2021), untuk mencerdaskan peserta didik harus memiliki keteladanan yang baik,

komunikasi, dan interaksi untuk menumbuhkan minat belajar dan hasil belajar yang baik.

Menurut Astuti Triasmani dkk (2024) dalam penelitian yang berjudul penggunaan metode mentoring dan *coaching* model Tirta untuk peningkatan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar menunjukkan bahwa guru lebih memahami komponen-komponen dalam modul ajar sesuai standar bakunya; (2) guru mampu menyusun modul ajar dengan kualitas yang lebih baik; (3) kompetensi pedagogik dan profesional guru mengalami peningkatan; (4) *coaching* model Tirta sangat efektif digunakan untuk melakukan mentoring dan *coaching* karena membangun kesadaran guru untuk menetapkan tujuan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya, membuat rencana aksi dan bertanggungjawab atas rencananya. Raja Sitonga dkk (2022) dalam penelitian yang berjudul Pelatihan Metode Refleksi bagi Guru Sekolah Penggerak dalam Proses Pembelajaran dengan melakukan tahap (1) peserta diajak untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan, yaitu dengan cara mengisi lembar kerja pertama, (2) peserta diminta untuk melakukan refleksi sesuai dengan materi tentang refleksi dengan menggunakan metode refleksi, (3) peserta menyusun rencana moderasi untuk pelaksanaan refleksi yang ideal dalam proses pembelajaran atau fasilitasi. Berdasarkan tiga tahapan tersebut, peserta pelatihan mempunyai paradigma baru bahwa kegiatan refleksi dapat melahirkan sebuah konsep yang lebih efektif dalam kegiatan yang sama.

Selain itu, peserta juga telah mampu melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukannya sebagai fasilitator pembelajaran dan lainnya.

Banyak sekali strategi yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun belum ada penelitian yang dilakukan tentang strategi yang dilakukan dalam pendampingan individu oleh pengajar praktik pada program pendidikan guru penggerak. Salah satu komponen utama pendampingan individu yang memberikan dukungan personal dan profesional kepada calon guru penggerak. Pendampingan individu merupakan komponen vital dalam program Pendidikan Guru Penggerak yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru sebagai agen perubahan. Sebagai pengajar praktik, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam berinteraksi di sekolah calon guru penggerak, dengan kepala sekolah dan siswanya. Berbagai pengalaman pembelajaran dilakukan pengajar praktik dengan menggunakan model “Comeni”. Comeni adalah akronim dari *coaching*, mentoring, refleksi diri. Integrasi dari ketiga metode tersebut terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan calon guru penggerak.

## METODE

Tahapan yang dilakukan pada praktik baik ini adalah pendampingan individu di sekolah CGP maupun saat pelaksanaan lokakarya CGP. Praktik baik dilakukan dengan mendeskripsikan fakta yang terjadi di setiap tahapan, mendeskripsikan peran dan kontribusi metode “comeni” dalam pelaksanaan pendampingan individu.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara mendalam. Sumber data berasal dari jurnal akademik, buku, dan

laporan penelitian yang relevan, serta wawancara dengan 10 pengajar praktik yang terlibat dalam program Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 9 di Kabupaten Pati.

Analisis dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode “comeni” yaitu *coaching*, mentoring, dan refleksi diri dalam pendampingan individu yang dilakukan oleh 10 pengajar praktik Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 9 Kabupaten Pati. Masing-masing pengajar praktik mendampingi 5 CGP yang melaksanakan program CGP. Praktik baik dalam pendampingan individu menggunakan metode “comeni” *coaching*, mentoring, refleksi diri yang dilaksanakan saat pelaksanaan Pendampingan Individu 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Proses pelaksanaan PI dilakukan sesuai dengan jadwal program sebagai berikut:

PI 1: 8 – 12 September 2023

PI 2: 5-12 Oktober 2023

PI 3: 9-13 November 2023

PI 4: 6-16 Feb 2024

PI 5: 6-15 Maret 2024

PI 6: 20-28 Maret 2024

Selama Pendampingan Individu, seluruh pengajar praktik mendapatkan bahan pendampingan dari BBGP melalui penyamaan persepsi dengan koordinator pengajar praktik di BBGP Jawa Tengah. Pendampingan individu menggunakan metode “Comeni” dengan penjelasan sebagai berikut:

1. **Coaching** adalah proses kolaboratif di mana *coach* (pengajar praktik) membantu *coachee* (calon guru penggerak) dalam mencapai tujuan profesional yaitu menjadi agen perubahan dalam pendidikan melalui pengembangan keterampilan dan strategi yang efektif.
2. **Mentoring** adalah kegiatan yang melibatkan hubungan jangka panjang di mana mentor (pengajar praktik) yang lebih berpengalaman

memberikan bimbingan, dukungan, dan nasihat kepada calon guru penggerak.

3. **Refleksi Diri** adalah proses evaluasi diri oleh guru untuk memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan individu menggunakan metode "Comeni" dilaksanakan oleh 10 pengajar praktik kepada 50 CGP sebagai sampel penelitian dengan nama sebagai berikut: 1) PP\_1: Dewi Septiana (SDN Wedarijaksa 01) mendampingi 5 CGP yaitu Yoga Dwija Wicaksana (SD Negeri Pati Kidul 01), Wiwiek Susilo Widyaningsih (SD Negeri Pati Wetan 01), Sri Wahyuningsih (SDN Kutoharjo 01), Mustafa Kamal Ali (SDN Kayen 01), Lelono (SDN Kutoharjo 02). 2) PP\_2: Rahmawati Suwarman Putri (SDN Tlutup) mendampingi 5 CGP yaitu Ninik Lestari (SDN Sidomukti 02), Karnila Yusriani (SDB Ngetuk 01), Juniatul Ana Nurlita (SDN Tamansari), Hera Krestiani (SDN Genengmulyo 01), Agus Herian SDN Kalikalong 01). 3) PP\_3: Novy Hermawati (TK Mardi Putra Margorejo) mendampingi 5 CGP yaitu Sri Anisih (SDN Kebowan), Lisa Novitarini (SDN Bogotanjung 01), Khomsatun (SDN Tawangrejo), Ita Ulya (SDN Padangan). 4) PP\_4: Arif Rifa'i (SDN Sukolilo 05) mendampingi 5 CGP yaitu Sri Purwanti (TK Aisyiyah BA Sekarkurung), Lianatus Saukhah (TK Islam Nuru Ulum Metaraman), Dewi Rochayati (TK Islam Karana), Bety Retnaningtyas (TK Negeri Pembina Pati), Anita Susanti (TK Kasih Ibu). 5) PP\_5: Agus Sukamto (SDN 01 Sukolilo) mendampingi 5 CGP: Zaenal Arifin (SDN Angkatan Lor 02), Okty Nurhidayati (SDN Kedalingan 02), Ngatmin (SDN Pakis), Muhammad Ulinuha (SDN Sitirejo), Afif

