



National Seminar on Elementary School Teacher Education

August 21, 2024 | @HOM HOTEL, KUDUS



Sinergitas Transformasi Digital Kurikulum Merdeka Melalui Instructional Design Menuju Pendidikan Berkelanjutan

**National Seminar on Elementary School
Teacher Education 2024
(NSoESTE 2024)**

**Professor Dr. Mohc Sukarjo, M.Pd.
Dr. Fina Fakhriyah, M.Pd.
Dona Agus Setiawan, M.Pd.**

ORGANIZERS



@Universitas Muria Kudus, Indonesia

Hak Cipta Terpelihara

Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar atau rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Todox Publisher, Malaysia terlebih dahulu.

Semua abstrak yang terkandung di dalam prosiding ini telah dibentangkan dalam National Seminar on Elementary School Teacher Education 2024 anjuran Universitas Muria Kudus pada 21 Agustus 2024 secara bertempat di Hotel @Hom Kudus, Indonesia.

All Rights Reserved

No parts of this publication may be reproduced or transmitted in any forms or any means, electronic or mechanical including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the Todox Publisher, Malaysia.

All abstracts contained in these proceedings were presented in the National Seminar on Elementary School Teacher Education 2024 organized by Universitas Muria Kudus on August 21, 2024, at Hotel @Hom Kudus, Indonesia.

DISCLAIMER

The editors of the proceedings of the National Seminar on Elementary School Teacher Education 2024 hereby state that the abstracts that are published in this proceedings book were accepted upon review. The editors are not responsible for any research misconducts (i.e., plagiarism, manipulation of data, fabrication of data, etc.), content and language of the papers.

Perpustakaan Negara Malaysia

Cataloging-in-Publication Data

e ISBN 978-629-96084-1-7



Published in Malaysia

Todox Publisher
Level 7, Menara Arina Uniti,
Jalan Raja Muda Abdul Aziz,
50300 Kuala Lumpur, Malaysia
Email: todoxdigital@gmail.com

FOREWORD

The foundation of this seminar is based on the Rector's Decree of Universitas Muria Kudus (UMK) regarding the Curriculum Development Policy for MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka), as outlined in Decree No. 020/R.UMK/Kep/A.18.01/III/2021 and the *MBKM Guidelines* specified in Decree No. 021/R.UMK/Kep/A.18.01/III/2021. In line with these policies, continuous efforts are being made to enhance the quality of learning among educators. One of the key initiatives under Merdeka Belajar is Episode 15: Kurikulum Merdeka and Platform Merdeka Mengajar, launched on February 11, 2022. This curriculum offers flexibility and support for educators to collaborate in creating high-quality learning experiences tailored to students' needs and school conditions.

In response to the rapid advancements of the Society 5.0 era, education has undergone significant transformations, particularly in terms of instructional tools and pedagogical approaches. Technology plays a crucial role in enabling differentiated learning, allowing teachers to enhance classroom engagement and students to explore knowledge in innovative ways. The integration of technology fosters a more interactive and enjoyable learning environment, promoting pedagogical advancements that align with contemporary educational demands. In the digital age, education is inseparable from technological tools such as smartphones and laptops, which have become essential instruments in facilitating learning. Reliable *internet connectivity* serves as a crucial support system, maximizing knowledge transfer and enabling interactive learning experiences. Consequently, educational institutions must focus on transforming both learning infrastructures and instructional methodologies to keep up with evolving digital landscapes.

With this background, the Primary School Teacher Education Program (PGSD), Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Universitas Muria Kudus, is organizing a National Seminar under the theme: "Synergy in Digital Transformation of the Merdeka Curriculum through Instructional Design towards Sustainable Education." This event aligns with the Key Performance Indicators (IKU) of UMK, focusing on the application of knowledge and technology, community capacity-building, empowerment, and the advancement of science and technology.

Seminar Implementation and Speakers

1. Prof. Dr. Moch Sukarjo, M.Pd. (Professor at Universitas Negeri Jakarta) – "Artificial Intelligence in Learning."
2. Dr. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. (Lecturer at PGSD FKIP, UMK) – "TPACK in Instructional Design-Based Learning."
3. Dona Agus Setiawan, M.Pd. (Principal of SDN 3 Nambuhan, Grobogan) – "Digital Transformation of the Merdeka Curriculum to Support Sustainable Education."

We hope this seminar serves as a valuable platform for discourse and collaboration in advancing educational transformation through the Merdeka Curriculum and digital instructional design. By embracing innovation and leveraging technology, we can collectively foster a sustainable and future-ready education system.

Kudus, August 2024
National Seminar on Elementary
School Teacher Education

Drs. Sucipto, M.Pd. Kons, Dean FKIP

TABLE OF CONTENTS

FOREWORD	4
National Seminar on Elementary School Teacher Education (NSoESTE 2024)	
IMPLEMENTATION OF THE PANCASILA STUDENT PROFILE STRENGTHENING PROJECT BASED ON LOCAL WISDOM AT SDN RACI 01	8
IMPROVING UNDERSTANDING OF IPAS CONCEPTS THROUGH A PROBLEM-BASED LEARNING MODEL WITH AUGMENTED REALITY	15
IMPROVING POETRY WRITING SKILLS THROUGH DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY MEDIA FIPKARA CLASS IV SDN 4 MAYONGLOR	27
EFFECTIVENESS OF THE TPS MODEL ON FIFTH-GRADE ELEMENTARY STUDENTS UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL CONCEPTS	33
KEBERKESANAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DIBANTU MEDIA PATCHBOARD TERHADAP KEFAHAMAN KONSEP SAINS DAN SAINS BAGI PELAJAR GRED V DI SD 2 DERSALAM	45
EFEKTIFITAS MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS III SD N CANGKRING B	53
PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i>	61
ANALISIS BENTUK KEMAMPUAN BEREKSPRESI SISWA DALAM MEWARNAI DENGAN MEDIA KERING SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR	75
ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS V SD 2 JURANG	84
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PBL DAN MEDIA SMART BOX TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR	98
THE ROLE OF CHARACTER EDUCATION IMPROVING THE RESPONSIBILITY OF TANK PLAYERS AT TRENGGULUNAN ELEMENTARY SCHOOL	111
ANALYSIS OF STUDENTS' CURIOSITY ON SCIENCE AND SCIENCE LEARNING AT SD 04 KARANG BENER KUDUS	123
IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES USING THE TGT MODEL ASSISTED BY MOTAKU MEDIA	131
IMPROVEMENT OF STUDENT LEARNING OUTCOMES WITH THE ROLE-PLAYING METHOD ASSISTED BY POSTER MEDIA IN THE INTRODUCTION MATERIAL OF MANAGING POCKET MONEY FOR GRADE IV CHILDREN SDN 03 PADURENAN	144
IMPROVING PRIMARY SCHOOL MATEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH TGT LEARNING MODEL WITH LUMAT MEDIA	158
PENERAPAN MODEL <i>CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING</i> TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA KELAS V SD 4 GRIBIG	169
PENGEMBANGAN PERMAINAN <i>EDUKATIF PUZZLE</i> UNTUK ANAK TUNAGRAHITA	180

VALIDITY LEVEL OF SI TASYA (SOLAR SYSTEM APPLICATION) MEDIA BASED ON STEM AS A SOLUTION TO CRITICAL THINKING PROBLEMS OF ELEMENTARY STUDENTS	190
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 SADANG MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR TERINTEGRASI PROFIL PELAJAR PANCASILA	203
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA MELALUI MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> BERBANTUAN MEDIA POS GAME <i>WORDWALL</i>	211
ANALISIS PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK KEMBAR MELALUI POLA ASUH ORANG TUA DI DESA LEBAK MADU	225
APPLICATION OF PAKADES MEDIA ON UNDERSTANDING MATHEMATICS CONCEPTS IN CLASS V DOWAN ELEMENTARY SCHOOL	233
ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL ANAK	245
ANALYSIS OF STUDENT LEARNING MOTIVATION FACTORS IN PANCASILA EDUCATION LEARNING FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL	253
ANALISIS FAKTOR KETERLAMBATAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS TINGGI SD 6 KANDANGMAS KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS	265
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA <i>BIG BOOK</i> DAN MODEL PEMBELAJARAN <i>COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC)</i> TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA	270
THE INFLUENCE OF WORK STUDY CONFLICT ON ACADEMIC BURNOUT IN WORKING STUDENTS	280
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPAS MELALUI MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> BERBANTUAN <i>FLIPBOOK</i> KEARIFAN LOKAL KUDUS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR	292
EFFECTIVENESS OF TGT (<i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i>) MODEL USING QUARTET CARD MEDIA IN IMPROVING STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V SD 1 KALIWUNGU	299
IMPROVING LEARNING OUTCOMES USING TGT WITH SNAKES AND LADDERS IN CLASS V OF SDN 2 GAMONG	310
IMPLEMENTATION OF THE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) LEARNING MODEL USED BY PASTE BOARD MEDIA TO IMPROVE CLASS VI SCIENCE LEARNING OUTCOMES	322
MODUL ELEKTRONIK BAHASA INDONESIA BERBASIS KEARIFAN LOKAL GROBOGAN	335
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MEDIA EGUH	343
IMPROVING MONOPOLISTIC ETHNOMATHEMATICS MEDIA BASED ON LOCAL EAST PANTURA CULTURE TOWARDS CRITICAL THINKING	350
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS II MELALUI PENERAPAN METODE <i>SILABA</i> BERBANTUAN MEDIA <i>FLIP CHART</i>	360
INCREASING UNDERSTANDING OF GRADE IV MATHEMATICS CONTENT CONCEPTS USING A PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY LINCAH MEDIA	370

NILAI-NILAI SOSIAL DALAM TRADISI GUSJIGANG: SUMBER BELAJAR DI SEKOLAH DASAR	382
THE EFFECTIVENESS OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) IN 4TH GRADE AT SD N 3 NALUMSARI ON STUDENT INDEPENDENCE IN LEARNING PANCASILA EDUCATION	392
APLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE UNDERSTANDING OF CONCEPT IN CLASS V OF PRIMARY SCHOOL	398
PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA POBAJA	409
APPLICATION OF THE ROLE REVERSAL QUESTION LEARNING MODEL TO IMPROVE PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES FOR CLASS IV SD 6 CENDONO	422
REPRESENTASI KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM KARYA GAMBAR TEMA BUDAYA KEARIFAN LOKAL KUDUS MUATAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SD	433
IMPLEMENTASI MODEL <i>THINK PAIR SHARE</i> DAN MEDIA BIG BOOK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI DI KELAS IV SD	447
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN MOCA (MONOPOLI PANCASILA) DI SD	454
INCREASING PROBLEM SOLVING ABILITIES WHEN USING THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY AUDIOVISUAL LEARNING MEDIA IN CLAS V STUDENTS AT SD 6 BULUNG KULON	467
EFEKTIVITAS MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> BERBANTUAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR	483
UPAYA MENGATASI KESALAHAN PENGGUNAAN IMBUHAN PADA KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SDN 01 BULUNGCANGKRING	492
UPAYA MENGATASI KESALAHAN PENGGUNAAN IMBUHAN PADA KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SDN 01 BULUNGCANGKRING	502

Implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project Based on Local Wisdom at SDN Raci 01

Ahmad Hasan Tino

e-mail: tinoahmad556@gmail.com

Wawan Shokib Rondli

e-mail: wawan.shokib@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)
[4.0](#)



Abstract: The Independent Curriculum gives teachers the freedom to create teaching materials and adjust learning to students' needs and interests. The purpose of this study was to analyze the implementation of the independent curriculum in the Pancasila Student Profile Knowledge Project based on local wisdom at V SDN Raci 01. This research method uses a qualitative narrative approach. Data collection techniques used through interviews, observations, P5 assessments and documentation. Data validity checks using triangulation techniques. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, verification and conclusions. The results of the study prove that the implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project based on local wisdom through the performance of ketoprak cilik art can foster student enthusiasm, strengthen children's mentality especially in dealing with crowds, and make children the successors of the nation in accordance with Pancasila values. Teachers and schools should be aware of the importance of practicing P5 for children's lives that can be applied in everyday life.

Keywords: Independent Curriculum, Project for Strengthening Pancasila Student Profiles, Local Wisdom

Introduction

Education is one of the most important elements in human life. Because education can make it easier for humans to develop their interests, talents, and personalities, and make it easier for humans to understand various knowledge about everything related to this world. Riswari et al. (2023) argue that education is an important factor in the development of a person's thinking. In managing the education process, there is an element that plays a strategic role, namely the curriculum. The curriculum is an important tool for education because education and curriculum are related. The curriculum is a learning program to achieve organizational goals in an educational institution. According to Sumarsih (2022), the curriculum plays an important role as a learning tool that includes planning learning activities in the form of a process of acquiring knowledge and experience obtained through a series of learning activities. The Independence Program was created to answer educational challenges by preparing a generation of people who are open-minded, independent, environmentally aware and useful to others, Salma (2023). The view (Suryadien et al., 2022, p. 30) in Andrian Failani's research (2023), states that the independent learning program is a skills-based program that helps and supports the educational recovery process, where the program implements current education through project-based or project-based learning. Supporting student personality according to the personal profile of Pancasila students.

In Indonesia, there have been many changes to the Curriculum since 1947 until the end of 2022. Changes and developments in the curriculum are believed to determine the future of students in a country. Curriculum changes are carried out systematically in response to developments in the era and technology. Currently, Indonesia is implementing an independent curriculum. The introduction of the independent curriculum in Indonesia is an effort to help overcome the learning crisis that emerged due to the COVID-19 pandemic. However, the implementation of the independent curriculum was not carried out simultaneously and on a large scale, Nugraha (2022). The independent curriculum can be interpreted as a recovery from the 2013 curriculum.

During the pandemic, students study online so that the learning system becomes less efficient. To create students who are in accordance with the Pancasila Student Profile, the Independent Curriculum (Kumer) provides opportunities for students to actively participate in the learning process, so that they can become more independent individuals, and are able to contribute positively to society, namely by holding the Implementation of the P5 Program (Pancasila Student Profile Strengthening Project). P5 is an activity that uses a project-based learning approach, different from project-based learning in class-based curricular programs. The Pancasila Student Profile Strengthening Project provides opportunities for students to learn in an informal atmosphere and implement flexible learning structures and more interactive learning activities. This is in accordance with the opinion expressed by Irawati (2022) that the Pancasila Student Profile Strengthening Project is an interdisciplinary study to observe and think about solutions to environmental problems.

SDN Raci 01 is one of the schools that implements the Independent Curriculum and uses the Pancasila Student Profile as a basis for developing character values. Based on interviews with the principal and teachers of the P5 Development Team of SDN Raci 01 on November 4, 2023, the school has implemented the Pancasila Student Profile starting in the 2022/2023 academic year. As such, strengthening the Pancasila student profile focuses on strengthening national identity and the ability to

realize it in life in different environments for each student through the integration of internal and extracurricular learning, school culture, and project work culture that aims to strengthen the Pancasila student profile (Rahayuningsih, 2022).

The implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project at SDN Raci 01 can be said to be good but not optimal. This is because there are 2 factors, namely both from teachers and students. Teachers have an important role in the success of the implementation of P5 in schools, namely being the main factor as a guide for the implementation of the Pancasila student profile strengthening project (P5) which was implemented at SDN Raci 01, as stated by Jauhari, et al. (2022) that teachers have very heavy but noble duties and responsibilities. The different roles of teachers are: Teachers act as players, teachers also act as class monitors, can act as mediators, facilitators, act as assessors and finally teachers as motivators Mufatikhah & Rondli (2023).

The next factor is from students, students also have an important role in the process of the Pancasila Student Profile Strengthening Project which is carried out at SDN Raci 01. The process of implementing P5, students play a supporting role and run the P5 program. In addition to students playing an important role in the P5 implementation process, namely factors from within students who still have an apathetic attitude towards learning, student inactivity in carrying out activities, and low student preparation are aspects of the lack of knowledge about the structure of the independent curriculum and students' understanding of P5. According to Etria Tika Tinur et al (2021), explained that based on the results of their research regarding the stages of program implementation in the learning process, teachers have different abilities and preparations, starting from then they can start implementing independent programs in schools at different stages while moving to the next step at different speeds.

In line with the views of Uktolseja & Wibawa (2022) in Wiwin's research (2023) which explains that the application of critical reasoning to students at this time is very important. Critical reasoning is defined as the ability to think logically to obtain accurate information and evaluate the information obtained so that the right decisions can be made. Critical reasoning is the ability of students to solve problems faced logically and accurately, Nuraeni et al, (2023).

Therefore, teachers need to make adjustments to their abilities by adjusting the existing curriculum to their abilities in the learning process. In fact, the implementation of P5 reinforcement contains character values that can shape the character of students for everyday life. This is in accordance with what Kasmantoro, (2022) said that character education is an education that must be taught and fostered by everyone from an early age, including elementary school students because they must develop and foster their own morals, which are the foundation for living in society in relation to God Almighty or his creations.

The theme used in this study in the Pancasila Student Profile Strengthening Project at SDN Raci 01 is "local wisdom". Local wisdom is a way of life and knowledge that is practiced by the local community to solve various problems in everyday life. According to the results of interviews with the principal, the implementation program for the Pancasila Student Profile Strengthening Project at SDN Raci 01 has been running well. The school has facilitated the facilities and infrastructure for the implementation of this P5 program. However, there are still some obstacles that hamper the implementation of P5 at SDN Raci 01. Among others, there are still some teachers who do not understand the P5 Project, lack of student motivation, and lack

of support from some parents of students. In fact, in the Implementation of P5 there are dimensions of good attitudes that can be applied in students.

Aditia et al.'s research (2021) also stated that by implementing P5 activities, students can increase their self-confidence in their work, develop their personal potential and show their interest in a particular subject. The purpose of P5 is to improve students' skills in creating projects that are tailored to the Pancasila student profile, which is part of the Education Policy of the Ministry of Education and Culture.

The researcher is interested in conducting research entitled "Implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project based on Local Wisdom at SDN RACI 01" With this activity, the researcher hopes that the implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) activities, especially in the context of local wisdom, can foster enthusiasm and build students' mentality and make children become national writers who love the local wisdom of their own regional culture. Because P5 is a program that can help and facilitate teachers in developing creativity, imagination, and can shape character in students so that they can be realized in accordance with the values of Pancasila.

Research Methodology

This research was conducted using a qualitative approach with a Case Study research type that aims to implement P5 based on local wisdom of ketoprak cilik arts and culture contained in the Jimat Sakti Budhaya ketoprak cilik performance at SDN Raci 01, Batangan District, Pati Regency. Hasan, et al. (2022) stated that qualitative research uses various methods and includes interpretive and natural approaches to a topic. This means that qualitative research investigates things in their natural environment and seeks to understand and interpret phenomena in relation to their social significance.

Data collection techniques were carried out through observation, interviews, P5 assessments, and documentation. The research analysis used narrative qualitative. In this study, the researcher analyzed the process of implementing P5 based on local wisdom at SDN Raci 01 Ketoprak Cilik Jumat Sakti Budhaya. The subjects of this study were the principal with the initials Mr. N, the Curriculum Development Team with the initials Mr. IBS, a grade 5 teacher with the initials Mrs. SA and 2 grade 5 students of SDN Raci 01 and 2 parents of students. Checking the validity of data using data triangulation techniques with data analysis techniques used, namely data reduction, data presentation, verification and conclusions.

Result and Discussion

The implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) at SDN Raci 01 with the theme of Local Wisdom has been carried out in 2022. P5 is part of the means of achieving the Pancasila Student profile in the Implementation of the Independent Curriculum (IKM). The implementation of P5 with the theme of local wisdom can show that these students still love regional culture and maintain it through the title of ketoprak cilik works. The uses are data reduction, data presentation, verification and conclusions.

The implementation of the Pancasila student profile strengthening project (P5) was carried out with the theme of local wisdom with the process of staging the Jimat Sakti Budhaya ketoprak performance at SDN Raci which aims to make students care about culture, especially in the environment around the school. From the

implementation of the P5 program, students also become more independent, responsible, innovative and have a big social spirit. This is in accordance with and has similarities with the research of Yuliastuti (2022), which states that strengthening the Pancasila Student Profile Project (P5) can be a means of encouraging students to become competent, characterful, and behave in accordance with Pancasila values.

Documentation and opinions of several informants that have been carried out, it can be explained that the Pancasila Student Profile Strengthening Project Activity (P5) in the Merdeka Curriculum in grade V at SDN Raci 01 was carried out according to the phase with the first Principal and the curriculum development TEAM determining the theme of the implementation of P5, namely the theme of local wisdom where the type of activity is a work exhibition with a performance of little ketoprak. Therefore, multicultural and pluralistic diversity includes differences in culture, ethnicity, religion, and ideology.

Bhinneka Tunggal Ika, "different but one", is the principle of the state that we know. Local wisdom is the uniqueness of each tribe. The local wisdom of the Indonesian people is based on a value system that requires them to behave well, based on Pancasila. Although this value system differs in each tribe, local wisdom essentially motivates the Indonesian people to behave well, Wiratmaja et al (2021). This ketoprak was performed by all grade 5 students, both stage players and gamelan drummers. After selecting the theme, it is continued by determining the title that will be used in the theme. SDN Raci 01 chose the theme of local wisdom, and the title used is Gelar Karya Ketoprak Cilik Jimat Sakti Budhaya.

Second, there is the preparation of the schedule and the preparation of the budget. Where the preparation of the schedule for the implementation of this ketoprak is a weekly, monthly, or annual program. The implementation of P5 uses an annual program at the end of the year. After the schedule is determined, the preparation of the budget is also carried out. For the budget at SDN Raci 01 using cash, tuition money from parents or guardians of students, if it is not enough, a proposal will be requested from the village for additional funds in the implementation of the work title and of course the village also supports the implementation of the P5 Ketoprak Cilik Work Title. After everything is arranged, the teachers and the Curriculum Development Team prepare the facilities and infrastructure that will be used for the implementation of P5 Ketoprak Cilik which is used for practice. Before the Work Title is carried out, of course, exercises are carried out first, the exercises are arranged with a schedule that is adjusted to the free time of both students and teachers. In order not to interfere with the teaching and learning time of students and teachers, this ketoprak practice is usually held every Saturday after school once a week routinely. After the routine practice activities are carried out, then all teachers, both the principal and the curriculum development team, meet regarding the place and time of the Work Title implementation. This ketoprak performance is held in a large place because it cannot be denied that there is definitely a stage, decorations, lights, sound, etc.

Third, before the day of the performance of the Ketoprak Cilik work, teachers must create a P5 module as a material for compiling reports and create an assessment rubric used to analyze the results of the implementation of P5 and find out what positive things the children get after implementing P5 based on local wisdom in class V in the Ketoprak performance.

The last step in a series of implementation flows for the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) is the Evaluation, reflection and follow-up stages. The assessment rubric also contains evaluation and reflection to find out if there are any suggestions and input from parents of students, the principal, and all elements of

the school. In addition, it is also to provide direction to the school in particular, so that in the future it will be better and more advanced in carrying out the school's mandate.

Follow-up is carried out as a sustainability program after the project is implemented. The activities carried out by SDN Raci 01 in the future are to continue the Ketoprak Cilik work on the theme of local wisdom.



Figure 1. Ketoprak Performance by Children of SDN Raci 01

Conclusion

The implementation of the pancasila student profile strengthening project (p5) is a program in the merdeka curriculum which aims to encourage the realization of the pancasila student profile. The implementation of the pancasila student profile strengthening project (p5) at sdn raci 01 has been carried out since 2022 which is applied to all classes, especially class v at sdn raci 01. The first step taken in implementing p5 based on local wisdom is choosing a theme, namely local wisdom, determining the time allocation in implementing the theme that has been set, compiling a project, and the final is evaluation, reflection and follow-up.

The implementation of the pancasila student profile strengthening project based on local wisdom at sdn raci 01 through the ketoprak cilik performance can make students who are in accordance with pancasila values. Students become enthusiastic in participating in p5 activities and train children's mentality to face many people. In addition, indirectly, the p5 activities based on local wisdom teach students how to preserve cultural arts performances and be proud of the culture that indonesia has.

Reference

- Aditia, D., Ariatama, S., Mardiana, E., & Sumargono. (2021). Pancala APP (Pancasila's Character Profile): Sebagai Inovasi Mendukung Merdeka Belajar Selama Masa Pandemi. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 13(02), 91–108.
- Failani, A., & Wawan, R. S. (2023). Implementasi Kearifan Lokal Gusjigang dalam Mengoptimalkan Profil Pelajar Pancasila di SMP 2 Mejobo Kudus. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(1), 71-88.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Rakhman, C. U., ... & Arisah, N. (2023). Metode penelitian kualitatif. *Penerbit Tahta Media*.

- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR PADA SISWA KELAS IV. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453-2461.
- Irawati, D., Iqbal, A., Hasanah, A., & Arifin, B. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Jauhari, M. N., Shanty, A. D., Usfinit, A. H., & Batlyol, A. (2022). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Merdeka Belajar Di Sekolah Inklusi. II(2), 446–452.
- Kasmantoro, H., Riswari, L. A., & Khamdun, K. (2022). Analisis cara menumbuhkan nilai pendidikan karakter religius jujur dan kreatif siswa kelas V sekolah dasar dalam film Negeri 5 Menara. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3531-3536.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. Inovasi Kurikulum, *Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan*, 19(2), 250-261.
- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis melalui Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *JURNAL e-DuMath*, 9(2), 117-124.
- Rahayuningsih, F. (2022). Internalisasi Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187.
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 5(1), 11–20.
- Rohmah, M., Hilyana, F. S., & Riswari, L. A. Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Tes Formatif Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD. *Suska Journal of Mathematics Education*, 10(1).
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258
- Suryadien, D., Rusmiati, D., & Dewi, A. A. (2022). Rencana Implementasi Kurikulum Prototipe Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal PGMI Universitas Garut*, 01(01), 27–34.
- Suryani, D., Wanabuliandari, S., & Riswari, L. A. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF ETHMAMENKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP METEMATIS. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 6(1), 31-38.
- Tinur, Etrika Tika, Iskandar, A. M., & Amir, A. (2021). Pola Adaptasi Sosial Guru pada Pembelajaran Virtual Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 19 Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 44–47.
- Yuliasuti, S. (2022). Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema kewirausahaan kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang. *jurnal.unnes.ac.id*, 86

Improving understanding of IPAS concepts through a problem-based learning model with augmented reality

Ajitama Ardha Maulana

e-mail: ajitama643@gmail.com

Sekar Dwi Ardianti

e-mail: sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract: This study aims to learn about the improved understanding of the concept of IPAS by students of V-grade SDN Banjarsari 1 using the Problem-Based Learning model based on Augmented Reality. The research method used is quantitative, with a pre-experimental design in the form of A one-group pre-test-posttest design. The sample of this research was a student of SDN Banjarsari 1 class V who totaled 32 students using saturated sampling techniques. The free variable in research is problem-based learning based on augmented reality, and the bound variable is an understanding of the concept of IPAS data collection techniques through interviews, observations, tests, and documentation. There are ten things to consider when it comes to description. Data analysis techniques use a prerequisite test that includes a normality test and a hypothesis test through the N-Gain test. The result data showed a pretest average of 51.5, while the posttest score was 83.68. The normality test result of the pretest value obtained a significant 0.050 ($0.050 > 0.05$). The posttest value obtained resulted in a substantial result of 0.120 ($0.120 > 0.05$), so H_0 accepted H_a was rejected. The N-Gain test results showed a score of 0.68, a moderate improvement criterion. Thus, students of grade V have an improved understanding of the concept of IPAS through the use of the Problem-based Learning model based on augmented reality.

Keywords: Concept Understanding IPAS, Problem Based Learning, Augmented Reality

Introduction

Education is vital to every aspect of modern life, and it can dig into students' potential and the development of a country. Indonesian education, from time to time, is constantly changing, especially the curriculum applied. Curriculum change is one of the ways the government's efforts have transformed the completion of the Curriculum 2013 into an independent curriculum (Marlita et al., 2023). IPAS combines Natural and Social Sciences that study living creatures and objects in nature and human life interacting with its environment (Azzahra et al., 2023). In IPAS subjects, as progress in education, a teacher must provide creative and innovative learning so that students can understand concepts and master the material during the learning process. Understanding the concept is the most important goal in the learning process of teaching (Ermawati et al., 2022)

Understanding the concept is the ability to explain a concept in his own words according to the material that can be concluded. According to (Apriliyana et al., 2023), Understanding concepts is one of the important aspects of the learning process because understanding concepts can develop student potential in each subject matter. In line with (Febriana et al., 2024), understanding concepts during learning can help students acquire permanent concepts so that students who can solve existing problems with the concepts they have understood can reexpress these concepts. Students categorised as understanding a concept will be able to explain or provide a description using their own words related to solving a problem in the learning process in IPAS lessons. They will be able to think critically and logically.

It can be seen from the interview results, conducted on 12 October 2023 at SDN 1 Banjarsari, Gajah District, Demak Regency, with the fifth-grade teacher to determine the learning conditions and students' abilities. Through interviews with the fifth-grade teacher, the informant stated that students' participation in the learning process still needed to be improved so that student's understanding of concepts was still low. When carrying out IPAS learning in the classroom, some students are less focused on listening to the teacher's explanation and need more enthusiasm. Because the teacher has not been able to utilise the media in the IPAS subject, many students still need help understanding when learning about IPAS if they do not use concrete or real media when discussing a concept in a material. For students to understand the concept, the teacher stated that it is necessary to repeat the explanation of the material repeatedly. This is evidenced by the scores of the Midterm Summative (STS) odd semester of the 2023/2024 class year. Out of 32 students, only 11 students were complete, while the other 21 still did not meet the Criteria for Achieving Learning Objectives (KKTP).

As for the results of observations carried out on 21 October 2023 precisely at SDN 1 Banjarsari, which has a total of 32 students from 18 male students and 14 female students, the researcher chose class V SD Banjarsari as the research subject because the researcher found a problem with the existence of student difficulties in understanding the concept of IPAS lessons. During the learning process, the teacher only uses a conventional learning model, the lecture method, the teacher uses minimal learning media, and the teacher only uses pictures through textbooks and links. In addition, the teacher needs to be more active in communicating with students so that many students are still passive in learning.

Based on this, IPAS learning needs to change nowadays by applying learning models with attractive media. According to (Ardianti et al, 2022), Applying the right model in learning is certainly able to help students understand concepts better and

feel the initial learning experience in line with (Abarang & Delviany, 2022), a learning model that aims to assist learning designers and teachers in carrying out teaching and learning activities. In this regard, one of the models that can be used to improve students' concept understanding is the Problem-Based Learning model.

The problem-based learning model begins with problem orientation, material delivery, group activities, presentations, and group awards. According to (Ekayogi, 2023), the PBL method applies creative learning strategies with active student participation in understanding and solving real problems in the surrounding environment. (E. D. Astuti et al., 2023) The Problem-Based Learning model requires students to 'learn how to learn' by collaborating in groups to solve real-world problems. Students can solve problems in the surrounding environment with problem orientation. In line with (Riswari & Ermawati, 2020), Problem-Based Learning teaches students real problem situations.

A successful model must be balanced with technology-based learning media because the current era is developing. Natural event material is abstract material, so it needs media. Using media at the teaching orientation stage will help the effectiveness of the learning process. Opinion (Karimuddin et al., 2021) Technology can make learning media development more attractive to students. In line with (Riswari et al., 2023), students need Android-based educational games to make learning fun. One of them is the development of Augmented Reality technology, which opens up new opportunities for GIS technology as a learning medium that researchers will use in class V so that the media needed does not have to be in the form of 3-dimensional visualisation that provides real visuals.

Augmented Reality has advantages, including providing visualisation of very interesting object images because it has three dimensions so that the image can be moved when the finger touches the smartphone screen; this media can make learning fun because it can learn while seeing the real generated so that the use of Augmented Reality supports collaboration and problem-oriented learning—stated that augmented Reality adds insight into technological science and can increase students' understanding of learning. Students can interact with virtual objects together, as seen from the combination of visuals and interactivity in Augmented Reality can improve student memory. Augmented Reality can make learning more interesting, increase participation, and reduce monotony in the classroom.

There is previous research states that the Problem-Based Learning Learning Model is proven to be able to improve students' understanding of concepts; this is evidenced in previous research from (Annisa et al., 2021), proving that learning using the Problem-Based Learning model assisted by illustrative picture card media can improve concept understanding abilities and relevant research such as that conducted (Mulianti et al., 2023) shows the effect of the Problem-Based Learning approach assisted by Augmented Reality on mathematical problem solving, it is proven that the problem-solving ability of students taught using the Problem-Based Learning (PBL) approach assisted by Augmented Reality (AR) is higher than the conventional learning model.

Methods

This research uses a quantitative method of experimentation in the form of Pre-Experimental design type One Group Pretest-Posttest. This design begins with giving pretests to students as test questions to measure the initial value of students' understanding of knowledge. Furthermore, students as research samples will be

treated with the Augmented Reality-based Problem-Based Learning learning model during the study. To increase their understanding of the concept of IPAS, students were given a posttest in the last experiment. The difference in pretest scores and posttest scores is assumed to be an increase from the treatment in the research conducted. This method can also provide treatment results that can be known more accurately because it can be compared with the situation before treatment (Sugiono, 2018). This makes the final results of the study can be known more accurately because of the comparison before treatment and after treatment. The form of research design is as follows.

Table 1. Research design

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Source: (Sugiono, 2018)

Description:

O1: Pretest Score

X : The treatment is applied.

O2: Posttest Score

This study used independent variables (X), the problem-based learning model based on augmented reality, and bound (Y), which is understanding the concept of IPAS. The population in this study were all fifth-grade students of SDN Banjarsari 1 in the 2024/2025 academic year. The sample of this study was grade V students, totalling 32 students consisting of 18 male students and 14 female students using a saturated sampling technique.

This research uses a test sheet instrument in the form of a description containing ten items adjusted to the indicators of understanding the concept of natural events material. The research data collection techniques were interviews, observations, documentation, and tests. The test was given in two stages: pretest as a measure of concept understanding before being treated and posttest as a measure of concept understanding after being treated.

Data analysis was obtained by students on pretest and posttest scores using the normality test as a prerequisite test for data analysis. After that, hypothesis testing was carried out using the N-Gain test with the following formula:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Table 2. Normalised Gain Interpretation

Nominalised Gain Value	Interprets
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Declining
$g = 0,00$	Fixed
$0,10 < g < 0,29$	Low
$0,30 \leq g < 0,69$	Medium
$0,70 \leq g \leq 1,00$	High

Source: (Oktaviana & Haryadi, 2020)

Results and Discussion

The research results were conducted on 25-29 May 2024 at SDN Banjarsari 1, precisely in Banjarsari Village, Gajah District, Demak Regency; learning activities were carried out in as many as five meetings. Before being given the treatment, students were given a pretest question at the first meeting, then given the treatment of learning activities with the Augmented Reality-based Problem-Based Learning Learning at the second to the fourth meeting. In the fifth meeting, students were given a posttest question to measure their' concept understanding after being treated with the Augmented Reality-based Problem-Based Learning Learning Model. Pretest and posttest questions are used as a measuring tool by researchers to measure the understanding of the concept of IPAS students from the results of pretest and posttest scores. After obtaining the test results, the instrument value was determined by students as pretest and posttest values. The value data is presented in the following table.

Table 2. Pretest and Posttest scores

Statistic	Pretest	Posttest
Number of Students	32	32
Lowest Score	33	68
Highest Score	75	98
Average	51.50	83.63

Source: Researcher, 2024

Table 2 shows that the difference in the average pretest score of students' understanding of the IPAS concept is 51.50, and the average posttest score of students' understanding of the IPAS concept is 83.68. It can be concluded that the average posttest value is higher than the pretest value.

Before being treated, students are given a pretest question of understanding, and after the posttest question of understanding the concept, they are given treatment using the Augmented Reality-based Problem-Based Learning model. (Indiyanti et al., 2023) They explained that in Problem-Based Learning, students are given problems to solve individually and in groups, which can improve students' understanding of concepts. (Lino Padang et al., 2022) Augmented Reality media is interactive, allowing students to see the situation in real and direct ways and imagine the results of the learning process. With that, students have an understanding of the concept.

Furthermore, the prerequisite test was carried out using the normality test. The normality test used by researchers to determine the pretest and posttest data on the understanding of the concept of IPAS for grade V students of SDN Banjarsari has a normal distribution with the criteria for a significant level > 0.05 so that the results of the Shapiro Wilk test are obtained through SPSS for windows version 27 as shown in table 3.

Table 3, Tests of Normality

Shapiro-Wilk				
	Statistic	Statistic	df	Sig
Pretest	132	.934	32	.050
Posttest	146	.947	32	.120
a. Lilliefors Significance Correction				
Source: Researcher, 2024				

Table 3 shows through the normality results that the significant level in the student pretest is $0.050 > 0.05$, which means the data is normally distributed. Posttest data obtained a significant level of $0.120 > 0.05$ so that it can be interpreted that the data is normally distributed.

The hypothesis in this study used the N-Gain test to determine whether there was an increase in the understanding of the concept of IPAS of grade V students from before and after being treated in the form of an Augmented Reality-based Problem-Based Learning learning model. Test this N-Gain test hypothesis in this study with the help of SPSS for Windows version 27 so that the test results are obtained as in Table 4.

Table 4 shows that the mean or average value reaches 0.68, a moderate criterion. As seen from these results, increasing understanding of concepts after the treatment of the Augmented Reality-based Problem-Based Learning model can increase the understanding of concepts with medium criteria.

The results of the posttest value obtained a higher value than the pretest value. The analysis of the results of the N-Gain test of pretest and posttest scores on each indicator of understanding the concept in Table 5 is as follows.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	32	.51	.92	.6841	.10479
Ngain_Persen	32	50.77	92.00	68.4098	10.47872
Valid N (listwise)	32				

Source: Researcher, 2024

Table 5. N-Gain test per indicator

Indicators of concept understanding	Average		N-Gain	Criteria
	Pretest	Posttest		
1	33.59	75.00	0.63	Medium
2	25.78	75.00	0.66	Medium
3	77.34	94.53	0.77	High
4	79.69	99.22	0.96	High
5	58.59	82.81	0.61	Medium
6	66.41	88.28	0.92	High
7	34.38	75.00	0.69	Medium
Average	53.68	85.26	0.68	Medium

Source: Researcher, 2024

Table 5 shows that the increase in students' concept understanding results from the influence of the Augmented Reality-based Problem-Based Learning model. When the implementation of problem-based learning based on augmented reality gets a positive response, understanding the concept of IPAS increases. According to (Kristiawati et al., 2023), the Problem-Based Learning learning model assisted by Augmented Reality media can improve student learning outcomes.

The indicator of the ability to restate concepts obtained an average pretest value of 33.59 and an average posttest value of 75.00, with a gain value of 0.63 in the medium criteria. In this first indicator, there are two questions: in Problem Number 1, students are asked to solve the problem of describing the meaning of natural events, and in Problem Number 2, the causes of frequent earthquakes in Indonesia. During the pretest, students still struggled to restate in their own words. Then, the improvement occurred during the post-test. However, some students still understand and explain the material briefly when answering questions. By involving all students directly in finding a concept, they can understand the meaning of the concept itself. This aligns with (Suparwati, 2020), Students who can remember a concept and explain it in their language in a problem can be said to have good concept understanding skills.

The indicator of the ability to classify objects according to certain properties by the concept obtained an average pretest value of 25.78 and an average posttest value of 75.00 with an n-gain value of 0.66 with a medium criterion. This second indicator is presented with two questions. Problem number 3 presents a picture of the plate path traveled in Indonesia; students are asked to name the plates in order. Then, question number 4 asked students to describe the cause of the tornado's natural disaster. During the pretest, students still had difficulty classifying objects based on their properties by the correct sequence of plate names and describing the causes of tornadoes. Then, giving students experiments at each meeting with augmented reality-based problem-based learning models can improve student understanding, mention the sequence of plates in sequence, and find out the causes of tornadoes. With real conditions through augmented reality media, students can determine the name of an object according to certain properties. However, there are still difficulties in determining the steps to answer the right questions. This aligns with (Umami et al., 2024); when students write what is known and ask the question when choosing steps to answer, students need to be more careful.

The indicator of the ability to give examples and not examples obtained an average pretest score of 77.34 and an average posttest score of 94.53 with an n-gain value of 0.77 in the high criteria. Indicator 3 has two questions on question number 5 presented in the form of a description by mentioning examples of natural disasters

caused by natural factors, and question number 6 presented a picture of students asked to describe the causes of natural disasters flooding. Researchers always try to explain examples of natural disasters and, when orientating students' problems, how to answer them in their language. Because of the ability of students to own it, students see it easier to answer questions. This aligns with (Salsabila, 2022); students can give opinions, explain, and make conclusions about the idea.

The indicator of the ability to present concepts in the form of mathematical representation obtained an average pretest score of 79.69 and an average posttest score of 99.22 with an n-gain value of 0.96 in the high criteria. Indicator 4, there is 1 question on number 7. Students are presented with pictures, and students can mention natural events. This means that students can answer questions by understanding them and show that most students have successfully mastered the ability to present concepts as a form of representation very well through the habit of answering problem orientation. Students remember the habit of seeing abstract images well. This is in line with (Suwangsih et al., 2018) through a learning approach that prioritizes activeness in students to explore students' thinking abilities.

The indicator of the ability to develop necessary and sufficient conditions of a concept obtained an average pretest value of 58.59 and an average posttest value of 82.81 with an n-gain value of 0.61 in the medium criteria. In the fifth indicator, there is 1 question. In question number 8, students are asked to mention the impact caused by the tsunami's natural disaster. During the pretest, students were careless in answering the questions in the question even though they used their language; then, there was an increase during the posttest. This is because students develop the necessary and sufficient conditions to experience a decrease in student understanding, which makes it difficult to work on the material on the impact of the tsunami natural disaster. The opinion (Afriani et al., 2021) causes students to need clarification about the meaning of the questions they are working on, so they have difficulty answering them carelessly. Indicators of the ability to use, utilize, and select certain procedures obtained an average pretest score of 66.41 and an average posttest score of 88.28 with an n-gain value of 0.92 in the high criteria. Indicator 6 There is 1 question in question number 10, which presented a story problem. Students are asked to mention their efforts so that flooding does not affect the surrounding environment. Students can use, utilize, select, and apply the right procedures according to the questions and, by explaining, can consider the answer. In line with (Isroila et al., 2018), problems given material that is associated with real-life can create students' concept understanding and solve problems well. The indicator of the ability to classify concepts/algorithms to solve problems obtained an average pretest value of 34.38 and an average posttest value of 75.00 with an n-gain value of 0.69 in the medium criteria. Indicator 7: there is 1 question. In question number 9, students describe the meaning of natural disasters. When the pretest did not write a complete answer to understanding natural disasters. Then, there was an increase during the posttest; the difficulties experienced by students in working on problems were in a hurry to solve the problem, so they wanted to quickly conclude, which could cause the application of classifying concepts or algorithms to problem-solving, but there were still incorrect answers. I agree with the research conducted (Kase et al., 2021) because the concepts are interrelated. If the solution process at the beginning is correct, the final result in the conclusion will be correct.

This is due to the use of media that adds new knowledge from students' critical thinking through problem orientation so that they can find out the differences in causes, impacts, and natural disasters such as earthquakes, volcanic eruptions, tsunamis,

tornadoes, floods, and plate tectonics, and know the efforts of natural disasters such as floods. In using learning media, students can see 3D moving animated images directly, and it is easier to understand the material because there is also explanatory text. According to (Ernawati et al., 2024), using Augmented Reality media through three-dimensional objects can be displayed in real-time to facilitate understanding of the concept.

There is an increase in students' understanding of concepts through the results of comparisons before and after the use of problem-based learning models based on augmented reality media. The fifth-grade teacher of SDN Banjarsari 1 has never used the model and learning media, so there is a new way to apply the learning process. When implementing the research using the problem-based learning model with augmented reality, the media shows a sense of enthusiasm and high spirit. This high spirit is shown by positive responses when given a problem orientation; students are more active in thinking critically, using gadgets to see 3D animations that have never been applied to students, and when discussing with a group of friends to be able to complete working on LKPD together. This is in line with (Kristiawati et al., 2023), who revealed that the use of problem-based learning models assisted by augmented reality media makes learning can increase student motivation. Students become motivated when given problem-solving and can think critically; it impacts increasing student understanding. Students can solve problems by exchanging ideas and opinions during group discussions. The problem-based learning model trains students to think more deeply about solving problems during group discussions (Dewi et al., 2023). Reinforced by research (Zulfa et al., 2023), AR has a positive impact by providing illustrations that students can see, realizing abstract concepts, and N-Gain test results of 0.44, a moderate category.

The results of this study indicate that the augmented reality-based problem-based learning model is better than the conventional learning model in overcoming the low concept understanding ability of grade V students. This is because the augmented reality-based problem-based learning model makes students more active because providing problem orientation can create critical thinking, and when grouping, students become interactive during discussions, helping each other solve problems so that they can complete the LKPD. The description above shows an increased understanding of the concept of IPAS for grade V students of SDN Banjarsari 1 after using the augmented reality-based problem-based learning model.

Conclusions

The average value of the increase through the results of the N-Gain test on the understanding of the concept of IPAS of grade V students of SDN Banjarsari 1 on the material of natural events with the Augmented Reality-based Problem-Based Learning learning model, which has an increase of 0.68 which can be interpreted as moderate criteria. The research that has been done produces a learning update, especially on augmented reality media applied at school, which can be used for learning IPAS grade V at SDN Banjarsari 1.

Acknowledgements

Alhamdulillahirobbil'alamin, I am grateful to Allah SWT for his grace and guidance and the support of loved ones so researchers can complete this article. Therefore, I worked on this article with happiness and pride. The author would like to thank the parties

involved and support the success of this article, namely the supervisors, Mrs. Sekar Dwi Ardianti and Mrs Lovika Ardana Riswari, the principal and teachers, as well as students of class V of Banjarsari 1 State Elementary School.

References

- Abarang, N., & Delviany, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.28570>
- Afriani, D;Rosyadi & Taufan, M. (2021). Analisis kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Tingkat Kesadaran Metakognisi. Seminar Nasional Matematika Dan Sains Depertemen Pendidikan Matematika Dan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Wiralodra, 202–207.
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951>
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>
- Ardianti, S. D., & Raida, S. A. (2022). The Effect of Project Based Learning with Ethnoscience Approach on Science Conceptual Understanding. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 207–214. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.89>
- Astuti, E. D., Susanto, R., Cahyono, D., & Astuti, M. T. (2023). The Effect Of Problem Based Learning Work Sheet Usage On Student Learning Outcomes. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 5(2), 404–408. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Dewi, I. L., Utami, R. E., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Berbantuan Media “Mihak Sersan” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 305. <https://doi.org/10.24114/js.v7i2.44132>
- Ermawati, D., Riswari, L.A., & Esti Wijayanti. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510–514. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>
- Ekayogi, I. W. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 181–196. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1126>
- Ernawati, D., Riswari, L. A., Wijayanti, E., Prameswari, A., Ichsan, M., & Lathif, A. (2024). Pengaruh Media Mabarung Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Matematis Siswa SD. 3(2), 327–333. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.324>

- Febriana, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Ular Tangga Tematik (Utatik) Terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 175–187. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3144>
- Indiyanti, C. E., & Ardianti, S. D., Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0(September).
- Isroila, A., Munawaroh, F., Rosidi, I., & Muharrami, L. K. (2018). Pengaruh Self Confidence Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Natural Science Education Research*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.21107/nser.v1i1.4151>
- Karimuddin, K., & Abdullah, A. (2021). Child Sustenance After Divorce According To Fiqh Syafi'lyyah. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2(1), 101–107.
- Kristiawati, ana, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 2 Bejiarum*. 08(0), 1–23.
- Kase, F. M., Nesti, R. D., Senid, P. P., Senia, M. E., & Djawa, R. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi FPB dan KPK. *FRAKTAL: JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(2), 29-42.
- Lino Padang, F. A., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Riswari, L.A., U. S. (2023). the Influence of Gibran Giat Education Game on Mathematics Conceptual Understanding of Fourth Graders. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(1), 1–11.
- Sugiyono (2018). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Suparwati, K. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Karimuddin, K., & Abdullah, A. (2021). Child Sustenance After Divorce According To Fiqh Syafi'lyyah. In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2(1), 101–107.
- Salsabila, S. R. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kemampuan Memahami Konsep Matematika. *Journal of Math Tadris*, 2(2), 141-158.
- Suwangsih, E., Putri, H. E., Widodo, S., & Ikhwanudin, T. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Konsep Bilangan Bagi Anak Dengan Mathematics Learning Disability di Sekolah Dasar Inklusi. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i1.2092>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mulianti, S., Susanta, A., Hanifah, H., & Haji, S. (2023). Pengaruh Pendekatan Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Augmented Reality (Ar) Terhadap

- Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Smk Negeri 1 Lebong. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(2), 930–939. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.358>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1076. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3069>
- Umami, R. R., Utaminingsih, S., & Riswari, L. A. (2024). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media ARCA Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 325–333. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2057>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>

Improving Poetry Writing Skills Through Discovery Learning Model Assisted by Media Fipkara Class Iv Sdn 4 Mayonglor

Amelia Dea Puspita Az'zahra

e-mail: 202033301@std.umk.ac.id

Sekar Dwi Ardianti

e-mail: sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

e-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
4.0



Abstract: This research was motivated by the low poetry writing skills of class IV students at SDN 4 Mayonglor. This research was conducted on fourth grade students at SDN 4 Mayonglor with a research time span of 8-13 August 2024. The research method used was classroom action research (PTK). The results of pre-cycle observations of the student learning process showed that the teaching and learning process with the basic competency of writing poetry was less successful in Indonesian language subjects, namely 68%. The aim of this research is to determine the improvement of the application of local Jepara culture-based fipkara media with the discovery learning learning model on students' poetry writing skills. Data collection in this research used observation, interview, test and documentation techniques. This research was conducted in 2 cycles. The results of cycle I poetry writing skills from 70.31% to cycle II increased to 80%. From these results, it can be concluded that through the discovery learning model assisted by Fipkara media, students can improve their poetry writing skills.

Keywords: Fipkara Media, Poetry Writing Skills, Discovery Learning Model

INTRODUCTION

Education is a way to develop and build quality human resources (Wardana, Riswari, & Kironoratri, 2023). Education in Indonesia continues to experience changes and developments more than ten times which greatly influence the learning process (Idhayana, Khamdun, & Kironoratri, 2023). Indonesian language lessons are taught in elementary schools so that students can develop student activities with the aim of acquiring skills, knowledge, creativity and attitudes (Rahayu, Ismaya, & Kironoratri, 2023). Indonesian language subjects are complex learning where students are expected to be able to implement their knowledge into good language skills, whether expressed orally or in writing. The writing written on paper is certainly the result of someone's reflection. Therefore, writing skills must be taught well to Grade IV Elementary School Students as novice writers. Students in elementary schools as novice writers must be nurtured, equipped and forged with their writing skills so that they are able to express ideas, thoughts, feelings and notions of various types.

Writing skills are a person's ability to speak or communicate thoughts and feelings indirectly (Fernanda & Sukardi, 2022). Writing skills are one of the lessons that students must master. This aims to enable students to increase their creativity and imagination in written form, increase students' courage in expressing ideas, improve students' ability to process words, increase students' vocabulary and increase students' confidence in creating (Cahyanti & Asri, 2021). Writing skills are a learning activity that is not just about adapting words and sentences but is an activity that represents the development of the mind in the form of thoughts, ideas, as well as logical and systematic descriptions of written structures (Julianto, 2023).

Poetry is a part of literary science that uses words, words or phrases as a connecting tool to produce knowledge and imagination (Br Kemit, Putrayasa, & Nurjaya, 2024). Poetry is a literary work whose language is bound by rhyme and is a person's ideas and feelings about something expressed in beautiful words (Astuti & Humaira, 2024).

Based on the results of observations and interviews conducted on Monday, 16-18 August 2024, the author interviewed teachers and class IV students at SDN 4 Mayonglor. The author conducted interviews with 3 students out of a total of 32 participants. Based on the results of interviews with these students, information was obtained that the poetry writing skills of class IV students had difficulty writing poetry due to their limited writing skills. They find it difficult to find ideas to make poetry. The Minimum Completeness Criteria (KKM) for Indonesian language lessons at SDN 4 Mayonglor is 70. Based on the results of observations of students' poetry writing skill scores in class IV, it shows that of the 32 students there are 17 people or 54% who have scores below the KKM. It is known that students in class IV lack poetry writing skills.

Furthermore, the learning method chosen by the teacher is not interesting. Rigid and monotonous learning methods can make students bored and less motivated to learn. In teaching and learning activities there are two actors, namely the teacher and students, who work together to achieve learning goals (Tyas, Fardani, & Kironoratri, 2024). In research (Aprilla & Kiki, 2022) found the fact that the development of students' skills in writing poetry was low because these students were only stuck in class or could only write poetry as exemplified by their teacher. Therefore, more interesting and fun learning methods are needed so that students can be more motivated to learn.

Learning applied in education is expected to be able to train students to optimize their thinking abilities through problem solving (Masithohsari, Fakhriyah, & Ardianti, 2020). The process of teaching and learning activities will be meaningful if the teacher actively and creatively applies learning models and media to make it easier for students to understand the material presented by the teacher (Azka, Ardianti, & Purbasari, 2020). The problems above must have the right solution to overcome them. What can be done is to apply an effective and innovative learning method. An active, creative, effective and enjoyable learning process is the dream of all groups in the world of education (Roykhan, Sucipto, & Ardianti, 2022). Learning method Classroom action research (PTK), this research is one of the teacher's efforts in the form of various activities carried out to improve and/or increase the quality of learning in the classroom. This classroom action research was carried out to improve the value results of Indonesian language learning regarding students' less than optimal poetry writing skills by implementing the discovery learning model assisted by fipkara media to improve poetry writing skills. An interesting and fun learning model as an alternative to overcome these problems. Learning models that are interesting and can be collaborated with a scientific approach need to be applied to improve the quality of learning (Qona'ah, Rondli, & Kironorartri, 2023). There is a learning model that can overcome the above problems, namely the discovery learning model, namely a learning model that focuses on enabling students to discover concepts, procedures, algorithms, and the like (Ilfa, Ardianti, & Kuryanto, 2021).

From the description of the problem above, the author tries to apply the discovery learning model assisted by Fipkara media to improve poetry writing skills with the aim of describing the increase in students' abilities in poetry writing skills.

Method

The method used in this research uses the Classroom Action Research method. PTK is a research activity that is integrated with the implementation of the learning process (Wanabuliandari, Fakhriyah, & Ardianti, 2020). This research is collaborative in nature, meaning that the researcher does not do it alone, but collaborates with the school, namely the class IV teacher at SDN 4 Mayonglor, starting from determining the problem, planning to learn steps, creating teaching modules, designing instruments as observation guides. The object of this research is improving poetry writing skills in learning Indonesian. The subjects of this research are class IV students at SDN 4 Mayonglor, totaling 32 students. The types of data used in this research are qualitative and quantitative data, then to collect data in this classroom action research observation, interviews, tests and documentation are used. The success indicator in this research is said to be successful if the class average score is >70, and 70% of students get >70 (KKM).

Results and Discussion

This classroom action research was carried out at SDN 4 Mayonglor by researchers who acted as implementers and teachers, and class teachers as collaborators in the class where the research action was carried out. The research was carried out over two cycles, where each cycle contained two meetings. The time allocation for each meeting is 75 minutes (2 x 35 minutes), the implementation of each cycle starts with the stages, namely planning, action, observation and reflection. After carrying out various research activities starting from cycle I to cycle II, data was obtained from the

research results. From the results of this research, data analysis was then carried out to see the influence of fipkara media on improving poetry writing skills in class IV students at SDN 04 Mayonglor. Based on data analysis from each cycle, the results of poetry writing skills in each cycle show a very good improvement. The analysis of the results of poetry writing skills can be seen in the following table:

Tabel 1 Obtaining Values for Pre-Cycle Poetry Writing Skills, Cycle I, Cycle II

Interval Value	Frequency			Criteria
	Pre-Cycle	Cycle I	Cycle II	
81-100	2	3	12	A (Very Good)
71-80	13	15	16	B (Good)
51-70	15	10	4	C (Fair)
0-50	2	4	0	D (Need Guidance)
Jumlah	32	32	32	

Based on table 1, the pre-cycle results showed that there were 2 students with the criteria "Need Guidance", 12 students with the criteria "Enough", 13 students with the criteria "Good", 2 students with the criteria "Very Good". In cycle I there were 4 students with the criteria "Need Guidance", 10 students with the criteria "Enough", 15 students with the criteria "Good", 3 students with the criteria "Very Good". In cycle II there were 0 students with the criteria "Need Guidance", 4 students with the criteria "Enough", 16 students with the criteria "Good", 12 students with the criteria "Very Good". Comparison of pre-cycle, cycle I, cycle II results show an increase. This increase also occurred in students' classical learning completeness as follows.

Tabel 2 Percentage of Classical Learning Completeness for Pre-Cycle Students, Cycle I, Cycle II

Cycle	Average value	Presentation
Precycle	68	68%
Cycle I	70,31	70,31%
Cycle II	80	80%

Based on table 2, it is explained that the results of research on poetry writing skills using the discovery learning learning model assisted by Fipkara media showed an increase from pre-cycle with a classical percentage of 68%, cycle I with a classical percentage of 70.31%, cycle II with a classical percentage of 80%. Student scores from pre-cycle, cycle I, cycle II show an increase. Based on this, it can be concluded that the research has met the indicators of success, namely improving the poetry writing skills of class IV students with individual learning completion reaching a KKM >70.

Conclusion

Based on the results of classroom action research that was carried out on class IV students at SDN 4 Mayonglor for the 2024/2025 academic year, the research can conclude that learning poetry writing skills using the discovery learning model with the help of fipkara media can improve the poetry writing skills of class IV students at SDN

4 Mayonglor with the percentage of student completion that meets the KKM. from the percentage of poetry writing skills of 68% in the pre-cycle, the percentage of poetry writing skills was 70.31% in cycle I, the percentage of poetry writing skills was 80% in cycle II.

Reference

- Aprilla, & Kiki. (2022). Pengaruh Model Outdoor Learning Terhadap Keterampilan Menulis Puisi SD NEGERI 6 RAMBANG. *Indonesian Research Journal on Education*, 2.1, 22-23.
- Astuti, L. F., & Humaira, M. A. (2024). Analisis Puisi “Puisi Untuk Ibu” Karya Muhammad Ichsan dengan Pendekatan Struktural. *Karimah Tauhid*, Volume 1 Nomor 1, 2963-590.
- Azka, M., Ardianti, S. D., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Modelinkuiri Terbimbing Berbantuan Media Roda Pintar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 3 No.2 2615-6148.
- Br Kemit, E. M., Putrayasa, I. B., & Nurjaya, I. G. (2024). Analisis Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Audiovisual. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, Volume 4 Nomor 1 2827-9956.
- Cahyanti, & Asri. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Teknik Akrostik Berbantuan Media Audiovisual. . *Prosiding Senibar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 55.
- Fernanda, A., & Sukardi, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi melalui Metode Sugesti Imajinasipada Siswa Kelas IV. *JURNAL BASICEDU*, Volume 6 Nomor 4 Halaman 7657-7663.
- Idhayana, P. A., Khamdun, & Kironoratri, L. (2023). Pemanfaatan Media Magic Spin Board Melalui Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sdn Sendangagung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8,1 2477-2143 .
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Pengaruh Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, Vol.6 No. 1, 2654-6140.
- Julianto. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter Melalui Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. . *Klitika*, 5-6.
- Masithohsari, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Model Student Team Achievement Divisions Berbantu Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03 (2), 110-117.
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironorartri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 4 Nomor 1 Hlm. 13-19.
- Rahayu, S., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2023). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia:Sehatlah Ragaku Berbasis Kearifan Lokal Jepara. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 02, 2477-2143.

- Roykhan, M., Sucipto, & Ardianti, S. D. (2022). Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Proses Pembelajaran Selama Pandemi Covid Di Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, Volume 2 Nomor 1 Hlm. 48-53.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda*, Vol. 6, No. 1, 2715-5110.
- Wanabuliandari, S., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Pengabdian PTK Untuk Guru Di SD 1 Tumpang Krasak Dengan Teknik Participant Active Learning. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 2, NO.2, 2621-7910.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 4 Nomor 1 Hlm. 20-24.

Effectiveness of the TPS Model on Fifth-Grade Elementary Students Understanding of Mathematical Concepts

Ana Maria Shofiana

e-mail: 202033018@std.umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Diana Ermawati

e-mail: diana.ermawati@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)
[4.0](#)



Abstract: This study aims to describe the effectiveness of the Think pair share learning model assisted by PAGAR (Smart Geometry Board) media in improving students' understanding of mathematical concepts in 2D shapes for fifth-grade students at SDN 3 Telukwetan. The issues identified include the suboptimal use of learning models by teachers in the classroom, and the lack of learning media that encourages students to be creative and discover new things on their own, which affects students' understanding of mathematical concepts. This research is a quantitative study employing a Pre-Experimental Design with a One Group Pretest - Posttest approach. It was conducted at SDN 3 Telukwetan with a population of 28 fifth-grade students. The sampling technique used was saturated sampling. Data analysis involved normality tests and N-Gain tests. The normality test results show significance values of 0.49 and 0.45 for the pretest and posttest, respectively. Since these values are greater than 0.05, the null hypothesis (H_0) is accepted. The effectiveness of the increase in students' understanding of mathematical concepts after using the Think pair share model with PAGAR media was found to be 57, which falls into the medium category. This percentage of 57% is interpreted as moderately effective. From the research results, it can be concluded that there is an impact of applying the Think pair share model with PAGAR media on the mathematical concept understanding of fifth-grade students at SDN 3 Telukwetan. It is recommended that further research should focus on the development of research media for better results.

Keywords: Think pair share, PAGAR, Understanding of Mathematical Concepts

INTRODUCTION

The education given to students must be able to provide a solid basis for continuing to a higher level of education. This is in line with one of the competencies that teachers must have, namely social competence, where teachers are expected to be able to provide stimulation that is appropriate to the student's condition so that the student's growth and development process takes place optimally according to expectations (Ermawati et al., 2022) . Education is an undeniable need to develop human resources who are able to think logically, critically, creatively, proactively and adaptively to changes and developments at every stage of life (M. Rohmah et al., 2024) .

Mathematics is a field of science that has played an important role in the development of science and technology (TN Rohmah et al., 2024) . Mathematics lessons are one of the lessons given from the lowest education to higher education (Andriyani et al., 2024) . Mathematics is a scientific discipline that functions as a tool of thought, a means of communication, and a tool for solving various practical problems by relying on elements such as logic and intuition, analysis and development, general and specific properties, and has sub-fields such as arithmetic, algebra, geometry , and analysis (Anwar & Anis, 2020) . The aim of learning mathematics is to equip students with the ability to understand problems, design mathematical models, solve models, and interpret the resulting solutions. This means that teachers only need to act as guides, while students must be more active and have the ability to organize themselves (Ermawati et al., 2023) .

Mathematics learning in elementary schools has a fundamental role as a foundation for mathematical concepts that will be applied at the next level of education (Wardana et al., 2023) . Mathematics makes an important contribution to everyday life and is the basis for various other fields of study. Although mathematics requires deeper thinking, many students find it difficult and boring. In fact, mathematics is very relevant to everyday life (Setiyawati et al., 2023) . The weakness in learning mathematics lies in the lack of understanding of the concepts possessed by students. In fact, understanding this concept is very important in the mathematics learning process (Novanto et al., 2021) . The function of understanding concepts itself plays an important role, especially in learning, because understanding is a basic ability that students must have to learn advanced mathematical concepts (Zahro et al., 2024) .

From the results of observations carried out in class V of SDN 3 Telukwetan on October 4, 2023, it was found that problems that arise in learning activities lie in the use of learning models that are less effective by educators and do not encourage the creation of democratic learning. Therefore, innovation is needed in learning through the application of new learning models and learning media that can improve understanding of concepts and students get maximum learning results, especially in the mathematics subject material around flat shapes.

In the learning process, teachers play an important role in creating interactive, educational situations, namely through interactions between teachers and students, students and students, as well as with various learning resources that support the achievement of learning goals which can provide opportunities for students to discover and apply ideas. that students discover and consciously use their own strategies for learning (Salamah et al., 2023) . Plane geometry material is the focus of this research because this material is related to the ability to understand concepts. Through this material, students can discover concepts and solve problems related to understanding concepts (Zulfa et al., 2023) . Students can understand problems by observing and

developing ideas so that students can easily solve problems even though the problem patterns are different or change (Mawardah et al., 2023) .

So that learning can improve students' understanding of concepts, it is necessary to pay attention to the learning model used (M. Rohmah et al., 2024) . One innovative learning model that can help improve understanding of concepts is the think pair share learning model. This TPS model can be used for all subjects and all levels of students, meaning that this learning model is effective for use at every level in education which can influence the understanding of concepts (Siregar, 2021) . And the use of innovative media is also needed to support learning (Hanipah et al., 2022) .

This is in line with research conducted by Maryoto (2018) showing that there is a significant influence of using the think pair share learning model on students' learning outcomes and mathematics learning motivation. Meanwhile, research conducted by Sururoh et al., (2018) explained that using the think pair share learning model had an effect on increasing the understanding of mathematical concepts in class IV students at SDN 5 Kalirejo Lawang with significant results. From these studies, there is a connection, namely explaining the effect of using the think pair share learning model when used in classroom learning. This will be used in the research process to apply the think pair share learning model in increasing fifth grade students' understanding of mathematical concepts.

Therefore, the aim of this research is to provide an overview of the effectiveness of using the Think Pair Share model in increasing students' understanding of mathematical concepts, especially in the geometry of the circumference of flat shapes.

Method

This research is quantitative research with a pre-experimental design, using a one group-pretest-posttest design. This design is applied when in research there is one group that is given treatment, then the results are compared before and after the treatment. Even though this research does not use a comparison class, the influence of the think pair share model assisted by PAGAR media can still be analyzed through the use of a pretest so that the results can still be known for certain. The population in this study were fifth grade students at SDN 3 Telukwetan, Welahan District, Jepara Regency with a total of 28 students. The sampling technique in this research was a purposive sampling technique with saturated sampling. The sample in this study was class V students at SDN 3 Telukwetan consisting of 14 male students and 14 female students. Data collection in this research uses data collection techniques in the form of documentation and tests. After the data is collected, data analysis is carried out to test the research hypothesis and draw conclusions. Data analysis in this research includes normality and N-Gain tests.

Analysis of normality test data in this study used the Shapiro Wilk test because the number of samples was less than 50. The steps for carrying out the Shapiro Wilk test are as follows.

1. Formulate a hypothesis
Ho: normally distributed
Ha: not normally distributed
2. Determine statistical test values using SPSS
Step 1: Create data in Variable View
Step 2: Enter data in Data View

Step 3: Click Analyze > Descriptive Statistics > Explore > Click class and value variables then move/enter Dependent List > Plot > check the Histogram and Normality Plot sections > Click OK.

3. Determine test criteria

If the Sig value. < 0.05, then Ho is rejected

If the Sig value. ≥ 0.05, then Ho is accepted

4. Provide conclusions

The N-Gain test is used to test improvements and test to determine the effectiveness of the treatment given. To determine the increase in students' ability to understand concepts individually and classically, the N-gain test assisted by SPSS version 25 can be calculated as follows.

$$N. Gain = \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Source: Wahab et al., 2021)

Information:

Pretest score : Student's score before being given treatment

Posttest score : Student's score after being given treatment

Ideal score : The maximum score that can be obtained

The N-Gain test analysis was analyzed using SPSS version 25 with steps, namely the Analyze → Descriptive statistics → Descriptive menu.

The N-Gain score distribution categories are as follows.

Table 3.3 N-Gain score categories

N-Gain Value	Criteria
N-Gain ≥ 0.7	Tall
0.3 ≤ N-Gain ≤ 0.7	Currently
N-Gain < 0.3	Low

Source: (Wahab et al., 2021)

N-Gain effectiveness interpretation category

Table 3.3 Category Interpretation of N-Gain Effectiveness

Percentage (%)	Interpretation
< 40	Ineffective
40 – 45	Less Effective
56 – 75	Enough Effective
>76	Effective

Source: (Sevtia et al., 2022)

Results and Discussion

The research was carried out at SDN 3 Telukwetan which is located in Telukwetan Village, Welahan District, Jepara Regency. The sample for this research was all fifth-grade students at SDN 3 Telukwetan for the 2024/2025 academic year, consisting of 28 students. The physical conditions at SDN 3 Telukwetan are quite good, there are tables, chairs, lighting, and there is air ventilation in the classrooms. This research applies the Think pair share learning model with PAGAR (Smart Geometry Board) media in mathematics learning about the circumference of flat shapes. The following is a schedule of research activities that have been carried out.

Table 1. Research Activity Schedule

No	Activity	Date
1.	Meeting 1 (Pretest and Learning 1)	July 31, 2024
2.	Meeting 2 (Lesson 2)	August 1, 2024
3.	Meeting 3 (Learning 3 and Posttest)	August 3, 2024

Source: 2024 Research Data

Learning activities from meeting 1 to meeting 3 refer to teaching modules that have been designed by previous researchers and have been consulted with supervisors and validated with 3 material expert validators. In general, learning went well and smoothly by implementing the Think Pair Share learning model with PAGAR (Smart Geometry Board) media. The researcher conducted one pretest at the first meeting, three times in the learning process, and one posttest at the last meeting. At the first meeting, a pre-test will be carried out to determine the students' initial competency. The pretest questions are short answer questions about the range of flat shapes that show students' ability to understand mathematical concepts. In total there are 10 questions. Students are given 60 minutes to work. Next, students carried out the learning process using the Think Pair Share learning model assisted by PAGAR (Smart Geometry Board) media for three meetings. At the last meeting, students were given a posttest to determine students' ability to understand concepts after being given treatment. The posttest questions are in the form of description questions about the circumference of flat shapes which include indicators of students' conceptual understanding abilities with a total of 10 questions like the pretest questions. Students are given 60 minutes to work on the questions.

Data on students' understanding of mathematical concepts was obtained through pretest and posttest results on the circumference of flat shapes in mathematics learning. This test aims to measure students' ability to understand mathematical concepts before and after being given treatment. The assessment scale used is 1-100, with a Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) value set by the school of 70. The test in this study consists of 10 essay questions which are adjusted to the student's level of understanding of mathematical concepts.

Table 2. Recapitulation of Pretest-Posttest Results for Understanding Mathematical Concepts

Statistics	Pretest Value	Posttest Value
Lowest Value	33	60
The highest score	77	97
Average Value	57	82
Number of Students Completed	6 Students (21%)	25 Students (89%)
Number of Students Who Didn't Complete	22 Students 79%)	3 Students (11%)

Source: 2024 Research Data

Think pair share learning model with PAGAR (Smart Geometry Board) media shows that after being given treatment the students' average scores were higher than before they were given treatment. In assessing understanding of mathematical concepts, the initial results before being given treatment were 57 compared to after being given treatment, which was 82, higher than before. So, it can be stated that the student's score has increased by 25. The lowest score during the pretest was 33 while the lowest score during the posttest was 60. The highest score during the pretest was 77 while the highest score during the posttest was 97.

The normality test for this research was carried out using the Shapiro Wilk test using SPSS version 25. If the significance value is > 0.005 then the data is considered to be normally distributed, and vice versa if the significance value is > 0.005 . Based on data calculations, the results of the pretest and posttest normality tests are obtained in the following table.

Table 3. Normality Test Results for Pretest-Posttest Questions

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
pretest	,098	28	,200 *	,967	28	,491
posttest	,093	28	,200 *	,965	28	,457

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

a. Lilliefors Significance Correction

Source: 2024 Research Data

In accordance with calculations using SPSS Version 25, the significance values obtained in the pretest and posttest questions on students' ability to understand mathematical concepts were 0.49 and 0.45. This value is greater than 0.05 so H_0 is accepted. This means that the data from the pretest and posttest questions on the ability to understand mathematical concepts is normally distributed.

The improvement test results in this research used the N-Gain score test. This test is used to determine the increase in pretest and posttest results in assessing students' understanding of mathematical concepts. The following are the results of the N-Gain score test in assessing students' understanding of mathematical concepts.

Table 4. N-gain Output Pretest-Posttest Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	28	.17	.93	.5749	.21672
Ngain_percent	28	17.39	93.33	57.4852	21.67182
Valid N (listwise)	28				

Source: 2024 Research Data

Pretest and posttest scores show a value of 0.57 which is greater than 0.3, so it is in the medium category. This shows that the application of the Think pair share learning model supported by PAGAR media (Smart Geometry Board) can increase students' understanding of mathematical concepts with a moderate level of improvement. Based on the N-Gain test, the percentage increase in students' understanding of mathematical concepts after implementing this model was 57.49%. In other words, the application of the Think pair share model in the N-Gain context can be considered quite effective in learning.

Pretest and Posttest data were taken based on indicators of understanding mathematical concepts, namely (1) re-expressing concepts that have been studied; (2) identify examples and non-examples; (3) classifying objects according to certain properties in accordance with the concept; (4) presenting the concept; (5) applying or applying concepts algorithmically. As follows.

Table 5. N-Gain Indicator Results

No	Indicator Understanding Draft	Pretest Average Score	Posttest Average Score	N-Gain	Category
1.	Disclose return concept that has been studied	69.04	96.42	0.88	Tall
2.	Identify example and not example	61.31	82.14	0.53	Currently
3.	Classifying object according to traits certain in accordance with the concept	62.5	87.5	0.66	Currently
4.	Serve draft	64.28	89.28	0.7	Currently
5.	Apply or apply draft in a way algorithm	58.33	86.90	0.68	Currently

Source: 2024 Research Data

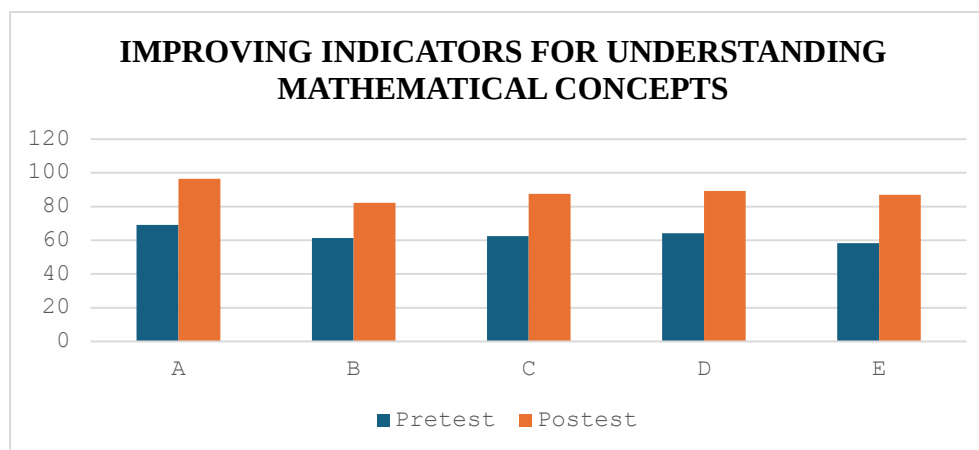


Figure 1. increasing indicators of understanding mathematical concepts

In accordance with the diagram of increasing indicators of understanding mathematical concepts, mathematics shows that each metric of understanding mathematical concepts has increased after being treated with the Think pair share learning model supported by PAGAR (Smart Geometry Board) media. The results of students' understanding of mathematical concepts were determined in a series of mathematics lessons on the circumference of flat shapes involving students in class V. The highest increase in each indicator of understanding of mathematical concepts occurred in indicator A, namely re-expressing concepts that had been studied with an N-gain value of 0.88. Meanwhile, the indicator that had the lowest increase occurred in indicator B, namely Identifying examples and non-examples with an N-gain value of 0.53, where students were still not careful in reading the questions given so that students answered the questions in less detail.

The increase in students' understanding of mathematical concepts in learning mathematics on a plane scale is explained by the increase in students' understanding of mathematical concepts for each indicator in the Mathematical Concept Understanding Test questions. These results are supported by the results of the N-gain test for each indicator of understanding mathematical concepts, showing that students' understanding of mathematical concepts has increased.

The first indicator reveals that the concepts that have been studied have increased with an average pretest score of 69, an increase in the posttest score to 96.48 with an N-Gain value of 0.88. It was in this indicator that the highest increase occurred. In this indicator there are two questions in the form of creating a building image according to the instructions given. In the pretest, students had difficulty in restating a concept in their own language. However, there was an increase during the posttest after students were actively involved in the concept discovery process, so that they better understood its meaning. This is in accordance with the opinion of Suparwati (2020), who states that if students have a good understanding of mathematical concepts, they will be able to remember these concepts, explain them in their own language, and apply them to various problems. Apart from that, they can also connect one concept with another concept, so that the learning process produces more meaningful mathematical knowledge.

The second indicator, namely identifying examples and non-examples, experienced an increase with an average pretest score of 61.31, an increase in the posttest value to 82.14 with an N-Gain value of 0.53. In indicator two, 2 questions are presented. The first is a picture of a rectangular shape with a unit square. Students

are asked to calculate the circumference of the shape. Then for the second question, there is a story question. Students are asked to determine the circumference of a shape based on the story. At the time of the posttest, 10 students still had difficulty classifying objects based on their properties. This happens because students lack confidence in working on these questions. In line with the opinion of Panjaitan et al., (2020) Students with high self-confidence tend to achieve good results, while a lack of self-confidence in students can result in learning achievements that do not meet expectations. Through the experiments they conducted, students' understanding of the concept increased at each meeting. In a real context, students are able to determine the circumference based on the problem given (Hanifah & Abadi, 2018).

The third indicator, namely classifying objects according to certain properties in accordance with the concept, experienced an increase with an average pretest score of 62.5, increasing in posttest value to 87.5 with an N-Gain value of 0.66. In this third indicator, there are two questions presented in story form, along with a solution procedure related to the problem in the story. At the time of the posttest, 9 students still had difficulty applying concepts in the context of the story. Therefore, teachers guide students to make initial guesses that lead to understanding the concept. In line with Lestari et al., (2018), this difficulty is caused by a lack of accuracy in understanding the questions, errors in the calculation process, and confusion in determining the correct formula. According to Nasution et al., (2022) student attention is mental concentration focused on understanding and observation, such as interest in a particular object, which automatically draws attention to that object. This opinion is in line with the view of Sopia (2022) , which states that students who do not pay attention to the teacher's explanation tend to be unable to answer the questions given, while students who pay attention to the teacher's explanation can respond to questions well.

The fourth indicator, namely presenting the concept, experienced an increase with an average pretest score of 64.28, an increase in the posttest score to 89.28 with an N-Gain value of 0.7. During the posttest, 9 students still had difficulty expressing concepts in their own words. The teacher tries to explain using examples from everyday activities so that it is easier for students to understand. Direct experience helps students answer questions better. In line with the views of Hanifah & Abadi (2018), understanding concepts means having the ability to find abstract ideas, group objects into certain terms, and differentiate between examples and non-examples, so that students can understand concepts more clearly.