Kurniawati (SDN Mangunrekso). PP\_6: Hema Nur Farida (SMPN 1 Kayen) mendampingi 5 CGP yaitu Yunita Dwi Kumalasari (SD Tambahmulyo 02), Rekardini Siwit Ariyani (SMP Satu Atap Negeri Poncomulyo), Lestariningsih (SMPN 2 Tambaromo), Dwi Oktorina (SMP Satu Atap Negeri 1 Kuwawur), Catur Julaikah (SMPN 1 Sukolilo). PP-7: Aziz Effendi (SMP Satu Atap Negeri 1 Kuwawur) mendampingi 5 CGP yaitu Siswati (TK Pertiwi Karangsumber), Riski Utami (SMP Satap Negeri 1 Summersoko), Endah Hendraningrum (SDN Karangsumber 01), Dian Mayasari (SMPN 3 Tambakromo), Atik Widarti (SMPN 1 Tambakromo). PP\_8: Lusiana (SDN Suwaduk 02) mendampingi 5 CGP yaitu: Ika Maywulandari (SDN Pagerharjo 01), Anita Selfie Ardiana (SDIT Abu Bakar As Shidiq Pati), Agus Junianto (SDN Pohgading), Eny Rianawati (SDN Mulyoharjo 02), Ria Pujianasari (SDN Sonean). PP\_9: Sutiyan (SDIT Abu Bakar Juwana) mendampingi 5 CGP yaitu Syafa'atun Nikmah (SD Negeri 1 Mayahan), Nurul Hidayah (SDN 1 Plukaran), Hasanah Lestari Luhur (SDN Guwo 3), Ali Wahono (SD N Klakahkasihan 02), Suntari (SDN Bakaran Wetan 01). PP-10: Arif Priharsono (SDN Jolong 1) mendampingi 5 CGP yaitu: Sriyatun (SDN Trimulyo 01), Rini Mindarningsih (SDN Karang Juwana), Intan Nur Asih (SDN Bakaran Kulon 03), Agus Sulaiman (SDN Tlutup), Sunarto (SDN Pati Kidul 1).

Berdasarkan data sampel penelitian menunjukkan kompleksitas tempat tugas baik pengajar praktik maupun calon guru penggerak yang didampingi. Kompleksitas ini menjadikan tantangan tersendiri dari Pengajar Praktik untuk mengimplemen-tasikan metode

“comeni” dalam mendampingi calon guru penggerak.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan individu dengan implementasi metode comeni dijelaskan sebagai berikut:

**Implementasi Coaching:** Pengajar praktek menggunakan sesi *coaching* untuk membantu CGP mengidentifikasi tujuan, mengeksplorasi tantangan, dan merancang rencana aksi.

**Implementasi Mentoring:** Pengajar Praktik melakukan kegiatan mentoring difokuskan pada transfer pengetahuan, pengembangan jaringan profesional, dan pembinaan kompetensi personal kepada CGP.

**Implementasi Refleksi Diri:** Pengajar praktek mendorong CGP untuk melakukan refleksi diri melalui jurnal refleksi dan diskusi.

Pengajar praktik melaksanakan metode *coaching*, mentoring, refleksi diri dengan bahan pendampingan individu sesuai tema pendampingan dan modul yang ada di LMS PGP. Setelah PP melakukan pendampingan individu sebanyak 6 kali pendampingan, dilakukan wawancara untuk mengetahui efektifitas metode comeni. Hasil wawancara implementasi metode comeni dalam pendampingan, menggunakan Indikator sebagai berikut:

**Hasil pendampingan individu pada indikator praktik Coaching:**

**Peningkatan Kompetensi:** 50 CGP menunjukkan perkembangan signifikan dalam kompetensi mengajar dan kepemimpinan setelah menerima *coaching*.

**Tujuan yang Jelas dan Tercapai:** 50 CGP dalam setiap sesi *coaching* memiliki target spesifik, dan guru penggerak mencapai tujuan tersebut dalam waktu yang ditentukan.

**Kemandirian Guru:** 49 CGP mampu mengambil keputusan secara mandiri dan efektif setelah beberapa sesi

*coaching* hanya terdapat 1 CGP yang kurang mandiri walaupun harus dibantu PP untuk semakin mampu melaksanakan proses *coaching*.

**Umpan Balik Positif:** 50 CGP mampu memberikan umpan balik bahwa sesi *coaching* membantu mereka mengidentifikasi area pengembangan dan menemukan solusi praktis.

**Hasil pendampingan individu pada indikator Mentoring**

**Hubungan Mentor-Mentee yang Efektif:** 50 CGP mampu mengimplementasikan hubungan kolaboratif yang kuat antara mentor dan guru penggerak, yang ditunjukkan dengan keterbukaan komunikasi dan saling percaya.

**Transfer Pengetahuan dan Pengalaman:** 48 CGP berhasil mengimplementasikan pengalaman dan pengetahuan yang diberikan mentor dalam praktek sehari-hari, 2 CGP perlu pendampingan berproses menuju praktik baik dalam KBM sehari-hari.

**Peningkatan Kinerja Guru:** 50 CGP mengalami perbaikan nyata dalam kinerja guru penggerak berdasarkan hasil penilaian atau observasi.

**Kepuasan Guru Penggerak:** 50 CGP merasa didukung dalam proses pengembangan mereka dan memberikan evaluasi positif terhadap program mentoring.

**Hasil pendampingan individu pada indikator Refleksi:**

**Keterlibatan Guru dalam Proses Refleksi:** 50 CGP secara aktif berpartisipasi dalam proses refleksi dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengevaluasi kinerja sendiri.

**Perbaikan Berkelanjutan:** 50 CGP menunjukkan perkembangan secara terus menerus berdasarkan refleksi yang mereka lakukan.

**Pemahaman Diri yang Lebih Baik:** 49 CGP memiliki pemahaman yang lebih

mendalam tentang kekuatan dan area pengembangan mereka, serta bagaimana mengatasinya, 1 CGP membutuhkan pendampingan yang lebih intens.

**Aksi Nyata Setelah Refleksi:** 50 CGP mampu menerapkan hasil refleksi dalam bentuk perubahan strategi mengajar atau perilaku yang lebih baik di kelas. Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa hasil wawancara kepada 10 orang Pengajar Praktik yang melakukan pendampingan individu kepada Calon Guru Penggerak sebanyak 50 orang dengan menggunakan metode “comeni” yaitu *coaching*, mentoring, refleksi diri dengan indikator di masing-masing metode dapat diketahui bawah terdapat peningkatan kompetensi CGP, sehingga disimpulkan bawah implementasi ketiga metode tersebut efektif dalam melakukan praktik pendampingan individu.