The fifth indicator, namely applying or applying concepts algorithmically, experienced an increase with an average pretest score of 58.33, an increase in the posttest score to 86.9 with an N-Gain value of 0.68. During the posttest there were 15 students who were less able to present concepts in various forms of representation. Students still have difficulty applying or applying concepts algorithmically. Students' lack of understanding causes them to be less enthusiastic in doing assignments. Therefore, to improve understanding, students are given examples and guided in solving difficult questions. This is in line with research by Suraji et al. (2018), which states that students feel less enthusiastic and experience difficulties when they have to represent concepts in mathematical understanding. Therefore, to improve this situation, efforts are needed from teachers as educators to create learning situations that are able to improve representational abilities. One effort to improve representational abilities is by determining a learning approach that prioritizes student activity so that they are able to explore students' thinking abilities (Suwangsih et al., 2018).

In accordance with the data obtained, each indicator experienced a significant increase, meaning the indicator's N-Gain was >0.3 . This is due to the use of the Think Pair Share model which has stages in the process of understanding students' mathematical concepts. By implementing the Think Pair Share learning model, students become more active and creative in finding solutions to given problems. Discussion, which is part of the steps of this model, provides an opportunity for students to share ideas or views in solving problems as a group.

Apart from using the Think pair share model to improve understanding of mathematical concepts, the use of learning media is also applied. This learning media helps increase students' knowledge in understanding concepts in the material around flat shapes. One of the media used is PAGAR media (Smart Geometry Board). According to Dinar, Ismaya, and Riswari (2022), media can have a positive impact on students, because it provides motivation in participating in learning so that it has an impact on understanding mathematical concepts and student learning outcomes.

The results of this research prove that the Think pair share learning model assisted by PAGAR media (Smart Geometry Board) is more suitable to use compared to conventional learning models in overcoming the low understanding of mathematical concepts in class V students. By using the Think pair share learning model assisted by PAGAR media (Geometry Board Smart) can create an active and fun class atmosphere (Utami et al., 2024). This is because the Think Pair Share learning model invites students to learn actively using their brains and brings out the creativity that each student has (Maula, 2024). The conclusion that can be drawn is that there is quite effective effectiveness and an increase in students' understanding of mathematical concepts after implementing the Think pair share learning model with PAGAR (Smart Geometry Board) media.

Conclusion

In accordance with the research that has been carried out, the results and discussion of the research apply the Think pair share learning model assisted by PAGAR media (Smart Geometry Board) to students' understanding of mathematical concepts in mathematics learning about the circumference of flat shapes. There was an increase in the average understanding of students' mathematical concepts after implementing the Think Pair Share learning model with the help of PAGAR (Smart Geometry Board) media on the circumference of flat shapes. The N-Gain value obtained is 57, which is included in the medium category. The percentage N-Gain value of 57% shows that the Think pair share learning model with the help of PAGAR media is quite effective in increasing students' understanding of mathematical concepts.

Reference

- Andriyani, D. D., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2024). Penggunaan Model STAD Berbantuan Media Bianglala terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 18(1), 69–84.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>

- Ermawati, D., Nur Anisa, R., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 2, 82–92.
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510–514. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>
- Hanipah, N., Farahita, R., & Fadhillah, R. (2022). Penggunaan Alat Peraga Papan Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.40>
- Maryoto, G. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Dan Numbered-Heads-Together (Nht) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 121–128. <https://doi.org/10.33830/jp.v17i2.271.2016>
- Maula, A. D. (2024). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Think Pair Share Berbantuan Media Pizza Pecahan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Think Pair Share Berbantuan Media Pizza Pecahan*. 4(2), 1109–1118.
- Mawardah, S. A., Khamdun, & Ermawati, D. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sd Pasca Pandemi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1452–1463. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1455>
- Nasution, F. R., Adlika, N. M., & Tampubolon, B. (2022). Analisis Perhatian Dan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Secara Daring. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(1), 91. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i1.52321>
- Novanto, Y. S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Poe Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 205. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4665>
- Rohmah, M., Hilyana, F. S., & Ermawati, D. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 708. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3425>
- Rohmah, T. N., Ermawati, D., & Santoso, D. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1101–1111.
- Salamah, U., Arsyad Fardani, M., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Magic Book Pada Siswa Kelas Iii. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 765–772. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1067>
- Setiyawati, H. S., Putri, R. D. Y., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Bangun Datar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(3), 225–235. <https://doi.org/10.35706/sjme.v2i2.1317>

- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Siregar, M. H. S. (2021). Pembelajaran Think-Pair-Share (TPS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Akademik Siswa. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 270–280.
- Sopia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 169–178. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.169-178>
- Sururoh, M., Setyosari, P., & Subanji, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1499–1506. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11779>
- Utami, A. P., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2024). Causal Factors Analysis Of Mathematics Learning Difficulties In 4 Th Grade Students. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*.10(1), 62–75.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9660>
- Zahro, I. P., Anika, R. R., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas I Dalam Mengurutkan Bilangan Melalui Media Bola Bilangan. 2, 66–80.
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>

Keberkesanan Model Pembelajaran Inkuiri dibantu Media Patchboard Terhadap Kefahaman Konsep Sains dan Sains bagi Pelajar Gred V di SD 2 Dersalam

Anggis Alvianna

e-mail: anggisalvianna09@gmail.com

Irfai Fathurohman

Siti Masfuah

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl.Lkr Utara Kayuapu Kulon Gondangmanis, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis pengaruh dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS, (2) seberapa besar peningkatan hasil pemahaman konsep siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diajar dengan model *inquiry learning* berbantuan media *Patchboard*. Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan metode eksperimen. Penelitian ini dirancang menggunakan desain kuantitatif *One-group Pretest Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil tahun akademik 2023/2024. Seluruh siswa kelas V SD 2 Dersalam Kudus yang terdiri dari 11 siswa termasuk dalam sampel penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis *Uji Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa taraf signifikansi dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) atau 0,000 kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan model *inquiry learning* dan media *patchboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 2 Dersalam pada materi cahaya dan sifatnya. Selain itu, untuk mengetahui persentase pengaruh penggunaan media *patchboard* dilakukan uji N-Gain. Hasil uji N-gain persen menunjukkan peningkatan *pretest posttest* sebesar 51%, artinya efektivitas model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SD 2 Dersalam sebesar 51% pada tingkat efektivitas cukup efektif.

Kata Kunci: model *inquiry learning*, media, *patchboard*, understanding of the IPAS concept.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Peran penting pembelajaran dalam pendidikan yaitu keberhasilan pada proses pembelajaran. Hasil pembelajaran itu sendiri mempengaruhi kualitas pembelajaran Fathurohman (2020). Namun, siswa Indonesia kurang dalam kemampuan pemecahan masalah Masfuah & Pertiwi (2018). Melalui pendidikan siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang lebih baik. Pendidikan sangat penting bagi siswa karena digunakan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan Masfuah et al (2011). Perbaikan proses pembelajaran adalah salah satu cara guru dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ide dan aktivitas Astuti et al (2020). Motivasi dapat muncul dengan terus belajar dan mencari dorongan dari dalam dan luar Amalia et al (2021). Interaksi dengan lingkungan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya menyebabkan perubahan tingkah laku, yang dikenal secara psikologis sebagai belajar Masfuah (2016). Untuk mencapai tujuan, proses pembelajaran, yang terdiri dari banyak komponen dan fungsi yang saling berhubungan, harus saling berhubungan dan bekerja sama satu sama lain Fathurohman et al (2015). Pemahaman konsep merupakan kemampuan menerima, meyerap, dan memahami materi atau informasi yang diperoleh melalui serangkaian peristiwa dan dapat dilihat atau didengar langsung, tersimpan didalam pikiran yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selama periode operasi konkret, siswa Sekolah Dasar (SD) menunjukkan tingkat perkembangan kognisi Masfuah et al (2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Januari 2024 pada proses pembelajaran di kelas V diperoleh informasi bahwa pemahaman konsep IPAS siswa SD 2 Dersalam perlu ditingkatkan karena belum mampu menganalisis informasi dari teks dan tabel mengenai pemahaman konsep IPAS. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah konstestual. Hasil studi pendahuluan pada tanggal 8 Februari 2024 pada siswa kelas V SD 2 Dersalam yang berjumlah 11 siswa, berdasarkan hasil tes nilai uji pemahaman konsep terendah yaitu 20 dan nilai uji pemahaman konsep tertinggi yaitu 85 dengan rata-rata nilai kelas yaitu 56.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis perbedaan nilai pretest dan posttest dari penerapan dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep, (2) signifikan pada peningkatan hasil pemahaman konsep siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diajar dengan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard*.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD 2 Dersalam. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024 dengan tiga kali pertemuan terhitung mulai tanggal 7 Agustus sampai 8 Agustus 2024. Fokus penelitian ini adalah IPAS materi cahaya dan sifatnya. Sasaran kegiatan adalah penggunaan media *Patchboard* pada siswa kelas V SD 2 Desalam. Populasi penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V SD 2 Dersalam yang terdiri dari 11 siswa. Karena populasi penelitian relatif kecil atau kurang dari 30, teknik sampel *nonprobability* jenis sampel jenuh digunakan untuk pengambilan sampel. Jadi, sampel penelitian ini terdiri dari seluruh populasi atau 11 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen kuantitatif. Menggunakan model *Pre-Experiment Design* jenis *One-group Pretest Posttest* karena pada penelitian yang akan dilakukan tidak ada variabel kontrol dan hanya terdapat subjek tunggal. Langkah

desain *One-group Pretest Posttest* yaitu, *pretest* dilakukan kepada sampel sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan selanjutnya dilakukan *posttest*. Hasil *pretest* dibandingkan dengan hasil *posttest* Rubiyanto, (2011) Rancangan *One-group Pretest Posttest Design* sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

O^1	X	O^2

Sumber: (Rubiyanto, 2011)

Keterangan:

O^1 : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan

O^2 : Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan).

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik tes, terdiri dari empat belas soal uraian. Instrumen tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar siswa yang dilakukan dua kali, sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Sebelum melakukan penelitian langkah pertama dalam penelitian ini adalah validasi media *patchboard* oleh dua dosen ahli media dan validasi instrumen tes oleh dua dosen ahli materi. Tiga pertemuan dilakukan selama penelitian, pertemuan pertama tidak menggunakan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard*, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga menggunakan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard*. Setelah data penelitian terkumpul secara keseluruhan, teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik meliputi beberapa tahapan, 1) Uji normalitas data, 2) Uji *Paired Sample T-Test*, dan 4) Uji N-Gain. Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data yang dikumpulkan normal. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep siswa. Kriteria keputusan dibuat dalam penelitian ini bahwa perlakuan perbedaan pada pemahaman konsep siswa, yaitu jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besar persentase perlakuan terhadap hasil belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan kategori efektivitas menurut Farell et al. (2021).

Tabel 2. Kategori N-Gain Persen

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

Sumber: Farell et al., (2021)

Hasil dan Pembahasan

Pretest dan *posttest* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur atau membandingkan hasil belajar siswa. Data *pretest* dan *posttest* diporelah berdasarkan jumlah responden total 11 siswa. Kegiatan penelitian dilakukan tiga kali pertemuan, pertemuan pertama adalah pertemuan di mana pelajaran dimulai tanpa media *Patchboard*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media *Patchboard*. Nilai hasil *pretest* siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diperoleh pada pertemuan pertama disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. *Statistics Deskriptive* Nilai Hasil Pretset

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	11	50	28	78	47.73	5.020	16.650	277.218
Posttest	11	24	64	88	75.45	2.432	8.067	65.073
Valid N (listwise)	11							

Sumber: Analisis *Statistics Deskriptive* menggunakan SPSS 20.

Tabel 3 menunjukkan nilai *pretest* tertinggi yaitu 78, sedangkan nilai terendah 28. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 47,73. Setelah *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama, selanjutnya *posttest* dilakukan pada pertemuan ketiga. Statistik deskriptif diatas menunjukkan nilai tertinggi *posttest* yaitu 88, sedangkan nilai terendah 64. Nilai rata-rata *posttest* yaitu 75,45 yang merupakan nilai mean statistic. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep IPAS siswa.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Tabel 5 berikut menunjukkan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.175	11	.200 [*]	.888	11	.132
Posttest	.152	11	.200 [*]	.951	11	.657

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Test of Normality* Nilai *Pretest Posttest* diolah menggunakan SPPSS 20.

Tabel 4 diatas menunjukkan nilai sig *pretest* 0,132 dan nilai sig *posttest* 0,657 masing-masing nilai lebih dari 0,05. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas data penelitian menunjukkan sig *pretest* 0,132 > 0,05, dan nilai sig *posttest* 0,657 > 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji *Paired Sample T-Test* harus dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *patchboard* berpengaruh pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD 2 Dersalam. Tabel 5 berikut merupakan hasil analisis uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	27.727	10.780	3.250	-34.970	-20.485	-8.530	10	.000

Sumber: Uji *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS 20.

Hipotesis statistik penelitian sebagai berikut.

- H_a : Terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD 2 Dersalam.
- H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD 2 Dersalam.

Syarat penolakan yaitu H_0 ditolak jika $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$

Berdasarkan kriteria di atas, hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. sig. (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dari penerapan model *inquiry learning* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD 2 Dersalam.

Selanjutnya Uji N-Gain dilakukan untuk menentukan seberapa besarkah peningkatan penggunaan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS. Berikut tabel 7 hasil analisis uji N-Gain.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Score	11	.38	.63	.5185	.09179
N_Gain_Persen	11	37.50	63.49	51.8504	9.17862
Valid N (listwise)	11				

Sumber: *Descriptive Statistics N-Gain* menggunakan SPSS 20.

Tabel 6 menunjukkan hasil uji *N-Gain* persen menunjukkan hasil peningkatan sebesar 51 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan, dari 100% terdapat peningkatan sebesar 51% pemahaman konsep IPAS materi Cahaya dan Sifatnya pada siswa kelas V SD 2 Dersalam setelah menggunakan media *patchboard*.

Pembahasan

1. Perbedaan Nilai Pretest dan Posttest Pemahaman Konsep IPAS Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD 2 Dersalam nilai pretest dan posttest mengalami perbedaan. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan model inquiry learning berbantuan media patchboard dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa yang terlihat pada nilai posttest yang didapatkan. Berdasarkan uji paired sample t-test didapatkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ berarti terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest pemahaman konsep siswa yang diajar dengan model inquiry learning berbantuan media patchboard. Hasil uji hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media *patchboard* terhadap hasil pemahaman konsep IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD 2 Dersalam.

Pemahaman konsep siswa mengalami perbedaan melalui model pembelajaran inquiry learning berbantuan media patchboard yang terlihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil pretest 11 siswa didapatkan nilai rata-rata sebesar 47,73 maka nilai rata-rata hasil pretest pemahaman konsep siswa kurang dari nilai KKM. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model inquiry learning berbantuan media patchboard pada pertemuan kedua siswa tertarik karena media papan yang terdapat tulisan dan gambar-gambar yang menarik dan unik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, kemudian pada pertemuan ketiga dilaksanakan posttest. Nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 75,45. Dari hasil analisis data terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest sebesar 27,72.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Siswa

Hasil pemahaman konsep siswa yang optimal diperoleh dari banyak pihak yang mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Salah satunya guru yang dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Menurut Agustin, (2014) menjelaskan tiga faktor eksternal yang menyebabkan kejenuhan belajar salah satunya adalah sarana dan fasilitas atau kelengkapan sekolah, seperti buku dan media pengajaran. Kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan lebih baik sebagai hasil dari sarana dan fasilitas yang memadai. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,51 menunjukkan bahwa dari total 100% perhitungan N-Gain, terdapat perubahan sebesar 51% pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, peningkatan hasil pemahaman konsep siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diajar dengan model *inquiry learning* berbantuan media *Patchboard* sebesar 51%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan penggunaan model inquiry learning berbantuan media pembelajaran *patchboard* dalam proses pembelajaran dapat berdampak positif pada kemampuan siswa dalam materi cahaya dan sifatnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media *patchboard* yang menggabungkan permainan dan pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Suyono & Hariyanto, (2011) bermain dapat meningkatkan kesegaran fisik dan membantu pembelajaran. Selain itu Ramadanti, (2021) mengatakan bahwa bermain dapat menarik perhatian anak dan membuat kegiatan belajar bermanfaat bagi mereka.

Dengan mempertimbangkan hasil yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *patchboard* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 51% tingkat efektivitas yaitu kurang efektif. Namun penggunaan media *patchboard* dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. Peneliti menemukan bahwa selain meningkatkan aktivitas belajar siswa, siswa mampu menyelesaikan tugas dengan

lebih cepat dan lebih mahir. Selain itu, siswa menjadi lebih berani untuk menyampaikan gagasan atau ide mereka.

Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest pemahaman konsep IPAS siswa yang diajar dengan model inquiry learning berbantuan media patchboard. Berdasarkan pada uji Paired Sample T-Test didapatkan $0,000 > 0,05$, artinya terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest pemahaman konsep siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diajar dengan model inquiry learning berbantuan media patchboard.
2. Terdapat peningkatan signifikan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SD 2 Dersalam yang diajar dengan model inquiry learning berbantuan media pathcboard terlihat dari nilai N-Gain yang mendapatkan nilai 0,51 dengan kategori tinggi.

Saran

1. Bagi siswa
Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penyelesaian masalah yang dihadapi dan aktif berdiskusi, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa yang berguna untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.
2. Bagi guru
Beberapa kegiatan pembelajaran hendaknya guru menerapkan model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta menumbuhkan pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran. Guru lebih aktif dan kreatif yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi pihak sekolah
Mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan sebagai kualitas pendidikan di sekolah, sebaiknya pihak sekolah memperhatikan tentang bagaimana penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga mampu mengimbangi perkembangan pendidikan saat ini dalam upaya peningkatan pemahaman konsep siswa.
4. Bagi orang tua
Orang tua hendaknya memperhatikan tumbuh kembang anak untuk mengetahui pemahaman konsep anak yang berguna dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.
5. Bagi peneliti lanjutan
Hasil dari penelitian ini menjadi dasar atau bahan data yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Referensi

- Agustin, M. (2014). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran* (N. F. Atif, Ed.; 2nd ed.). Refika Aditama.
- Astuti, N. D., Ahsin, M. N., & Masfuah, S. (2020). Efektivitas Model Group Investigation Berbantuan Media Watak Kalinyamatan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5001>
- Amalia et al. (2021). *Peran Otang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di Desa Wojonegoro Jepara*. 2(4), 1271–1280. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.840>
- Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1185–1190. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.521>
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (2015). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>
- Fathurohman, I. (2020). Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Melalui Live Streaming Youtube Berbasis Open Broadcast Software Dan Whatsapp Di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 668–675.
- Masfuah, S., & Pertiwi, I. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. *Edukasi Journal*, 10(2), 179–190. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2413>
- Masfuah, S. (2016). Pictorial Riddle Melalui Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (Arcs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 104–110. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.563>
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., & Kuryanto, M. S. (2022). Pendampingan Pembuatan Hidroponik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Konservasi Untuk Guru SD 3 Peganjuran Kudus. *Jurnal Solma*, 11(2), 314–319.
- Masfuah, S., Rusilowati, A., Negeri, S., Kabupaten Pati, J., Fisika, J., & Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2011). J F Pembelajaran Kebencanaan Alam Dengan Model Bertukar Pasangan Bervisi Sets Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa 1* 2 2. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7, 115–120. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id](http://Journal.Unnes.Ac.Id)
- Ramadanti, - Erfiani. (2021). *Media Kartu Bergambar untuk Optimalisasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun*.
- Rubiyanto, R. (2011). *Penelitian Pendidikan* (Tim PSKGJ-UMS, Ed.; Cetakan ke-1). Qinant.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran* (A. S. Wardan, Ed.; cetakan 1). Remaja Rosdakarya.

Efektifitas Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III SD N Cangkring B

Annisa Qutrun Nada

e-mail: 202033175@std.umk.ac.id

Moh Syaffruddin Kuryanto

Diana Ermawati

Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl.Lkr Utara Kayuapu Kulon Gondangmanis, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Penelitian ini mengatasi masalah rendahnya pemahaman konsep matematika di kalangan siswa kelas III SD Negeri Cangkring B Karanganyar, Demak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan Model Problem-Based Learning terhadap kemampuan pemahaman matematika siswa kelas III. Model Problem-Based Learning adalah metode pengajaran di mana siswa belajar konsep dan keterampilan melalui penyelesaian masalah yang relevan. Kemampuan pemahaman konsep matematika mencakup kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan, dan menggeneralisasikan konsep-konsep matematika dalam berbagai situasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Metode ini melibatkan desain eksperimen dengan satu kelompok yang berfungsi sebagai kelas eksperimen yang menerapkan Model Problem-Based Learning. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Problem-Based Learning, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Problem-Based Learning memiliki dampak positif dan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD Negeri Cangkring B.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Matematika, Model *Problem Based Learning*

Abstract: This study addresses the issue of low mathematical concept understanding among 3rd-grade

	students at SD Negeri Cangkring B Karanganyar, Demak. The aim of this research is to identify the impact of using the Problem-Based Learning Model on the mathematical understanding abilities of 3rd-grade students. The Problem-Based Learning Model is a teaching method where students learn concepts and skills through solving relevant problems. Mathematical concept understanding includes students' ability to comprehend, apply, and generalize mathematical concepts in various situations. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method. The method involves an experimental design with one group acting as the experimental class applying the Problem-Based Learning Model. The independent variable in this study is the Problem-Based Learning Model, while the dependent variable is the students' mathematical concept understanding ability. The research results indicate that the application of the Problem-Based Learning Model has a positive impact and improves the mathematical concept understanding abilities of the 3rd-grade students at SD Negeri Cangkring B. Keywords: Concept Understanding, Mathematics, Problem-Based Learning Model

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam pengembangan potensi individu dan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, tujuan utama adalah memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan memberikan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Septiana et al., 2023). Kurikulum pendidikan dirancang untuk mencakup berbagai disiplin ilmu, dengan penekanan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah (Prasetya et al., 2023). Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada penerapan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Riswari & Ermawati, 2020).

Pada tingkat dasar, pendidikan memegang peranan penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan yang akan digunakan sepanjang hayat. Sekolah dasar (SD) adalah tahap pertama dari pendidikan formal yang membentuk karakter dan kemampuan akademik siswa (Ariyani & Kristin, 2021). Proses pembelajaran di SD harus dirancang sedemikian rupa untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks yang lebih luas (Andriyani et al., 2023). Sekolah dasar berperan sebagai arena awal di mana konsep-konsep dasar diperkenalkan dan dikembangkan, yang menjadi landasan untuk pembelajaran lebih lanjut di tingkat pendidikan selanjutnya (Sabar et al., 2023).

Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peranan yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa (Robiyanto, 2021). Pemahaman konsep matematika yang kuat pada tingkat dasar akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi nyata (Kurniawan et al., 2020). Oleh karena itu, penting untuk merancang metode pengajaran matematika yang efektif untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai konsep-konsep matematika dengan baik (Candra et al., 2023).

Peneliti memilih kelas 3 di SD Negeri Cangkring B sebagai lokasi penelitian karena ditemukan sejumlah masalah yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas lainnya. Hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan pada 23 Oktober 2023 menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri Cangkring B dianggap sulit oleh siswa. Wali kelas III mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika, terutama ketika soal yang diberikan berbeda dari contoh yang telah diajarkan. Selain itu, siswa juga tampak kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar, berbagai metode pengajaran dapat diterapkan. Salah satu metode yang semakin populer adalah *Problem-Based Learning (Problem Based Learning)*. Metode ini berfokus pada penggunaan masalah nyata sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam situasi masalah yang memerlukan pemecahan, *Problem Based Learning* dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam dan kontekstual (Riswari & Ermawati, 2020). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta berpikir kritis.

Peningkatan pemahaman konsep matematika melalui *Problem Based Learning* berfokus pada penerapan pengetahuan matematika dalam situasi nyata dan relevan. Dengan menggunakan model ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teori tetapi juga melalui praktik dan pengalaman langsung. *Problem Based*

Learning memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar.

Solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui *Problem Based Learning* dapat melibatkan integrasi metode ini dalam kurikulum matematika dan pelatihan bagi guru. Implementasi *Problem Based Learning* di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan dari pihak-pihak terkait, termasuk guru, sekolah, dan orang tua (Setyawan et al., 2023). Dengan mengadaptasi *Problem Based Learning*, sekolah dasar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Evaluasi dan pengembangan berkelanjutan dari metode ini akan memastikan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* dapat memberikan manfaat maksimal dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di kalangan siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu untuk mengevaluasi pengaruh Model *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III di SD Negeri Cangkring B. Desain eksperimen semu ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang menerapkan Model PBL tanpa adanya kelompok kontrol.

Sebelum intervensi, dilakukan observasi awal dan pengumpulan data melalui tes pra-tindakan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap konsep matematika. Pada tahap ini, peneliti menilai tingkat kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi matematika.

Selama periode intervensi, yang berlangsung selama 3 kali perlakuan. Model *Problem-Based Learning* diterapkan dalam kelas. Dalam penerapan metode ini, siswa terlibat dalam penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan topik matematika yang diajarkan. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan menyelesaikan masalah, serta mempresentasikan solusi mereka di depan kelas. Proses ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif.

Setelah periode intervensi, tes akhir diberikan untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa setelah penerapan Model PBL. Data dari tes pra-tindakan dan pasca-tindakan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik uji N Gain berbantuan Aplikasi SPSS 25. Berikut ini kategori peningkatan UjiN Gain.

Tabel Uji N Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: Putra, dkk (2020)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak Model Problem-Based Learning (PBL) terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD Negeri Cangkring B. Setelah penerapan Model PBL selama tiga kali perlakuan, data dikumpulkan melalui tes akhir yang dilakukan untuk menilai perubahan dalam pemahaman konsep matematika siswa. Hasil analisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan bahwa penerapan Model PBL telah memberikan dampak positif pada peningkatan pemahaman konsep matematika siswa.

Tabel Hasil Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	27	.25	.90	.6281	.18637
NGain_Persen	27	25.00	90.00	62.8106	18.63716
Valid N (listwise)	27				

Dari Tabel Descriptive Statistics, terlihat bahwa nilai N-Gain siswa bervariasi antara 0,25 hingga 0,90, dengan rata-rata 0,6281 dan standar deviasi 0,18637. Persentase N-Gain siswa berkisar antara 25,00% hingga 90,00%, dengan rata-rata 62,8106% dan standar deviasi 18,63716%.

Untuk menentukan kriteria peningkatan berdasarkan nilai N-Gain, digunakan klasifikasi berikut:

Tabel Kriteria Peningkatan N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: Putra, dkk (2020)

Berdasarkan kriteria ini, rata-rata N-Gain sebesar 0.6281 berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep matematis siswa setelah diberikan perlakuan termasuk dalam kategori sedang.

Pembahasan

Hasil uji gain mengungkapkan bahwa nilai rata-rata N-Gain siswa adalah 0,6281, yang tergolong dalam kategori sedang. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Rentang nilai N-Gain siswa berkisar antara 0,25 hingga 0,90, mencerminkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kemajuan yang cukup baik. Rata-rata persentase peningkatan N-Gain sebesar 62,8106% juga menegaskan bahwa peningkatan tersebut termasuk dalam kategori "cukup berpengaruh." Ini menunjukkan bahwa Model Problem-Based Learning (PBL) efektif dalam

meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, sekaligus memperbaiki keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Hasil uji Gain per indikator menampilkan peningkatan pemahaman konsep matematika siswa melalui lima indikator setelah penerapan Model PBL. Analisis skor rata-rata pretest dan posttest menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam setiap indikator.

Indikator *Reasoning* dan *Argument* menunjukkan peningkatan dari 2,37 pada pretest menjadi 3,25 pada posttest, dengan N-Gain Score 0,53 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Ini menggambarkan kemajuan dalam kemampuan *reasoning* dan argumentasi siswa, sesuai dengan teori Ermawati (2022) yang menyatakan bahwa PBL meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman mereka melalui aplikasi konsep dalam situasi nyata. Temuan ini menunjukkan siswa secara aktif dalam penyelesaian masalah nyata, PBL memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan *reasoning* yang lebih kuat dan argumentasi yang lebih baik, karena mereka diajak untuk berpikir kritis dan menyusun argumen yang logis berdasarkan pemahaman yang mereka bangun sendiri.

Indikator *Devising Strategies for Solving Problems* mengalami peningkatan dari 2,07 menjadi 3,07 dengan N-Gain Score 0,51, juga dalam kategori "Sedang". Peningkatan ini menunjukkan kemajuan moderat dalam merancang strategi pemecahan masalah, didukung oleh teori Arukah (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif dapat memperdalam pemahaman siswa dengan memberikan konteks praktis untuk strategi pemecahan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif mereka, terutama dalam hal merancang strategi pemecahan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif mereka, terutama dalam hal merancang strategi pemecahan masalah. Hal ini penting karena strategi pemecahan masalah yang baik merupakan dasar bagi kemampuan berpikir kritis dan analitis yang diperlukan dalam berbagai aspek pembelajaran. Oleh karena itu, hasil ini mendukung penggunaan model PBL sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah di kalangan siswa.

Indikator *Using Symbolic and Operation* menunjukkan peningkatan dari 2,33 menjadi 3,51 dengan N-Gain Score 0,60, yang termasuk dalam kategori "Sedang". Ini mencerminkan perbaikan dalam penggunaan simbolik dan operasi matematis, dengan PBL berbantuan media interaktif mendukung pemahaman simbolik melalui latihan dinamis dan aplikatif (Putri et al., 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa PBL berbantuan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menggunakan simbol dan operasi matematis. Ini mendukung penggunaan PBL sebagai metode yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam penguasaan aspek simbolik dan operasional yang sering kali menjadi hambatan bagi siswa.

Indikator *Mathematising* mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dari 2,03 menjadi 3,85 dengan N-Gain Score 0,90, masuk dalam kategori "Tinggi". Peningkatan ini menggambarkan kemajuan luar biasa dalam kemampuan matematisasi siswa, sejalan dengan teori Nur (2023) yang menekankan bahwa PBL dengan media interaktif berperan dalam mentransformasikan situasi nyata menjadi masalah matematis. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantuan media interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan *problem solving*

tetapi juga dalam memperkuat kemampuan siswa dalam matematisasi, yaitu proses menghubungkan konsep matematika dengan konteks dunia nyata. Hal ini mempertegas pentingnya integrasi metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum untuk memaksimalkan potensi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika.

Indikator *Communication* meningkat dari 1,96 menjadi 3,14 dengan N-Gain Score 0,57, dalam kategori "Sedang". Hasil ini menunjukkan perbaikan dalam kemampuan komunikasi matematis siswa, didukung oleh Fauzi (2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dengan memungkinkan siswa menjelaskan dan mendiskusikan ide-ide matematis secara lebih efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran tidak hanya memperbaiki pemahaman konsep matematika tetapi juga memfasilitasi peningkatan keterampilan komunikasi siswa, sehingga mereka dapat menyampaikan pemikiran dan solusi matematis dengan lebih jelas dan terstruktur. Ini menegaskan pentingnya penggunaan media interaktif dalam mendukung komunikasi matematis yang efektif dan kolaboratif di dalam kelas.

Temuan ini konsisten dengan pandangan para ahli yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran aktif seperti Problem-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Putri (2022) menyatakan bahwa PBL mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, sedangkan Eytira (2022) menyoroti bahwa media interaktif memperdalam pemahaman siswa. Oleh karena itu, Model Problem-Based Learning tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara signifikan, dan layak untuk dipertimbangkan dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) secara efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas III di SD Negeri Cangkring B. Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata N-Gain siswa berada dalam kategori sedang, dengan peningkatan signifikan dalam indikator *Mathematising* dan perbaikan pada indikator lain seperti *Reasoning*, *Devising Strategies*, *Using Symbolic and Operation*, dan *Communication*. Ini mengindikasikan bahwa PBL berhasil memperbaiki pemahaman matematika siswa, keterampilan berpikir kritis, dan pemecahan masalah mereka. Implementasi Model PBL dalam kurikulum matematika dan pelatihan bagi guru sangat dianjurkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Referensi

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *MANAZHIM*. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–9.

- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510–514. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9892>
- Erytira, V. A., Khamdun, & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Permainan Modern dan Permainan Tradisional terhadap Kecerdasan Moralitas Anak di Masa Pandemi Covid-19. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multifisiplin*, 1(5), 1123–1133. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/242>
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Barung (Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1538>
- Kurniawan, I. K., Parmiti, D., & Kusmaryatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28959>
- Nur, A. C., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Prasetya, A., Kuryanto, M. S., & Hilyana, F. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052–5061. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8714>
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33–42.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.51836/jedma.v1i2.155>
- Sabar, M., Latuconsina, N. K., Angriani, A. D., Suharti, & Amin, B. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.24252/asma.v5i1.37652>
- Septiana, E., Ermawati, D., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas Iii Sd Melalui Media Patatik. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.31942/mgs.v14i2.9492>
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *FONDATIA*. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3177>

Peningkatan Keaktifan Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Increased Learning Activity IPAS Class IV Elementary School Using Teams Games Tournament Learning Model

Azza Laila Salsa Bila

e-mail: 202033145@std.umk.ac.id

Khamdun

Moh. Syaffruddin Kuryanto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lingkar Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Kegiatan belajar siswa merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sains sekolah dasar. Masalah yang sering dihadapi ialah pembelajaran masih tertumpu kepada pengajaran guru sehingga pelajar cenderung bersikap pasif dan tidak berminat dengan pembelajaran yang diajar. Model pembelajaran kejohanan *teams' games* merupakan satu inovasi yang boleh digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan aktiviti pembelajaran pelajar. Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan aktiviti pembelajaran murid dalam mata pelajaran sains sekolah rendah dengan menggunakan model pembelajaran kejohanan *teams' games*. Kajian ini menggunakan kaedah Kajian Tindakan Bilik Darjah yang dibangunkan oleh Arikunto. Subjek kajian adalah seramai 18 orang pelajar darjah IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah temu bual, pemerhatian, soal selidik, dan dokumentasi. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil kajian menunjukkan peningkatan aktiviti pembelajaran pelajar dalam mata pelajaran sains selepas pelaksanaan model pembelajaran kejohanan permainan berpasukan. Ini diperoleh berdasarkan hasil pemerhatian Pra Kitaran sebanyak 45% dengan kategori sangat lemah. Kemudian pada Kitaran I terdapat peningkatan sebanyak 30% dengan keputusan sebanyak 75% dengan kategori baik. Kitaran I hingga kitaran II meningkat sebanyak 20% hingga 95% dengan kategori yang sangat baik. Manakala berdasarkan keputusan soal selidik, pelajar memperoleh keputusan Kitaran I sebanyak 71% dengan kategori sederhana dan mengalami

	peningkatan sebanyak 19% pada kitaran II kepada 90% dengan kategori tinggi. Kata kunci: Aktiviti Pelajar, IPAS, Kejohanan Permainan Berpasukan Abstract: <i>Student learning activity is something that needs to be considered by teachers during the teaching and learning process, especially in elementary school science learning. The problem that is often encountered is that learning is still focused on teacher teaching so that students tend to be passive and not interested in the learning being taught. The teams games tournament learning model is an innovation that can be used as a learning model to improve student learning activity. This study aims to improve student learning activity in elementary school science subjects by using the teams games tournament learning model. This study uses the Classroom Action Research method developed by Arikunto. The subjects of the study were 18 students in grade IV. Data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and documentation. Qualitative and quantitative descriptive data analysis. The results of the study showed an increase in student learning activity in science subjects after the implementation of the teams games tournament learning model. This was obtained based on the results of the Pre-Cycle observation of 45% with a very poor category. Then in Cycle I there was an increase of 30% with a result of 75% with a good category. Cycle I to cycle II increased by 20% to 95% with a very good category. Meanwhile, based on the results of the questionnaire, students obtained Cycle I results of 71% with a moderate category and experienced an increase of 19% in cycle II to 90% with a high category.</i> Keywords: Student Activity, IPAS, Teams Games Tournament

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah upaya mempersiapkan anak bangsa untuk memperoleh jati diri yang dapat digunakan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di masa depan (Salma et al., 2022). Sedangkan dalam proses pendidikan tersebut mencakup beberapa komponen penting. Adapun komponen tersebut diantaranya adalah pendidik, siswa, model pembelajaran, media pembelajaran, dan kurikulum pembelajaran. Untuk memperoleh pembelajaran yang maksimal, guru tidak hanya berfokus pada apa yang ada di lingkungan kelas saja, tetapi guru diharuskan agar mampu dalam mengikuti perkembangan yang ada. Terutama pada perkembangan kurikulum pembelajaran (Pebrianti, 2019). Saat ini, kurikulum yang digunakan dalam pendidikan sekolah dasar adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang dirancang pemerintah dalam bentuk yang lebih bervariasi sehingga memberikan kebebasan pada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya (Rahmawati et al., 2023). Pembelajaran dengan kurikulum merdeka, diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan dominan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini, dikarenakan pembelajaran difokuskan pada kegiatan siswa sedangkan guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator. Menurut Oktifa (2021) menjelaskan kesiapan belajar siswa dapat dilihat berdasarkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Keaktifan belajar siswa memerlukan adanya kolaborasi yang baik antara guru dan siswa.

Menurut Wahidah & Kristin (2023) keaktifan belajar siswa merupakan kegiatan siswa selama pembelajaran. Keaktifan tersebut berupa kegiatan jasmani maupun rohani. Melalui kegiatan tersebut dapat menciptakan hal baru dalam pribadi siswa. Sedangkan menurut Prasetyo & Abduh (2021) menjelaskan keaktifan belajar siswa dilihat ketika siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Seperti halnya ketika siswa mengerjakan tugas, terlibat aktif dalam berdiskusi menyelesaikan permasalahan, serta mempresentasikan laporan hasil diskusi. Jadi, keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan siswa secara utuh dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih aktif berkegiatan dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa dapat dilakukan melalui observasi secara langsung. Selain observasi, keaktifan belajar siswa dapat pula diukur menggunakan data kuantitatif melalui penyebaran kuisioner siswa. Adapun butir soal pada lembar observasi dan kuisioner tersebut tentunya telah disesuaikan dengan indikator keaktifan belajar siswa. Adapun indikator keaktifan belajar siswa menurut Sudjana (2017) dibagi menjadi delapan jenis, diantaranya 1) aktif dalam mengerjakan tugas belajar; 2) aktif dalam menyelesaikan permasalahan; 3) aktif bertanya; 4) aktif menggali sumber informasi untuk menyelesaikan permasalahan; 5) aktif berdiskusi kelompok sesuai dengan arahan guru; 6) menilai kemampuan diri berdasarkan hasil belajar yang didapatkannya; 7) melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan; 8) mengaplikasikan pengalaman belajar siswa pada permasalahan yang ditemuinya. Dari kedelapan indikator tersebut, guru dapat lebih mudah dalam memperhatikan keaktifan belajar siswa.