### KESIMPULAN

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

### REKOMENDASI

Penerapan metode “Comeni” ini sangat direkomendasikan bagi pengajar praktik dalam pelaksanaan praktik

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

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z.M., dan Setiawan., A. (2020). Strategi belajar dan mengajar guru abad 21. *Indonesia Journal of Instructional Technology*, 1(1), 37-46.
- Astuti Triasmani, Hery Winoto Tj, Takim Andriono (2024) Penggunaan Metode Mentoring Dan Coaching Model Tirta Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Modul Ajar. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(2):629-635
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Jurnal pendidikan edukasi*, 13(2),161-174.  
<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/view/113>
- Mokoagow, S. (2021). Peran guru pendamping dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa. Journal of Elementary Education Research, 1(1),20-26.  
<https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer/article/view/39>

Raja Sitonga, Rosni Harahap, Robiyatul Adawiyah Lubis (2022) Pelatihan Metode Refleksi Bagi Guru Sekolah Penggerak Dalam Proses Pembelajaran. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 6(2):995-1002

U, Shabir., M. (2015). Kedudukan guru sebagai pendidik : Tugas dan tanggung jawab, hak dan kewajiban, dan kompetensi guru). Auladuna, 2 (2), 221-232.  
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/878>

## EFEKTIFITAS KARTU CATATAN PERUNDUNGAN UNTUK MENURUNKAN PERILAKU PERUNDUNGAN PESERTA DIDIK

**Muhamad Irham**

SMP Negeri 2 Tonjong

[irhambinsaryat@gmail.com](mailto:irhambinsaryat@gmail.com)

### Abstrak

Era society 5.0 menjadi tantangan lembaga pendidikan. Tantang perkembangan teknologi memunculkan permasalahan perundungan. Perundungan di sekolah menjadikan sekolah tempat yang rawan dan kurang aman bagi peserta didik. Hasil monitoring dan evaluasi KPAI tahun 2020 terjadi kasus perundungan sebanyak 119 kasus yang meningkat dari tahun ke tahun. Kondisi serupa juga terjadi di kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong. Oleh sebab itu, perlu dioptimalkan strategi untuk mengurangi bahkan menghilangkan perilaku perundungan. Upaya yang dilakukan adalah menumbuhkan keberanian melaporkan perundungan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas pada kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong Kabupaten Brebes semester I tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data melalui: dokumentasi, observasi, dan angket. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisa data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penilaian keberhasilan mengacu pada indikator kinerja penelitian tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu catatan perundungan efektif untuk menurunkan perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong semester I tahun pelajaran 2022/2023. Penggunaan kartu catatan perundungan menurunkan perilaku perundungan secara efektif yaitu dari 14 kasus menjadi 1 kasus selama tindakan atau menurun dari 31,82% menjadi 2,27%. Penggunaan kartu catatan perundungan menurunkan perilaku perundungan dari 14 kasus menjadi 1 kasus selama tindakan atau menurun dari 31,82% menjadi 2,27%. Pada aspek sikap menunjukkan penurunan skor sebagai korban perundungan 1 – 6 poin atau 2,227% - 13,64%, dan sebagai pelaku menunjukkan penurunan skor 1 – 7 poin atau 2,27% - 15,91%.

**Kata Kunci:** layanan BK, kartu catatan, perundungan

### Abstract

The era of society 5.0 is a challenge for educational institutions. Challenging technological developments raises the problem of bullying. School bullying makes schools vulnerable and unsafe places for students. The results of KPAI monitoring and evaluation in 2020 showed 119 cases of bullying which increased from year to year. Similar conditions also occur in class VII C SMP Negeri 2 Tonjong. Therefore, strategies need to be optimized to reduce or even eliminate bullying behavior. The effort made is to foster the courage to report bullying. This research is a class action research in class VII C SMP Negeri 2 Tonjong, Brebes Regency in the first semester of the 2022/2023 academic year. Data collection techniques through: documentation, observation, and questionnaires. This research consists of 2 cycles which include:

planning, implementation, observation and reflection. Data analysis using the Miles and Huberman model is an interactive analysis that includes data reduction, data presentation, and conclusions. Success assessment refers to action research performance indicators. The results showed that the use of bullying record cards was effective in reducing bullying behavior in students of grade VII C SMP Negeri 2 Tonjong in the first semester of the 2022/2023 academic year. The use of bullying note cards effectively decreased bullying behavior from 14 cases to 1 case during the act or decreased from 31.82% to 2.27%. The use of bullying note cards decreased bullying behavior from 14 cases to 1 case during the act or decreased from 31.82% to 2.27%. In the attitude aspect, it showed a decrease in scores as a victim of bullying of 1 – 6 points or 2.227% - 13.64%, and as a perpetrator showed a decrease in scores of 1 – 7 points or 2.27% - 15.91%.

**Keywords:** Guidance and counseling, notes-cards, bullying

## PENDAHULUAN

Era society 5.0 menghendaki masyarakat yang memiliki kompetensi sosial dan teknologi. Pembentukan kompetensi tersebut dibebankan pada lembaga pendidikan terutama sekolah. Sekolah merupakan faktor penting sebagai penentu bagi perkembangan kepribadian anak (peserta didik), baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun perilaku. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat berjalan dengan aman dan nyaman bagi peserta didik.

Kondisi sekolah sebagai lingkungan pendidikan dan pembelajaran justru menjadi tempat yang rawan dan kurang aman bagi peserta didik dengan maraknya kasus perundungan. Perundungan adalah perilaku seorang siswa atau sekelompok siswa yang menyakiti atau menyerang secara fisik, secara verbal dan secara psikologis, dilakukan secara terus-menerus (Karyati & Aminudin, 2019: 41). Perlakuan perundungan hampir bersinggungan dengan bercanda. Akan tetapi, perundungan dianggap telah terjadi bila seseorang merasa tidak

nyaman dan sakit hati atas perbuatan orang lain padanya (Haryana, dkk. 2018: 4).

Data KPAI tahun 2012, dari 1026 responden menunjukkan bahwa teman sekelas merupakan pelaku dominan perundungan dengan intensitas perlakuan kekerasan sebesar 42,1%, oleh guru 29,9%, dan oleh teman lain kelas 29,9% (Sholeh dan Humaidi, 2016:65).

Perundungan pada peserta didik juga terjadi di kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong. Hasil pengumpulan data awal menunjukkan bahwa 100% peserta didik atau 32 peserta didik mengaku sebagai pelaku perundungan dalam kategori sedang. Hasil angket sebagai korban menunjukkan bahwa 26 anak (81,25%) kategori sedang sebagai korban, dan 6 anak (18,75%) kategori tinggi sebagai korban. Bentuk perundungan yang terjadi adalah perundungan secara verbal dalam bentuk mengejek, menghina, dan mengolok-olok orang tua. Perundungan fisik terjadi dalam bentuk menyakiti, memukul, menendang, dan mendorong. Perundungan yang terjadi berdampak

buruk pada peserta didik sebagai korban. Menurut Haryana, dkk., (2018: 9-12), korban perundungan akan mengalami penurunan prestasi akademis, penurunan tingkat kehadiran di sekolah, tidak percaya diri, sakit berkepanjangan, takut, cemas, gelisah, dan merasa tidak aman. Oleh sebab itu, perundungan harus dicegah dan dihilangkan dari dunia pendidikan.

Simatupang & Faisal (2021: 446) menyatakan bahwa upaya pencegahan perundungan di sekolah dari sisi kelembagaan dapat dilakukan dalam bentuk membangun suasana sekolah yang nyaman, menumbuhkan dan meningkatkan rasa empati peserta didik, dan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap perundungan (*bullying*). Lebih lanjut, Aini & Mariyati (2019: 14) menyatakan bahwa dari sisi peserta didik, perilaku perundungan atau *bullying* dapat dicegah melalui menumbuhkan kemampuan komunikasi asertif. Komunikasi asertif diharapkan mampu menghentikan pelaku perundungan, meskipun kadangkala justru membuat perilaku semakin senang mem-*bully*.

Pandangan lain disampaikan Rahmawati, dkk. (2023: 826) bahwa upaya pencegahan perundungan dapat dilakukan berupa kampanye kesadaran anti perundungan, intervensi diri, bijak menggunakan teknologi, menumbuhkan empati serta penanganan akar masalah perundungan menjadi faktor penting yang harus dilakukan. Namun demikian, faktor yang tidak kalah penting selain menumbuhkan empati dan kemampuan komunikasi asertif adalah keberanian untuk melakukan pelaporan atau *speak-up*.

Keberanian melaporkan tindak perundungan (*speak-up*) merupakan salah satu komponen dan kompetensi penting bagi peserta didik dalam melawan dan mencegah perundungan. Menurut Supriyatno (2021:19) upaya

pencegahan oleh sekolah dapat dilakukan dengan adanya fasilitasi: a) layanan pengaduan b) kerjasama dan komunikasi aktif antara siswa, orang tua, dan guru, c) program anti *bullying* di satuan pendidikan yang melibatkan siswa, guru, orang tua, alumni, dan masyarakat/lingkungan sekitar satuan pendidikan, dan d) memastikan sarpras di satuan pendidikan tidak mendorong anak berperilaku *bullying*. Pendapat serupa disampaikan Sholeh dan Humaidi (2016: 118), upaya pencegahan perundungan dapat dilakukan dengan menumbuhkan keberanian korban dan saksi perundungan untuk melaporkan kepada guru atau orang dewasa lain yang dipercayai. Oleh sebab itu, selain pemberian pemahaman dan sosialisasi anti perundungan, keberanian korban dan adanya media yang sederhana dan efektif untuk melaporkan perilaku perundungan perlu dimaksimalkan.

Tingginya intensitas perundungan karena rendahnya keberanian untuk melaporkan perundungan yang dialami ataupun yang dilihat, dan karakteristik perundungan adalah kejadian yang berulang. Oleh sebab itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan kartu catatan perundungan dapat menurunkan perilaku perundungan?

## METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tonjong. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C Semester II SMP Negeri 2 Tonjong tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 32 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket, dokumentasi dan wawancara.

Alat pengumpulan data yang digunakan skala perilaku dan korban

perundungan. Skala perilaku mengukur intensitas dan bentuk perilaku *bullying* yang dilakukan dalam bentuk fisik, verbal, dan/atau sosial, sedangkan skala korban mengukur intensitas dan bentuk perundungan yang dialami. Dokumentasi dalam bentuk catatan laporan perundungan setiap peserta didik yang dibuat dan dilaporkan setiap hari kepada guru, dan wawancara dalam bentuk daftar pertanyaan mengenai kasus perundungan, bentuk perundungan, dan perbedaan intensitas serta bentuk perundungan yang terjadi.

Penelitian dilakukan dengan memberikan *pre-test* tentang kondisi awal peserta didik sebagai pelaku dan korban perundungan. Peserta didik juga mendapatkan pemaparan tentang perundungan. Peserta didik diberikan kartu catatan perundungan yang harus dilaporkan setiap hari kepada guru bimbingan dan konseling. Pada akhir kegiatan peserta didik juga mendapatkan *post-test* tentang pelaku dan korban perundungan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu catatan perundungan dapat efektif menurunkan perilaku perundungan pada peserta didik Kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong. Penurunan jumlah perilaku tersebut dilihat dari catatan laporan perilaku perundungan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Laporan Perilaku Perundungan

JUMLAH KASUS	PELAKU	KORBAN
14 Kasus	AS, BM, BW, PD, RM, RA, S	BHS, PAN, MFRD, AM, DOL, FAKN, MZ, MBM,
11 Kasus	AM, BW, EP, FA, I,	BHS, MFRD, FAKN, KA,

	MS, F, P, RM	VA, AW, BWRM,
2 Kasus	BW, EP	FAKN, SF,
3 Kasus	FU, KA, PAN	MPAN, PDP, AFZ
2 Kasus	KA	PDP
1 Kasus	KA	S

Hasil analisis angket setelah siklus II berakhir menunjukkan bahwa dari sisi pelaku hampir seluruh didik yaitu 32 atau 100% berada dalam kategori sedang sebagai pelaku perundungan. Adapun hasil angket sebagai korban menunjukkan bahwa 28 anak (87,50%) kategori sedang sebagai korban, dan 4 anak (12,50%) kategori tinggi sebagai korban. Meskipun berada pada kategori sedang dan tinggi, secara umum skor perilaku dan korban perundungan mengalami penurunan.

Perundungan merupakan fenomena sosial yang memerlukan perhatian semua pihak, terutama di dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan dampaknya yang akan melekat pada korban, yaitu menyalahkan diri, menutup diri, menghukum diri, hilangnya kepercayaan diri, bahkan sampai trauma (Priyombodo, 2016: 3). Oleh sebab itu, perlu diupayakan pencegahan dan pengurangan tindakan perundungan terhadap peserta didik di sekolah.

Pencegahan perundungan dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan tentang perundungan secara komprehensif atau utuh, menumbuhkan sikap dan kesadaran terhadap dampak dari perilaku perundungan, dan menumbuhkan keberanian untuk melaporkan dan melawan tindak perundungan. Bimbingan dan konseling menyebut kondisi tersebut sebagai tiga komponen kemandirian peserta didik. Standar kompetensi kemandirian peserta didik (SKKPD) dibangun secara utuh meliputi pengenalan, akomodasi, dan

tindakan (Depdiknas, 2007: 252-258). Ketiga komponen tersebut dikembangkan dalam upaya menurunkan dan mengurangi perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong Semester I tahun pelajaran 2022/2023.

Pada siklus I, peserta didik sudah diberikan kartu catatan laporan tindakan perundungan sebagai bahan laporan kepada guru BK sebagai peneliti. Penggunaan kartu catatan laporan tersebut dilakukan sebagai media peserta didik melaporkan tindakan perundungan yang dialami atau dilihatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Supriyanto (2021:190), bahwa upaya pencegahan perundungan yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah adanya media pengaduan perundungan bagi peserta didik.

Peserta didik pada awalnya mengisi catatan pelaporan perundungan dengan laporan perbuatan lain yang menurut peserta didik tidak pantas seperti mencontek, menceritakan teman dan sebagainya. Kondisi tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap perundungan. Kondisi tersebut terlihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan pengetahuan sangat rendah 9,38%, pengetahuan rendah 50,00%, pengetahuan tinggi 25,00%, dan pengetahuan sangat tinggi 15,63%.

Tindakan yang diberikan untuk meningkatkan pengetahuan adalah pemberian materi perundungan menggunakan media tayang. Setelah mendapatkan materi, maka pengetahuan peserta didik meningkat menjadi kondisi sangat rendah 12,50%, rendah 12,50%, tinggi 46,88%, dan sangat tinggi 28,13%. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:7), media membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dengan lebih efektif, mudah dan lebih cepat.