Selain adanya perubahan pada skema pembelajaran, kurikulum merdeka memiliki pembaharuan pada mata pelajaran yakni pelajaran IPA dan IPS. Kedua mata pelajaran ini memiliki fokus pembahasan yang berbeda. IPA merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia dan alam di sekitarnya

(Hikmah et al., 2023). Sedangkan IPS merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sosial. Dalam kurikulum merdeka, kini keduanya kini dilebur menjadi satu mata pelajaran yakni mata pelajaran IPAS (Setyawati et al., 2020). Menurut Fadlilah et al. (2024) menjelaskan bahwa penggabungan pelajaran IPA dan pelajaran IPS menjadi satu mata pelajaran IPAS disebabkan karena adanya keterkaitan antara alam semesta dengan kondisi sosial. Hal ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dengan adanya perubahan tersebut. Pembelajaran IPAS kini sudah mulai dilaksanakan dan diajarkan pada siswa sekolah dasar. Seperti halnya di SD 1 Kirig.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, melihat pembelajaran IPAS di kelas IV sudah terlaksana dengan baik, akan tetapi masih belum berjalan secara maksimal. Pengajaran di kelas belum sesuai dengan kurikulum merdeka. Ditandai dengan pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada pengajaran guru yakni dengan berceramah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang diajarkan. Selama pembelajaran berlangsung, siswa dominan menjadi pasif. Kebanyakan siswa tidak aktif menjawab pertanyaan guru. Mereka cenderung ngobrol sendiri dengan temannya. Hanya sebagian kecil yang memperhatikan dan menjawab pertanyaan guru. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil perhitungan pada lembar observasi pra-siklus oleh peneliti menunjukkan hasil sebesar 45% yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Menurut Sari et al. (2023) salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Sehingga pembelajaran dapat lebih aktif dan tidak terkesan monoton. Turut menambahi, menurut Arum et al. (2020) penerapan model maupun media pembelajaran yang menarik dapat memicu ketertarikan belajar siswa sehingga siswa dapat lebih aktif belajar.

Berdasarkan temuan permasalahan di atas, peneliti menghadirkan sebuah solusi yakni dengan menerapkan *teams' games tournament* merupakan pembelajaran yang melibatkan pembelajaran *cooperative learning* model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS kelas IV. Menurut Shohimin (dalam Mahardi et al. 2019) menjelaskan model pembelajaran *teams games tournament* meliputi seluruh kegiatan siswa tanpa membedakan status siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan juga mengandung unsur permainan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Zahro et al. (2024) model pembelajaran *teams games tournament* merupakan pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan siswa secara berkelompok dan saling berkolaborasi untuk menjadi kelompok terbaik.

Menurut Rokhayah et al. (2021) menjelaskan masing-masing individu memiliki gaya belajar yang berbeda, hal ini tergantung dengan kebiasaan belajar dari siswa tersebut. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *teams' games tournament* ini dapat melatih siswa agar saling berinteraksi dan bekerjasama antar individu dalam tim. Selain itu, dengan adanya pembelajaran berbasis permainan, diharapkan dapat menarik perhatian belajar siswa. Karena pada dasarnya bermain merupakan sebuah kebutuhan mendasar bagi anak-anak (Purnaningtyas et al., 2020).

Pembelajaran dengan model *teams games tournament* ini sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS. Melalui pembelajaran *team's games tournament* siswa dapat berlatih secara mandiri mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai tidak menitikberatkan pada kemampuan akademik saja, akan tetapi juga membutuhkan kerjasama tim untuk saling berjuang memenangkan pertandingan.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* menurut Murtono (dalam A. R. I. D. Purnaningtyas et al., 2020) dibagi menjadi lima langkah, 1) mempresentasikan materi pembelajaran di kelas; 2) membentuk tim (kelompok belajar) yang beranggotakan 4-6 orang; 3) permainan (*games*), berisikan pertanyaan relevan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan peserta didik setelah berdiskusi; 4) turnamen, berlangsungnya pertandingan; 5) pemberian penghargaan pada masing-masing kelompok sesuai dengan perolehan skor. Pemenang dalam permainan tersebut dilihat berdasarkan ketepatan jawaban dan keaktifan kelompok.

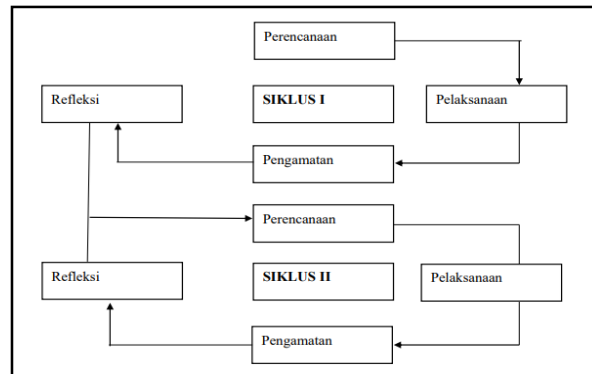
Thalita et al. (2019) menjelaskan adapun kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* diantaranya, 1) pembelajaran tidak hanya berpusat pada siswa yang cerdas saja, siswa yang memiliki kemampuan akademis di bawahnya turut aktif dan berperan penting dalam kerjasama kelompok; 2) menciptakan kebersamaan dan menumbuhkan rasa menghormati antar sesama; 3) meningkatkan semangat belajar siswa dengan adanya pemberian hadiah pada kelompok yang unggul; 4) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan turnamen. Dari penelitian tersebut, menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran *team's games tournament* secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Seperti halnya penelitian relevan oleh Parhusip et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu alternative model pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas XI materi program linear. Hal ini dikarenakan model *teams games tournament* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih nyaman dalam belajar dan juga bersemangat.

Beberapa peneliti, memilih fokus penelitian menerapkan model pembelajaran *team's games tournament* pada mata pelajaran matematika, tetapi masih jarang yang membahas tentang penerapan model pembelajaran *team's games tournament* pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada salah satu upaya guru dalam meningkatkan keaktifan belajar IPAS yakni dengan menerapkan model pembelajaran *team's games tournament*. Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS kelas IV sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *team's games tournament*.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan meningkatkan keaktifan belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *team's games tournament*. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengadaptasi dari model penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto. Model penelitian tindakan kelas oleh Arikunto terdiri dari empat tahapan, meliputi: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Apabila hasil penelitian pada siklus I masih terdapat kekurangan, maka peneliti dapat memperbaiki kekurangan tersebut pada siklus II.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Fase Pra Siklus, kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum memasuki fase penelitian siklus I. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi pembelajaran untuk mengetahui bagaimana dan apa saja permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi kemudian dijadikan sebagai landasan pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Fase Siklus I, terdiri dari empat tahapan, diantaranya 1) Perencanaan: tahapan perencanaan digunakan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat kisi-kisi, serta lembar evaluasi. 2) Pelaksanaan: peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skema pembelajaran yang telah dirancang pada tahapan perencanaan. 3) Pengamatan: Peneliti berperan selaku guru, mengamati berlangsungnya pembelajaran khususnya pada keaktifan belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu, peneliti juga membagikan kuisisioner siswa di akhir pembelajaran. 4) Refleksi: pada tahapan ini, peneliti melakukan evaluasi pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan kuisisioner siswa, peneliti menganalisis temuan permasalahan, kekurangan, dan kelemahan pada siklus I. Kemudian melakukan perbaikan pada siklus II.

Fase Siklus II, kegiatan sama seperti siklus I, akan tetapi pada siklus II pembelajaran diharapkan dapat mengalami peningkatan dan lebih baik daripada pembelajaran siklus I.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV Sd 1 Kirig yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Setiap siklusnya ada dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi, kuisisioner, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Untuk melihat tingkat keaktifan belajar siswa, menggunakan tabel pedoman kriteria keaktifan belajar siswa menurut Arikunto (2019) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

Tingkat Persentase	Kriteria
80% - 110 %	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

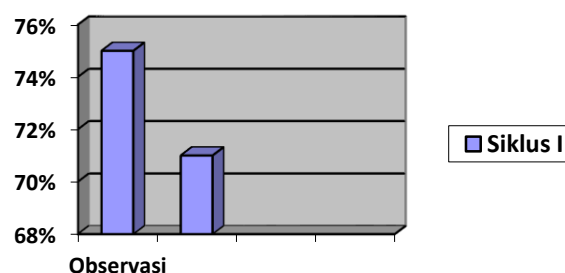
Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Kiring, peneliti melaksanakan penelitian dengan tiga fase yakni pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

Pada tahapan pra-siklus merupakan tahapan awal penelitian yang mana peneliti terlebih dahulu melakukan perizinan observasi dan penelitian di SD 1 Kiring tepatnya pada pembelajaran IPAS kelas IV. Pada saat observasi pra-siklus, peneliti menjumpai beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Salah satunya adalah pembelajaran yang masih berfokus pada pengajaran guru. Pembelajaran dengan model konvensional seperti itu tentunya sudah tidak efektif digunakan dalam pembelajaran di masa kini, terutama pada pembelajaran kurikulum merdeka. Pembelajaran dengan berceramah dapat menjadikan guru berperan lebih aktif daripada siswa. Selain itu, berdasarkan lembar hasil observasi pra-siklus menunjukkan nilai keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS ada pada angka 45% yang termasuk dalam kriteria sangat kurang. Dengan adanya temuan permasalahan pada pra-siklus, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus I untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

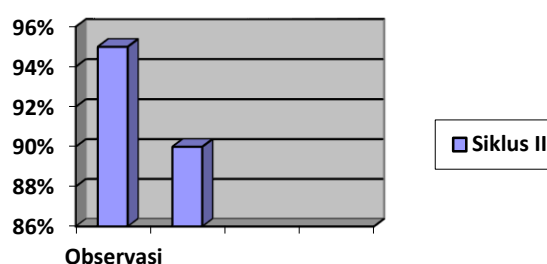
Fase siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada fase Siklus I, peneliti melakukan pembelajaran dengan empat tahapan. Berdasarkan lembar observasi siklus I mengalami peningkatan dari sebelumnya. Hasil lembar observasi menunjukkan skor 75% dengan kriteria keaktifan baik. Sedangkan hasil kuisioner siswa menunjukkan skor 71% dengan kriteria keaktifan sedang.



Gambar 2. Hasil Observasi dan Kuisisioner Siklus I

Adapun temuan permasalahan pada pembelajaran siklus I diantaranya adalah pada saat awal pengenalan model pembelajaran *team's games tournament* siswa sangat ricuh, siswa masih takut untuk melemparkan anak panah pada media *dart board*, siswa juga masih malu dan ragu-ragu menjawab soal pertanyaan yang tersaji dalam media *dart board*. Dengan adanya temuan masalah tersebut, peneliti melakukan evaluasi dengan lebih memberikan arahan dan bimbingan pada pembelajaran siklus II.

Fase siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan tahapan yang sama pada saat siklus I. Akan tetapi, dalam tahapan pelaksanaan, peneliti lebih memperhatikan berjalannya *games* dengan memberikan pendampingan dan arahan kepada siswa secara mendetail. Dalam pertemuan siklus II, mayoritas siswa sudah mulai paham dan percaya diri selama permainan berlangsung. Ketika melempar panah kemudian menjawab pertanyaan, siswa merasa tertantang dan menjawab dengan hati-hati pertanyaan yang didapatkan. Seolah tidak mau kalah dengan kelompok yang lain. Dari sinilah mulai terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil lembar observasi pada siklus II menunjukkan skor sebesar 95% dengan kriteria keaktifan sangat baik. Sedangkan hasil kuisisioner siswa menunjukkan skor sebesar 90% dengan kriteria keaktifan tinggi.



Gambar 3. Hasil Observasi dan Kuisisioner Siklus II

Selain dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik, pembelajaran dengan model *teams games tournament* juga mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Dilihat berdasarkan gambar 2 dan 3 yang menyajikan data hasil observasi dan kuisisioner siswa menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan. Mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Adapun peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Table 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

		Keaktifan Belajar	Peningkatan
Observasi	Pra Siklus	45%	
	Siklus I	75%	30%
	Siklus II	95%	20%
Kuisisioner	Siklus I	71%	
	Siklus II	90%	19%

Data penelitian diperoleh dari lembar hasil observasi dan kuisioner siswa. Pada lembar hasil observasi, mulai dari pra-siklus menuju siklus I mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 30% yang mulanya sebesar 45% menjadi 75%. Kemudian pada siklus II meningkat lagi sebesar 20% dengan hasil peningkatan sebesar 95% yang termasuk kriteria keaktifan sangat baik. Tidak hanya itu, data penelitian pada lembar hasil kuisioner siswa juga mengalami peningkatan. Mulai dari siklus I memperoleh hasil 71% dengan kriteria keaktifan sedang mengalami peningkatan sebesar 19% pada siklus II menjadi 90% dengan kriteria keaktifan tinggi. Adapun peningkatan keaktifan belajar siswa mulai dari pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dengan model *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *team's games tournament* dinyatakan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar IPAS kelas IV SD 1 Kirig. Penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yang cukup signifikan. Yang mulanya siswa pasif kini menjadi aktif dalam belajar. Pada pertemuan pra-siklus, peneliti menemukan pembelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Kirig yang masih berpusat pada pengajaran guru. Pembelajaran dengan model konvensional seperti itu tentunya tidak dapat berjalan dengan efektif apabila digunakan dalam jangka panjang. Mayoritas siswa menjadi pasif dan enggan menjawab pertanyaan guru selama pembelajaran. Kusuma et al. (2024) mengatakan penggunaan metode pembelajaran berceramah dapat mengurangi motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran.

Menurut Muna et al. (2024) guru berkewajiban untuk merancang dan mempersiapkan pembelajaran sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga berperan penting dalam membimbing dan memberikan pendidikan yang lebih baik pada siswa (Kusumawati et al., 2024). Salah satunya dengan memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang digunakannya agar lebih bervariasi. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Prasetya et al. (2023) motivasi belajar siswa merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi diartikan sebagai kemauan dalam diri siswa dapat memudahkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Amalia et al. (2022) mengatakan apabila seseorang telah termotivasi, mereka akan merasa tertantang, nyaman, dan menjadi lebih aktif mengikuti proses belajar mengajar.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD 1 Kirig, peneliti menerapkan model *cooperative learning* pada pembelajaran IPAS. Model pembelajaran *cooperative learning* berbeda dari model pembelajaran yang lainnya. Model pembelajaran *cooperative learning* lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam berdiskusi dan beraktifitas secara berkelompok (Sulaiman, 2014). *Cooperative learning* yang dipilih oleh peneliti adalah model pembelajaran *teams' games tournament*. Model pembelajaran *team's games tournament* merupakan pembelajaran kelompok berbasis permainan atau pertandingan. Belajar dengan bermain adalah metode yang tepat dikarenakan dalam permainan melibatkan interaksi siswa secara penuh sehingga dapat merangsang keaktifan belajar siswa (Khisma et al., 2023). Penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan

kebutuhan siswa dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada pembelajaran (Andriyani et al., 2023).

Mahardi et al. (2019) membagi tahapan model pembelajaran *team's games tournament* menjadi empat tahap, yakni tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi. Tahapan yang pertama yakni tahapan perencanaan merupakan tahapan persiapan sebelum memulai pembelajaran dengan sebuah perlakuan. Perencanaan yang dapat disiapkan diantaranya membuat modul ajar, alat peraga, membuat instrument penelitian, soal pre-test, dan LKPD. Tahapan kedua yakni pelaksanaan. Kegiatan pelaksanaan atau penerapan dari tahapan perencanaan diawali dengan membuka pembelajaran (diawali dengan salam, berdoa, dan presensi kehadiran siswa), apersepsi, dilanjutkan dengan pembelajaran inti. Adapun pelaksanaan pembelajaran inti dalam penerapan model pembelajaran *team's games tournament* terdiri dari lima tahapan yakni presentasi materi dalam kelas, pembagian kelompok belajar, pelaksanaan permainan, kompetensi, dan pemberian penghargaan pada kelompok terbaik. Setelah pelaksanaan, tahapan ketiga adalah pengamatan. Tahapan peneliti atau observasi bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati bagaimana berjalannya pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dengan mengisi lembar observasi dan membagikan lembar kuisisioner pada siswa. Melalui pengamatan tersebut dapat dianalisis apa saja kekurangan pembelajaran, apa saja temuan permasalahan yang ada, dan kekurangan tersebut dapat diperbaiki melalui tahapan refleksi. Tahapan keempat yakni refleksi. Menurut Lisiswanti (2014) merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan suatu aspek menjadi lebih baik.

Pada tahapan pra-siklus memperoleh hasil observasi sebesar 45% yang menunjukkan keaktifan belajar siswa masih dalam kategori sangat kurang. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang digunakan guru kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih bersifat konvensional yakni menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat berpengaruh pada minat belajar siswa, keaktifan belajar siswa, pemahaman siswa, bisa juga sampai mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin banyak permasalahan yang ditemui, maka akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari hasil pra-siklus yang rendah ini, peneliti melanjutkan pembelajaran pada tahapan siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *team's games tournament* pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pada siklus I sudah mulai terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan peningkatan sebesar 30% yang mulanya 45% pada siklus I menjadi 75%. Pada siklus I, nilai keaktifan belajar siswa termasuk dalam kriteria keaktifan baik. Akan tetapi, siswa masih kesulitan untuk memahami maksud dari model pembelajaran *team's games tournament*. Selain itu, siswa juga masih malu dan ragu-ragu dalam mengutarakan pendapat serta menjawab soal pertanyaan. Ini merupakan hal yang wajar saja terjadi, karena siswa masih menyesuaikan pembelajaran dengan model pembelajaran *team's games tournament*. Peneliti kemudian melakukan refleksi berupa memperbaiki kesalahan pembelajaran pada siklus I dan melaksanakan pertemuan siklus II dengan lebih memperhatikan dan mendampingi siswa belajar.

Pada siklus II, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada hasil observasi sebesar 20% yang mulanya 75% menjadi 95% serta pada hasil kuisisioner mengalami peningkatan sebesar 19% yang mulanya sebesar 71% menjadi 90%. Pelaksanaan pembelajaran siklus II tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar

siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat siswa melaksanakan permainan pada siklus II, mereka sudah mulai paham dan saling berkompetensi antar kelompok. Mereka berlomba-lomba mengumpulkan skor agar memperoleh penghargaan. Siswa juga sudah mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya penerapan model pembelajaran baru yang lebih variatif dapat memberikan pengaruh signifikan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pratiwi & Kuryanto (2019) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan kuisioner siswa pada siklus II penelitian tindakan kelas ini, keaktifan belajar siswa dinyatakan efektif dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yakni $\geq 75\%$. Selain mengalami peningkatan dalam skala angka, pembelajaran IPAS juga mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa dalam unsur teori. Adapun peningkatan tersebut diantaranya 1) siswa dapat mengetahui adanya model pembelajaran *teams' games tournament*; 2) siswa memiliki semangat dan motivasi belajar baru; 3) siswa berani dan percaya diri mengemukakan pendapatnya; 4) siswa aktif berdiskusi kelompok; 5) siswa terlibat aktif dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok; 6) siswa mampu dalam berkompetensi; dan 7) siswa bertanggung jawab.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD 1 Kirig, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keberhasilan ini dilihat berdasarkan hasil observasi dan hasil kuisioner siswa pada masing-masing tahapan mulai dari pra-siklus sampai siklus II mengalami peningkatan keaktifan belajar yang signifikan. Pada tahapan pra-siklus pembelajaran masih cenderung pasif dan keaktifan belajar siswa termasuk dalam kategori sangat rendah dengan perolehan skor observasi sebesar 17%. Kemudian setelah adanya pelaksanaan pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *team's games tournament* mengalami peningkatan sebesar 30% sehingga skor keaktifan belajar siswa menjadi 75% pada hasil observasi. Akan tetapi, pembelajaran masih kurang kondusif dan siswa masih ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya. Setelah adanya refleksi dan pelaksanaan pembelajaran siklus II, pembelajaran mengalami peningkatan keaktifan siswa pada hasil observasi sebesar 20%, yang mulanya 75% menjadi 90% dengan kriteria keaktifan belajar sangat baik. Sementara itu, pada hasil kuisioner siswa mengalami peningkatan dari siklus I menuju siklus II yang mulanya memperoleh skor 71% meningkat sebesar 19% menjadi 90% termasuk dalam kriteria keaktifan belajar tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terselesaikannya penulisan naskah ini, penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan serta bimbingan selama penyusunan naskah artikel ini. Yang pertama saya ucapkan pada Ibu Siti Atminah beserta kedua kakak saya Nana Maria Ulfa dan Nurul Hikmah. Yang kedua, untuk Alm. Bapak sebagai motivator dalam penyelesaian naskah. Yang ketiga, suami saya Muji Rohman yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan naskah. Dan yang terakhir, saya ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Khamdun, M.Pd. dan

Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., yang senantiasa membimbing dan mencurahkan ilmunya pada penulis dalam penyusunan naskah.

Referensi

- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5, 2148–2155.
- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Manazhim Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 5, 323–334.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arum, N. M., Masfuah, S., & Khamdun. (2020). Permainan Lempar Gelang Menggunakan Model Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 1–10.
- Fadlilah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Hikmah, S., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu. *Journal on Education*, 5(3), 7430–7439. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>
- Khisma, F. A., Rondli, W. S., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Boi-Boinan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa SD N 2 Hadipolo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 5013–5020.
- Kusuma, R. A., Khamdun, & Riswari, L. A. (2024). Pengembangan Media TESBOM (Teka-Teki Silang Blanded Of Matter) Berbasis Digital Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *KAPPA JOURNAL*, 8(1), 159–164.
- Kusumawati, V. M., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2).
- Lisiswanti, R. (2014). Refleksi: Pentingkah Bagi Dosen Pendidikan Kedokteran? *Repository Universitas Lampung*, 3.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Muna, S., Fardani, M. A., & Bakhrudin, A. (2024). Tingkat Validitas Media Bapaguh untuk Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 6.
- Oktifa, N. (2021). *5 Hal yang Harus Guru Lakukan Supaya Siswa Aktif di Kelas*. Aku Pintar.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306.

- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 93–98. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Prasetya, A., Hilyana, F. S., & Kuryanto, M. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5052–5061.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, S. (2019). Korelasi Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak dan Karakter Gerak Lokomotor. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1).
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(01), 15–23.
- Purnaningtyas, A. R. I. D. P., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Pemanfaatan Media Unos Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru di SD Negeri Geritan Pati. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, & Rizbudiani, A. D. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar*. 7(5), 2873–2879.
- Rokhayah, S., Khamdun, & Ulya, H. (2021). Kemampuan Penalaran Matematis Ssiwa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 63–73.
- Salma, R., Fajrie, N., & Khamdun, K. (2022). Kemampuan Kognitif dalam Karya Gambar Tema Budaya Lokal Kudus pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8005–8017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3234>
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>
- Setyawati, D. H. L., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Lempar Karet Pengetahuan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 Nomor 2 Desember 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3426>
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sulaiman. (2014). Model Pembelajaran Cooperative Learning (Suatu Analisis Psikologis Dalam Pembelajaran). *Repository UIN Ar-Raniry*, V, 25–35.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>

- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/614>
- Zahro, U. F., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gaul (Game Edukasi Wordwall) untuk Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 73–82. <https://doi.org/10.24127/emteka.v5i1.5404>

Analisis Bentuk Kemampuan Berekspresi Siswa Dalam Mewarnai Dengan Media Kering Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar

Analysis of Forms of Students' Expressive Ability in Coloring with Dry Media of Grade III Primary School Students

Bagus Septianto Wibowo

e-mail: 202033227@std.umk.ac.id

Nur Fajrie

Much Arsyad Fardani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis *bentuk kemampuan berekspresi siswa yang teramati selama kegiatan mewarnai dengan media kering dalam konteks pendekatan kontekstual di kelas III SD 4 Golantepus*. Tingginya minat siswa terhadap kegiatan mewarnai menjadi pemicu penelitian ini, tercermin dari kebiasaan beberapa siswa yang dengan aktifitas mencoret-coret buku dengan pensil warna dan melibatkan diri dalam aktivitas tersebut setiap hari. Pendekatan kontekstual adalah suatu metode atau pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pentingnya memahami dan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks nyata atau situasi yang relevan dalam kehidupan siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi dengan analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan pendekatan kontekstual dengan media kering dalam mewarnai memperbaiki keterampilan motorik halus, meningkatkan persepsi visual, dan mendorong kreativitas siswa, terlihat dari ekspresi ide yang lebih bebas dan orisinal.

Kata Kunci: *Pendekatan Kontekstual, Mewarnai, Media Kering, Kemampuan Berekspresi*

Abstract: *The aim of this study is to analyze the forms of student expression observed during coloring activities with dry media in the context of a contextual approach in third-grade classes at SD 4 Golantepus. The high interest of students in coloring, reflected in their habit of actively doodling in their books with colored pencils and participating in these activities daily, prompted this research. The contextual approach is a teaching method that emphasizes the importance of understanding and connecting learning material with real-life contexts or situations relevant to students' lives. This research employs a qualitative case study approach. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. Data validity in this study is ensured through triangulation with data collection, data reduction, presentation, and verification analysis. The findings indicate that the contextual approach with dry media in coloring enhances fine motor skills, improves visual perception, and fosters student creativity, as evidenced by more free and original expression of ideas.*

Keyword: Contextual Approach, Coloring, Dry Media, Expressive Abilities

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan individu yang memiliki kualitas, karakter, dan kemampuan bersaing di zaman globalisasi (Patriansah, et al. 2021). Pengoptimalan sistem pendidikan perlu disiapkan sejak awal, dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Di tingkat SD, kurikulum memasukkan pendidikan seni yang mencakup materi tentang seni budaya dan keterampilan (Wijayanto et al., 2023). Pendidikan seni di SD tidak bertujuan untuk melatih siswa menjadi seniman yang mahir menggambar, menari, atau menyanyi, tetapi sebagai cara untuk mempersiapkan anak-anak agar menjadi individu yang kreatif dan inovatif, memiliki sensitivitas tinggi terhadap lingkungan sekitarnya dan dunia secara umum (Danar, 2020).

Kegiatan ekstrakurikuler, yang sering disebut ekskul, menjadi salah satu cara sekolah untuk mendukung siswa dalam mengasah bakat seni dan mengembangkan karakteristik unik mereka (Firdaus et al., 2023). Ekskul merupakan aktivitas tambahan yang diselenggarakan oleh sekolah di luar jam pelajaran wajib atau kegiatan intrakurikuler (Sutisna, 2019). Kegiatan ekstrakurikuler seni di Sekolah Dasar bertujuan sebagai pendukung mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), serta untuk membantu siswa mengeksplorasi minat, bakat, atau potensi yang mereka miliki (Diarti, 2020). Kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Dasar diintegrasikan ke dalam kurikulum, baik dalam format yang bersifat wajib maupun sebagai pilihan. Tujuan utama dari kegiatan ekstrakurikuler, sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Permendikbud No 62 Tahun 2014, adalah untuk secara maksimal mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswa (Inayah, 2023).

Aktivitas yang diselenggarakan di lingkungan sekolah dapat membentuk generasi mendatang yang memiliki kreativitas tinggi untuk mewakili masa depan negara. Menurut (Siregar, et al. 2018) Kreativitas adalah kemampuan yang menggunakan data yang tersedia untuk menemukan beragam solusi terhadap masalah, dengan fokus pada jumlah, kegunaan, dan keragaman jawaban (Amellina et al., 2023). Secara operasional, kreativitas mencerminkan keluwesan, orisinalitas, dan kemampuan untuk berkolaborasi dalam berpikir, menghasilkan gagasan yang baru dari yang sudah ada. Kreatifitas merujuk pada kemampuan pikiran dan tindakan untuk menghasilkan cara atau hasil yang baru dari hal-hal yang telah ada sebelumnya (Riyanti et al., 2023).

Menurut Christia et al., (2023) mendeskripsikan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Ini merujuk pada ketertarikan besar dan antusiasme yang tinggi terhadap suatu hal. Menurut Pratiwi (2023) minat siswa dalam belajar mencakup kesenangan, kebahagiaan, dan ketertarikan pada aktivitas tanpa perintah eksternal. Pengamatan terhadap minat belajar dan tingkat antusiasme siswa tercermin dari ketertarikan, kesukaan, perhatian, dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

Setiap siswa memiliki tingkat minat yang berbeda; tingkat minat yang tinggi cenderung menyebabkan keterlibatan yang tinggi dan keinginan kuat untuk terlibat dalam pembelajaran, sementara minat yang rendah dapat mengakibatkan kebosanan dan kejenuhan dalam belajar. (Zaifullah et al., 2021).

Menggambar dan mewarnai merupakan kegiatan umum pada anak yang bisa dilakukan dengan berbagai tujuan. Mulai dari menggerakkan tangan secara spontan untuk menciptakan bentuk tanpa kesadaran tertentu, hingga menggambar dengan tujuan spesifik (Nahdah et al., 2022). Anak-anak sering merasa senang setelah

menggambar karena ini adalah cara mereka berkomunikasi, terutama ketika gambar-gambar tersebut diberikan kepada orang tua dan dipertanyakan makna serta artinya (Widodo & Harini, 2016). Penggunaan crayon sebagai media mewarnai memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri, namun juga membawa tantangan dan kesulitan tertentu dalam penggunaannya. Crayon termasuk ke dalam kategori media kering, di mana teknik gambar dilakukan tanpa bahan cair seperti air atau minyak sebagai campuran atau pengencer cat (Ningsih & Watini, 2022). Kegiatan menggambar di Sekolah Dasar memiliki fungsi sebagai cara bagi siswa untuk belajar sambil bermain. Imajinasi anak-anak lebih terlibat saat mereka bermain, karena pada usia tersebut, kegiatan bermain seringkali lebih menarik dibandingkan dengan belajar yang dianggap membosankan (Hariyani et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar di sekolah, dan salah satunya adalah melalui kegiatan menggambar. Kegiatan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membantu proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif (Patriansah et al., 2021).

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan cara kerja otak manusia, memungkinkan pembentukan pola-pola yang menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dengan mengaitkan materi akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa (Zulfatin Nihayah et al., 2020). Pendekatan ini bertujuan agar informasi yang dipelajari tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, melainkan juga dipahami secara mendalam untuk diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari maupun tugas-tugas tertentu. *CTL* menggabungkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata siswa, mendorong mereka untuk menjalin keterkaitan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan aplikasinya dalam kehidupan mereka sebagai bagian dari Masyarakat (Herfiani & Kune, 2018). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran seni rupa menekankan pentingnya mengaitkan pengalaman siswa dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dalam mewarnai dengan media kering, pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menanamkan nilai-nilai lokal, kearifan lokal, dan pengalaman pribadi ke dalam karya seni mereka. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berekspresi siswa.

Berbasis pada penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti yang diungkapkan oleh (Patriansah et al., 2021) kegiatan menggambar dan mewarnai dianggap sebagai media pembelajaran yang memiliki dampak positif terhadap perkembangan kepribadian anak-anak. Selain itu, kegiatan ini juga dinilai dapat meningkatkan kepekaan emosional, membangun proses imajinasi, melatih kemampuan kreatif, dan mengembangkan aspek intelektual. Bagi anak-anak, menggambar serupa dengan bermain, memberikan kebebasan, dan kegembiraan, yang memungkinkan mereka mengeksplorasi serta menemukan identitas mereka dalam hal berekspresi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam konteks pengembangan bakat seni dan keterampilan, (Marina & Ederson, 2023) menyatakan bahwa ekstrakurikuler, termasuk kegiatan menggambar dan mewarnai, merupakan metode yang efektif di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, hasil pembelajaran siswa, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP), dapat ditingkatkan. Pendekatan ini memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan potensi seni mereka. Perspektif lain datang dari penelitian (Rohanah & Watini, 2022), yang menekankan bahwa kegiatan mewarnai pada anak usia dini adalah cara ekspresi mereka untuk mengungkapkan pikiran dan merangsang keterampilan motorik halus di setiap gerakan jari-jari tangan. Meskipun hasilnya mungkin tidak selalu sesuai dengan harapan, kegiatan ini dianggap sebagai bentuk ungkapan dari

imajinasi anak-anak. Menurut (Sundari & Ardhian, 2020), penting bagi anak-anak untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai guna mengoptimalkan pengembangan potensi dan kemampuan mereka. Salah satu metodenya adalah melalui kegiatan mewarnai, yang terbukti membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Dengan merangkum temuan dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan pengembangan keterampilan motorik halus anak-anak. Meskipun ada perbedaan dalam metode dan media pendukung yang digunakan, tetapi fokus pada pemanfaatan kegiatan mewarnai sebagai sarana pengembangan potensi dan keterampilan anak-anak menjadi persamaan yang signifikan dalam pandangan para peneliti.

Latar belakang penelitian ini muncul dari serangkaian observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas III di SD 4 Golantepus. Keberhasilan mencatat minat yang tinggi dari siswa terhadap kegiatan mewarnai menjadi pemicu penelitian ini, tercermin dari kebiasaan beberapa siswa yang dengan aktifitas mencoret-coret buku dengan pensil warna dan melibatkan diri dalam aktivitas tersebut setiap hari. Keterangan lebih lanjut, hasil gambar siswa yang telah diabadikan di dinding kelas menunjukkan keaslian kreativitas, menandakan bahwa karya tersebut memang hasil karya para siswa kelas III. Fenomena menarik ini mendapatkan pengakuan resmi dari kalangan guru di sekolah, terutama guru seni budaya, yang mengatakan bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang luar biasa saat terlibat dalam kegiatan mewarnai selama pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP). Pengakuan ini memberi indikasi bahwa kegiatan mewarnai mampu menginspirasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan melibatkan diri dengan penuh semangat. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan kebebasan untuk bersifat imajinatif dan mengungkapkan kreativitas mereka dengan mewarnai buku-buku khusus. Pendekatan ini menciptakan peluang besar dalam pengembangan kemampuan seni mewarnai bagi siswa kelas III. Dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengemukakan ide-ide dan berkreasi dengan warna, kegiatan ini diyakini dapat menjadi fondasi penting dalam pembentukan potensi seni siswa. Tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum formal, kegiatan ekstrakurikuler mewarnai yang diadakan oleh SD 4 Golantepus dianggap sebagai sumber daya yang berharga dalam pembangunan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan di luar kelas dapat berperan sebagai tambahan berharga untuk memperkaya pengalaman dan pengetahuan siswa, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan seni mewarnai. Pendorong utama untuk menjalankan penelitian ini adalah keinginan untuk menyelami lebih dalam pengaruh pendekatan kontekstual dalam implementasi kegiatan mewarnai di SD 4 Golantepus. Guru seni budaya di sekolah tersebut mengakui peran vital guru dalam mengarahkan kegiatan ekstrakurikuler mewarnai, dan peneliti tertarik untuk mengeksplorasi metode atau pendekatan yang dapat lebih meningkatkan prestasi dan pembelajaran siswa. Penelitian dilaksanakan di SD 4 Golantepus, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, dipilih berdasarkan pengamatan bahwa sekolah tersebut memiliki program ekstrakurikuler mewarnai yang rutin diadakan setiap minggu. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka tetapi juga telah meraih prestasi positif, seperti meraih juara 1 *School Drawing* dalam kompetisi yang diadakan oleh tim *Faber Castell* Kudus pada tahun 2017. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih dalam terkait dampak pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai terhadap kemampuan berekspresi siswa kelas III SD 4 Golantepus, sekaligus menyediakan wawasan yang dapat mendukung pengembangan pendidikan seni rupa di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan fakta dan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mengeksplorasi aspek-aspek kreativitas dan ekspresi siswa dalam konteks pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai. Hal ini kemudian diangkat dalam sebuah penelitian dengan judul “Pendekatan Kontekstual Dalam Mewarnai Dengan Media Kering untuk Kemampuan Berekspresi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus artinya penelitian yang mendalam wacana individu, satu grup organisasi, program kegiatan serta sebagainya pada saat eksklusif (Arifin, 2019:152). Intinya studi kasus menelaah insentif yang di pandang mengalami masalah eksklusif. Robert K. Yin (2022) studi perkara merupakan strategi yang dapat sempurna digunakan para peneliti menggunakan pertanyaan utama penelitian *how* atau *why*, buat mengontrol insiden yang akan dapat diteliti. Sumber data penelitian ini adalah guru, dan peserta didik kelas III SD 4 Golantepus. Penelitian ini dilakukan secara mendalam dengan wawancara, obsevasi dan beberapa dokumentasi yang di dapat dari pihak sekolah.

Pedoman wawancara didasarkan pada pedoman wawancara yang dilakukan dengan tatap muka. Kegiatan wawancara akan menjadi salah satu metode utama untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang persepsi, pengalaman, dan pandangan subjek terhadap topik penelitian.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, kegiatan observasinya akan terfokus pada mengamati bagaimana siswa kelas III Sekolah Dasar berekspresi melalui kegiatan mewarnai dengan menggunakan media kering.

Hasil dan Pembahasan

Pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai dengan media kering, seperti pensil warna dan crayon, terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berekspresi siswa di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan wawancara dengan berbagai informan, termasuk guru dan siswa kelas III di SD 4 Golantepus, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih terhubung dengan aktivitas belajar mereka, meningkatkan keterlibatan, dan mengembangkan keterampilan motorik halus serta kreativitas secara lebih efektif.

Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Seni Menurut Ibu YR, guru kelas III di SD 4 Golantepus, penggunaan pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai sangat penting karena mengaitkan aktivitas belajar dengan pengalaman dunia nyata peserta didik. Misalnya, dengan memilih gambar yang relevan seperti pemandangan lingkungan sekolah atau hewan yang biasa ditemui, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami serta menikmati aktivitas mewarnai. Media kering seperti pensil warna dan crayon dipilih karena mudah digunakan dan memiliki banyak pilihan warna yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

Dampak pada Kemampuan Ekspresi dan Kreativitas Dari wawancara dengan siswa, seperti AMA, AA, AFP, FZK, JA, dan KAF, terlihat bahwa pendekatan kontekstual memungkinkan mereka untuk lebih bebas dalam memilih warna dan mengekspresikan ide mereka. Dengan menghubungkan kegiatan mewarnai dengan pengalaman sehari-hari, siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk

bereksperimen dengan warna dan teknik baru. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknik mewarnai seperti shading atau blending karena merasa lebih dekat dengan konteks gambar yang dikerjakan.

Peningkatan Keterampilan Motorik Halus dan Persepsi Visual Pendekatan kontekstual juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik halus dan persepsi visual siswa. Siswa menjadi lebih peka terhadap detail halus dalam gambar dan lebih terampil dalam mengatur komposisi serta memilih warna yang sesuai. Hal ini juga meningkatkan kualitas hasil karya mereka, seperti yang disampaikan oleh informan JA dan FZK.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dalam aktivitas mewarnai dengan media kering memberikan dampak positif yang signifikan pada tiga aspek utama kemampuan berekspresi siswa, yaitu keterampilan motorik halus, persepsi visual, dan kreativitas.

Pada aspek keterampilan motorik halus, siswa menunjukkan kemajuan dalam pengendalian gerakan tangan dan ketepatan dalam penggunaan alat tulis. Penelitian Dalifa (2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa aktivitas mewarnai dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, yang krusial untuk berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Alhakiki (2022) menjelaskan bahwa perkembangan keterampilan motorik halus melibatkan koordinasi antara otot kecil dan sistem saraf, dan kegiatan seperti menggambar serta mewarnai dapat mempercepat proses ini. Ahmad (2022) juga mengonfirmasi bahwa aktivitas seni visual, termasuk mewarnai, dapat meningkatkan kontrol motorik halus anak, yang berpengaruh positif pada kemampuan akademik mereka.

Selain itu, persepsi visual siswa juga mengalami peningkatan, terutama dalam hal kemampuan untuk mengenali dan membedakan warna serta bentuk. Peningkatan ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa aktivitas visual dapat memperkuat persepsi visual siswa, yang merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Setia (2018) mengungkapkan bahwa perkembangan persepsi visual anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman sensorimotor mereka, dan aktivitas seperti mewarnai memberikan stimulus yang diperlukan untuk perkembangan tersebut. Azzahrah (2020) menyatakan bahwa pengalaman visual melalui aktivitas seperti mewarnai meningkatkan pemahaman bentuk dan struktur di lingkungan anak.