Siklus II dengan tindakan yang

sama dengan beberapa perubahan tindakan dan tambahan kegiatan memberikan dampak atau perubahan terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku perundungan. Pada aspek pengetahuan, penggunaan media dan lembar kerja peserta didik meningkatkan pengetahuan tentang perundungan menjadi 3,13% kategori rendah, 12,50% kategori tinggi, dan 84,38% kategori sangat tinggi. Pada aspek sikap dari skala korban 12,50% pada kategori tinggi, dan 87,50% pada kategori sedang. Sedangkan pada aspek pelaku 100% pada kategori sedang. Pada aspek laporan pelaku catatan laporan menunjukkan penurunan kasus pada setiap hari kegiatan, yaitu dari 14 kasus menjadi 1 kasus dalam satu minggu kegiatan.

Data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan layanan bimbingan konseling memberikan dampak positif. Penggunaan media gambar bergerak atau film atau video berdampak pada aspek kognitif untuk mengajarkan pengenalan kembali atau perbedaan stimulasi gerak yang relevan, pada aspek psikomotrik untuk memperlihatkan contoh keterampilan, dan pada aspek afektif untuk mempengaruhi sikap dan emosional (Prastowo, 2012: 307). Meskipun demikian, penggunaan media film tetap harus mendapatkan pendampingan karena hasil penelitian menunjukkan kadangkala dampak negatif penggunaan film adalah munculnya sikap meniru perilaku memukul, melempar, melontarkan kata-kata kotor, emosional, menyalahkan orang lain, berbohong, atau perilaku negatif dan yang sejenisnya (Afifah, Nur F., dkk., 2023: 72).

Penggunaan kartu catatan laporan perilaku perundungan ternyata juga memberikan dampak positif

pengurangan perundungan di kelas. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Supriyatno (2021:19) bahwa salah satu upaya pencegahan oleh sekolah dapat dilakukan dengan adanya media bagi murid untuk melaporkan perundungan. Sholeh dan Humaidi (2016: 118) juga menegaskan bahwa korban perundungan harus berani melaporkan kepada guru atau orang dewasa yang dipercayai. Dengan demikian, berdasarkan data dan hasil penelitian, maka penggunaan kartu catatan perundungan efektif mengurangi perundungan di kelas VII C SMP Negeri 2 Tonjong didukung dengan pemberian pengetahuan tentang perundungan secara komprehensif.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan kartu catatan perundungan untuk mengurangi perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII C Semester I di SMP Negeri 2 Tonjong Tahun Pelajaran 2022/2023, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan kartu catatan perundungan menurunkan perilaku perundungan secara efektif, 2) Penggunaan kartu catatan perundungan menurunkan perilaku perundungan dari 14 kasus menjadi 1 kasus selama tindakan atau menurun dari 31,82% menjadi 2,27%. Pada aspek sikap menunjukkan penurunan skor sebagai korban perundungan 1 – 6 poin atau 2,227% - 13,64%, dan sebagai pelaku menunjukkan penurunan skor 1 – 7 poin atau 2,27% - 15,91%.

Hasil penelitian tersebut tidak dapat dilepaskan dari keterbatasan penelitian yang dialami yaitu tidak semua peserta didik secara mandiri mau mencatat dan melaporkan sehingga perlu peran aktif guru setiap hari, serta kesenjangan penelitian yang mana terutama pada

aspek *empirical gap* karena peneliti menggunakan kelas sebagai bahan penelitian yang pastinya akan berbeda ketika diterapkan pada kelas lain, ataupun pada lingkup sekolah yang lebih luas.

### Saran

Berdasarkan proses, hasil, dan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan beberapa hal, yaitu: 1) Bagi Peserta Didik. Peserta didik memahami tentang perundungan secara komprehensif dan berani untuk melaporkan tindakan perundungan kepada guru, orang tua, atau orang dewasa lainnya. 2) Bagi Guru BK. Guru BK hendaknya membuat program laporan tindakan perundungan di sekolah secara lebih sistemasi dan terprogram. 3) Bagi Sekolah. Sekolah membuat program penanganan perundungan secara komprehensif, sistematis, dan terprogram..

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur F. 2023. "Dampak Menonton Serial Kartun Kesukaan Terhadap Perilaku Anak" dalam Jurnal Pendidikan Anak Volume 12 Nomor 1, Tahun 2023 hal. 72-80.
- Arifah, Fita Nur. 2017. Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Tulis Ilmiah untuk Guru. Yogyakarta: ARASKA.
- Aini, Khusnul & Yati, Mari. 2019. "Upaya Pencegahan Bullying Melalui Pelatihan Komunikasi Asertif pada Kelompok Siswa Di SMP Muhammadiyah 8 Semarang" dalam Jurnal Implementasi Pengabdian Masyarakat Kesehatan (JIPMK), Vol. 1 No. 1 Tahun 2019 hal. 14-19.

- Darmawan, Hendra Krisnadi. 2015. Mengurangi Perilaku Bullying Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 1 Tempel. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Univeristas Negeri Yogkarta.
- Farozin, Moh. 2012. "Pengembangan Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP" dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan, Edisi Februari 2012, Th. XXXI, No.1 hal. 143-156.
- Ginanjar, Citra G.P. 2020. Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Diskusi Terhadap Pemahaman Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII B MTs Al-Asror Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi Tidak Diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan.
- Haryana, Diena., dkk. 2018. Stop Perundungan. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga.
- Karyati dan Aminudin. 2019. Cyberbullying dan Body Shaming. Yogyakarta: K-Media.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madya, Suwarsih. 2006. Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Reseach). Bandung: ALFABETA.
- Nur, Widyasari. 2021. Peningkatan Kesadaran Anti-Bullying Melalui Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII-H Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jenggawah Jember Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jember: IAIN Jember.
- Nurhihsan, Achmad Juntika. 2011. Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan. Bandung: PT. Refika Aditama
- Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Stefani Tiara Anjar. 2015. Upaya Mengurangi Kecenderungan Perilaku Bullying Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Metode Sosiodrama. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Priyombodo. 2016. Stop Kekerasan Pada Anak. Jakarta
- Rahmawati, dkk. 2023. "Social Education Anti Bullying: Menciptakan Lingkungan Belajar yang Aman dan Nyaman" dalam Jurnal Pembelajaran Pembedayaan Masyarakat (JP2M) Volumen 4 Nomor 4 Tahun 2023 hal. 826-830.
- Setiawan, Risky. 2017. Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Simatupang, Nursariyani dan Faisal. 2021. "Bullying oleh Anak di Sekolah dan Pencegahannya" dalam Jurnal De Lega Lata: Jurnal Ilmu Hukum, Volume 6 Nomor 2 Juli – Desember 2021 hal. 446-453.
- Supriyatno, dkk. 2021. STOP Perundungan / Bullying Yuk. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Surur, Naharus. 2018. Pengelolaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Pendekatan Praktis. Bogor: PT. Grha Cipta Media.
- Yudhistira, Dadang. 2013. Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK. Jakarta: GRASINDO..