Di sisi kreativitas, siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, tampak dari meningkatnya kebebasan mereka dalam mengekspresikan ide melalui karya seni yang unik dan orisinal. Peningkatan ini mengonfirmasi teori kreativitas Febry (2022), yang menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung ekspresi bebas untuk mendorong perkembangan kreativitas. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan kontekstual dengan media kering dalam kegiatan mewarnai adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berekspresi siswa di sekolah dasar. Fauziyyah (2020) menyatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, dan kegiatan seni visual seperti mewarnai merangsang siswa untuk berpikir dalam berbagai arah yang baru. Sari (2022) juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam pengembangan kreativitas, di mana pendekatan kontekstual memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan pemahaman budaya mereka melalui seni.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori-teori ini mendukung temuan penelitian bahwa pendekatan kontekstual dengan media kering dalam kegiatan mewarnai efektif dalam meningkatkan kemampuan berekspresi siswa di sekolah dasar, terutama dalam hal keterampilan motorik halus, persepsi visual, dan kreativitas.

Simpulan

Pendekatan kontekstual menggunakan media kering dalam aktivitas mewarnai dapat meningkatkan kemampuan berekspresi siswa dengan cara memperbaiki keterampilan motorik halus, seperti pengendalian gerakan tangan dan ketepatan penggunaan alat tulis. Selain itu, siswa juga mengalami kemajuan dalam persepsi visual, termasuk kemampuan mereka untuk mengenali dan membedakan warna serta bentuk. Kreativitas siswa pun berkembang, yang tercermin dalam ekspresi ide yang lebih bebas dan orisinal melalui karya seni mereka.

Referensi

- Amellina, M. T., Fardani, M. A., & -, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran VAK Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1284>
- Christia, V. R., Manik, N. D. Y., & Maranatha, C. A. (2023). Pendampingan Kreativitas Guru Mengajar Dengan Menggunakan Metode Mewarnai Dalam Meningkatkan Minat Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar 36 Menining. *SERVIRE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 35–45. <https://doi.org/10.46362/servire.v3i1.132>
- Danar. (2020). Pengertian Seni. *Cryptowi*, 2.
- Diarti, I. (2020). Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat dan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Islamic Education Journal*, 1(3), 1–77.
- Firdaus, M. K., Fajrie, N., & Purbasari, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Budaya Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4595>
- Hariyani, T. I., Fajrie, N., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6237>
- Harfiani, H., & Kune, S. (2018). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Konsep Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(1), 462. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i1.1175>
- Inayah, F. (2023). Analisis Prinsip Seni Rupa Pada Karya Gambar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8045>
- Marina, A., & Ederson, Q. (2023). Analisis Ekstrakurikuler Menggambar Dan Mewarnai Terhadap Hasil Prestasi. 1(4), 50–59.
- Nahdah, R. N., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2022). Hasil dan Nilai-Nilai Persepsi Anak dalam Mengapresiasi Seni Gebyok di Desa Blimbing Rejo Jepara. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.804>
- Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 646–651. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>

- Pratiwi, I. A., Afisa, Z. R., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5573>
- Riyanti, A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2023). Proses Kreasi Seni Tari sebagai Ekspresi Diri Anak SD Negeri Wotan 02 Desa Wotan Kabupaten Pati. *ISLAMIKA*. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3111>
- Rohanah, S., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui kegiatan Mewarnai dengan Model ATIK Pada Kelompok B di RA Manarul Huda. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1725. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1725-1736.2022>
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Al-Irsyad*.
- Siregar, N., Lestari, W., & Hastina, N. (2018). Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa Sekolah Dasar Swasta Full Day School Di Medan. ... *Pendidikan Dasar 2018*, 190–193.
- Sundari, S., & Ardhian, T. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Kegiatan Mewarnai dengan Berbagai Media. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(2), 94–102. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12709>
- Sutisna, O. (2019). Landasan Teori Kegiatan Ekstrakurikuler. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Widodo, M. C., & Harini, M. (2016). Pengaruh kegiatan menggambar dengan krayon terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK. Satu Atap Pekayon 15 Pasar Reho Jakarta Timur. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi Khusus*(1), 18–26.
- Wijayanto, M. N., Utaminingsih, S., & Fardani, M. A. (2023). Tugas Mandiri Siswa sebagai Implementasi Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Kualitas Mengajar Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1263>
- Yin, R. K. (2022). Studi Kasus Desain Dan Metode. In *Case Study Research Design and Methods*.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>
- Zulfatin Nihayah, A., Fakhriyah, F., & Arsyad Fardani, M. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3424>

Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD 2 Jurang

Analysis of Factors that Influence the Understanding of Mathematics Concepts of Class V Students at SD 2 Jurang

Cahyaningtyas Suci Ba'Dadzdni

e-mail: andzanisuci01@gmail.com

Lovika Ardana Riswari

Diana Ermawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini bersifat kualitatif dan dilakukan terhadap siswa kelas V SD 2 Jurang pada bulan Januari 2023. Subyek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling, dengan jumlah partisipan sebanyak 8 orang. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dipastikan dengan menggunakan metode triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, minat, bakat, motivasi, dan kecerdasan siswa. Faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika. Subjek TMM mampu memahami 6 indikator yang dipengaruhi oleh kesehatan yang baik, minat belajar yang kuat, motivasi yang tinggi, dan tingkat kecerdasan yang tinggi. Selain itu, lingkungan keluarga TMM mendukung proses belajar anak, dan lingkungan sekolah kondusif dengan menggunakan media edukasi. Namun, lingkungan masyarakat menunjukkan budaya ketidakpedulian terhadap pembelajaran anak.

Kata Kunci: Faktor, Pemahaman Konsep, Matematika

Abstract: This study aims to identify the factors influencing fifth-grade elementary students' understanding of mathematical concepts. This research is qualitative in nature and was conducted with fifth-grade students at SD 2 Jurang in January 2023. The research subjects, who served as data sources, were selected using purposive sampling

	techniques, with a total of 8 participants. Data collection methods included observation, interviews, and documentation. The validity of the data was ensured using method triangulation. Based on the findings, the factors influencing students' success in understanding mathematical concepts are categorized into internal and external factors. Internal factors include students' health, interests, talents, motivation, and intelligence. External factors are influenced by the family, school, and community environment. These factors affect the students' success in understanding mathematical concepts. Subject TMM was able to comprehend 6 indicators, which were influenced by good health, a strong interest in learning, high motivation, and a high level of intelligence. Additionally, TMM's family environment was supportive of the child's learning process, and the school environment was conducive, utilizing educational media. However, the community environment exhibited a culture of indifference towards the child's learning. Keywords: Factor, Understanding Consepst, Mathematics

Pendahuluan

Matematika sekolah dasar yakni sebuah disiplin ilmu yang mempunyai objek berupa fakta, konsep, operasi dan prinsipnya. Objek dalam matematika sekolah dasar harus dapat dikuasai benar oleh peserta didik karena matematika bagian prasyarat untuk menguasai pada disiplin ilmu lainnya. Matematika adalah mata Pelajaran yang penting pada semua jenjang Pendidikan (Salamah, 2023). Namun, pada kenyataannya pemahaman pada matematika seringkali dianggap remeh.

Hasil dari wawancara dengan guru kelas V SD 2 Jurang 60% dari siswa belum memenuhi KKM. Hal ini dikarenakan rendahnya pemahaman konsep matematika pada siswa. Siswa-siswa tersebut kesulitan dalam memahami konsep matematika yang berkaitan dengan rumus. Siswa merasa kebingungan ketika dihadapkan dengan soal matematika pada kehidupan sehari-hari. Hasil dari wawancara dengan siswa menyebutkan bahwa ia sulit memahami matematika karena mereka tidak memahami pokok bahasannya dan orang tuanya kurang membimbing. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa dalam memahami serta meresapi ide-ide matematika, maka siswa diharapkan dapat memahami betul konsep matematika bukan sekedar menghafal sehingga dapat menerapkannya (Ummami, 2024). Pembelajaran Pemahaman konsep matematika adalah pembelajaran yang harus mampu menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkrit dengan konsep matematika yang abstrak. Jika pemahaman konsep lebih ditekankan, maka siswa dapat memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran terhadap pembelajaran, komunikasi, dan pemecahan masalah (Arsiyanto, 2021). Perkembangan kognitif pada siswa sekolah dasar dalam memahami konsep matematika merupakan hal penting (Ermawati, 2020). Pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar bagian dari terpenting pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan dengan pemahaman konsep menjadi dasar untuk pembelajaran pemahaman-pemahaman matematika lainnya.

Indikator pemahaman konsep matematika menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 18) yakni (1) menyatakan ulang sebuah konsep yang dipelajari, (2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika, (3) menerapkan konsep secara algoritmik, (4) memberikan contoh dan kontra contoh dari konsep yang dipelajari, (5) menyajikan konsep dari berbagai representasi, dan (6) mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal dan eksternal. Indikator pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan siswa dalam memahami, menerima, dan menyerap suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut dalam pemahaman suatu konsep materi. Siswa dapat dikatakan mampu memahami konsep matematis jika siswa mampu memenuhi indikator.

Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dimiliki siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Tinggi rendahnya pemahaman konsep matematika dipengaruhi oleh dua faktor. Faktor internal yang menyebabkan kesulitan belajar matematika termasuk sikap, motivasi, kesehatan tubuh, kemampuan penginderaan, dan faktor eksternal seperti berbagai metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, fasilitas sekolah, dan lingkungan keluarga (Ermawati, 2024). Hal ini sesuai dengan (Lisanto, 2024) bahwa faktor internal yang terdiri dari kesehatan, minat dan bakat, motivasi dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep matematika sekolah dasar perlu digali. Hal ini guna untuk mengetahui penyebab tinggi rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Berdasarkan dengan pemaparan diatas maka dilakukan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui factor factor yang mempengaruhi seisa dalam pemahaman konsep matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pada penelitian kualitatif ini, kehadiran peneliti memiliki tindakan menjadi instrument dan pengumpul data, analisis data, pengolah data, sampai kesimpulan hasil penelitian (Nisa, 2023). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD 2 Jurang. Penelitian ini dilakukan pada Januari 2023. Subjek penelitian ini sebagai sumber data. Subjek Penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 300) *purposive sampling* merupakan Teknik pengambilan sumber data denagn pertimbangan tertentu. Penetapan subjek penelitian ini adalah dengan pertimbangan atas dasar saran dari guru kelas V SD 2 Jurang. dan hasil analisis kategori nilai hasil ulangan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Nilai	Kriteria	Kategori
$88 < A \leq 100$	A (Sangat Baik)	Sangat Tinggi
$76 < B \leq 88$	B (Baik)	Tinggi
$65 \leq C \leq 76$	C (Cukup)	Sedang
$D < 65$	D (Perlu Bimbingan)	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, maka diambil 2 siswa pada setiap kategori. Sehingga terdapat 8 subjek penelitian. Selain berdasarkan kaetgori ini, subjek penelitian ini berdasarkan atas saran guru kelas v dengan pertimbangan kemampuan pemahaman matematis siswa serta kemampuan dalam komunikasi mengeluarkan pendapat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah 1) pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan analisis jawaban siswa, 2) reduksi dilakukan dengan merangkum dan memilih hal-hal yang pokok saat wawancara kemudian mendiskusikan hasil wawancara dengan guru kelas v, 3) penyajian data dengan mendiskripsikan data, dan 4) memberikan kesimpulan hasil penelitian dalam bentuk laporan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan nilai hasil ulangan siswa kelas V SD 2 Jurang dan atas dasar diskusi serta saran dari guru kelas maka diambil 8 siswa sebagai subjek penlitian dari 10 siswa. Subjek Penelitian ini adalah subjek APR dan TMM yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi, KN dan KH yang memperoleh nilai dengan kategori

tinggi, AS dan BJA yang memperoleh nilai dengan kategori sedang, serta MRA dan MFA yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi rendah.

Data dalam penelitian ini didapatkan dari guru kelas V. Data ini berupa hasil jawaban siswa pada aspek kognitif pemahaman konsep matematis siswa pada materi bangun kubus dan bangun balok. Data di analisis untuk dijabarkan pemahaman konsep yang dimiliki oleh subjek penelitian. Kemudian, dilakukan wawancara guna mendapatkan informasi yang lebih dalam terkait kemampuan pemahaman konsep berdasarkan jawaban dari subjek serta untuk menggali factor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD 2 Jurang. Adapun hasil analisis adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Adapun hasil analisis kemampuan konsep pemahaman konsep matematis siswa kelas V SD 2 Jurang pada materi volume bangun kubus dan balok sebagai berikut:

(a) menyatakan ulang sebuah konsep yang dipelajari

Tabel 2 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (a)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu menyatakan ulang konsep kubus dan balok dengan baik.
KN	Mampu menyatakan ulang konsep kubus dengan tepat, akan tetapi konsep balok belum tepat.
AS	Mampu menyatakan ulang konsep kubus dan balok dengan dengan tepat.
MFN	Mampu menyatakan ulang konsep kubus dan balok dengan baik.

(b) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika

Tabel 3 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (b)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu menentukan objek kubus dan balok sesuai dengan sifat-sifatnya.
KN	Belum mampu menentukan objek balok sesuai dengan sifat-sifatnya, namun sudah mampu menentukan kubus.
AS	Mampu menentukan objek kubus dan balok sesuai dengan sifat-sifatnya.
MFN	Mampu menentukan objek kubus dan balok sesuai dengan sifat-sifatnya

(c) menerapkan konsep secara algoritma

Tabel 4 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (c)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu menyelesaikan soal cerita dengan operasi hitung yang benar
KN	Mampu menyelesaikan soal cerita dengan operasi hitung yang benar, namun belum mampu mengkonversi satuan.
AS	Mampu menyelesaikan soal cerita dengan operasi hitung yang benar, namun tidak mengkonversi satuan.
MFN	Belum mampu menyelesaikan soal cerita dengan operasi hitung yang benar

(d) memberikan contoh dan kontra contoh dari konsep yang dipelajari

Tabel 5 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (d)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu menentukan contoh bangun balok dengan penjelasannya dengan benar.
KN	Mampu menentukan contoh bangun balok dengan penjelasannya dengan benar.
AS	Mampu menentukan contoh bangun balok dengan penjelasannya dengan benar.
MFN	Belum mampu menentukan contoh bangun balok dengan penjelasannya dengan benar.

(e) menyajikan konsep dari berbagai representasi

Tabel 6 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (e)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu memaparkan konsep kubus secara verbal dan symbol (rumus volume)
KN	Mampu memaparkan konsep kubus secara verbal dan symbol (rumus volume)
AS	Mampu memaparkan konsep kubus secara verbal dan symbol (rumus volume)
MFN	Belum mampu memaparkan konsep kubus secara verbal dan symbol (rumus volume)

(f) mengaitakn berbagai konsep matematika secara internal dan eksternal

Tabel 7 Kemampuan Pemahaman Konsep Indikator (f)

Subjek	Hasil
TMM	Mampu menyelesaikan permasalahan yang ada disoal dengan prosedur yang tepat.
KN	Mampu menyelesaikan permasalahan yang ada disoal dengan prosedur yang tepat
AS	Belum mampu menyelesaikan permasalahan yang ada disoal dengan prosedur yang tepat
MFN	Belum Mampu menyelesaikan permasalahan yang ada disoal dengan prosedur yang tepat

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematika.
Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematika adalah sebagai berikut.

(a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan factor yang timbul dari diri siswa yang meliputi kesehatan, minat dan bakat, motivasi, dan intelegensi. Berikut ini hasil penelitian.

1. Kesehatan

Kesehatan merupakan kondisi tubuh saat melakukan kegiatan pembelajaran matematika. Dari hasil wawancara 8 subjek penelitian memiliki kesehan yang baik dan kondisi tubuh yang normal. 8 subjek penelitian tidak memiliki cacat anggota tubuh.

2. Minat dan Bakat

Minat dan bakat sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Siswa yang memiliki minat dan bakat pada matematika yang rendah, maka dalam proses belajar yang kurang baik dan memiliki hasil belajar yang tidak maksimal. Dari hasil wawancara subjek TMM, dan KN memiliki minat dan belajar matematika yang tinggi. Sehingga hasil dalam memahami konsep matematika baik. Subjek AS, kurang minat terhadap belajar matematika. Memiliki minat pada pokok-pokok bahasan teretntu yang dianggapnya mudah. Sedangkan subejk MFN tidak memiliki minat dan bakat dalam belajar matematika.

3. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk giat belajar matematika. Hasil wawancara dengan guru kelas V bahwa motivasi belajar dari siswa juga dipengaruhi oleh dorongan dan atau kondisi keluarga. Selain itu juga dipengaruhi oleh kondisi proses belajar matematika di kelas. Subjek TMM memiliki motivasi belajar yang tinggi walaupun menemukan kesulitan. Subjek KN dan AS semangat belajar bergantung pada pokok bahasan yang mereka sukai dan mereka anggap mudah. Sedangkan, subjek MFA memiliki motivasi belajar yang rendah. Sebagian besar siswa belajar matematika saat akan menghadapi ulangan saja.

4. Intelegensi

Intelegensi atau keceredasan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami konsep matematika. Hal ini terlihat pada subjek TMM yang memiliki kecerdasan yang paling tinggi dari 8 siswa. Jawaban TMM dari 6 indikator mendapatkan skor yang sempurna dan ketika wawancara dapat memeberikan penejelasan yang baik dan detail. Sedangkan, yang memiliki kecerdasan pemahaman konsep matematika yang rendah yaitu subjek MFN. MFN hanya menguasai 1 dari 6 indikator pemahaman konsep matematika. Dari hasil wawancara MFN kesulitan dalam metamtika dan tidak ada minat untuk belajar sehingga memiliki intelegnsi yang rendah.

(b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan factor yang timbul akibat pengaruh dari lingkaran sekitar siswa.

1. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam belajar termasuk kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika. Subjek TMM ini mampu memahami 6 indikator kemampuan pemahaman konsep dengan baik. Dari hasil wawancara bahwa orang tua TMM berprofesi sebagai karyawan swasta ini peduli terhadap kegiatan belajar TMM di rumah. Sehingga TMM memiliki waktu disiplin belajar matematika di bawah pengawasan orang tuanya. TMM tidak sering bermain HP, namun sering menonton televisi. Lain halnya dengan subjek MFN yang mampu 1 dari 6 indikator pemahaman konsep matematika. Hasil wawancara bahwa orangtua MFN ini berprofesi sebagai petani yang cenderung acuh terhadap kegiatan belajar siswa di rumah. Sehingga MFN ini sering tidak mengerjakan tugas rumah dan MFN ini tidak ada itikat untuk meminta bantuan pada keluarga terkait kesulitan belajar atau tugas matematika. MFN juga sering main HP dan sering menonton televisi. Tidak ada larangan dari orang tua atau keluarga untuk tidak bermain HP.

2. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah salah satu factor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. Lingkungan sekolah yang disini dimaksudkan guru dan cara mengajarnya serta alat-alat yang digunakan dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas dan hasil wawancara yakni guru menggunakan alat peraga berupa kubus dan balok yang terbuat dari kertas karton sehingga dapat menarik siswa dalam mengikuti pembelajarannya. Akan tetapi pembelajaran yang tercipta hanya satu arah. Pada pembelajaran siswa tidak dibimbing untuk menemukan konsep volume secara sendiri. Namun, mengacu pada materi yang ada di LKS. Hasil wawancara dengan beberapa subjek disimpulkan bahwa guru kelas V saat tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran matematika materi volume bangun kubus dan balok walaupun menggunakan alat peraga. Namun, pengakuan beberapa siswa membosankan pembelajaran matematika materi volume bangun kubus dan balok itu karena mereka tidak suka dengan pokok bahasannya.

3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan Masyarakat berpengaruh pada proses belajar di rumah. Subjek penelitian ini semuanya tinggal di desa Jurang yang sebagian besar masyarakatnya berprofesi buruh, karyawan swasta dan petani. Sebagian besar mereka kurang peka terhadap arti belajar dan pendidikan. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan TMM dan MFN bahwa orang-orang disekitar TMM dan MFN acuh terhadap kegiatan belajar di rumah termasuk teman-teman sebaya TMM dan MFN. Teman-teman sebaya sering bermain HP dan Play Stations

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pada subjek penelitian. Maka dapat diketahui bahwa TMM menguasai 6 indikator, KN menguasai 5 dari 6 indikator, AS menguasai 4 dari 6 indikator, dan MFN menguasai 1 dari 6 indikator. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tidak semua subjek mampu memahami konsep matematika pada materi konsep volume bangun kubus dan balok dengan dengan baik. Banyak siswa yang belum memahami pada konsep bangun ruang sederhana dan saat di sekolah tersebut masih mengalami kesulitan dalam menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana (Sulastri, 2016).

Pemahaman konsep matematika merupakan dasar kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk memecahkan masalah matematika. Penguasaan terhadap banyak konsep matematika, memungkinkan seseorang dapat memecahkan masalah matematika dengan lebih baik, sebab untuk memecahkan masalah perlu aturan-aturan, dan aturan-aturan tersebut didasarkan pada konsep-konsep matematika yang ada (Khurriyati, 2022). Sehingga, kemampuan pemahaman konsep matematika adalah hal yang penting karena di jadikan dasar untuk kemampuan-kemampuan yang lainnya yang menjadikan siswa mudah dalam mempelajari matematika. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Riswari (2020) bahwa pemahaman konsep sangat penting, karena dengan menguasai konsep akan memudahkan siswa dalam belajar matematika. Ketidakmampuan siswa dalam pemahaman konsep matematika akan mengakibatkan masalah yang luas dalam mempelajari konsep matematika selanjutnya secara umum.

Siswa memiliki pemahaman konsep matematika dengan baik artinya siswa tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat konsep matematika yang telah dipelajarinya. Namun, mampu menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah matematika. Anna (2015), menyatakan bahwa siswa memiliki kemampuan pemahaman matematis ini adalah siswa yang memiliki kemampuan pemahaman menurut Skemp yaitu (a) pemahaman instrumental dimana siswa mampu menghafal rumus atau prinsip, dapat menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana dan mengerjakan perhitungan secara algoritmik; (b) pemahaman relasional, dimana siswa mampu mengaitkan sesuatu dengan hal lainnya secara benar serta menyadari prosesnya.

Kemampuan pemahaman konsep matematika di pengaruhi oleh beberapa factor. Ada beberapa factor yang mempengaruhinya yaitu factor internal dan factor eksternal. Menurut Hasan (2023) bahwa factor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu factor internal dan factor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, minat dan bakat, motivasi, dan kecerdasan. Sedangkan, factor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Kesehatan dan kondisi fisik siswa menjadi pengaruh terhadap proses belajar siswa. Siswa yang memiliki Kesehatan dan kondisi tubuh yang kurang baik, maka akan menurunnya daya konsentrasi pada siswa. Kesehatan siswa yang optimal dengan ditunjang factor yang lainnya akan memberikan hasil belajar dalam pemahaman konsep matematika yang maksimal. Arsiyanto (2021) mengemukakan kondisi tubuh yang optimal dapat mempengaruhi hasil belajar yang maksimal. Kondisi tubuh siswa juga menunjang dalam proses belajar. Siswa yang memiliki masalah dalam panca Indera akan menjadikan proses belajar yang tidak optimal. Panca Indera manusia yang memiliki andil besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga (Handayani, 2021). Siswa yang tidak memiliki masalah tubuh terutama mata dan telinga akan yang ditunjang dengan faktor lainnya akan optimal dalam belajar. Hasil

wawancara dan observasi pada subjek didapatkan bahwa dalam kondisi sehat dan tidak mempunyai cacat tubuh.

Kesulitan dalam memahami konsep matematika biasanya timbul karena tidak ada minat siswa dalam belajar matematika. Siswa yang tidak memiliki minat maka akan tidak ada bakat. Dari hasil wawancara TMM dan KN yang memiliki minat untuk belajar matematika. AS ya kurang dalam minat belajar matematika dan MFN tidak berminat dalam mempelajari matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Sehingga, banyak subjek penelitian yang belum dapat memahami konsep matematika dengan baik. Prespektif siswa yang masih memandang matematika adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan, menakutkan, membingungkan membosankan hal ini akan berdampak kurang baik hasil pembelajaran (Yulianti, 2024). Strategi pembelajaran yang digunakan guru menjadi salah satu aspek terpenting untuk menumbuhkan rasa minat dan bakat siswa. Sehingga, dapat mengubah prespektif siswa menjadikan matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan.

Motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dan rajin dalam belajar. Motivasi belajar ini timbul pada diri anak dan akibat dari dorongan untuk belajar dari orang tua maupun orang sekitar siswa. Dari hasil penelitian terdapat anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, ada anak yang semangat belajar pada pokok bahasan tertentu, dan terdapat anak juga yang tidak memiliki minat belajar matematika. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi berpeluang besar untuk dapat memahami konsep matematika dengan baik. Seperti hal yang diungkapkan oleh Nuraeni (2023) motivasi yang rendah dalam belajar matematika mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Pola belajar siswa dipengaruhi oleh Tingkat motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah tidak memiliki semangat untuk mengikuti pelajaran matematika. Sejalan yang diungkapkan oleh Budiyan (2023) motivasi belajar siswa ini juga muncul akibat dari dorongan orang sekitar. Motivasi belajar tidak hanya bersumber dari diri sendiri (intrinsik) tetapi juga dari orang lain baik itu keluarga, sahabat, guru, dan masyarakat.

Intelegensi dapat sebagai tnda kemampuan siswa dalam belajar. Intelegensi atau kecerdasan salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Kecerdasan yang dimiliki oleh siswa baik dan dipengerahui oleh factor-faktor yang mendukung lainnya maka akan memberikan hasil belajar yang optimal. Begitupun juga dengan sebaliknya. Intelegensi siswa mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Ratnasari (2017) daalm belajar siswa yang memiliki intelgensi yang tinggi akan lebih berhasil diabndingkan dengan siswa yang memiliki intelgensi yang rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan dapat mempengaruhi hasil belajar.

Kebiasaan orang tua atau keluarga dalam mendamping anak dalam belajar dirumah merupakan suatu bentuk perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan anaknya dalam belajar. Pendidikan utama adalah lingkungan keluarga, peran keluarga dalam mendidika akan berpengaruh dalam keberhasilan siswa dalam mencapai perkembangan belajarnya. Menurut hasil penelitian Pujiningrum 2021 bahwa perhatian orang tua pada pembelajaran maka mengakibatkan kenaikan hasil belajar matematika sebesar 9,4% dan pengaruh sebesar 32,5% perhatian orang tua terhdap minat belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa perhatian orang tua dalam Pendidikan dan pola belajar dirumah sangat berpengaruh besar pada kebrhasil dan minat siswa

Lingkungan sekolah bagian dari penunjang dalam kesuksesan belajar anak. Media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter serta materi dapat

menjadi anak lebih memahami materi pelajaran. Sarana dan prasarana disekolah yang memadai dapat menunjang anak dalam pembelajarannya sehingga terciptanya pembajalan yang optimal. Penggunaan media diperlukan karena pada dasarnya karakteristik siswa di sekolah dasar yang cenderung masih suka bermain. (Wannabuliandari, 2016).

Lingkungan Masyarakat menjadi salah satu factor dalam proses keberhasilan dalam belajar anak. kondisi dan budaya lingkungan tempat tinggal anak sangat berpengaruh dalam keberhasilan belajar anak. Lingkungan masyarakat memberikan peran yang besar dalam proses belajar anak. Budaya masyarakat yang perhatian anak dalam belajar akan menciptakan keberhasilan belajar anak karena memiliki motivasi belajar. Menurut Abbas (2023) bahwa lingkungan masyarakat berpengaruh besar dalam pola belajar dan keberhasilan belajar anak. Lingkungan Masyarakat yang memberikan dampak positif dapat belajar anak akan memberikan motivasi yang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian factor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pemahaman konsep matematika maka simpulannya adalah dipengaruhi oleh factor internal dan factor eksternal. Faktor internal yang berupa Kesehatan, minat bakat, motivasi, dan intelegensi dari siswa. Sedangkan factor eksternal di pengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Factor-faktor tersebut mempengaruhi dalam keberhasilan siswa dalam pemahaman konsep matematika. Subjek TMM mampu memahami 6 indikator hal ini dipengaruhi oleh kesehatan yang baik, minat belajar motivasi yang baik dan Tingkat kecerdasan yang dimiliki tinggi. Subjek TMM lingkungan keluarga yang peduli terhadap proses belajar anak, dan lingkungan sekolah yang mendukung dengan digunakan media pembelajaran. Namun budaya lingkungan Masyarakat yang acuh terhadap belajar anak.

Ucapan Terima Kasih

Saya ucapkan terimakasih kepada ibu Sru Sugiyarti, S.Pd sebagai wali kelas V yang telah membantu dalam pelaksanaannya penelitian.

Daftar Pustaka

- Abbas, A. B., & Rizki, N. A. (2023). Mediasi regulasi diri atas pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika Siswa SMP. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 51-60.
- Andini, M. J. (2018). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 1(2), 100-112.
- Anna, F. (2015). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP melalui Strategi React. *Forum Kependidikan*, 3(1).
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166-4173.
- Arsiyanto, A. R., Wanabuliandari, S., & Fajrie, N. (2021). Faktor-Faktor Hasil Pemahaman Konsep Matematis Dalam Pembelajaran Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 1-14.

- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. E. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Maju*, 8(2), 502080.
- Ermawati, D., Damayanti, I. P., Mahmud, R., & Wistiana, H. J. (2024). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Kelas Iv SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. *Journal of Cross Knowledge*, 2(1), 198-2014.
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510-514.
- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(2).
- Hasan, K., Halik, A., & Suratman, N. E. Z. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika peserta didik kelas v sd negeri di gugus iv wilayah ii kecamatan soreang parepare. *Diferensial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1-15.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemevahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Melalui Media PACAPI. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4).
- Lestari, K.E., & YUdhanegara, M.R. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Lisanto, H., Chasanah, A. U., & Ermawati, D. (2024). Analisis Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Matematika di Sd N 3 Tenggeles. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Nisa, Y. K., Riswari, L. A., & Setiadi, G. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1685-1693.
- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis melalui Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *JURNAL e-DuMath*, 9(2), 117-124.
- Pujiningrum, E., Siswanto, J., & Sukanto, S. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri Mangunrekso 01. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 1-11.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pegaruh PBL dengan Metode Demonstrasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar "Transformasi Pendidikan Menyongsong SDM Di Era Society 5.0 "*.
- Salamah, U., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Magic Book Pada Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 765-772.\
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulastri, A. (2016). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 156-170.
- Umami, R. R., Utaminingsih, S., & Riswari, L. A. (2024). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media ARCA Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 325-333.
- Yulianti, I., Septiadi, D. D., & Widyastuti, R. (2024). Pengaruh Math Anxiety dan Self Efficacy terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 6(1), 302-314.
- Zuliana, E. (2017). Penerapan Inquiry Based Learning berbantuan Peraga Manipulatif dalam Peningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Geometri Mahasiswa PGSD Universitas Muria Kudus. *Jurnal Pendidikan*, 8(1).

Pengaruh Penggunaan Model PBL Dan Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Influence of Using PBL Models and Smart Box Media on Elementary School Students' Learning Outcomes

Devia Keke Aninda

e-mail: 202033253@std.umk.ac.id

Wawan Shokib Rondli

Much Arsyad Fardhani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran Smart Box terhadap hasil belajar siswa kelas V Pendidikan Pancasila SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. Metode Problem Based Learning dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, memotivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu dan desain Quasi Eksperimental. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes dengan instrumen pretest dan posttest. Analisis data menggunakan Independent Sample T-Test dengan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ditinjau dari hasil belajar kognitif, rata-rata nilai pretest hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 61,16 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 60. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 74,66 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74,66. kelasnya adalah 89. .16. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model Problem Based Learning berbantuan media Smart Box terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus.

Kata Kunci: Influence, Models, Media, Learning Results

Abstract: This research aims to determine the effect of using the Problem Based Learning learning model assisted by Smart Box learning media on the learning outcomes of class V Pancasila Education students at Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus Elementary School. The Problem Based Learning method can create interesting learning,

motivate student learning and make learning fun. This research is quantitative research with quasi-experimental research methods and Quasi-Experimental design. Data collection techniques use tests and non-tests with pretest and posttest instruments. Data analysis used Independent Sample T-Test with SPSS 26. The results showed a 2-tailed significance value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected, and H_a was accepted. Judging from the cognitive learning results, the average pretest score for control class students' learning outcomes was 61.16 and the average score for the experimental class was 60. Meanwhile, the average posttest score in the control class was 74.66 and the average score for the experimental class was 74.66. the class is 89.16. It can be concluded that there is a significant influence of the Problem Based Learning model assisted by Smart Box media on the learning outcomes of class V Pancasila education at SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus.

Keywords: Influence, Model, Media, Learning Results

Pendahuluan

Pendidikan yaitu salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam mengembangkan potensi dan kontribusi kepada masyarakat. pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa dan mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Melalui pendidikan Pancasila, siswa dapat memahami, memiliki kesadaran tentang prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan mendorong siswa untuk menginternalisasi serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut pendapat (Mufidah & Tirtoni, 2023), bahwa Pendidikan Pancasila ialah satu pelajaran krusial yang diajarkan pada sekolah dasar sebab mata pelajaran tadi mengajarkan perilaku, budi pekerti serta kedisiplinan siswa supaya sesuai menggunakan norma, adat serta aturan yang ada dan yang sedang berlaku.

Pembelajaran bisa dikatakan ideal yaitu jika pembelajaran relevan dengan kehidupan nyata, pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah, pembelajaran yang harus inklusif dan pembelajaran yang mengutamakan pemahaman siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat (Siswanti, 2019), bahwa kurikulum 2013 saat ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut. Dalam kurikulum tersebut menyatakan bahwa siswa diharapkan menjadi subjek belajar yang aktif dan kreatif, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab, dan memberikan tanggapan dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Keaktifan siswa merupakan bentuk pembelajaran mandiri, di mana siswa berusaha mempelajari sendiri segala sesuatu sesuai dengan kemampuannya.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong peran aktif dan pemahaman siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Namun faktanya dilapangan saat ini berbeda, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama PLP II di SD Muhammadiyah Birrul Walaidain pada semester ganjil antara 2 Oktober 2023 hingga 2 Desember 2023, bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali rendah. Hal itu terjadi karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi hanya diberikan bacaan dan mendengarkan ceramah sehingga siswa merasa bosan, tidak konsentrasi dan siswa tidak bisa memahami materi dengan baik. Akibatnya ketika guru melakukan tanya jawab siswa tidak bisa menjawab dengan benar karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan kurang menguasai materi yang diajarkan. Selain itu, hal lain yang menyebabkan hasil belajar rendah adalah kurangnya variasi media pembelajaran. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farikah et al., 2023) bahwa Rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang belum optimal atau masih kurang. Akibatnya pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali hanya berpusat pada pemberian informasi saja tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari wawancara dengan Guru kelas V pada Rabu, 13 November 2023, ditemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran

pendidikan Pancasila sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Jika menggunakan media pembelajaran pun, hanya menggunakan media gambar, power point, atau video pembelajaran dari YouTube. Alasan utama yang disebutkan oleh guru adalah karena keterbatasan fasilitas di sekolah dan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran. Model dan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka dapat memvisualisasikan konsep yang diajarkan dan memahaminya dengan lebih baik dan mudah. Pentingnya model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak bisa diabaikan. Untuk itu peneliti menawarkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut (Sari & Rosidah, 2023), menyatakan bahwa model *problem based learning* (PBL) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. PBL adalah suatu strategi pembelajaran yang diawali dengan memberikan siswa masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

PBL menuntut adanya peran aktif dari siswa agar dapat mencapai penyelesaian masalah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan menempatkan mereka sebagai pusat kegiatan pembelajaran dan bukan hanya mengandalkan guru yang menjadi peran utama. Selain itu menurut (Aisyah et al., 2024), bahwa Penerapan *model problem based learning* dapat memotivasi dan mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga akan mendorong siswa untuk menunjukkan kreativitas dalam merespon permasalahan yang ada. Dalam model ini, siswa secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah dan eksplorasi pengetahuan yang relevan, yang secara efektif meningkatkan hasil belajar mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif.

Hal itu sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfianiawati et al., 2019), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SD”. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan model PBL tersebut. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan jenis penelitian *True Experimental Design yang berbentuk Pretest-Posttest Control Grup Design*. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terbukti dari hasil penelitian yaitu hasil *pretest* di kelas eksperimen sebesar 64,45 dan kelas control 61,20. Kemudian dari nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yang menerapkan model PBL memperoleh skor lebih tinggi yaitu 83,44, sedangkan pada kelas control yang menggunakan model konvensional skor 72,75. Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain penggunaan model pembelajaran, peneliti juga menggunakan media *smart box* sebagai pembantu agar hasil belajar siswa lebih meningkat. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, Ismaya, 2023), bahwa Penerapan model pembelajaran akan lebih efektif jika diintegrasikan dengan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa. Menurut (Fardani et al., 2023), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara guru sebagai penyalur informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Fungsi media pembelajaran adalah untuk menstimulus dan memotivasi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara

menyeluruh dan bermakna. (Fardani, 2023) menambahkan bahwa media pembelajaran muncul sebagai satu-satunya komponen terpenting yang menunjang guru dalam memilih bahan ajar untuk digunakan di kelas, istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Untuk itu peneliti menggunakan media pembelajaran *smart box* yang merupakan suatu bentuk media yang berbentuk balok yang berisi materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran *smart box* adalah suatu jenis media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu penggunaan model PBL dan media *smart box* ini dapat menarik perhatian dan titik fokus siswa selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Subjek penelitian ini yaitu terdapat 2 kelas yang diantaranya kelas V aritmatika dan kelas V geometri SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang setiap kelasnya berjumlah 30 siswa. Tujuan pada penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media *smart box* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain KUDUS yang tepatnya berada di desa Mlati Norowito RT 003/ RW 008 Kecamatan. Kota Kudus, Kabupaten. Kudus, Jawa Tengah. Subjek pada penelitian ini yaitu pada kelas V yaitu kelas V Aritmatika dan kelas V Geometri. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Penelitian ini berlangsung mulai bulan Oktober hingga bulan April. Tahapan pra- penelitian melibatkan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada Rabu, 13 November 2023, sedangkan observasi dilakukan pada waktu PLP 2 yaitu 2 Oktober 2023 hingga 2 Desember 2023. Jadwal pelaksanaan yaitu pada semester 2 dan untuk jam disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain, yang menjadi subjek penelitian ini. Populasi penelitian ini yaitu melibatkan seluruh siswa kelas V aritmatika sebagai kelas eksperimen dan kelas V geometri sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 15 siswa-laki.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif. Menggunakan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*Quasi Exsperimetal design*) dengan teknik *non-equivalent control grup design*. Menurut (Abraham & Supriyati, 2022), Eksperimen semu adalah jenis eksperimen yang melibatkan penerapan suatu perlakuan tertentu, pengukuran efeknya, serta partisipasi unit-unit eksperimen, namun tidak menggunakan randomisasi untuk menciptakan perbandingan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan bahwa perubahan yang terjadi disebabkan oleh perlakuan tersebut. Dalam metode ini, terdapat dua kelompok subjek di mana satu kelompok menerima perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok lainnya berperan sebagai kelompok kontrol (metode ceramah). Kedua kelompok tersebut menerima tes pra-perlakuan (*pretest*) dan tes pasca-perlakuan (*posttest*). Perbedaan dengan desain kelompok non-ekuivalen adalah bahwa kelompok-kelompok tersebut tidak dipilih secara acak. Berikut adalah rancangan penelitian yang digunakan:

Table 1. *Non-equivalen Pretest dan Posttest Control Group Design*

O ¹	X	O ³
O ²	-	O ⁴

Sumber: (Abraham & Supriyati, 2022)

Keterangan:

X = Perlakuan (Penggunaan model dan media Smart Box pada kelas eksperimen).

O¹ = Nilai angket (Pretest) sebelum menggunakan model dan media Smart Box pada kelas eksperimen.

O² = Nilai angket (Posttest) sesudah menggunakan model dan media Smart Box pada kelas eksperimen.

O³ = Nilai angket (pretest) sebelum proses pembelajaran pada kelas kontrol.

O⁴ = Nilai angket (Posttest) sesudah proses pembelajaran (menggunakan metode ceramah) pada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara dan teknik tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Tes hasil belajar siswa dilakukan sebanyak empat kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Sebelum melakukan penelitian, langkah pertama adalah melakukan validasi media *smart box* oleh dua dosen ahli media, serta validasi instrumen tes oleh dua dosen ahli materi. Selanjutnya, soal tes diuji coba kepada 30 siswa dari kelas V aritmatika dan 30 siswa dari kelas V geometri di SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Hasil uji coba instrumen tes kemudian dihitung untuk mengetahui validitas butir soal. Dalam penelitian ini, empat pertemuan dilakukan yang dilaksanakan pada 15 Mei 2024 sampai 31 Mei 2024, yang di mana pertemuan pertama tidak menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media "*smart box*", sedangkan pertemuan kedua, ketiga, dan keempat menggunakan model PBL dan media "*smart box*". Setelah data sudah terkumpul secara keseluruhan, dalam teknik analisis data menggunakan analisis statistik meliputi beberapa tahap yaitu, 1) uji normalitas data, 2) uji homogenitas, 3) uji *Independent Sample T-Test*, dan 4) uji N-Gain.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable bebas dan variable terikat keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan spss 26 dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa perbedaan yang diamati dalam uji statistik parametrik (seperti uji t, Anova, atau Anacova) sebenarnya terjadi akibat perbedaan antara kelompok-kelompok, bukan karena adanya perbedaan di dalam kelompok itu sendiri. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk menguji data hasil belajar siswa, yang dinyatakan dalam bentuk nilai *Pretest* dan *Posttest*. Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas kontrol dengan menggunakan media Smart Box. Data N-gain ini memberikan informasi tentang sejauh mana pengaruh atau peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Nilai N- gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: (Sundayana, 2016:151)

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq N - \text{gain} < 0,00$	Decrease occurs
$N - \text{gain} = 0,00$	Fixed
$0,00 < N - \text{gain} \leq 0,30$	Low
$0,30 \leq N - \text{gain} < 0,70$	Medium
$0,70 \leq N - \text{gain} \leq 1,00$	High

Sumber: (Sundayana, 2016:151)

Adapun topik yang dibahas pada artikel ini yaitu tentang peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif pendidikan pancasila materi Negaraku Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. Menurut (Anam et al., 2023), menyatakan bahwa dalam upaya pencapaian hasil belajar yang maksimal serta optimal maka perlu adanya langkah terencana dan efektif dalam rangka mencerdaskan bangsa sebagai sumber daya dalam pembangunan nasional. Hal yang paling operasional dalam mencerdaskan bangsa salah satunya yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini diperlukan peran guru kreatif yang menciptakan pembelajaran menarik dan disukai oleh siswa. Untuk itu pada artikel ini peneliti menggunakan model PBL berbantuan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diukur menggunakan *pretest* dan *posttest* yang tujuannya untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model PBL dan media *smart box* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, pada pertemuan pertama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model dan media hanya pembelajaran ceramah dan diskusi. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan soal *pretest* yang tujuannya untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum digunakannya pembelajaran menggunakan model dan media. Pada kelas eksperimen pertemuan kedua, ketiga dan keempat dalam proses pembelajaran menggunakan model pbl dan media *smart box*, pada akhir pertemuan yaitu pertemuan keempat siswa diberikan soal *posttest* yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan model pbl dan media *smart box*. Sedangkan pada kelas kontrol, pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat, dalam proses pembelajaran hanya menggunakan model konvensional dan media gambar saja. Dan pada akhir akhir pertemuan keempat siswa diberikan soal *posttest* yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan model konvensional dan media gambar. Nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dari ranah kognitif pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut ini menggunakan uji normality.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Slg.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.167	30	.033	.933	30	.058
	Kontrol	.177	30	.017	.944	30	.113
Posttest	Eksperimen	.147	30	.098	.938	30	.081
	Kontrol	.147	30	.098	.947	30	.144

Sumber: Hasil Analisis Uji Normalitas SPSS 26

Berdasarkan tabel diatas, uji normalitas pada aspek kognitif yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan pada kelas eksperimen nilai signifikansi (sig.) pada soal pre-test adalah 0,58, sedangkan nilai signifikansi (sig.) pada soal post-test adalah 0,81. Untuk kelas kontrol nilai signifikansi (sig.) pada hasil pre-test adalah 0,113, sedangkan nilai signifikansi (sig.) pada hasil post-test adalah 0,144. Karena semua nilai signifikansi (sig.) pada data *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar aspek kognitif, baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol, lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.602	1	58	.211
	Based on Median	1.174	1	58	.283
	Based on Median and with adjusted df	1.174	1	57	.283
	Based on trimmed mean	1.661	1	58	.203
Posttest	Based on Mean	1.809	1	58	.184
	Based on Median	1.882	1	58	.175
	Based on Median and with adjusted df	1.882	1	54	.176
	Based on trimmed mean	1.694	1	58	.198

Sumber: Uji analisis Uji Homogen SPSS 26

Berdasarkan tabel hasil uji homogen pada aspek kognitif yang disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen memiliki varians yang homogen. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05 untuk semua metode perhitungan varians seperti berdasarkan mean, median, dan trimmed mean. Artinya, perbedaan varians antara kedua kelompok data tersebut tidak signifikan secara statistik, sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang homogen. Untuk uji statistik selanjutnya yaitu uji *independent sample T-Test*. Uji *independent sample t-test* dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu "Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi (Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan) di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Smart Box*?". Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji *independent sample t-test* dilakukan dengan membandingkan data *post-*

test kelas eksperimen (pembelajaran dengan model PBL berbantuan *Smart Box*) dan data *post-test* kelas kontrol (pembelajaran konvensional).

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Eksperimen	30	60.0000	9.64901	1.76166
	Kontrol	30	61.1667	11.57311	2.11295
Posttest	Eksperimen	30	89.1667	7.08122	1.29285
	Kontrol	30	74.6667	9.46257	1.72762

Sumber: Uji analisis Independent Sampel T-Test SPSS 26

Berdasarkan data pada tabel, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen adalah 89,16, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 74,66. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan smart box lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode diskusi dan media gambar. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan smart box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode diskusi dan media gambar.

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan smart box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode diskusi dan media gambar. Jadi kesimpulannya, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas V, di mana kelas yang menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan smart box memiliki nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi (89,16) dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode diskusi dan media gambar (74,66).

Penelitian eksperimen ini diawali dengan dilakukannya observasi awal pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung di kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. Pada saat observasi awal peneliti menggunakan kelas V untuk melihat hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung peran guru sangat dominan karena siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang. Dalam mengikuti pembelajaran di kelas, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat (Putri et al., 2022), yang mengemukakan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Selain itu, siswa masih banyak yang ngobrol sendiri saat jam pelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diah et al., 2023), bahwa rendahnya hasil belajar perlu adanya tindakan yang tepat yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan dengan

menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai materi serta melibatkan siswa di dalamnya.

Penelitian ini dilakukan beberapa tahap, tahap yang pertama pada pertemuan 1 di kelas kontrol dan eksperimen, setelah pembelajaran peneliti memberikan soal pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukannya *treatment* atau perlakuan. Kemudian pada tahap ke 2,3 dan 4 peneliti melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu menggunakan model dan media pembelajaran. Pada pertemuan ke 4 setelah pembelajaran, peneliti membagikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukannya perlakuan. Menurut (Marselina et al., 2024), penggunaan model dan media pembelajaran dapat membantu peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa,. Sehingga pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian hasil belajar pada ranah pengetahuan (kognitif).

Berdasarkan hasil uji t *Independent Sample T-Test* pada aspek kognitif, nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 61,16 dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 60. Sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 74,66 dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 89,16. Selisih nilai pada kelas eksperimen pada aspek kognitif mengalami peningkatan yaitu sebesar 29,16. Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama menggunakan uji independent sample T-Test hasilnya adalah sig (2-tailed) < 0,005 yaitu 0,00 < 0,005 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Box*. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hermayanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas III SDN Karang Sari 01. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan minat siswa selama proses pembelajaran, proses pembelajaran cenderung lebih aktif dan variatif.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan model dan media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan tanpa diberikan perlakuan yaitu tanpa menggunakan model dan media. Hal ini dikarenakan penggunaan penggunaan model dan media dapat memiliki visualisasi yang menarik sehingga siswa merasa tertarik atau penasaran terhadap media *Smart Box* tersebut. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Erlina et al., 2023), mengatakan bahwa penggunaan model PBL dan media pembelajaran memberikan solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan sesuai dengan yang diharapkan. Media *Smart box* merupakan media pembelajaran yang berbentuk box yang di dalamnya terdapat materi, quiz, permainan, dan penjelasan 3D tentang materi di bab Negeraku Indonesia. Media tersebut di rancang dengan sebaik-baiknya agar siswa tertarik untuk memperhatikan dan menggunakan media tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Smart Box* berpengaruh pada hasil belajar 107ontrol107an Pancasila pada materi Negeraku Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus. Hal itu terbukti dari hasil uji *independent sample T-Test* hasilnya adalah sig (2-tailed) < 0,005 yaitu 0,00 < 0,005 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada aspek kognitif, nilai rata-rata pretest

hasil belajar siswa kelas 108ontrol yaitu 61,16 dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 60. Sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas 108ontrol yaitu 74,66 dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 89,16. Saran dari penelitian ini yaitu agar lebih mempersiapkan lebih matang penggunaan model PBL dan media yang digunakan agar hasil penelitian lebih baik lagi.

Ucapan Terima Kasih

Saya sangat senang dan berterima kasih atas kesempatan untuk membantu menyelesaikan artikel berjudul "Pengaruh model PBL berbantuan Media Smart Box terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" ini. Artikel ini tentunya akan sangat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya para pendidik dan peneliti di bidang pendidikan. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan media pembelajaran yang inovatif seperti Smart Box diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Saya berharap artikel ini dapat menjadi referensi yang berharga dan mendorong penelitian-penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar. Kontribusi Anda dalam menyelesaikan artikel ini sangat saya apresiasi, dan saya berharap hasil kerjasama kita dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan.

Referensi

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aisyah, Rondli .WS, D. . . (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN 02 PURWOSARI KUDUS*. 09, 7214–7227.
- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teki Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8699>
- Arsyad Fardani, M. (2023). The Effectiveness of POKJA (Javanese Script Posters) to Introduce Java Script. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 529. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ajae>
- Diah, D. E. Y., Wawan Shokib Rondli, & Gunawan Setiadi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Berbantuan Media Teki-Teki Silang Di Kelas V Sdn Wirun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5779–5791. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1372>
- Erlina, E., Lokaria, E., & Purwasih, L. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 260–271. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6663>

- Fardani, M. A., Rohmah, F., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pokja (Poster Aksara Jawa) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(4), 423–432. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i4.147>
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Lilik Farikah, Imaniar Purbasari, Rondli, W. S. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Lilik. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09.
- Marselina, D., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Mopoheksa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD*. 4, 2567–2578.
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Nugraheni, Ismaya, Rondli, W.S (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS III SDN BINTORO 16 DEMAK*. 09(0), 1–23.
- Risky Mandala Putri, Savitri Wanabuliandari, Fardani M. A. . (2022). Analisis faktor yang mempengaruhi kurangnya minat belajar matematika siswa kelas iv mi tarbiyatul islamiyah didesa winong. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 29–36.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Siswanti, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 2(2), 226. <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>

The Role of Character Education Improving the Responsibility of tank Players at Trenggulunan Elementary School

Dhea Aurelia Safara

e-mail: aurelias1920@gmail.com

Muhammad Syafruddin Kuryanto

e-mail: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstract: This study aims to determine the value of responsibility character education in role tanks in the Mobile Legends game. Mobile Legends at SDN Trenggulunan researchers used qualitative research with a phenomenological approach. This research was conducted at SDN Trenggulunan, Pancur District, Rembang Regency. Data collection techniques include online and offline observations, interviews with teacher informants, grade VI students, and parents of each student, and documentation. The validity of the data obtained in conducting research is by credibility, transferability, dependability, and confirmability. At the same time, the data analysis technique consists of four stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The value of responsibility shown by role tank students in Mobile Legends can be applied in elementary schools. SDN Trenggulunan pays full attention to developing the attitude of responsibility at school, which the teacher gives through assignments. Teachers provide this through group/project assignments, giving assignment deadlines, admitting mistakes, and taking responsibility for actions, admitting mistakes and taking responsibility for actions. Apply it daily as a form of responsibility at school, home, and in the community. Finally, in the aspect of the value of responsibility in controlling emotions, they can control their emotions well even though they are still not controlled.

Keywords: Character, Responsibility, Mobile Legends Game

Introduction

This Smartphone is an entertainment medium, namely, online games. According to metadata.co.id media, in 2021, We Are Social, and Hootsuite has data that 60.2% of 202.6 million internet users in Indonesia have online games on student smartphones (Bayu, 2021). The rapid development of technology, wider internet penetration, and easier accessibility of smartphones have made online games increasingly free to spread widely. These online games are more popular than online games. Over time, online games, known as modern games, have become popular among the public, especially teenagers and students (Erytira, et al., 2022). In online games, players images and game features that appeal to students. Each player experiences a learning experience that is interactive, fun, and interaction that suits the player's needs. It is the advantage of online games. Online games allow players to progress and learn things at their own pace. Playing online games requires teamwork and the right strategy to win. This cooperation can open communication between players. Then, good feedback received during the game can help players build chemistry between players and build game strategies. Communication can fulfill the social needs of players that have not been in real life. Furthermore, the match process in online games also trains opponents' sportsmanship and allows players to easily accept defeat without despair (Ningsih, et al., 2023).

Players can benefit from online games if they play them wisely. Research conducted by Wicaksono, Famukhit, and Rahayu (2020) shows that 97% of online game players feel good changes from student games. Players experience increased concentration skills and emotional control, which builds cooperation between players. It is the result of online game playing time management applied by players. Players can divide their time between students' daily activities, such as playing games and other activities.

Character education is a social relationship related to social relationships between individuals, individuals with groups, and groups with groups. Character education must be fostered and instilled in children from an early age to develop and instill good character in children or students. Of the several character values, the most important for elementary school students in daily activities are responsibility and discipline. Every student needs a character to succeed in learning, and students have character if they can make decisions and be responsible for every decision.

The character of responsibility can be a trait, personality, or behavior possessed by a person to solve problems with full responsibility without coercion or pressure from other parties (Syifa, et al., 2022). Instilling a character of responsibility and discipline from an early age for elementary school students is essential to form a positive character and success in learning. According to Philip Kotler, responsibility is an innate trait of human psychology that produces a relatively consistent and long-lasting response to environmental stimuli (Pinaraswati, 2020). In the mobile legends game, especially tank players, students are tasked with protecting their team members, leading attacks, and securing the defense area. Responsible behavior from tank players is critical to achieve victory. However, many tank players still need to show good, responsible behavior. Some seem less focused, need to carry out their duties properly, and even tend to prioritize personal interests over team interests. Of course, this can harm team performance and reduce the chances of winning.

This phenomenon is interesting to study further because the Mobile Legends game can be an effective medium in shaping the character of its players, who are incredibly responsible characters. Research by Maulida et al. (2019) shows a strong

correlation between the character of responsibility and online game addiction. It Happened to elementary school-aged online game players at SDN Trenggulunan, Pancur District, who experienced changes in behavior over time.

The results of observations and pre-interviews conducted by researchers on 13 March 2024 found problems with changes in student behavior at SDN Trenggulunan. Some parents complained about changes in the behavior of students who were starting to become addicted to online games. Students began to forget their obligations to be responsible for themselves. In addition, not a few students ignored their parents' words and preferred to play online games. When parents ask their children for help, students only respond verbally or even refuse directly. The online game students at SDN Trenggulunan often play is the Mobile Legends Game.

Online games can stimulate players to think critically and innovatively in completing the game so that they can win. The match process in online games also trains a sense of sportsmanship in opponents and makes players able to accept defeat with an open heart without giving up (Zurich, 2019). However, this differs from what happened at SDN Trenggulunan, Pancur District, Rembang Regency; the data obtained showed an adverse change in behavior from several students. This behavior change is a change in the character of student responsibility. Students start to get addicted to playing games and ignore what their parents say to deny it openly. However, there may be different impacts from other online game players at SDN Trenggulunan. Wicaksono (2020) stated that playing online games will provide many benefits if balanced with good time management.

Two phenomena occur in changes in the attitudes of online game players. Some online game players become stronger at making friends and fostering a high sense of solidarity. On the other hand, some negative consequences for students who often play online games are decreased politeness, dirty talk, and selfishness. Therefore, this study examines the role of character education in increasing the responsibility of tank players at SDN Trenggulunan.

Method

The research used by the researcher is qualitative, namely research that intends to understand what phenomena are experienced by the research subjects, for example, behavior, perception, motivation, and actions, holistically and utilizing description in the form of words and language in a specific natural context and by utilizing various natural methods (Sugiyono, 2019). The qualitative research approach used in this study is phenomenological. Qualitative research with a phenomenological approach is the purpose of the study, namely, to find out how character education is responsible for students as tank players in the Mobile Legends Game.

This research at SDN Trenggulunan, Pancur District, Rembang Regency. In this study, researchers conducted observations, interviews, and documentation online and offline. Online observations via the Mobile Legends game streaming platform were also witnessed directly by observing participants playing the game. In offline observations, informants observed student behavior at school and their activities at home. Interview data from teacher informants included five students in grade VI and each student's parents. Documentation in this research includes photos, supporting books/journals, and student behavior records while at school as considerations for research analysis

The validity of the data obtained in researching credibility, transferability, accountability, and confirmability. The data analysis technique consists of four stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion.

Results and Discussion

In the instillation of character education values among students, one of the focuses highlighted is the importance of responsibility, especially in playing the role of a tank or defender in the game. Before discussing further the character education value of responsibility, the researcher describes the results regarding students' understanding of the role of a tank. The researcher conducted the research from 30 July to 2 August 2024 with several research subjects, namely MJS, ZA, MSA, PP, and DAS, who are 6th-grade Elementary School students at SDN Trenggulun who like to play online games, namely Mobile Legends. Based on the observation data that the researcher has conducted, the results show that not all students can understand that the role of a tank in the Mobile Legends game is to protect and support their team. Students understand well the importance of strategic decision-making by tanks in the Mobile Legends game; they must be able to read the battle situation well to determine when to advance, defend, or retreat. The proper decision-making by the tank will significantly determine the course of the battle and the team's victory.

The author's observations show that students can theoretically understand and explain the duties and responsibilities of the tank role in the team, namely as the vanguard, defending and being the vanguard, attracting opponents' attention, and protecting teammates. Students also understand the main characteristics of a tank. However, even though they theoretically understand the concept of the tank role, some students still need help applying it in playing Mobile Legends. Students have yet to be able to prioritize the tank's duties thoroughly, such as placing themselves at the forefront, attracting opponents' attention, and protecting teammates. They also have not mastered the use of crowd control and defense abilities tanks possess effectively.

The tank role is crucial for the team's victory in the Mobile Legends game. As the vanguard, a tank must be ready to sacrifice to protect his more vulnerable teammates, such as marksman, mage, and hyper. This value of sacrifice reflects the tank's concern and loyalty to his team, so he dares to take risks for the safety and victory of his group or team (Listijo, et al., 2023). In addition, self-discipline is also necessary because the tank must be able to withstand attacks and must not retreat from his position, no matter how heavy the pressure he faces. Cooperation is also vital for tanks to carry out their roles effectively. Tanks cannot move alone but must coordinate with other team members, support each other, and achieve common goals. This value of cooperation shows that success is determined by individuals and the strength of a solid and collaborative team (Setiyanti, 2019).

Students can develop strong, disciplined, and group-oriented individuals by understanding and embracing the values of responsible character contained in the role of tanks. This is useful in the context of the game and can be transferred into real life, both in the family, school, and community environments. The spirit of sacrifice, courage, discipline, cooperation, and determination possessed by tanks can be examples of students living with high responsibility (Putra & Nurfauziah, 2018).

Tabel 5. Characters Responsible for The Tank Role

Indicators	Observed aspects	Interview results	Observation results
Role Tank Responsibilities	Definition and role of tanks	Students can understand tanks' definition and primary function in the mobile legends game well.	Although students have theoretically understood the concept of the tank role, some have yet to be able to implement or apply what they have expressed in practice in the Mobile Legends arena.
	Characteristics of tanks in the game	Students can understand the position and strategy of tanks well in the mobile legends game.	
	Interaction of tanks with other roles	Students understand the interaction of tanks with other roles in the mobile legends game.	
	Good decision making	In the mobile legends game, students can understand the importance of strategic decision-making by tanks.	

The value of responsibility shown by students in using the role of tanks in the Mobile Legends game can be at SD Negeri Trenggulunan in various aspects, including:

Developing a Responsible Attitude

In the tank role game that has been studied previously, it can be seen how important a responsible attitude is in achieving team goals. Each team member has their role and responsibility, such as maintaining position, protecting friends, and carrying out coordinated attacks. When each member can fulfill their responsibilities well, the team can work effectively and achieve victory.

The ongoing educational process must involve teachers as the main component that carries it out. In this case, teachers are expected to have adequate teaching abilities. This is because the quality of education produced is highly dependent on the abilities possessed by the teacher (Latifah, et al., 2023).

Learning from this game can be applied to developing a responsible attitude in students, not only in the school environment but also at home and in the social environment. A responsible attitude is essential to forming student character that can support their success in academic and non-academic fields.

Tabel 6. The Value of Responsible Character Education in Developing Responsible Attitudes

Indicators	Observed aspects	Interview results	Observation results
Developing a Responsible Attitude	Group or Project Assignments	Group project assignments can develop students' collaborative skills, responsibility, and orientation toward common goals rather than individual achievement.	Students are encouraged always to try to complete their tasks and obligations satisfactorily.
	Setting Deadlines for Completing Assignments	A teacher's approach to developing positive character and student habits, such as discipline, responsibility, and valuing commitment, is important to prepare students to face the demands of their environment.	
	Admitting Mistakes and Taking Responsibility for Actions	Admitting mistakes and taking responsibility for actions not only trains students to be responsible but also builds empathy and concern for others.	

In developing a sense of responsibility in the classroom, teachers facilitate in several ways, namely:

Group Work or Project Assignments

Teachers can develop students' sense of responsibility by assigning them work in groups or projects. Group work or project assignments are vital in training and instilling a sense of responsibility in students. Teachers can develop students' sense of responsibility by assigning them work in groups or projects. Group work or project assignments are vital in training and instilling a sense of responsibility in students.

Teachers design group assignments or projects that are difficult and suit the student's abilities. The more complex and challenging the task, the greater the demands of responsibility that each group member must bear. Through this process, students will become accustomed to and trained to be responsible for themselves and their contribution to achieving common goals (Handayani & Riswari, 2023). Group work or project assignments are effective strategies for teachers to develop and instill a sense of responsibility in students (Winny, et al., 2024).

Determining the Time Limit for Completing Assignments

Giving a time limit for completing assignments trains students' discipline and sense of responsibility. Students must learn to manage their time well and plan and complete tasks according to their commitments. This trains them to be on time and to be responsible for the promises they have made. This process can train time

management skills and a sense of responsibility that is very important for their future success. In addition, giving appropriate consequences for late submission of assignments also helps emphasize the importance of discipline and responsibility. Students will learn that their actions have consequences, encouraging them to be more responsible in their assignment (Wati, et al., 2021).

Acknowledgment of Mistakes and Accountability for Actions

Acknowledging mistakes allows students to reflect on their behavior and understand its impact. This encourages them to develop a sense of responsibility and improve their actions in the future. Honesty, admitting mistakes, and accountability for those actions train students to be responsible and build empathy and concern for others. Students will learn to consider the impact of their behavior on those around them (Rosiana, et al., 2021). By apologizing and correcting their mistakes, students learn to be more sensitive to other people's feelings and try not to repeat the same mistakes (Rosyidah, 2021). Punishment can also provide a solution so that students regret the wrong actions/deeds they have done. Punishment can also help students develop new good attitudes or behaviors to be responsible in their daily actions (Risasongko, et al., 2023).

Responsible students will always try to complete their tasks and obligations satisfactorily. The value of responsibility is one of the essential characteristics that a student must have (Wati, et al., 2021). Students have strong self-discipline in obeying school rules and schedules and are committed to completing assignments on time and according to instructions. Responsible students do not just wait for orders but also have the initiative to find out and do what needs to be done (Purwanti, et al., 2022). They try to understand expectations and take steps to meet them.

In addition, they know the importance of being accountable for their work's results, routinely reflecting on the process and quality of work, and not avoiding mistakes.

Responsible students can also work independently, manage their time well, and be responsible for their decisions and actions (Purwanti, et al., 2022). With a strong sense of responsibility, students will always be motivated to complete their tasks and obligations well, which will positively impact academic achievement and character formation, which will be very useful for their success in the future.

Application in Daily Life

Based on the research results, DAS students understand the concept of responsibility well. However, they are often negligent in carrying it out, such as being late to school and relying on friends to do group assignments. Meanwhile, PP needs to understand the meaning of responsibility, often needs to pay attention to lessons, comes late, and delays doing homework. This can be caused by game addiction, where students spend too much time playing games, so they experience mental and emotional dependence on playing activities. As a result, they find it difficult to break away from games and switch to academic responsibilities.

Tabel 7. The Value of Responsible Character Education in Daily Life

Indicators	Observed aspects	Interview results	Observation results
Application in Daily Life	School Work Responsibilities	All students can demonstrate a statement of understanding and exemplary implementation of responsibility by always doing assignments, studying hard, and being responsible. PP students still need to understand the meaning of responsibility.	Some children are still often negligent because they are often late to school and rely on friends to do group assignments. They often need to pay more attention to lessons, come late, and postpone doing homework.
	Family Responsibilities	Students have different levels of awareness and responsibility when helping with household chores. Most still try to help but are sometimes hampered by their desires, while others still do not have enough awareness to be responsible for household chores. Based on interviews with parents, it can be concluded that disciplined and responsible behavior in students has resulted in their being accustomed to parenting and teaching patterns by parents at home that emphasize the values of discipline and responsibility.	All children obey their responsibilities at home, but some only play games.
	Social Responsibilities	The students have demonstrated their social responsibility by actively participating in various social activities in their environment, such as cooperation, social care, and religious activities.	All students participate in social activities well.

When students are addicted to games, their focus and energy will be more drained to meet the need to play games than to fulfill school responsibilities (Hasibuan & Anggreni, 2022). This can cause students to neglect important tasks, such as doing homework, studying for exams, or being involved in other school activities. In addition, game addiction can also cause other symptoms that can hinder academic responsibility, such as sleep disorders, decreased concentration, and physical health problems (Satura & Rifayani, 2024).

MJS, ZA, and MSA showed a good understanding and implementation of responsibility by always doing assignments, studying diligently, and being responsible students. Students who show a good understanding and implementation of responsibility always try to fulfill their obligations and duties as students (Filsafati, et al., 2023). Responsible students always do their schoolwork seriously and realize that

completing assignments on time is their primary obligation. They will not let their assignments be neglected or delayed because they understand the negative impact on academic achievement.

Regarding responsibility at home, students have different awareness and responsibilities when helping with household chores. Most still try to help but are sometimes hampered by their desires, while others still do not have enough awareness to be responsible for household chores. By applying the value of responsibility in everyday life at home, a person will get used to behaving well, being disciplined, and caring about themselves and their (Juwita, et al., 2019). This will form a positive character and positively impact personal life, family, and society.

Based on interviews with parents, it can be concluded that disciplined and responsible behavior students have been accustomed to parenting and teaching patterns by parents at home that emphasize the values of discipline and responsibility (Dinar, et al., 2022). However, in the case of PP, it should be underlined that PP impacts the lack of a sense of responsibility at school and home.

Students who show less responsibility at school and home, even though parents have given good teachings, can be caused by several factors. First, students may not fully understand and internalize the values of responsibility taught by their parents (Wardhani, 2019). More intensive efforts are needed from parents and schools to instill and strengthen understanding of the importance of responsibility. Second, the influence of peers who are less disciplined or less responsible can affect student behavior (Widiastuti, et al., 2019). Parents and schools need to monitor students' relationships and provide appropriate guidance. Third, students may have difficulty managing time and determining the right priorities between school, home, and social activities (Elviana, et al., 2022). Parents and schools need to help students develop good time management skills.

Social responsibility is formed when students have demonstrated their social responsibility by actively participating in various social activities in their environment, such as cooperation, social care, and religious activities. This reflects their awareness and concern for the environment and the surrounding community. By actively participating in various social activities, individuals can realize their responsibilities as members of society. This positively impacts the social environment and can foster a sense of usefulness, satisfaction, and pride in the individual (Dewi et al., 2023).

In addition to encouraging active participation, a sense of responsibility also plays a vital role in ensuring the sustainability and effectiveness of social activities. With a sense of responsibility, the individuals involved will try to fulfill their commitments and carry out the tasks entrusted to them in social activities (Riyanto & Kovalenko, 2023).

Most research subjects could apply the value of responsibility well at school, home, and the social environment. However, some still needed help to be responsible for their respective tasks. As a student, responsibility must be instilled and applied in everyday life. At school, students are responsible for participating in learning activities well, being on time, paying attention to teacher explanations, and doing assignments seriously and on time. They must also obey school rules. In the family, students are responsible for helping parents with housework, studying, doing homework, and managing time effectively. In the social environment, students are responsible for maintaining good relationships with friends, being friendly and tolerant, helping each other, and participating in community activities because this can affect the child's character (Haryanti, et al., 2023). By carrying out responsibilities in various environments, students can become better individuals and positively contribute to their

environment. The development of children's character is undoubtedly very concerning if it is not balanced with the provision of habits and attention from parents.

Emotional Control

Emotional control is an essential aspect of the value of responsible character education, especially for players who play the role of tanks in the Mobile Legends game. As a tank player, individuals must be able to withstand enemy attacks and protect the team, so reasonable emotional control is needed to stay calm and think clearly in making decisions during a tense battle. Based on the interview results, some students felt annoyed because the team did not want to listen to directions; students tried to remain patient and continue to give instructions calmly so that the team could be compact and successfully bring the game to an end. When stamina started to run out, some students also tried to control their emotions so as not to panic and asked for help from friends so they could continue playing well.

Tabel 8. Character Education Values Responsible in Emotional Control

Indicators	Observed aspects	Interview results	Observation results
Emotional Control	Student Play Emotions	The students were annoyed because their team wanted to avoid listening to instructions. They tried to remain patient and continue to give instructions calmly so that the team could be compact and successfully end the game.	Students try to remain calm and cooperative despite facing challenges in groups. This shows an effort to develop emotional management and cooperation skills in students. Meanwhile, the differences in parental approaches are also interesting to observe. An approach that emphasizes self-control and cooperation seems to be more in line with learning objectives than scolding children firmly.
	Play Emotions at Home	Parents of students stated that children tend to be emotional when playing games, especially with their friends. However, there are differences in how parents respond to it. Some are firm in scolding their children, while others encourage their children to be able to control their own emotions.	

Then, the results of interviews with parents of students showed that children tend to be emotional when playing games, especially with their friends. However, there are differences in how parents respond to it, some are firm in scolding children, and some encourage children to control their emotions. Emotions have a very significant influence not only in playing games but also in the daily life of a game player (Prasetyo, et al., 2023). Emotions can affect players' focus, concentration, and decision-making when playing games. Negative emotions, such as anger or frustration, can interfere with a player's ability to stay focused and respond well to situations. In contrast, positive emotions, such as enthusiasm and passion, can increase a player's motivation and performance (Sitorus, et al., 2024).

Problems will arise when uncontrolled emotions in the game are carried over and affect a player's daily life. Players who cannot separate emotions in the game from reality can experience problems in social, academic, or work relationships. Negative emotions carried over when playing games, such as anger or frustration, can interfere with a player's ability to think, make decisions, and interact with those around them. On the other hand, players who can control their emotions tend to be more balanced and productive in everyday life because they can separate in-game experiences from reality (Usuh, et al., 2022). Players who cannot control their emotions in the game can carry over into real life and affect social relationships or other activities (Najah, 2023). Separating in-game emotions from real life can help players stay balanced and productive outside the game.

Conclusion

The value of responsibility shown by tank role students in Mobile Legends can be applied at SD Negeri Trenggulunan in various aspects, including developing a responsible attitude at school given by teachers through group work/project assignments, setting deadlines for completing assignments, admitting mistakes, and taking responsibility for actions the results of students' responsibilities at school, home, and community in everyday life. The last one is about the value of responsibility in controlling emotions.

Reference

- Dewi, G. A., Sucipto, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Nilai Karakter Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial dalam Cerita Anak "Princess Cinderella." *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i1.9746>
- Dinar, R. A., Ismaya, E. A., & Riswari, L. A. (2022). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Era New Normal di Desa Undaan Lor. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3686–3691. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.921>
- Elviana, T., Zamroni, E., & Rahardjo, S. (2022). Mengatasi Kesulitan Membagi Waktu Antara Belajar Dan Organisasi Melalui Konseling Behavioristik Teknik Self Management. *Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC)*, 1(1), 123–129. <https://doi.org/10.24176/mrgc.v1i1.8600>
- Erytira, V. A., Khamdun, & Kuryanto, M. S. (2022). Pengaruh Permainan Modern dan Permainan Tradisional terhadap Kecerdasan Moralitas Anak di Masa Pandemi Covid-19. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multifisiplin*, 1(5), 1123–1133. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/242>
- Filsafati, N. D., Putri, A. K. L., Ihsan, A., Safitri, D., & Fajrie, N. (2023). Strategi Pembelajaran Dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas Iv Di Sdn 2 Karangmalang. *Jurnal PGSD Musi*, 6(2), 1–24.
- Handayani, N., & Riswari, L. A. (2023). Analysis of Responsibility and Discipline Character Values in Students of the State Elementary School of 2 Hadipolo. *EduBasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 115–122.
- Haryanti, N. D., Ratnasari, Y., & Riswari, L. A. (2023). Strategi Penanaman Karakter Toleransi Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1167–1175. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5014>

- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Juwita, R., Munajat, A., & Elnawati. (2019). Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi. *Utile: Jurnal Kependidikan*, V(2), 144–152.
- Latifah, A. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Peran Guru dalam Menghadapi Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2650–2662. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Listijo, S. M., Purwani, T., Galih, S. T., & Hafidzin, T. (2023). Prediksi Kemenangan Dan Susunan Tim Pada Game Mobile Legends Bang Bang Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *Imam Bonjol*, 50173, 15–17.
- Najah, R. S. (2023). Efektifitas Regulasi Emosi untuk Mengurangi Adiksi Game Online Peserta Didik. *Jurnal BK UNESA*, 13(2), 107–111.
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Pinaraswati, S. O. (2020). Sosial Dan Kepribadian Terhadap Keputusan Mahasiswa Pemilihan Program Studi Manajemen. *BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal*, 17(1), 57. <https://doi.org/10.30651/blc.v17i1.4184>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Purwanti, P., Astalini, A., & Alrizal, A. (2022). Identifikasi Karakter Tanggung Jawab Peserta didik Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA Negeri 4 Tanjung Jabung Timur. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 904–916. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3333>
- Putra, & Nurfauziah. (2018). P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 1–6.
- Risasongko, A. A., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). Teknik Reward and Punishment dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 125–132. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i2.10828>
- Riyanto, M., & Kovalenko, V. (2023). Partisipasi Masyarakat Menuju Negara Kesejahteraan: Memahami Pentingnya Peran Aktif Masyarakat Dalam Mewujudkan Kesejahteraan Bersama. *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, 5(2), 374–388. <https://doi.org/10.14710/jphi.v5i2.374-388>
- Rosiana, R., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2021). Analisis Pola Asuh Orang Tua Yang Bekerja Terhadap Pembentukan Moral Kejujuran Anak. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1599. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8235>
- Rosyidah. (2021). *Hukuman Terhadap Anak Didik Dalam Pendidikan Islam Perspektif Hadits*. Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.

- Setiyanti, S. W. (2019). Membangun Kerja Sama Tim (Kelompok). *Jurnal STIE Semarang*, 4(5), 32.
- Sitorus, C. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pendidikan*, 2(5).
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568–577. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2071>
- Usuh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28.
- Wardhani, M. W. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Kedisiplinan Siswa SDN Kepek Pengasih Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(19), 1.877-1.886.
- Wati, D. S., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis Peran Guru Dalam Menerapkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i4.49108>
- Widiastuti, I., Murtini, W., & Ninghardjanti, P. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Jurusan Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Smk Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 3(2), 1–14.
- Winny, N. S., Krobo, A., & Mamma, A. T. (2024). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Sikap Tanggungjawab Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1).

Analysis of Students' Curiosity on Science and Science Learning at SD 04 Karang Bener Kudus

Diyah Ayu Astutik

e-mail: ayuastutik865@gmail.com

Fina Fakhriyah

e-mail: fina.fakhriyah@std.umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rasa ingin tahu siswa di sd 04 karang bener kudus. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), dan observasi (*observing*). Tindakan yang dilakukan adalah dengan penyebaran angket rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang tertulis di atas. Data yang akan digali adalah jenis menumbuhkan dan sumber rasa ingin tahu, pada pembelajaran IPAS. Sehingga sumber data yang digunakan menyebar angket untuk siswa Kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis rasa ingin tahu siswa pada pelajaran IPAS. Sedangkan data yang digunakan untuk analisis rasa ingin tahu siswa melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan instrumen penyebaran angket pada siswa kelas IV sd 04 Karang Bener Kudus. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa skor rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus secara klasikal memperoleh skor 65,2% hal ini menunjukkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus yaitu tinggi. indikator yang pertama yaitu, keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru memperoleh persentase sebesar 66%. Hal ini mengartikan bahwa memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang kedua yaitu, antusias untuk mencari jawaban untuk mempelajari sesuatu terdapat persentase sebesar 55%. Hal ini memiliki kategori cukup tinggi. Untuk indikator yang ketiga yaitu, Tertarik pada objek yang diamati memperoleh persentase sebesar 73%. Hal ini memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang keempat yaitu, antusias mengumpulkan data hasil percobaan memperoleh presentasi 74%. Hal ini memiliki kategori tinggi. untuk

	indikator yang kelima yaitu, siswa menyimak penjelasan guru memperoleh presentase 60%. Hal ini memiliki kategori tinggi Kata Kunci: Rasa ingin tahu, pembelajaran IPAS

Pendahuluan

Belajar dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara seorang individu dengan lingkungannya. Adanya media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran lebih jelas dan menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik. Rasa ingin tahu (*curiosity*) adalah bentuk motivasi intrinsik yang merupakan kunci dalam membina pembelajaran aktif dan eksplorasi secara spontan (Haryanto, 2019). Untuk alasan ini, pembelajaran yang digerakkan oleh rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik telah ramai diperbincangkan sebagai dasar penting untuk pendidikan yang efisien (Nurhasanah, 2019). Dalam pendidikan, penerapan rasa ingin tahu dalam pembelajaran secara aktif akan meningkatkan motivasi belajar siswa pembelajaran menjadi menyenangkan. Rasa ingin tahu juga menjadi bagian yang sangat penting dalam menghadapi tantangan-tantangan pendidikan pada abad ke 21 (Agustian et al. 2019)

Berdasarkan obsservasi di SD 04 Karang Bener Kudus yang dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022 dengan guru kelas 4 di SD 4 Karang Bener Kudus, terdapat beberapa materi yang sulit untuk disampaikan menggunakan lembar kerja siswa dan buku panduan belajar yang dilakukan pada kelas IV, ada beberapa informasi disekolah tersebut diantaranya guru sering menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran karena itu siswa jadi kurang rasa ingin tahu pembelajaran IPAS disekolah tersebut. Dari 16 siswa kelas IV ada beberapa siswa kurang memahami materi yang dijelaskan dan hasil dari observasi yang dilakukan peneliti disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran metode ceramah jadi siswa kurang memahami materi yang diajarkan.