## MENUMBUHKAN BUDAYA LITERASI PADA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN PADA MURID KELOMPOK A

**Siesca Ismiyatiningrum**

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Ketanggungan Kabupaten Brebes

[siescaismiyatiningrum63@guru.paud.belajar.id](mailto:siescaismiyatiningrum63@guru.paud.belajar.id)

### Abstrak

Literasi masyarakat Indonesia masih rendah maka perlu upaya untuk menumbuhkan budaya literasi mulai sejak usia dini. Menumbuhkan budaya literasi dimulai dari mengenali minat-minat yang ada pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya literasi pada anak melalui pembelajaran yang menyenangkan agar anak-anak dapat mengenal huruf dan angka sambil bermain di luar kelas sehingga tercipta suasana yang seru dan menyenangkan, mengembangkan karakter siswa, dan menciptakan pembelajar sepanjang hayat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek penelitian yang digunakan sebagai sumber data adalah murid kelompok A3 DI TK Aisyiyah 01 Ketanggungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan yang dilakukan untuk menumbuhkan budaya literasi di sekolah melalui pembelajaran yang menyenangkan terbukti menambah ketertarikan anak terhadap buku-buku cerita, meningkatkan fokus dan konsentrasi pada anak, menambah perbendaharaan kosakata baru, kemampuan memahami suatu informasi semakin meningkat, mengembangkan keterampilan abad 21 (kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas), mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bercerita di depan kelas serta tingginya antusias anak mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran yang difasilitasi oleh sekolah.

**Kata kunci:** budaya literasi, pembelajaran yang menyenangkan, minat baca

### Abstract

This research is motivated by the fact that literacy in Indonesian society is still low, so efforts are needed to foster a culture of literacy starting from an early age. Fostering a culture of literacy starts from recognizing the interests of young children. This research aims to foster a culture of literacy in children through fun learning so that children can recognize letters and numbers while playing outside the classroom so as to create an exciting and enjoyable atmosphere, develop students' character and create lifelong learners. This research uses a qualitative descriptive approach. The research subjects used as data sources were group A3 students at TK Aisyiyah 01 Ketanggungan. Data collection techniques that will be used to achieve research objectives are interviews, documentation and observation. The results of the research show that the habituation carried out to foster a culture of literacy in schools through fun learning has been proven to increase children's interest in story books, increase children's focus and concentration, increase their vocabulary, increase their ability to understand information, and develop 21st century skills. (critical thinking skills, communication, collaboration and creativity), developing children's self-confidence through storytelling

activities in front of the class and increasing children's enthusiasm for participating in various learning activities facilitated by the school.

**Keywords:** culture of literacy, enjoyable learning, interest in reading

## PENDAHULUAN

Literasi masyarakat Indonesia masih rendah, Indonesia menurut *Program for International Student (PISA)* menjadi bagian dari 10 negara yang memiliki tingkat literasi rendah di tahun 2019 pada peringkat 62 dari 70 negara. Sementara UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen. Artinya dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Hasil riset berbeda bertajuk *Worlds Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat baca. Berdasarkan data pemetaan kondisi dari Perpustakaan Nasional RI, kegemaran membaca di Indonesia sejak tahun 2016 yang sebelumnya hanya di angka 26 dari 100, telah meningkat menjadi 59,52 di tahun 2021.

Pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini untuk mengembangkan literasi dapat berbentuk bermain (Alston-Abel & Berninger, 2018). Identifikasi literasi pada anak usia dini terdiri dari lima komponen, yaitu prinsip abjad, kesadaran fonemik, kefasihan, dan kosakata (Abuya et al., 2015). Pembekalan literasi perlu dilakukan sejak dini agar anak mendapatkan pembekalan sedini mungkin sehingga mengurangi risiko hambatan dalam bahasa (Widodo & Ruhaena, 2018). Pembelajaran di masa kanak-kanak sangat penting karena memungkinkan anak memiliki kemampuan dasar kognitif, sosial, dan keterampilan emosional yang memungkinkan pembelajaran akan lebih efektif (Ball et

al., 2014).

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan (Djamarah, 2010). Menurut ahli lainnya pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Layyinah, 2017). Jadi pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi.

Oleh karena itu, melalui layanan pendidikan berupa Taman Kanak-Kanak, anak dapat dirangsang sesuai dengan tingkatan usia anak dan dilakukan secara berulang hingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Kemampuan berliterasi yang dimiliki anak dapat membuat anak piawai dalam berbahasa, menulis, membaca dan ini berguna untuk menyiapkan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di kelas A3 TK Aisyiyah 01 Ketanggungan pembelajaran masih dilakukan secara klasikal, pembelajaran mengenai pengenalan literasi masih banyak menggunakan lembar kerja sehingga membuat murid merasa cepat bosan, kurang imajinatif, kurang komunikatif, kurang kreatif dan berpikir kritis serta anak-anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran hal ini

menjadikan kelas tidak kondusif karena anak-anak lebih banyak bercanda daripada mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusias anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada saat itu hanya sekitar 9 dari 23 murid atau sekitar 39% yang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Karena TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Ketanggungan merupakan salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang menjadi mitra bagi masyarakat dalam memberikan stimulasi yang tepat dan benar bagi anak usia dini, untuk menyiapkan anak didik yang tangguh, kreatif dan berakhlak mulia, maka TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Ketanggungan, sebagai lembaga yang dipercaya masyarakat, perlu membuat terobosan yang mampu menumbuhkan minat baca pada anak usia dini yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang menumbuhkan budaya literasi pada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media yang variatif dan alangkah baiknya dilakukan di lingkungan yang tidak monoton sehingga dapat dilakukan di luar kelas. Penelitian tentang pembelajaran yang menyenangkan sudah banyak dilakukan namun demikian masih sebatas pada pengelolaan kelas agar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dan seluruh komponen baik dari dalam maupun luar diri anak untuk mereka belajar belum pada menumbuhkan budaya literasi pada anak. Bagaimana upaya membangun budaya literasi pada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tersebut?

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan bagaimana upaya memberikan pembelajaran yang menyenangkan mampu menumbuhkan budaya literasi literasi pada murid Kelompok A di Taman Kanak-kanak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Ketanggungan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang mempelajari kedudukan sekelompok orang, suatu objek, seperangkat kondisi, suatu sistem pemikiran atau kilasan peristiwa pada saat sekarang dikatakan. Metode deskripsi adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang benar (Nazir, 2005).

Dalam penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif yang membangun data atau dokumen secara lengkap, teratur, inkremental dan berkesinambungan, sehingga dapat memberikan informasi yang valid, reliabel, autentik dan dapat diverifikasi. Lokasi penelitian yaitu TK Aisyiyah 01 Ketanggungan, subyek penelitian adalah murid kelompok A3 yang berjumlah 23 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data melalui wawancara terhadap anak secara keseluruhan pada kelas A3 dan wali murid secara sampel 10 orang wali murid kemudian untuk dokumentasi agar kejadian yang muncul dapat diabadikan dan dapat digunakan menjadi bahan informasi. Observasi terhadap proses pembelajaran merupakan cara yang penting untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan. Langkah-langkah proses pengambilan data yang dilakukan adalah peneliti melakukan pengamatan/observasi pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran yang menumbuhkan minat baca kemudian peneliti melakukan wawancara dengan instrumen terhadap murid dan juga wali murid berkaitan dengan upaya menumbuhkan budaya literasi yang sudah dilakukan dalam lingkungan keluarga.