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum pembelajaran IPA digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum Merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan (Agustina et al.,2022). Pada kenyataan, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata Pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami dijenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan dengan pengalaman yaqng berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme (mengandalkan empirisme) yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak (*random*), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian objektif, dan analisis data bersifat jumlah atau banyaknya (kuantitatif) atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif adalah pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral yang memperlakukan partisipan benar-benar sebagai subjek dan bukan objek Seperti yang diungkapkan oleh Raco (2018). Artinya penelitian ini memberikan peluang seluas-luasnya kepada partisipan untuk mengungkapkan pikiran dan pendapatnya tanpa

batasan yang biasa ditemukan dalam penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif deskriptif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. teknik skala untuk mengumpulkan data. Skala ini digunakan untuk memperoleh data tentang rasa ingin tahu,. Dalam penelitian ini skala yang digunakan untuk memperoleh data merupakan skala psikologis. Dalam penelitian ini, skala digunakan untuk mengungkap data variabel rasa ingin tahu.

Hasil dan Pembahasan

Setelah didapatkan skor masing-masing rasa ingin tahu siswa pada Pelajaran IPAS maka dikelompokkan berdasarkan jumlah pemilih skor untuk menentukan hasil rasa ingin tahu siswa pada Pelajaran IPAS pada SD 04 Karang Bener Kudus.

Tabel 4.1 Pengelompokan berdasarkan Jumlah Penelitan Skor Dari Aangket Rasa Ingin Tahu

	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	1	3	7	5
2	1	5	3	7
3	0	3	8	5
4	2	1	6	7
5	3	4	6	3
6	4	5	2	8
7	7	4	0	5
8	2	2	9	2
9	1	8	6	1
10	3	8	5	4
11	6	7	1	2
12	2	8	5	1
13	6	4	5	1
14	7	5	3	1
15	4	4	5	2
16	0	7	7	2
17	7	6	1	2
18	1	6	1	2
19	1	7	6	2
20	2	6	6	2
21	3	4	5	4
22	4	6	4	1
23	7	6	1	1
24	4	6	2	1
25	2	8	6	1
26	4	7	3	1
27	7	4	4	1
28	1	4	5	1
29	7	9	3	1
30	1	5	5	1
Jumlah	100	155	130	77

Setelah menganalisis angket rasa ingin tahu siswa pada Pelajaran IPAS di dapatkan data tabel 4.1 dan 4.2, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus, selanjutnya untuk menentukan hasil presentase maka dihitung menggunakan rumus % yakni, $\% = \frac{\text{total skor}}{y} \times 100$, maka didapatkan hasil pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.2 Presentase Hasil Angket Rasa Ingin Tahu

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1	Rasa ingin tahu siswa pada pembelajarn IPAS		Tinggi

Hasil perhitungan keseluruhan peserta didik kelas IV di SD 04 Karang Bener Kudus di dapatkan hasil 65,2% dalam kategori tinggi yang diungkapkan pada tabel 4.3. presentase tersebut mengartikan rasa ingin tahu siswa pada Pelajaran IPAS berada dalam kategori tinggi dan dalam hal ini peserta didik memiliki sikap rasa ingin tahu yang cukup dalam dalam pembelajaran IPAS. Rasa ingin tahu jika peserta didik memiliki rasa antusias dalam belajar yang tinggi sikapnya dapat muncul dari dua faktor yaitu dari dorongan orang terdekat maupun dari individu sendiri. Pada perhitungan keseluruhan terhadap angket rasa ingin tahu ini angket diberikan ke 16 siswa kelas IV.sampel yang diambil adalah keseluruhan peserta didik kemudian kemudian diseleksi dengan sikap rasa ingin tahu siswa pada Pelajaran IPAS berdasarkan 5 indikator rasa ingin tahu dengan pemilihan pernyataan dengan empat kreteria skor likert yakni 65,2% diungkapkan dalam bentuk presentasi pada pada masing-masing indikator agar tidak terjadi salah persepsi dari hasil angket yang telah diisi oleh 16 siswa yang telah dilakukan analisis dan didapatkan data pada tabel 4.3 dan pada tabel 4.4 berdasarkan masing-masing indikator sebagai berikut :

Tabel 4.3 Presentase dari Hasil Rasa Ingin Tahu Berdasarkan Indikatornya

No	Indikator	Presentade	Kategori
1	Peserta didik bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran IPAS	66%	Tinggi
2	Peserta didik menunjukkan sikap antusias mencari jawaban	55%	Cukup tinggi
3	Peserta didik memperhatikan pada objek yang diamati	73%	Tinggi
4	Peserta didik antusias pada mata pelajaran IPAS	74%	Tinggi
5	Peserta didik menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan, menulis	60%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh data bahwa pada indikator yang pertama yaitu, keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru memperoleh persentase sebesar 66%. Hal ini mengartikan bahwa pada indikator keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang kedua yaitu, antusias untuk mencari jawaban untuk mempelajari sesuatu terdapat persentase sebesar 55%. Hal ini bahwa indikator sikap yang kuat untuk mempelajari sesuatu memiliki kategori cukup tinggi. Untuk indikator yang ketiga yaitu, Tertarik pada objek yang diamati memperoleh persentase sebesar 73%. Hal ini bahwa indikator sikap yang kuat untuk mempelajari sesuatu memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang keempat yaitu,

antusias mengumpulkan data hasil percobaan memperoleh presentasi 74%. Hal ini bahwa indikator sikap yang kuat untuk mempelajari sesuatu memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang kelima yaitu, siswa menyimak penjelasan guru memperoleh presentase 60%. Hal ini menyatakan bahwa indikator tertarik pada hal baru memiliki kategori tinggi.

Untuk memperkuat hasil angket tersebut maka dilakukan wawancara terhadap peserta didik dimana wawancara ini peneliti akan menyeleksi peserta didik yang memiliki kurositas tinggi, sedang dan rendah melalui langkah yakni perhitungan dengan menggunakan rumus pada microsoft excel untuk menentukan nilai min (terendah), max (tertinggi), dan average (nilai Tengah atau sedang).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan angket rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus. Secara klasikal meperoleh hasil 65,2%. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa dikelas IV SD 04 Karang Bener Kudus. Memiliki kategori tinggi pada prinsipnya mempelajari IPAS adalah sebagai cara mencari tahu dan cara melakukan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam, untuk itu dibutuhkan pendidikan IPAS karena dapat menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung, (Mustari, 2011:109). Untuk itu diperlukan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri siswa dalam peroses pembelajaran. Rasa ingin tahu juga merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samani, Dkk, 2012). Rasa ingin tahu akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu juga merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari apa yang dipelajari dan apa yang didapat saat melakukan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara terhadap siswa, siswa pada saat proses belajar berlangsung tidak fokus, tapi pada saat ditegur dan diarahkan oleh Guru, siswa masih ingin mencoba untuk mengikuti pembelajaran. Apabila guru mengintruksikan untuk melakukan sesuatu, pada saat proses pembelajaran siswa melakukannya dengan baik dan pada saat pembelajaran itu dilakukan eksperimen siswa lebih suka. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Silberman dalam Salirawati (2012), bahwa ciri siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat antara lain adalah sering mengajukan pertanyaan dan antusias dalam mencari tambahan materi selain dari buku yang dimiliki. Rasa ingin tahu membuat siswa mencari tahu sesuatu yang menarik dan bermakna serta memotivasi secara interistik. Rasa ingin tahu dapat memancing siswa dalam melakukan pencarian dan penemuan terhadap hal yang baru membuatnya menjawab keingintahuannya. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk mendapatkan informasi, pengalaman atau pengetahuan yang baru dari sesuatu yang dipelajari diwujudkan dengan tindakan pencarian dan penyelidikan.

Peserta didik pada tabel 4.7 yang diwawancara dalam penelitian ini dimana peneliti akan menggunakan 6 peserta didik dengan beragam sikap rasa ingin tahu (kurositas) yakni tinggi, sedang dan rendah yang sudah diungkapkan pada tabel diatas, wawancara ini sangat penting dilakukan karena hal ini untuk peneliti mengulik rasa ingin tahu kuriositas belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA pada kurikulum merdeka di kelas VIII A SMPN 01 Puger secara spontan dari hasil wawancara yang diungkapkan oleh peserta didik, serta wawancara ini dibutuhkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi lebih banyak dan lebih detail pada penelitian.

Dalam proses pembelajaran, seorang anak didik diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Guru

harus berusaha menanamkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak didik, terutama anak didik yang pasif dan tidak pernah bertanya. Keingintahuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan anak didik yang diam dan hanya menunggu penjelasan guru. Ciri anak didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah sering mengajukan pertanyaan kepada guru dan untuk menjawabnya guru perlu menggunakan penalaran maupun logikanya, sering mengaitkan materi yang sedang dijelaskan guru dengan fenomena atau sesuatu yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari, antusias dalam mencari bahan tambahan dari materi yang telah dijelaskan guru, mempertanyakan gagasan sendiri atau orang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Hasil skor rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus secara klasikal memperoleh skor 65,2% hal ini menunjukkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 04 Karang Bener Kudus yaitu tinggi.
- 2 Pada indikator yang pertama yaitu, keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru memperoleh persentase sebesar 66%. Hal ini mengartikan bahwa memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang kedua yaitu, antusias untuk mencari jawaban untuk mempelajari sesuatu terdapat persentase sebesar 55%. Hal ini memiliki kategori cukup tinggi. Untuk indikator yang ketiga yaitu, Tertarik pada objek yang diamati memperoleh persentase sebesar 73%. Hal ini memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang keempat yaitu, antusias mengumpulkan data hasil percobaan memperoleh presentasi 74%. Hal ini memiliki kategori tinggi. Untuk indikator yang kelima yaitu, siswa menyimak penjelasan guru memperoleh presentase 60%. Hal ini memiliki kategori tinggi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihaak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan artikel ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dalam penulisan artikel ini.
2. Ibu Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 dalam penulisan artikel ini.
3. Bu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam penulisan artikel ini.

Referensi

- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh pendekatan contextual teaching and learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada mata Pelajaran IPA kelas V di SD Grabagan. *Jurnal papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9-16
- Ahmad Rohani. 2013. Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Renika Cipta.
- Priyono, E. D. 2018. Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII MTs An-Nuriyah Tanjung Pasir. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Agustian, U., Prambudi, A., & Hidayah, I. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model DL Berbantuan Kartu 129 Domino Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas VII. *Jurnal Prisma*, 2(2), 778–787.
- Alita, K. U., Koeswanti, H. D., & Giarti
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24-32.
- Suardi. M. 2018. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Yaumi, M. 2016. Pendidikan Karakter: Landasan, Piar, dan Implementasi. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta., 2016. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Cv. Alfabeta., 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Oktavioni, W. 2017. Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Model Dscovey Learning di Kelas SUKMA: V SD Negeri 186/1 Sridadi. Skripsi. Universitas Jambi.
- Yaumi, M. 2016. Pendidikan Karakter: Landasan, Piar, dan Implementasi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mustari M.2017. Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan. Depok: Raja Grafindo Persada.

Improvement of Learning Outcomes using the TGT Model Assisted by MOTAKU Media

Erin Sofianti

e-mail: 202033037@std.umk.ac.id

Sekar Dwi Ardianti

e-mail: sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
[4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract: This research is motivated by the issue of students' learning outcomes, which are still lacking, as many students' learning results are below the Minimum Competency Standards, especially in mathematics. In relation to this, the aim of this study is to explain the improvement in learning outcomes after implementing the TGT model with the assistance of MOTAKU media. The research was conducted at SD 3 Barongan with a sample of 20 students. The research method used is a quantitative method with a pre-experimental design and a one-group pretest-posttest design. The sampling technique used is saturated sampling. The independent variable used is the TGT model assisted by MOTAKU media, and the dependent variable is the learning outcomes of 4th-grade students at SD 3 Barongan on the topic of Rupiah currency values. Data collection in this study was carried out through tests, interviews, and observations. The data analysis used includes normality tests and N-Gain tests. The application of the TGT model assisted by MOTAKU media on students' learning outcomes shows that 15% of students were declared proficient in the pretest, while 75% were declared proficient in the posttest. After conducting a statistical test, it was found that there was an overall increase in the average student learning outcomes in the moderate category. Based on these statistical test results, it can be concluded that the application of the TGT model assisted by MOTAKU media has an impact on the learning outcomes of elementary school students.

Kata Kunci: TGT Model, MOTAKU Media, Learning Outcomes

Introduction

Education is an effort in the teaching and learning process that aims to guide, educate, and nurture each individual so that they can develop their potential (Marlita et al., 2023). Education has an important role in influencing the progress of a country. Quality education will give birth to a competent next generation, which will ultimately contribute to the progress of the country (Khurriyati et al., 2022). One of the main challenges in the education system in Indonesia is the low academic achievement of students in the school environment, improving learning outcomes is a critical aspect that needs to be considered in an effort to improve the quality of education (Astuti et al., 2020). According to Anam et al., (2023) One of the most effective steps in educating the nation is to improve student learning outcomes. Learning outcomes are changes that occur in students, both in terms of knowledge, attitudes, and skills, after following the learning process (Ramadhani et al., 2023). Evaluation or assessment of learning outcomes can be measured through the implementation of tests, which provide an overview of the final achievement of students after the learning process (Farhana & Setiawan, 2022). In evaluating the achievement of learning outcomes, the Learning Goal Achievement Criteria are used. Students have successfully achieved the expected outcomes or have not yet been able to see when students reach or exceed the Achievement Criteria of Learning Objectives, they are considered to have passed (Chaeroni, 2023).

To achieve educational goals in the education system, there is an important component, namely the curriculum, the curriculum functions as a guide in the implementation of learning at all levels and types of education (Dhani, 2020). The curriculum in an education system is dynamic and must be constantly updated and developed in order to adapt to the development and challenges of the times (Rohmah et al., 2019). One of the curricula currently used is the Independent Curriculum. The Independent Curriculum is designed to form a superior generation for the nation (Amalia et al., 2024). according to Cahyani et al., (2023) The implementation of education in the Independent Curriculum focuses on the learning process that considers the individual characteristics of students, by prioritizing differentiated learning approaches. The Independent Curriculum provides support so that teachers and students can have freedom of thought, increase innovation and creativity, and feel happiness in the implementation of learning activities (Kurniati et al., 2022).

This study was carried out at SD 3 Barongan, Kota District, Kudus Regency. The reasons for choosing the elementary school are because, (1) problems were found in mathematics learning, (2) the willingness of SD 3 Barongan as a place for research activities, (3) the way of teaching teachers who use less varied learning models and media. The reason was obtained based on the results of interviews and observations that have been carried out.

There are 2 factors that can affect student learning outcomes, namely those that come from teachers and those that come from students. The factor of teachers lies in the model and media used have not been able to maximize student learning outcomes in mathematics learning. The factor of students is the lack of interest in learning mathematics caused by most students who think that mathematics subjects are more difficult than other subjects. Because it involves a lot of calculations and formulas, which ultimately has an impact on the low achievement of learning outcomes.

As for the reality of the conditions in the field, there is a difference with the ideal learning according to (Marpaung et al., 2020) which states that ideal learning is learning that can trigger children's creativity as a whole, activate student participation, achieve learning goals effectively, and occur in a fun atmosphere. Students are supposed to play an active role in learning, but in reality, students are still passive. This causes student scores, especially in mathematics subjects, to decline and in fact there are still many students who get grades below the Learning Goal Achievement Criteria.

The learning model is urgently needed to improve student learning outcomes that have not been maximized due to the use of inappropriate models. There are several models that can be used in mathematics learning that can improve student learning outcomes. Model selection is very important in the learning process. In choosing a learning model, we can choose a model that can organize active, creative, effective and fun learning so that learning goals are achieved well and make students feel happy, comfortable and not bored in the learning process. Not only that, in choosing a model, it must be in accordance with the material to be taught, in accordance with the characteristics of students and in accordance with the problems faced by students in order to improve student learning outcomes.

The model needed to improve student learning outcomes in mathematics learning rupiah currency value material is a model that involves all students regardless of status differences, students work together in groups, there are elements of games and tournaments, and awards are given that can stimulate students' enthusiasm for learning. The model that meets the above needs is the TGT learning model.

Through the TGT learning model, students are expected to have the opportunity to work independently and collaborate with others, which involves active student participation and building personal responsibility as well as group responsibility (Sari et al., 2020). The TGT learning model is a type of cooperative learning model that can be implemented easily. Through learning activities that use specially designed games, TGT's cooperative model creates a fun learning atmosphere, while building on the values of responsibility, honesty, cooperation, healthy competition, and student involvement in the learning process (Nasrudin, 2019). Meanwhile, according to Fajri et al., (2019) TGT is a learning model that can be implemented easily and understand the diversity of students without the need to make differences in status between them. This model allows the active involvement of all students in learning activities.

The application of the learning model requires the support of learning media that can help teachers in delivering material (Wardana et al., 2023). According to Kusuma & Riswari, (2024) Learning media is everything that facilitates interaction between teachers and students in learning, so that the message conveyed can be well received by students. The use of learning media is an important factor needed so that mathematics learning gets more attention, so that students can understand mathematical concepts better (Ayu et al., 2021). The learning media needed to improve student learning outcomes are 1) media that is concrete, 2) media that is based on local wisdom, especially the Holy City, 3) media that has question cards in it, 4) media that uses games that students like, namely monopoly.

One of the learning media that is in accordance with what is needed is the monopoly media based on the local wisdom of the Holy City, namely the MOTAKU (Kudus City Monopoly) media. MOTAKU media is one of the concrete media that can be used for learning mathematics of rupiah currency value material. In using MOTAKU media, it is very easy as a monopoly game in general. MOTAKU media is one of the learning media in the form of monopoly visual media developed based on the local

wisdom of Kudus City with the intention of making learning more fun, educational, and easier for students in the learning process.

The TGT model in previous research conducted by Habibah et al., (2023) The use of the TGT learning model can improve mathematics learning outcomes with students' classical completeness in cycles I and II increasing by 32%. Meanwhile, in the research Hasibuan et al., (2021) The use of the TGT learning model has increased learning outcomes with the results in the first cycle of pre-action 70.00 increasing to 75.00 and in the second cycle also increasing to 86.64.

Monopoly media in previous research conducted by Santosa et al., (2023) It was found that the use of monopoly media in mathematics learning can improve learning outcomes with the results of the Achievement Criteria for Learning Objectives for students on average 85.16. Meanwhile, in the research carried out by Africa & Faradita, (2021) obtained the results of the average score of the "Very Good" criterion by using monopoly media in mathematics learning.

With the results of previous research in the use of the TGT learning model and monopoly media that can improve student learning outcomes in mathematics learning and in accordance with the models and media needed. Therefore, this study uses the TGT learning model assisted by MOTAKU (Kudus City Monopoly) media in learning mathematics of rupiah currency value material to improve the learning outcomes of grade 4 students at SD 3 Barongan. Hereby, the researcher conducted a study with the title improvement of learning outcomes using the TGT model assisted by MOTAKU media.

Method

The research method used was quantitative, while the type of research used in this study was a pre-experimental design with one group pretest-posttest design to determine the influence of the MOTAKU (Kudus City Monopoly) media-assisted TGT model. The research design used is as shown in Table 1.

Table 1. One Group Pretest-Posttest Design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Source: (Sugiyono, 2019)

The population in this study is all 4th grade students of SD 3 Barongan. While the technique used in sampling is a non-probability sampling technique of saturated sampling, so that the sample used in this study is all members of the population, namely as many as 20 students consisting of 11 male students and 9 female students.

The data collection techniques used are observation, interviews, and tests. Observation is used to determine the success rate of the mathematics learning process before the research is carried out. The interview aims to obtain initial information related to the learning problems faced by students before the research is conducted. Meanwhile, the test is given to students before the implementation of the experiment (pretest) and after the experiment is completed (posttest).

The *pretest* test was carried out to determine the ability of students in the rupiah currency value material before being given the treatment of the implementation of the TGT model assisted by MOTAKU (Kudus City Monopoly) media. Meanwhile, the

posttest was carried out to determine the progress of students in the rupiah currency value material after being given the treatment of the implementation of the TGT model assisted by MOTAKU (Kudus City Monopoly) media. The test instrument consists of 10 descriptive questions containing three indicators, namely solving the value of the rupiah currency, planning the parity of one currency with another, and planning the purchase price of goods with the money owned.

The data analysis techniques used in this study are the validity test of the instrument using the opinion of experts (judgment experts) with 3 validators, the data normality test to show whether the sample data follows the normal distribution or not, and the N-Gain test is used to assess whether there is an increase in the ability of 4th grade students of SD 3 Barongan in the rupiah currency value material. The N-Gain test formula is as follows.

$$(g) = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

Source: (Supriadi, 2021)

The normalized gain classification (g) is found in Table 2.

Table 2. N-Gain Value Classification

NO	VALUE	CLASSIFICATION
1	N-Gain ≥ 0.7	Tall
2	0,30 - 0,70	Keep
3	0,00 - 0,29	Low

Source: (Supriadi, 2021)

With this, the study aims to find out whether there is an increase in student learning outcomes after the implementation of the MOTAKU (Kudus City Monopoly) media-assisted TGT model.

Application of MOTAKU Media-Assisted TGT Model

This study uses the MOTAKU media-assisted TGT model. MOTAKU media is a learning media in the form of monopoly visual media which was developed with the intention of making learning more fun, educational, and easier for students in the process of learning the value of the rupiah currency. MOTAKU media has the value of local wisdom because it is related to the typical foods of the Holy City, this media has a size of 50 cm x 50 cm and there is question cards related to the rupiah currency value material. The form of MOTAKU media can be seen in Figure 1.



Figure 1. MOTAKU Media

In the application of the MOTAKU media-assisted TGT model to rupiah currency value material in grade 4 SD 3 Barongan, there are several stages or steps as follows.

1. Stages of class presentation

At the class presentation stage, students are encouraged that the material presented will be useful during games and tournaments. Students must also pay attention to the currency value material presented by the teacher in class.

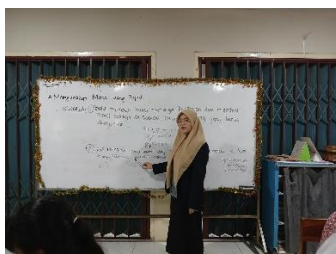


Figure 2. Teacher Explains Material

2. Study in a group

At this stage, students form 4 groups consisting of each group of 5 students.



Figure 3. Group Students

3. Game

The game stage uses MOTAKU (Monopoly of the Holy City) media to play. Each group plays the game by taking turns with each member. Students who play MOTAKU media will get a question card, the student is required to answer the questions obtained.



Figure 4. Students Play MOTAKU Media

4. Match

During the match stage, group representatives advanced forward and were given a question card. Students who advance choose the correct answer quickly, students who get it right will get points.



Figure 5. Students Compete

5. Group awards

At this stage, the group that wins the match will be given a prize by the teacher.



Figure 6. Awarding

Results and Discussion

Result

The data obtained in grade 4 SD 3 Barongan was obtained from the results of *the students' pretest* and *posttest*. The recapitulation of the data from *the pretest* and *posttest* of the rupiah currency value material can be seen in Table 3.

Table 3. Recapitulation of *Pretest* and *Posttest* Results Data

It	Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Amount of Data	20	20
2	Mean (Rata-rata)	64,88	77,25
3	Standard deviation	8,37	9,8
4	Lowest Score	55	57,5
5	Highest Score	85	95

Source: Researcher, 2024

From the data in Table 3, it can be seen that the average score of *the posttest* is 77.25 higher than the average score of *the pretest* of 64.88. The highest score obtained in the *posttest* was 95 while in the *pretest* it only reached 85. Thus, it can be said that the results of *the posttest* score are better compared to the results of *the pretest* score.

Before conducting a hypothesis test, a prerequisite test is carried out to find out whether the data is normally distributed using a normality test. The normality of the data from *the pretest* and *posttest* test results using SPSS 25 *for windows* with the Shapiro-Wilk formula is shown in Table 4.

Table 4. Results of Pretest and Posttest Data Normality Test Results

Learning Outcomes	Shapiro-Wilk			
	Class	Statistic	df	Mr.
	<i>Pretest</i>	.911	20	.066
	<i>Posttest</i>	.972	20	.800

a. Lilliefors Significance Correction
Source: Researcher, 2024

The results of the normality test of *pretest* and *posttest* data in Table 4 obtained *pretest data obtained a* significance result of $0.066 > 0.05$ at the significance level of 0.05 and $N = 20$, then H_0 was accepted, and H_a was rejected. So, the pretest score data obtained is normally distributed. As for *the posttest data*, a significance of $0.800 > 0.05$ was obtained at the significance level of 0.05 and $N = 20$, then H_0 was accepted, and H_a was rejected. So, the posttest score data obtained is normally distributed. If all the data is normally distributed, then the statistical test used is a parametric statistical test. The following are the results of the analysis of parametric statistical test data.

The N-Gain test was carried out to find out whether there was an increase in the average score of students after the application of the MOTAKU media-assisted TGT model to the rupiah currency value material for grade 4 SD 3 Barongan. The N-Gain test is used to compare the *pretest and posttest scores* with the ideal maximum score (SMI) that has been set. The results of the calculation of the N-Gain test for student learning outcomes can be seen in Table 5.

Table 5. N-Gain Pretest-Posttest Test Results

No	N	<i>Pret est</i>	<i>Post test</i>	N-Gain	Criterion
1	20	64,88	77,25	0,35	Keep

Source: Researcher, 2024

The results of the study showed that the average pretest (before treatment) and *posttest* (post-treatment) TGT models assisted by MOTAKU media had different final results. From Table 5, it is known that the average *pretest* before being treated is 64.88, while the average *posttest* after being given treatment obtained a score of 77.25. In the calculation of the N-Gain test, it is known that there is an increase of 0.35 with moderate criteria. So, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes through the TGT model assisted by MOTAKU media.

The improvement in the learning outcomes of each indicator of rupiah currency value material is obtained as a result of the N-Gain calculation in Table 6.

Table 6. N-Gain Test Results of Each Indicator

Indicator	N-Ga in	Pr ete st	Po stt est	Criter ion
Solve (C4)	0,5 2	71, 7	86, 3	Keep
Concluding (C5)	0,2 0	72, 9	77, 9	Low
Planning (C6)	0,3 6	52, 8	70	Keep

Source: Researcher, 2024

The first indicator, namely solving the value of the rupiah currency, was obtained from the N-Gain test, there was an increase in learning outcomes of 0.52 with moderate criteria. The second indicator, which is to conclude the parity of one currency with another, was obtained from the N-Gain test, there was an increase in learning outcomes of 0.20 with low criteria. Meanwhile, the third indicator, namely planning the purchase price of goods with the money owned, obtained the results of the N-Gain test, there was an increase in learning outcomes of 0.36 with moderate criteria. With these results, it can be concluded that the three indicators have improved learning outcomes.

Discussion

The application of the MOTAKU media-assisted TGT model provides a significant difference to the average score *pretest* with *posttest* 4th grade students of SD 3 Barongan on the rupiah currency value material. Average score *posttest* students after being treated (*treatment*) media-assisted TGT model MOTAKU is higher than the average score *pretest* before being treated (*treatment*). At the time of learning, students are more active, play while thinking, and compete with other groups. According to the opinion Hidayah & Sari (2020) that TGT is cooperative learning that encourages students to play while thinking, work together in one team and compete with other teams. In addition, research Nisaak et al., (2023) reinforcing that TGT is a model that can encourage active participation of students, increase their confidence, and promote healthy competition among them. The use of MOTAKU media makes learning more fun, educational, and makes it easier for students in the process of learning the value of rupiah currency. This is in accordance with research Puspitasari et al., (2021) that monopoly media is a creative learning medium that can increase understanding and make it easier for students to master the material. MOTAKU media can also improve student learning outcomes.

The average increase in student learning outcome scores was analyzed using the N-Gain test with the SPSS 25 application *for windows*. This test is carried out to compare the results of the score *pretest* and scores *posttest* 4th grade students of SD 3 Barongan. Based on the results of the N-Gain test, it was found that there was an increase in the learning outcomes of grade 4 students of SD 3 Barongan in the score *pretest* and *posttest*. This can be seen in Table 5 of the N-Gain test results which shows that there is an increase of 0.35 with moderate criteria. So it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes before and after the implementation of the TGT learning model assisted by MOTAKU media. The results of the improvement can be seen from the average results *pretest* which was 64.88 at the

time before the implementation of the MOTAKU media-assisted TGT learning model with an average result of *posttest* 77.25 at the time after the implementation of the MOTAKU media-assisted TGT learning model. These results are in line with research Jannah et al., (2022) there was an increase in learning outcomes of 0.57 with moderate criteria after applying the TGT model.

The improvement of learning outcomes of each indicator of rupiah currency value material for grade 4 SD 3 Barongan is that the first indicator on the currency value material is to solve the rupiah currency value which has an increase in learning outcomes of 0.52 with medium criteria with an average *pretest* 71.7 and *posttest* 86.3. This indicator is found in the *pretest-posttest* No. 1, 4, and 7. There is an increase in students' solving skills before and after the implementation of the MOTAKU media-assisted TGT model, but there are still students who are not able to do this indicator as in question number 4 at the time of *posttest* There are still 7 students who have not been able to answer the question and in question number 7 when *posttest* There are still 7 students who have not been able to answer the questions. Students' errors in answering questions are due to the results of inaccurate calculations when adding currency values so that students cannot answer the questions correctly, according to research Imaroh & Pujiastuti (2021) The difficulties experienced by students in the medium category are caused by the desire to quickly solve problems, which makes them less thorough in their work. However, from the results of the N-Gain test, the ability to solve has increased so that it is in accordance with the research Sari et al., (2021) The TGT model can improve students' ability to solve mathematical problems.

The second indicator, which is to conclude the parity of one currency with another, was obtained from the N-Gain test, there was an increase in learning outcomes of 0.20 with low criteria with an average *pretest* 72.9 and *posttest* 77.9. This indicator is found in the *pretest-posttest* No. 2, 5, and 8. The ability of students to conclude that there is an improvement before and after the implementation of the MOTAKU media-assisted TGT model, but there are still students who are not able to do this indicator as in question number 2 at the time *posttest* There are still 7 students who have not been able to ask question number 5 at the time of *posttest* There are still 3 students who have not been able to do so, and question number 8 at the time of the *posttest* is still 10 students who have not been able to. Students' errors in answering questions are due to the results of inaccurate calculations when distributing currency values so that students cannot answer questions correctly, according to the opinion of Rindyana & Chandra in the research (Salsabilah et al., 2023) The cause of students having difficulty in solving problems is a lack of precision. This also happens because students do not double-check the results of their calculations. According to Suranti in the research (Nano et al., 2021) shows that low scores are obtained on questions with high-level cognitive aspects because the difficulty of the questions increases with the high level of cognition measured. This indicates that some students have not been able to make decisions related to the problems given, so the improvement in the C5 indicator is classified as a low criterion.

The third indicator, namely planning the purchase price of goods with the money owned, obtained the results of the N-Gain test, there was an increase in learning outcomes of 0.36 with moderate criteria with an average *pretest* 52.8 and *posttest* 70. This indicator is found in the *pretest-posttest* No. 3, 6, 9, and 10. Students' ability to plan has improved before and after the implementation of the MOTAKU media-assisted TGT model, but there are still students who have not been able to do this indicator as in question no. 3 at the time *posttest* There are still 7 students who have not been able to do it, question number 6 at the time *posttest* There are still 9 students

who have not been able to do it, question number 9 at the time *posttest* There are still 8 students who have not been able to and question No. 10 at the moment *posttest* There are still 18 students who have not been able to. Students' mistakes in answering questions are due to the results of inaccurate calculations and are still weak in solving story problems so that students cannot answer questions correctly, in line with research Zalfa & Mutianingsih (2023) Students' difficulties in answering math story problems are caused by several factors, namely difficulties in finding keywords in the problem, difficulty in writing calculation formulas, difficulty in calculating, and lack of accuracy when doing the problem. Although this indicator has experienced an increase in moderate criteria, the average results *posttest* Still low has not reached Criteria for Achieving Learning Objectives. The application of the TGT model can improve learning outcomes in line with the results of the research Habibah et al., (2023) which states that the use of the TGT learning model can improve mathematics learning outcomes.

The increase in student learning outcomes in rupiah currency value material is due to the use of learning models and learning media that have never been implemented by classroom teachers which is new to students so that grade 4 SD 3 Barongan students are very enthusiastic and high learning motivation arises in students. Grade 4 students of SD 3 Barongan are very excited and have a high curiosity when the learning process takes place in the classroom using MOTAKU media that suits the student's character.

Conclusion

From the results of the study, it was concluded that the application of the TGT model assisted by MOTAKU media had an effect on the learning outcomes of grade 4 students of SD 3 Barongan on the rupiah currency value material. There was a significant increase in the learning outcomes of grade 4 students which was carried out using the TGT model assisted by MOTAKU media. From the results of the increase in the average score of student learning outcomes on the rupiah currency value material, it was found that the average pretest score was 64.88 and *the posttest* was 77.25. From the calculation of the N-Gain test, it is known that there is an increase of 0.35 with moderate criteria.

Acknowledgments

Thank you to the parties involved in this research, namely the supervisors Mrs. Sekar Dwi Ardianti and Mrs. Lovika Ardana Riswari, the Principal and teachers, as well as the 4th grade students of SD 3 Barongan who helped and supported the research process so that this research could be completed as desired.

Reference

- Afiani, K. D., & Faradita, M. N. (2021). Development of "MEB" Media in Fostering a Sense of Nationalism in Elementary Mathematics Learning. *Journal of Basic Education (JBPD)*, 3(2), 39–46.
- Amalia, N., Riswari, L. A., & Pratiwi, I. A. (2024). *Application of Mathematics Learning Based on Local Wisdom of Pottery with the PjBL Model on Student Learning Outcomes*. 7(1).
- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Improving Learning Outcomes Through the Numbered Head Together Learning Model Assisted by Crossword Puzzle Game Media for Grade IV Elementary School Students. *WASIS : Scientific Journal of Education*, 4(1), 1–5.

- Astuti, Di. D., Sumarwiyah, & Purbasari, I. (2020). Problem Solving Model for Improving Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *Scientific Journal of Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 7(1), 41.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analysis of Factors Causing Mathematics Learning Difficulties. *AXIOMS: Journal of Mathematics Education Study Program*, 10(3), 1611.
- Cahyani, V. A., Utami, W. T. P., & Izzulhaq, M. (2023). Teaching Strategies for Teachers in Using the Independent Curriculum at SD Negeri Kaliukepek. *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(2), 14–20.
- Chaeroni, N. (2023). Implementation of Differentiated Learning Improves the Results of Mathematical Assessment Calculating the Area of Flat Buildings Phase B. *Journal of Character Learning Innovation (JIPK)*, 8(3), 65–73.
- Dhani, R. R. (2020). *The Role of Teachers in Curriculum Development*. 2507(1), 1–9.
- Fajri, N., Firman, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2019). The use of the Tgt learning model (Teams Games Tournament) to increase students' motivation to learn in mathematics subjects in elementary schools. *Journal of Neo Counseling*, 2(1), 1–5.
- Farhana, A. A., & Setiawan, A. C. (2022). Management of student learning outcomes in mathematics subjects based on the minimum completeness criteria (KKM) in the Spp-Sks program at SMPN 1 Sidoarjo. *Journal of Educational Management Inspiration*, 10(1), 181–193.
- Habibah, A. N., Retno, L. S., & Winarsih. (2023a). Improving Mathematics Learning Achievement of Flat Building Materials through the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model for Grade III Students of SDN Tiru Kidul 1, KEDIRI REGENCY. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 08(September), 5–24.
- Habibah, A. N., Retno, R. S., & Winarsih. (2023b). *Improving Mathematics Learning Achievement of Flat Building Materials through the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model for Grade III Students of SDN Tiru Kidul 1, Kediri Regency*. 01(September), 1–23.
- Hasibuan, M. Y., Ritonga, T., & Hotdian, R. (2021). *Build flat through model deployment*. 1(2), 1–4.
- Hidayah, I. N., & Sari, S. M. (2020). Application of cooperative learning type teams games tournament (TGT) to increase the student's activity. *AIP Conference Proceedings*, 2215(April).
- Imaroh, N. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analysis of Difficulties of Grade IV Elementary School Students in Solving Fractional Counting Operation Problems. *Journal of Mathematics Education and Teaching Research*, 7(2), 87–96.
- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). The Effect of the Ice Breaking-Based Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Mathematics Learning Outcomes of Elementary School Students. *JUDIKNAS: Journal of Basic Education Indonesia*, 1(2), 89–98.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Improving the Mathematical Problem Solving Ability of Grade III Students through PACAPI Media (Pizza Crumb Board). *JIIP - Scientific Journal of Educational Sciences*, 5(4), 1028–1034.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). The Independent Curriculum Innovation Process Model has implications for students and teachers in the 21st century. *Journal of Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423.
- Kusuma, R. A., & Riswari, L. A. (2024). *Development of TESBOM (Blanded Of Matter) Digital Web-Based Crossword Media to Improve Student Learning Outcomes*. 8(1), 159–164.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Improving Science and Technology Learning Outcomes through the FTB Media-Based TGT Learning Model. *Al-Madrasah: Journal of Madrasah Education Ibtidaiyah*, 7(4), 1646.
- Marpaung, R. R. T., Yolida, B., & Putra, S. P. (2020). Students' Perception of e-Learning-Based Natural Science Learning During the Covid-19 Pandemic Situation Class VII. *Bioeducated Journal: Wahana Ekspresi Scientific*, 8(2), 42.

- Nano, M. I., Syam, M., & Haryanto, Z. (2021). *Application of the Guided Inquiry Learning Model on Impulse and Momentum Materials at SMA Negeri 11 Samarinda*. 2(1), 63–72.
- Nasruddin. (2019). The application of the TGT (Team Game Tournament) method improves United Kingdom learning outcomes in grade VIII students at SMP NEGERI 1 BANDAR BARU. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(April 2019), 5–24.
- Nisaak, L. A., Rondli, W. S., & Fardani, M. A. (2023). The application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model uses quartet card media to improve the learning outcomes of students of PPKN class V subjects. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 09, 12–26.
- Puspitasari, M., Suryawan, A., & Mardiana, T. (2021). *The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Mathematical Monopoly Media (MONIKA) on the Ability to Calculate Perimeter and Area of Flat Shapes*. 1000–1012.
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). The application of the Tgt learning model assisted by media monies to improve the learning outcomes of Ipas students of grade IV Sdn 3 Padurenan. *Didactic : Scientific Journal of PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415–426.
- Rohmah, S. A., Fakhriyah, F., Ardianti, S. D., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2019). Increasing Concept Understanding Through the CTL Model Assisted by Animal Environmental Box Media in Theme 6 Grade IV. *Journal of Paedagogia Initiatives*, 2(2), 185–191.
- Salsabilah, A. S., Nur Afifah, N. P., & Putri Herdiansyah, R. F. (2023). Analysis of Difficulties in Solving Problems of Combined Flat Building Area Problems for Grade IV Elementary School Students. *Journal on Education*, 6(1), 2601–2608.
- Santosa, Y., Suroyo, & Santoso, A. (2023). *Development of the TAMAMO Learning Model to Improve Communication Skills and Mathematics Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students*. 24(1), 111–120.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). The Teams Games Tournament model is assisted by play game media to improve the critical thinking skills of elementary school students. *Journal of Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Sari, Oktavia, M., & Ningsih, F. (2021). *The Effect of the Application of the TGT Model on Students' Mathematical Problem-Solving Ability*. 10(April), 101–112.
- Sugiyono. (2019). *Quantitative, qualitative, and R&D research methodologies*. Alphabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Educational Research Statistics*. In Yogyakarta: UNY Press.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Improving Student Learning Outcomes with the Think Pair Share (TPS) Model Assisted by Mystery Pics. *WASIS : Scientific Journal of Education*, 4(1), 20–24.
- Zalfa, L. T., & Mutianingsih, N. (2023). Identification of Difficulties of Elementary School Students in Solving Story Problems: A Review of Newman's Stages. *E-DuMath JOURNAL*, 9(1), 47–54.