**Tabel 1 lembar observasi aktivitas belajar murid.**

Nama :

Kelas :

No.	Hasil yang diamati	Ya	Tidak
1.	Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran		
2.	Murid tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru		
3.	Murid tertarik dengan pembiasaan yang diberikan sebelum memulai pembelajaran dengan membacakan buku cerita		
4.	Murid mampu mengemukakan ide-ide atau pendapat tentang pertanyaan yang diajukan		
5.	Murid mampu merefleksikan pembelajaran yang didapat pada hari itu		

**Tabel 2 lembar instrument wawancara dengan murid**

Nama :

Kelas :

No.	Pertanyaan	Komentar
1.	Apakah Kamu menyukai kegiatan membaca buku cerita sebelum pembelajaran	

	dimulai? Mengapa?	
2.	Buku bacaan tentang apa yang paling Kamu sukai? Mengapa?	
3.	Kegiatan seperti apa yang kamu sukai pada saat pembelajaran? (membaca, menulis, berdiskusi, bernyanyi, menggambar atau yang lainnya?) Mengapa?	

**Tabel 3 lembar instrument wawancara dengan walimurid**

Nama :

Pekerjaan :

No.	Pertanyaan	Komentar
1.	Apakah ada kebiasaan membacakan buku cerita sebelum tidur atau pada saat waktu senggang untuk anak?	
2.	Apakah dalam lingkungan keluarga ada jadwal atau rutinitas membaca buku bersama?	
3.	Apakah disediakan pojok baca di rumah?	
4.	Pernahkah Bapak/Ibu menanyakan buku cerita yang diminati anak?	
5.	Seberapa sering Bapak/ Ibu mengajak anak pergi ke toko buku?	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didukung pada penelitian sebelumnya oleh Ria Nurhayati, 2019 yaitu “Membangun budaya literasi pada anak usia dini dalam keluarga”, mengatakan budaya literasi tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis teks saja, namun berkaitan dengan kemampuan komunikasi, mendapatkan informasi dan menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk. Oleh karena itu melakukan kegiatan bersama keluarga di rumah merupakan salah satu bentuk upaya untuk membangun budaya literasi anak usia dini di rumah.

Upaya membangun literasi pada anak usia dini dengan pembelajaran yang menyenangkan yang bisa dilakukan adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan anak usia dini untuk memahami suatu konsep masih bersifat abstrak, sehingga perlu ada berbagai media yang bisa membantu memudahkan pemahaman mereka secara kongkrit salah satunya melalui pembelajaran yang menyenangkan
- b. Mengingat masa konsentrasi anak usia dini yang terlalu singkat, maka dalam menumbuhkan budaya literasi membaca awal harus disajikan melalui campuran berbagai permainan yang menyenangkan.
- c. Perkembangan anak pada usia dini merupakan masa perkembangan *golden age* maka sangatlah cocok jika dilakukan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan yang dimilikinya.

Strategi yang dilakukan untuk menumbuhkan budaya literasi pada anak sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Pembiasaan *StoryTelling* 2 menit sebelum pembelajaran.

Salah satu kegiatan yang sangat menarik yakni *storytelling* dapat meningkatkan kemampuan literasi anak, seperti kemampuan untuk

menyimak, berbicara, membaca dan juga menulis. *Storytelling* diawali dengan mengajak anak duduk bersama-sama lalu memberikan anak pilihan cerita apa yang ingin untuk diperdengarkan. Guru dan anak juga membuat kesepakatan agar anak dapat menyampaikan ide atau bertanya dengan menaikkan tangan, dan guru akan mempersilahkan anak untuk bertanya atau menyampaikan gagasannya sehingga ada interaksi antara guru dan anak. Cerita yang memiliki lebih banyak gambar menarik minat mereka untuk tahu lebih banyak tentang cerita tersebut. Materi cerita juga biasanya berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik.

- 2) Mengaktifkan kembali perpustakaan sekolah kemudian membuat jadwal kunjung perpustakaan di sekolah



- 3) Kegiatan menulis atau membentuk huruf dengan menggunakan berbagai media *loosepart*



4) Kegiatan mencocokkan kata dengan benda sekitar.



Pada kegiatan ini, anak mencocokkan kata dengan benda sekitar yang sesuai. Persiapannya, diawali dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak. Kemudian anak mengambil satu kata dan mencocokkannya pada benda – benda yang sesuai. Misalnya, anak mengambil kata pohon, maka anak mencari sebuah pohon dan mendekatkannya. Begitu pula ketika anak berhasil mengidentifikasi benda tertentu kemudian mereka dapat mengamati bentuk, warna, ukuran serta karakteristik lainnya dari benda tersebut. Misalnya sebuah pohon yang diamati bentuknya besar, memiliki banyak daun, batangnya coklat dan kokoh dan pohon ini tidak memiliki bunga. Anak mendapatkan gambaran visual secara langsung apa itu pohon serta dapat merasakan pengalaman menyentuh pohon dan berada di bawah pohon yang teduh.

5) Kegiatan menyusun huruf menjadi kata

Anak-anak mengidentifikasi huruf yang telah disebar sebelumnya di sebuah wadah. Mereka kemudian menyebutkan huruf yang didapat, lalu secara berkelompok menyusunnya

menjadi sebuah kata. Anak-anak terlihat antusias saat mencari satu persatu huruf yang sudah diacak. Mereka bekerjasama dalam satu tim untuk mendapatkan semua huruf serta menggabungkannya menjadi sebuah kata. Kegiatan ini selain melatih kemampuan literasi anak juga dapat meningkatkan kerjasama tim, bagaimana mereka berkomunikasi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Jika kegiatan ini dilakukan di luar ruangan kelas anak juga memiliki ruang gerak yang lebih luas, mereka dapat merasakan ruang terbuka, bernafas segar dan mendapatkan paparan sinar matahari secara langsung yang memiliki manfaat baik untuk kesehatan.



6) Kegiatan menuangkan ide dalam gambar atau tulisan

Kegiatan selanjutnya adalah memberikan mereka kesempatan untuk menuangkan idenya baik dalam bentuk gambar maupun tulisan menggunakan kapur tulis pada media yang disediakan guru. Selanjutnya mereka dapat menceritakan apa yang telah mereka tuliskan atau gambar. Ada anak yang menggambar karakter yang mereka sukai, ada anak yang menggambar pohon bahkan ada pula yang menggambar mobil serta benda-benda yang ada dilangit. Mereka juga bisa menggambar karakter tokoh yang diceritakan pada saat *storytelling* Masing-masing dari mereka juga menambahkan nama pada gambar yang telah mereka buat. Lebih lanjut, mereka menceritakan apa yang mereka gambar dan memberi nama/melabeli benda tersebut. Kegiatan seperti ini memfasilitasi kreativitas anak yang memiliki kecerdasan visual dan linguistik untuk menuangkan ide dan kreatifitas mereka melalui gambar dan tulisan.



### 7) Kegiatan bermain di *playground* lempar dadu alfabet

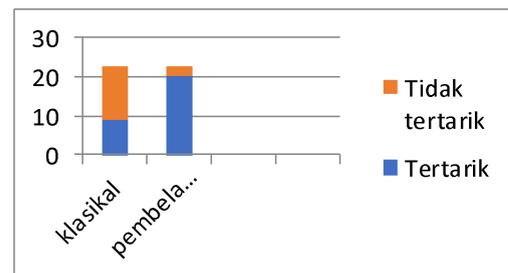
Kegiatan literasi yang dilakukan saat bermain bermain lempar dadu alfabet adalah anak-anak secara bergantian bermain lempar dadu yang berisi huruf alfabet kemudian jika ketika dadu dilempar muncul salah satu huruf maka anak tersebut menebaknya kemudian mencari kata yang terdapat dalam media banner yang berisi gambar dan sebuah kata Misalnya: *a for apel*, *b for blue*, *c for car*, *d for door*, *r for red*, *s for sky* dan lain sebagainya. Anak-anak sebelum mampu membaca, mereka penting untuk diperkenalkan alfabet dan bunyi fonemiknya. Oleh karena itu, kegiatan ini menjadi pilihan karena anak-anak dapat bermain sambil mencari benda yang memiliki awalan huruf tertentu. Selain itu, anak-anak juga mendapatkan pengalaman bermain sambil belajar di *playground* yang terbuka, juga dapat bersosialisasi dengan teman-temannya di ruang terbuka.

Pelibatan peran serta orangtua di rumah untuk sama-sama menumbuhkan budaya literasi di lingkungan keluarga salah satunya dengan menjadi teladan yang baik bagi anak, membuat pojok baca di rumah, pembiasaan rutinitas membacakan buku cerita selama 12 menit setiap hari.

Dampak yang dicapai dari strategi yang dipilih adalah meningkatnya antusias anak ketika mengikuti pembelajaran karena pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif serta lebih berpihak pada murid, terbangun minat baca anak karena rutinitas *storytelling* 15 menit sebelum pembelajaran, anak-anak lebih mencintai buku, bakat dan minat anak lebih tergali, anak tumbuh menjadi pembelajar sepanjang

hayat, peran serta orangtua dengan menumbuhkan budaya literasi dalam lingkungan keluarga sangat penting karena tidak hanya bermanfaat bagi anak secara akademis tetapi juga memiliki manfaat secara emosional dan ketertarikan pada membaca yang akan mendukung kesuksesannya dimasa depan.

Temuan dari penelitian ini, setelah dilaksanakannya pembiasaan yang bisa menumbuhkan budaya literasi di sekolah melalui pembelajaran yang menyenangkan dari yang sebelum dilaksanakannya pembiasaan anak-anak yang tertarik mengikuti pembelajaran hanya 3 anak sekarang meningkat menjadi 20 anak. Antusias anak setelah dilaksanakan pembelajaran yang menyenangkan juga semakin meningkat 86%. Anak-anak lebih bersemangat dan lebih senang mengikuti pembelajaran.



Selain itu pembiasaan penerapan budaya literasi melalui pembelajarn yang menyenangkan juga meningkatkan fokus dan konsentrasi pada anak, menambah perbendaharaan kosakata baru, kemampuan memahami suatu informasi semakin meningkat, mengembangkan keterampilan abad 21 (kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas), mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bercerita di depan kelas, anak-anak juga dapat bersosialisasi dengan teman-temannya serta tingginya antusias anak mengikuti berbagai kegiatan yang difasilitasi oleh sekolah. Penerapan budaya literasi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan harapannya memberikan manfaat bagi siswa dan dunia pendidikan dikemudian hari. Kegiatan literasi ini juga bisa

diaplikasikan di sekolah – sekolah lain sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah untuk dapat melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Pelaksanaan kegiatan membangun budaya literasi anak melalui kegiatan yang menyenangkan mampu menumbuhkan budaya literasi di sekolah melalui pembelajaran yang menyenangkan. Antusias dan ketertarikan anak terhadap buku-buku cerita meningkat, meningkatkan fokus dan konsentrasi pada anak, menambah perbendaharaan kosakata baru, kemampuan memahami suatu informasi semakin meningkat, mengembangkan keterampilan abad 21 (kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas), mengembangkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bercerita di depan kelas, anak-anak juga dapat bersosialisasi dengan teman-temannya serta tingginya antusias anak mengikuti berbagai kegiatan yang difasilitasi oleh sekolah.

Penerapan budaya literasi melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull Learning*) ini menggunakan sumber dan media pembelajaran yang kontekstual serta pelaksanaannya melibatkan murid dan orang tua secara aktif sehingga memberikan kesan bahwa pendidikan tidak hanya dibebankan oleh sekolah tetapi perlu adanya kolaborasi antara keluarga, sekolah dan masyarakat.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian “Menumbuhkan Budaya Literasi Anak melalui Pembelajaran yang Menyenangkan pada Murid Kelompok A3 di TK Aisyiyah 01 Ketanggungan Kabupaten Brebes” ini, berikut disampaikan rekomendasi yang relevan :

Guru seharusnya tidak hanya mentransfer ilmu ketika mengajar, tetapi

harus berani melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, memerdekakan belajar muridnya, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan menyediakan sumber serta media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan latar belakang murid, situasi dan kondisi sekolah.

Murid diharapkan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi lebih banyak pengetahuan dalam pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang menyenangkan serta dapat menghasilkan produk/karya. Penerapan budaya literasi anak melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan suasana pembelajaran lebih berwarna, menyenangkan dan bermakna.

Sekolah dan orang tua, kolaborasi yang terjalin semakin erat dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang sudah disepakati, serta peranan tanggung jawab yang diambil bersama tidak menimbulkan dinding pemisah sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat diterapkan juga di rumah. Dukungan positif dalam keterlibatan aktif dari orang tua serta kepala sekolah yang dapat mendorong gurunya untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Penelitian ini hanya menggunakan instrument observasi untuk menyatakan pertumbuhan budaya literasi. Penelitian selanjutnya dapat mengujicobakan keefektifan strategi tersebut sehingga hasil penelitian dapat diakui signifikansinya secara statistik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- SUMINI, Ni Komang, 2023. “Gerakan Literasi Anak Usia Dini Melalui Outdoor Learning Activity, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 03, 36-39.
- Dasor, Y. W., Mina, H., & Sennen, E. (2021). Peran Guru Dalam Gerakan Literasi Di

- Sekolah Dasar (The Role Of The Teacher In The Literacy Movement Elementary Schools). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 2021.
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). Literasi numerasi untuk sekolah dasar. UMMPress.
- Hartati, S. (2005). Perkembangan belajar pada anak usia dini. Depdiknas, Literasi. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21.
- Kristiyati, Y. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran di Luar Kelas dalam Pembelajaran .
- Hartati, S. (2005). Perkembangan belajar pada anak usia dini. Depdiknas.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21.
- Mulyasa, H. E. (2021). Menjadi guru penggerak merdeka belajar, Bumi Aksara.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran, *Alim | Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara.
- Nurhayati, Ria (2019). Membangun Budaya Literasi Anak Usia Dini Dalam Keluarga, *Jurnal Nuansa Akademik*, 03, 80.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117
- Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Bumi Aksara: Jakarta. Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Panduan Praktis Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saryono, Djoko, dkk. (2017). Materi Pendukung Literasi Baca Tulis. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Penerbit Angkasa.
- <https://www.kompasiana.com/tasyamegaputr/i6202/60a85a94d541df31bf4eee62/ku-rangnva-minat-membaca-nemerin>