Improvement of Student Learning Outcomes with The Role-Playing Method Assisted by Poster Media in The Introduction Material of Managing Pocket Money for Grade IV Children SDN 03 Padurenan

Erma Novita Sari

e-mail: ermanovitasari16@gmail.com

Erik Aditia Ismaya

e-mail: erik.aditia@umk.ac.id

Santoso

e-mail: santoso.pgisd@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract: The learning process still focuses on the teacher as the main source of information, students only as listeners and less precise optimization of the learning model. This study aims to students to manage pocket money correctly, the activity of students through the Role-Playing model assisted by poster media in class IV students of SD N 03 Padurenan. Role Playing is a learning model that focuses on problem-solving skills followed by skill reinforcement. Money Poster Media is a visual media in the form of images on a piece of paper that can be hung or pasted on the wall that serves to convey certain information that can influence and motivate the behavior of students who see it. This type of research is **class action research** that will be carried out in grade IV of SDN 03 Padurenan with 16 research subjects. This research lasted for two cycles, each cycle consisted of four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. The independent variable is the **Role-Playing** model assisted by poster media. The dependent variable is managing pocket money. The instruments used are interview sheets, observations, evaluation questions, tests and documentation. The data analysis used is qualitative and quantitative data analysis.

Keywords: Learning Outcomes, *Role Playing*, *Poster*, Managing Pocket Money.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang bertujuan mengubah pola pikir peserta didik menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab. Proses ini melibatkan perubahan dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, sebagaimana dinyatakan oleh (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, 2022; Sulistiani et al., 2021), bahwa pendidikan merupakan usaha membantu peserta didik agar dapat menjalankan tugasnya dengan mandiri dan penuh tanggung jawab. Pendidikan mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap individu, serta mengembangkan potensi anak didik (Ningrum et al., 2020).

Menurut (Aspi, M., & Syahrani, 2022), pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau pedagogik berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak-anak agar mereka dapat tumbuh menjadi dewasa (Ardiyanti et al., 2021; Husna et al., 2022). Lembaga pendidikan yang bertanggung jawab, berwibawa, dan memiliki peranan aktif harus didukung oleh tenaga pendidik yang memiliki rasa tanggung jawab tinggi, profesionalisme, serta nilai-nilai moral yang kuat (Fatmawati et al., 2021).

(Ilham, 2019) menambahkan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk memajukan segala aspek kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu belajar mengenal dan memahami lingkungan sekitar, mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat, serta menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika yang berlaku.

Dalam konteks ini, peran guru sangat penting dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan metode pengajaran yang efektif, dan menyesuaikan pendekatan sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing peserta didik (Handhika et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut tentang metode pengajaran yang efektif, khususnya melalui penerapan model *Role Playing* yang dibantu dengan media poster.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Role Playing* dengan bantuan media poster. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 03 Padurenan yang berjumlah 16 orang, dengan inisial siswa A sampai Z. Materi yang diajarkan mencakup pengelolaan uang saku dengan fokus pada penerapan keterampilan praktis dan pemahaman konsep. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi proses dan hasil setiap siklus, serta mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman dan keterampilan siswa.

Hasil Dan Pembahasan

a. Teori Relevan

a. Teori Pendidikan

Teori pendidikan yang relevan dengan penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Piaget, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Vygotsky menambahkan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dan budaya, dan interaksi dengan orang lain, terutama melalui scaffolding, dapat meningkatkan perkembangankognitif siswa (Iftita Rizki Amalia, 2021). Dalam konteks penelitian ini, penerapan model *Role Playing* dengan bantuan media poster mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

b. Teori Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menantang pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Model *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang efektif karena memungkinkan siswa untuk berperan dan berpartisipasi dalam skenario yang relevan dengan materi pembelajaran (Ningrum et al., 2020). Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang dipelajari serta keterampilan sosial dan emosional yang penting.

c. Teori Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran, seperti poster, didukung oleh teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, penggunaan gambar dan teks secara simultan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Nafisah Nor Saumi et al., 2021). Media poster dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu visual yang membantu siswa memahami konsep pengelolaan uang saku dengan lebih jelas dan menarik. Media visual ini juga dapat memfasilitasi diskusi dan interaksi antara siswa, yang mendukung pembelajaran kolaboratif.

d. Teori Keterampilan Hidup (*Life Skills*)

Keterampilan hidup adalah keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan efektif dan produktif. Menurut World Health Organization (WHO), keterampilan hidup meliputi keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan komunikasi, dan keterampilan manajemen diri. Dalam penelitian ini, pengelolaan uang saku adalah salah satu aspek keterampilan hidup yang diajarkan kepada siswa. Penerapan model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan ini dalam situasi yang disimulasikan, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi situasi nyata.

e. Teori Evaluasi Pendidikan

Teori evaluasi pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir siklus untuk menilai efektivitas keseluruhan dari intervensi yang dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, evaluasi formatif dilakukan melalui observasi dan refleksi

pada setiap siklus, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola uang saku.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN 03 Padrenan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Peneliti melakukan observasi awal untuk memperoleh kondisi awal proses pembelajaran IPAS siswa di kelas IV SDN 03 Padurenan, agar data awal yang diperoleh lebih mendalam, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN 03 Padurenan. Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini, guru melakukan beberapa tindakan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Penelitian ini guru melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN 03 Padurenan dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini guru menggunakan model Role Playing berbantu media Poster tentang mengelola uang saku materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita muatan IPAS. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan, siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan serta setiap pertemuan dilakukan 2 jam pembelajaran.

Kondisi awal hasil wawancara dan observasi pada tanggal 28 Maret 2024 yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas IV SDN 03 Padurenan terdapat beberapa masalah selama proses pembelajaran antara lain: 1. Siswa kurang aktif dan merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran IPAS. 2. Media pembelajaran sering menggunakan video yang diambil dari youtube. 3. Model pembelajaran yang kebanyakan menggunakan metode ceramah atau pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa kurang antusias dan sering berbicara dengan temannya. Berdasarkan masalah diatas menyebabkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Padurenan rendah, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Adapun nilai hasil belajar siswa pada penilaian prasiklus muatan IPAS yang dilakukan oleh peneliti sebelum dilakukan tindakan penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus Muatan IPAS

No.	Nama Siswa	Nilai	KKTP	Keterangan
1.	ADR	75	70	Tuntas
2.	ANA	60	70	Tidak Tuntas
3.	ASP	60	70	Tidak Tuntas
4.	AZA	45	70	Tidak Tuntas
5.	AN	75	70	Tuntas
6.	FN	65	70	Tidak Tuntas
7.	FAA	60	70	Tidak Tuntas
8.	MHBL	65	70	Tidak Tuntas
9.	MFI	55	70	Tidak Tuntas
10.	MRA	60	70	Tidak Tuntas
11.	NDA	75	70	Tuntas
12.	NZ	45	70	Tidak Tuntas
13.	SZW	65	70	Tidak Tuntas
14.	MNS	75	70	Tuntas
15.	BAP	60	70	Tidak Tuntas
16.	DRGAW	45	70	Tidak Tuntas
Jumlah		985		
Rata-rata		61,5		
Nilai Tertinggi		75		
Nilai Terendah		45		
Jumlah Siswa Tuntas		4		
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		12		

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk mengidentifikasi masalah yang ada, merencanakan tindakan yang sesuai, melaksanakan. Tindakan tersebut, mengamati proses dan hasilnya, serta merefleksikan temuan untuk perbaikan disiklus berikutnya. Rancangan penelitian ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengamati dan menilai efektivitas intervensi dalam konteks kelas nyata.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 03 Padurenan. Sampel penelitian ini diambil dari populasi tersebut, yang terdiri dari 16 siswa dengan inisial A sampai Z. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive, yaitu dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel ini diharapkan dapat mewakili populasi secara keseluruhan dan memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas model *Role Playing* dan media poster dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam Teknik Pengumpulan data yaitu menggunakan Instrumen yang meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar. Lembar observasi

digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama penerapan model *Role Playing* dan penggunaan media poster.

Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pandangan dan pengalaman siswa serta guru mengenai proses pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola uang saku. Validitas instrumen diuji melalui validasi ahli (*expert judgment*), sementara reliabilitas instrumen diuji dengan metode uji coba (*pilot testing*) dan analisis statistik, seperti koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran, interaksi antar siswa, serta respons siswa terhadap model *Role Playing* dan media poster. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil tes belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah intervensi. Data dari kedua siklus dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tren, dan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, serta untuk mengevaluasi efektivitas keseluruhan dari tindakan yang dilakukan.



Gambar 01. Siklus I (Pertemuan 1)
(Sumber: Dokumentasi siklus I pertemuan 1, 17 Mei 2024)

Penelitian ini menghasilkan temuan utama bahwa penerapan model *Role Playing* yang dibantu dengan media poster secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengelolaan uang saku di kelas IV SDN 03 Padurenan. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 75. Peningkatan ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Meskipun demikian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep tertentu, yang menunjukkan perlunya perbaikan dalam metode pengajaran dan penggunaan media.



Gambar 02. Siklus Pertemuan 2
(Sumber: Dokumentasi Siklus I Pertemuan 2, 20 Mei 2024)

Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat lebih lanjut menjadi 85. Hampir semua siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan mampu menerapkan konsep pengelolaan uang saku dalam situasi simulasi. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman teoretis tetapi juga keterampilan praktis siswa. Siswa menjadi lebih

percaya diri dan aktif dalam pembelajaran, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman- temannya.

Peneliti menganalisis hasil ini dengan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ilham, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa model *Role Playing*, sebagai salah satu bentuk pembelajaran aktif, efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini menambahkan bahwa penggunaan media poster sebagai alat bantu visual memperkuat efektivitas model pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, guru berperan penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi proses *Role Playing*, serta dalam memanfaatkan media poster secara efektif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan peran aktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Interpretasi hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dan media poster tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif dan sosial siswa (Ellyanti, 2022). Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, dan lebih mampu bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini mendukung penelitian (Aspi, M., & Syahrani, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aspek sosial dan emosional siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Peneliti juga membandingkan hasil temuan ini dengan penelitian (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa media poster sebagai alat bantu visual membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Penggunaan poster dalam *Role Playing* juga memungkinkan siswa untuk menginternalisasi konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode penelitian Tindakan kelas efektif dalam mengidentifikasi dan mengatasi masalah pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, peneliti dan guru dapat bekerja sama untuk merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran secara sistematis. Proses ini memungkinkan perbaikan terus-menerus dalam metode pengajaran dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi guru dan siswa.

a. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

1. Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah yaitu hasil belajar siswa ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif ini diperoleh dari soal tes akhir yang akan dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran siklus I tepatnya pada pertemuan 2. Soal tes berupa 5 uraian yang sudah disiapkan peneliti sebelumnya. Adapun data hasil belajar siswa ranah kognitif.

2. Ranah Psikomotorik

Kegiatan observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik dengan menerapkan model *Role Playing* berbantu media Poster pada siklus I ini dilakukan oleh 2

observer peneliti sebagai observer untuk mengamati hasil belajar siswa ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah psikomotorik ini menggunakan pedoman observasi yang sudah dibuat sebelumnya. Adapun 5 indikator yang harus diamati dalam hasil belajar ranah psikomotorik ini antara lain, 1) keterampilan siswa menjawab pertanyaan dari guru ketika berlangsungnya pembelajaran menggunakan model Role Playing. Siswa sudah cukup terampil dalam menjawab pertanyaan dari guru tetapi ada beberapa siswa yang kurang terampil dalam menjawab pertanyaan dari guru, 2) keterampilan siswa bergerak membentuk kelompok sesuai arahan guru pada saat mau memulai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media Poster. Ada beberapa siswa yang kurang semangat ketika memulai mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD), guru memberi arahan kepada siswa dan semangat kepada siswa, 3) keterampilan siswa dalam berdiskusi dengan temannya, 4) keterampilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model Role Playing media Poster. Siswa sudah mengikuti pembelajaran Role Playing berbantu media Poster tetapi ada siswa yang masih bingung dalam pelaksanaan Role Playing, 5) keterampilan siswa dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik sesuai dengan petunjuk dan waktu yang telah ditentukan.

Pada Hasil observasi keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa ranah kognitif, dan psikomotorik didapat setelah peneliti mengelola data dari pelaksanaan siklus I mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model Role Playing berbantu media Poster. Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada selama pembelajaran pada pelaksanaan siklus I, karena refleksi ini akan digunakan untuk perbaikan pada siklus II. Berdasarkan dari kekurangan itu, peneliti akan memberikan solusi sebagai upaya memperbaiki pada siklus II.

b. Hasil Belajar Siswa Siklus II

1. Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif didapatkan dari soal evaluasi tes akhir yang akan dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran di siklus II tepatnya pada pertemuan 2. Soal ini berupa spa; uraian berjumlah 5 soal dan sudah disiapkan oleh peneliti sebelumnya.

Nilai KKTP	Banyak Siswa		Presentase Ketuntasan		Rata- Rata
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
70	15	1	94%	6%	78
Jumlah	16		100%		

Tabel 01. Ketentuan Hasil Belajar Siswa Klasikal Ranah Kognitif Siklus II

Berdasarkan data diatas, maka nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 95, sedangkan nilai terendah yaitu 65. Siswa yang nilainya tuntas berjumlah 15 siswa dan siswa yang belum tuntas ada 1 siswa. Kemudian untuk nilai rata-rata kelas mencapai 78 termasuk dalam kriteria baik.

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	89-100	4	25%
2.	79-89	3	19%
3.	70-79	8	50%
4.	< 70	1	6%
Jumlah		16	100%

Tabel 02. Ketentuan Hasil Belajar Siswa Klasikal Ranah Kognitif Siklus II

2. Ranah Psikomotorik

Kegiatan observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik dengan menerapkan model Role Playing berbantu media poster pada siklus II dilakukan oleh 1 observer. Observer kesatu dapat mengamati hasil belajar psikomotorik siswa yang berinisial FNY, Hasil belajar ranah psikomotorik ini mengukur beberapa indikator antara lain, 1) keterampilan siswa menjawab pertanyaan dari guru Ketika berlangsungnya pembelajaran menggunakan model Role Playing. Siswa terlihat terampil menjawab dengan benar dan lengkap pertanyaan yang diberikan guru, 2) keterampilan siswa bergerak membentuk kelompok sesuai arahan guru pada saat mau memulai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media poster. Siswa terlihat segera membentuk kelompok sesuai anggota kelompok yang telah ditentukan guru dan siswa terlihat semangat akan memulai pelaksanaan role playing berbantu media poster 3) siswa melakukan kegiatan role playing berbantu media poster dan mengambil kertas pertanyaan yang ada di poster lalu siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar, 4) keterampilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media poster. Siswa terlihat siap dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran Role Playing berbantu media poster, 5) keterampilan siswa dalam melakukan kegiatan role playing berbantuan poster di depan sesuai dengan petunjuk dan waktu yang telah ditentukan. Ketika pelaksanaan role playing dimulai terlihat setiap siswa dalam kelompok untuk melakukan kegiatan role playing sesuai petunjuk guru dengan penuh semangat dan kerjasama dan tidak lupa sesuai dengan waktu yang telah ditentukan guru. Hasil perhitungan jumlah skor hasil belajar siswa ranah psikomotorik pada siklus II,

Nilai KKTP	Banyak Siswa		Persentase Ketuntasan		Rata-Rata
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
70	16	0	100%	0%	79
Jumlah	16		100%		

Tabel 03. Ketentuan Belajar Klasikal Ranah Psikomotorik Siklus II
Sumber: Data Primer

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer tentang hasil belajar siswa ranah psikomotorik kelas IV SDN 03 Padurenan pada siklus II memperoleh skor 630 dengan rata-rata nilai 79 termasuk dalam kriteria baik.

Pada tahap akhir penelitian tindakan kelas peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus II. Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hasil penelitian kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai hasil yang baik, hal tersebut dapat dilihat meningkatnya kualitas pembelajaran pada siklus II yang lebih baik dibandingkan kualitas pembelajaran pada siklus 1. Peneliti dalam melakukan refleksi ini bersama dengan 1 observer untuk mendiskusikan hasil penelitian tindakan kelas melalui model Role Playing berbantu media poster. Tujuan refleksi tindakan pada siklus II ini yaitu untuk menganalisis permasalahan yang muncul serta kelebihan yang diperoleh selama dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II. Hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan mengajar guru sudah baik yaitu mencapai rata-rata persentase pada siklus II 93,22% dengan kriteria sangat baik, guru dapat membimbing belajar siswa serta dapat mengkondisikan kelas.
Hal tersebut terbukti pada saat pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media poster siswa terlihat sudah terbiasa dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan kelas kondusif.
2. Pada saat melakukan role playing berbantu poster masing-masing kelompok terlihat semangat, saling berdiskusi dengan anggota kelompoknya agar mendapatkan skor terbanyak dan sesuai petunjuk dan waktu yang telah ditentukan oleh guru.
3. Aktivitas belajar siswa mencapai 77 dengan kriteria baik.
4. Hasil belajar siswa ranah kognitif mencapai ketuntasan klasikal 70 yaitu sebanyak 13 siswa dari 14 siswa sudah mencapai KKTP >70, serta pada hasil belajar siswa ranah psikomotorik juga meningkat yaitu mencapai ketuntasan klasikal 78 termasuk kriteria baik.
5. Ada satu siswa berinisial DRGAW mulai siklus I sampai siklus II mengalami naik-naik tetapi tidak mencapai KKTP dikarenakan DRGAW kesulitan dalam membaca sehingga nilainya belum dapat mencapai KKTP dan DRGAW terlihat pendiam. tetapi apabila melaksanakan Role Playing berbantu media poster siswa dibantu dengan sesama teman anggota kelompoknya (Sulistiani et al., 2021). Sehingga disini guru harus lebih memperhatikan SF dan memberikan jam tambahan untuk DRGAW agar

dapat membaca dan dapat memahami materi yang diberikan guru. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa seluruh tindakan yang dilakukan pada siklus II pada muatan IPAS dengan menerapkan model Role Playing berbantu media poster

6. Sudah berjalan dengan baik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga penelitian tindakan kelas pada siklus II ini sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah dilaksanakan oleh peneliti dalam dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan setiap siklusnya. PTK ini memperoleh hasil berupa hasil observasi keterampilan mengajar guru, hasil observasi aktivitas belajar siswa, nilai hasil belajar siswa ranah kognitif, hasil observasi hasil belajar siswa ranah afektif serta ranah psikomotorik. Hasil penelitian pembelajaran pada siklus I ini belum memperoleh hasil yang memuaskan. Kemudian peneliti melakukan refleksi pada siklus I, setelah itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran pada siklus II dan secara keseluruhan hasil belajar siswa yang dicapai pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa model Role Playing berbantu media Poster dapat meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPAS siswa kelas IV SDN 03 Padurenan pada materi BAB 7 Bagaimana Mendapatkan semua keperluan Kita. Pada keterampilan mengajar guru merupakan kemampuan guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan efektif dan membimbing siswa dalam belajar agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Annury, 2019) yang menyatakan bahwa keterampilan mengajar guru adalah adanya keterampilan guru ketika membimbing belajar siswa dan membantu siswa dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Aktivitas siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan sejalan dengan aktivitas siswa pada ranah afektif dan kognitif (Alkalah, 2016). Sebagai seorang guru yang harus memiliki kemampuan mengajar tertentu untuk mengajar siswa di kelas, guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Adapun keterampilan yang harus dikuasai guru sesuai dengan pendapat dari (Surti, W., & Jailani, 2017) yaitu mempunyai 9 indikator keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran antara lain 1) keterampilan membuka pembelajaran, 2) keterampilan bertanya kepada siswa, 3) keterampilan memberi penguatan kepada siswa, 4) keterampilan guru mengadakan variasi ketika pembelajaran, 5) keterampilan menjelaskan, 6) keterampilan dalam membimbing siswa ketika berdiskusi, 7) keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, 8) keterampilan pembelajaran seseorang, 9) keterampilan mengakhiri pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN 03 Padurenan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing berbantu media Poster dapat meningkatkan hasil belajar siswa BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita kelas IV SDN 03 Padurenan. Dalam Peningkatan keterampilan

mengajar guru dalam pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media Poster pada BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita muatan IPAS pada siklus I persentase rata-rata keberhasilan sebesar 78,12% kriteria baik dan meningkat pada siklus II 93,22% dengan kriteria sangat baik, Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantu media Poster BAB 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita muatan IPAS dan pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 71 kriteria baik dan meningkat pada siklus II sebesar 94% dengan kriteria sangat baik dan Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Role Playing berbantu media Poster pada ranah kognitif siklus I dengan nilai rata-rata 71 ketuntasan klasikal 50%, pada siklus II nilai rata-rata meningkat 78 dengan ketuntasan klasikal 94%. Hasil belajar ranah psikomotorik rata-rata siklus I mencapai 63% kriteria baik, selanjutnya pada siklus II meningkat mencapai 100% termasuk kriteria sangat baik.

Referensi

- Alkalah, C. (2016). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VI SD 3JEKULO KUDUS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING*. 19(5), 1–23.
- Annury, M. N. (2019). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui penelitian tindakan kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177–194.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64.
- Ellyanti, L. A. R. & S. (2022). BIMBINGAN BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN METODE JARIMATIKA PADA SISWA KELAS. *JANACITTA: Journal Of Primary and Children's Education*, 2(1).
- Fatmawati, E., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.871>
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Husna, N. A., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2022). Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 561–567. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.441>
- Iftita Rizki Amalia, K. & I. F. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING SISWAKELAS V SD TAMBAHAGUNG 01 PATI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1271–1280.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122.
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Ningrum, R. W., Ismaya, E. A., & Fajrie, N. (2020). Faktor – Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.5105>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 8(3), 7911–7915.

- Sulistiani, I., Santoso, & Ulya, H. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Darin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2057–2066. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0AKemampuan>
- Surti, W., & Jailani, M. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pemberian tugas dan media kartu tebak kata pada peserta didik di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas tahun ajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 14–27.

Improving Primary School Mathematics Learning Outcomes Through TGT Learning Model with Lumat Media

Faiz Akbar Firmansyah

e-mail: Faizakbar737@gmail.com

Muhammad Syafruddin Kuryanto

e-mail: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
4.0



Abstract: This study aimed to determine the magnitude of the increase in student learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) Design learning model assisted by the LUMAT game. The research method used is quantitative with a Pre-Experimental Design design in a group Pretest-Posttest Design. This experimental research was conducted in class VI SDN 1 Krasak with 25 students in one class, which lasted four meetings in 2 days. The dependent variable in this study is math learning outcomes, while the independent variable is the One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection techniques are conducted through interviews, observations, tests, and documentation. The data analysis used is a quantitative data analysis n-gain test. Data analysis techniques use prerequisite tests, including normality tests and hypothesis testing through the N-Gain test. The research data showed an average pretest score of 49.68, while the posttest score was 82.76. Normality test results of the pretest score obtained a significant 0.125 ($0.125 > 0.05$). The normality test results of the posttest value obtained significant results of 0.089 ($0.089 < 0.05$), and the posttest value obtained significant results of 0.120 ($0.120 > 0.05$), so H_0 is accepted. 0.05), so H_0 is accepted, and H_a is rejected. The N-Gain test results show a score of 0.67, a medium improvement criterion. Thus, it can be concluded that there is an increase in learning outcomes in mathematics subjects in class VI SDN 1 Krasak using the LUMAT game of the Team Games Tournament (TGT) Design model.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), LUMAT Game, Learning Result*

Introduction

Education is essential for the life of a nation or a person. Currently, one of the things that can show the success of the education process is through school exams. Students or learners who pass the national exam are declared successful in the education process, while students who do not pass are declared unsuccessful in the education process. One of the subjects included in the national exam is mathematics (saadah, f.k., 2022).

The problem often faced by the world of education is the weak learning process. In teaching and learning activities, students learn more in theory. Learning in the classroom is more directed at the child's ability to understand the subject matter. Meanwhile, the theory that students learn needs more application in everyday life (nurrita, t., 2018).

Learning is a vital cycle that changes how people behave and learn to incorporate everything individuals think and do. Learning plays a crucial role in changing incidents, routines, behaviours, beliefs, goals, characters, and even one's reactions (ekawati & putra., 2022).

Mathematics learning is learning that is able to train and foster logical, systematic, creative and consistent ways of thinking and can develop themselves in solving a problem. However, there are still many students who dislike math because it is difficult and complicated which is always related to symbols, numbers, formulas, and counting (khoirum & rahmad, 2022).

The school environment is where the teaching and learning process takes place between students and teachers. A quality school environment with adequate facilities and infrastructure can foster enthusiasm and better learning outcomes (handayani et al., 2021).

Learning motivation is obtained through a questionnaire or questionnaire given directly to students containing five indicators, which are used as the basis for questionnaire development. (1) the existence of desire and desire to succeed, (2) the existence of motivation and learning needs, (3) the existence of hopes and ideals in the future, (4) the existence of rewards in learning, (5) the existence of exciting activities in learning (prasetya et al., 2023).

Learning outcomes are the level of success or mastery of students of the material that has been taught by the teacher in the teaching and learning process that is established in the classroom in the form of grades in a number of subjects (rahmi d. & nurdiana s., 2023).

In general, low-grade elementary school students have low mathematical problem-solving skills. This is due to the inhibiting factors that students have, namely low learning motivation, lack of student concentration, and inadequate learning media (riswari et al., 2023).

Mathematics teachers are wise teachers who are able to overcome and solve learning problems in the classroom. For a math teacher in the kbm process, it is not enough to rely on old strategies and techniques. To improve the quality of education, one way that can be done is for teachers to be able to direct students to be actively involved and stimulate students' minds in depth to solve problems related to learning (fauziyah & anugraheni, 2020).

The teacher's ability to integrate methods, models, or strategies into the educational process to achieve maximum goals determines the success of students in learning mathematics (mawaddah & siswanto, 2022).

In some learning activities, teachers should apply learning models and use learning media as supporting tools that are in accordance with the topic of the material and are able to improve students' numeracy skills in the learning process (sari et al., 2023).

Observations and interviews on January 5, 2024, in Krasak village Pecangaan Jepara. Based on observations of children who are in grade 6 elementary school, many children have difficulty in mathematics subjects, especially in the material of mixed numbers counting operations, which is an important subject to be able to master mathematics and also because children, in terms of learning are still lacking because children play smartphones more often than to study at home. In addition to a lack of learning in low math material, researchers also found that parents had difficulty controlling children who played on smartphones too often to tell children to study.

As for the results of observations on January 6, 2024, there are obstacles in learning mathematics in class VI; there are still many students who do not understand the material in mathematics, especially in the material of mixed counting operations of numbers; it is material at the beginning of semester one and in every lesson at the beginning of semester one we discuss the material of mixed counting operations of numbers, and there are still many students who do not understand the material. The cooperative learning model is an alternative learning model that can be used in mathematics lessons.

Student learning outcomes are certainly affected by the learning difficulties experienced by students. There are still many students who get scores below the KKT limit. In the mathematics daily test scores, there were about 13 students who scored above the KKT and 12 students who scored below the KKT out of 25 students because students looked bored with math learning when they started learning.

The teaching and learning process in class certainly has several problems, one of which is about student interest in learning. The learning interests that students have in one class are certainly different from one student to another. Interest has a fairly important role in the student's learning process (Saputro et al., 2022).

The TGT (Teams Games Tournament) learning model is one of the cooperative learning models and makes students more active in learning because they are required to compete in groups in answering as many questions as possible and, of course, with the right answers too (Rochmana & Shobirin., 2017).

The TGT model assisted by Uno Stacko media is a learning model that provides opportunities for students to play an active role, think strategically, find solutions in every problem they face. Students are given the opportunity to discuss, interact actively, take responsibility for their group but still be able to play, so that the material can be conveyed more interestingly and fun (Purnaningtyaset al., 2020).

Lumat game is a type of modified board game played by 2 to 4 people competing to run pawns from start to finish based on the role of the dice. This Ludo game originated in India in the 6th century called Puchi. Ludo games can be used as learning media because they can create active, creative, effective and fun learning for every student. In addition, Ludo can also improve the learning atmosphere favoured by students, improve cognitive abilities and physical and emotional development, and form positive characters (Apriani, 2017).

The advantages of the Ludo game are the way to play is easy and fun; students can understand and recall the explanation that has been conveyed by the teacher, and students can test their deeper understanding through practice questions contained in the game with fun (Angguntari & Nugraha, 2019).

Method

This study uses a quantitative experimental approach, using the One-Group Pretest-Posttest Design research type. Quantitative research is data in the form of numbers, starting from data collection, interpretation of the data obtained, and presentation of the results, which are analyzed quantitatively / statistically to test the hypothesis that has been determined (Sugiyono (2015).

Explains that pre-experimental design is a type of experiment in which there are still external variables that contribute to the formation of the dependent variable. The results of the experiment, which is the dependent variable, are not solely influenced by the independent variable. This can occur because there are no control variables, and the sample is not randomly selected.

This study conducted two measurements of student learning outcomes in grade VI math subjects. The first measurement (pretest) was carried out to see the condition of the sample before being given treatment, namely, the learning outcomes of students in grade VI math subjects before the LUMAT game media was applied and the second measurement (posttest) was carried out to determine the learning outcomes of students in grade VI math subjects after the LUMAT game media was applied. The design used can be described as follows:

Table 1. Research design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Source:Sugiyono (2015:111)

Description:

O1 =pretest

X = treatment/perlakuan

O2 = posttest

The population in this study were all 6th grade students of SDN 1 Krasak, Pecangaan District, Jepara Regency with a total of 25 students with 12 male students and 13 female students.

The data collection technique used in this research is a test. The test used in this study is a test (pretest) with the material tested, namely about Mixed Counting Operations of Numbers and the final test (posttest) with the same material totalling ten questions. The pretest is used before the application of learning with LUMAT media, while the posttest is used after students take part in learning with the application of ludo game media.

Based on the results of data analysis obtained by students on pretest and posttest scores, a normality test was carried out as a prerequisite test for data analysis after which hypothesis testing was carried out with the N-Gain test with the following formula.

$$n\text{-gain} = \frac{\text{Posttest scores} - \text{Pretest scores}}{\text{ideal score} - \text{Pretest scores}}$$

Nominalized Gain Value	Interpretation
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Drop
$g = 0,00$	Fixed
$0,10 < g < 0,29$	Low
$0,30 \leq g < 0,69$	Medium
$0,70 \leq g \leq 1,00$	High

Source: (Oktaviana & Haryadi, 2020)

Results and Discussion

Based on the results of research on August 12-13, 2024, at SDN 1 Krasak, Krasak village, Pecangaan sub-district, Jepara Regency. This research was conducted for four meetings in 2 days with the following activities. The first step carried out by researchers is to give Pretest questions to determine the initial ability of math learning outcomes before the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by LUMAT (Ludo Math) media. The last step carried out by researchers is to give post-test questions to determine the increase in mathematics learning outcomes of grade VI students. The value of the student assessment instrument in the form of a pretest-posttest is presented in the following table.

Table 2. Pretest and Posttest Values

Statistics	Prettest	Posttest
Number of Students	25	25
Lowest Score	35	68
Highest Score	70	95
Average	49.68	82.76

Source: researcher, 2024

In the explanation of Table 2, it can be described that the average pretest score is 49.68 and 82.76 average for post-test scores. It can be concluded that the posttest score is higher than the pretest score. Besides that

This research is in line with (Randi, 2024) which states that the Teams Games Tournament learning model can improve student learning outcomes with an average value obtained of 83.85%. This research is also reinforced by research (Suryani, 2022) which states that the Teams Games Tournament learning model can increase the motivation and learning outcomes of students with an average value of 87.88%.

(Kartikasri et al. 2021) Found that the score in the first cycle reached 62,143, with a learning pass rate of 50%. Meanwhile, the average score in the second cycle reached 71.4, with the learning pass rate increasing to 78.6%. This shows there is a significant improvement in learning outcomes.

Before being given LUMAT media, students were given pretest questions to determine the learning outcomes of mathematics. After being given treatment using LUMAT media, students were given posttest questions to determine the improvement in mathematics learning outcomes using the Teams Games Tournament learning model assisted by LUMAT media (Ludo Mathematics).

(Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. 2021) Explained that the learning process in class using the TGT (Teams Games Tournament) type learning model makes students feel

happy with the games and matches between groups, especially since this learning model is applied in elementary schools because elementary school students like games and elementary school children are still in the stage of enjoying playing. (Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. 2021) Related to the effect of using ludo game media on improving students' communication skills, namely showing classroom guidance using ludo game media, there is an influence on students' interpersonal communication, as evidenced by a significant increase in posttest scores compared to pretest scores.

In line with the opinion (Kusumawati., 2021) in her research revealed that the use of interactive learning media can help increase learning motivation and student math learning outcomes.

(Nurrawi, 2023) in the implementation of mathematics learning, students need to be given good motivation. Educators and parents also need to support longer and longer interactions with the Ludo game environment. Consistent and regular use of this medium can help strengthen its impact on children's math learning motivation.

According to (Marzuki, 2023), learning outcomes are a process of acquisition achieved from an activity or self-process with the environment resulting in an acquisition.

Meanwhile, according to (Rahman, 2021), learning outcomes are a process when someone gains something by changing their behaviour because of the experience they get. This research is the same as the results of research (Agus, 2022); through habituation of giving problems in groups and students discussing will train students to be able to think critically and find solutions to the problems given.

The practicality of the learning media that has been developed refers to the condition that the media can be easily used by users or not, both students and teachers, so that it can create meaningful, interesting and enjoyable learning and can increase creativity in learning (Milala et al, 2021).

LUDO media has advantages, including helping students to think more critically because this game requires accuracy in playing, giving students a sense of responsibility in completing the assigned tasks, making it easy to play, and increasing students' sense of solidarity. (Maria et al, 2021).

Furthermore, the prerequisite test was carried out using the normality test. The normality test in the study was used to determine the pretest and posttest scores on the mathematics learning outcomes of grade VI students of SDN 1 Krasak categorized as normal, namely with the results of a significant level > 0.05 so that there were shapiro wilk test results through SPSS for windows version 26 as shown in table 3 below.

Table 3. Normality Test

Tests of Normality				
Shapiro-Wilk				
	Statistic	Statistic	Df	Sig
Pretest	.148	.937	25	.125
Posttest	.158	.930	25	.089
a. Lilliefors Significance Correction				

Source: SPSS version 27 researcher, 2024

Table 3 shows that the normality results show that the significant level in the student pretest is $0.125 > 0.05$, so it can be interpreted that the data is normally distributed. Posttest data obtained a significant level of $0.89 > 0.05$ so that it can be interpreted that the data is normally distributed. This is in line with research (Amalia et al., 2022).

Based on data processing of pretest and post-test results, it is known that the pretest sig value of learning motivation is $0.077 > 0.05$, and the post-test sig value is $0.200 > 0.05$. So, it can be concluded that the pretest and posttest data are normally distributed. So, it can be concluded that the pretest and posttest data are normally distributed and can be used for further analysis.

The hypothesis in this study used the N-Gain test to determine whether there was an increase in grade VI mathematics learning outcomes or not from before and after being treated with the Teams Games Tournament learning model assisted by LUMAT (Ludo Math) media.

These results are also consistent with the results of research by (Agus 2022), through the habituation of giving problems in groups and students discussing with each other will train students to be able to think critically and find solutions to the problems given.

Furthermore, to determine the increase in learning outcomes using the Gain Normality test (N-Gain). The N-Gain test (g) is a test that aims to provide an overview of the increase in the value of student learning outcomes before and after treatment is applied (Lestari & Hardini, 2022). Through the calculation of N-Gain using the SPSS 26 program in this study, which is a reference to determine the data on the increase in the value of students' mathematics learning outcomes in the pretest and posttest experimental classes using the Teams Games Tournament model assisted by LUMAT (Ludo Matematika) media'. This will be explained in Table 4 as follows.

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	25	.51	.88	.6724	.10698
Ngain_Persen	25	50.77	87.50	67.2431	10.69750
Valid N (listwise)	25				

Source: SPSS version 27 researcher, 2024

The results of Table 4 show that the results of the calculation of N-Gain Score and N-Gain Percent show 0.6724, including the moderate category. As seen from these results, the category of increasing mathematics learning outcomes after being given the treatment of the Teams Games Tournament model assisted by LUMAT media (Ludo Matematika) can improve math learning outcomes in the moderate category. These results are the same as those described by (Muhammad et al., 2023).

Based on the calculation of the N-gain test analysis at SDN 1 Klumpit, the value is 0.61, which is located between $0.3 \leq g \leq 0.7$ with moderate improvement criteria. Thus, it can be concluded that there is an increase in students' mathematical problem-solving ability through learning with the help of the discovery learning model using media. Discovery learning model using audiovisual media audiovisual media. Similarly, research (Jihanifa et al., 2023) in class V SD 1 Loram Kulon and SD 1 Getas Pejaten states the results show the N-gain score of the experimental class 0, 54 (medium category) and the N-gain score of the control class 0, 38 (medium category).

Conclusion

The average increase through the results of the N-Gain test on the learning outcomes of SDN 1 Krasak mathematics on the material of mixed counting operations of small numbers with the Teams Games Tournament learning model assisted by LUMAT media is an increase of 0.6724 which is included in the medium criteria. The research that has been done produces a learning update, especially in the LUMAT (Ludo Math) game media applied at school.

Acknowledgments

Alhamdulillah with the completion of this article I would like to thank Muria Kudus University as my campus and the Head of PGSD Study Program Siti Masfu'ah, S.Pd., M.pd and Mr. M. Syafruddin Kuryanto S.Si., M.Or and also Mrs. Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd who have guided me in working on this article as well as teachers and principals of SDN 1 Krasak who have given permission for researchers to conduct research until completion.

Reference

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104– 111.
- Agus, Jufri et al. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(5):6963–72. doi: 10.31004/edukatif.v4i5.3845
- Amalia, N, Ermawati, D., Kuryanto, M.S., (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 7, Juli 2022 (2148-2155)
- Anggraeni, N. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemah Abang Cirebon). *Journal Of Mathematical Science and Mathematics Educations*, 01 (01), 165-178.
- Apriani, Kania. 2017. Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Ekawati, P. T., & Putra, L. V. (2022). Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Pemberian Pekerjaan Rumah Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Gugus RA Kartini Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Jurnal Jispendiora*, 1(1), 47–62.

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Handayani F, Ardianti. S.D, Kuryanto M.S., (2021). Korelasi Pola Asuh Otoriter Terhadap Hasil Belajar Pada Kelas V SD 4 PIJI Dawe Kudus. *JURNAL PRASASTI ILMU Volume 1 Nomor 1 hlm. 25- 30 DOI: <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6074>*
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. 2021. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 11(1). 25-36.
- Jihanifa, F. A., Sumaji, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbasis STEAM Berbantuan Media MONKABICO. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 116-128. <https://doi.org/10.46918/equals.v6i2.1936>
- Kartikasari, I., Nugroho, A., & Muslim, A. H. (2021). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 44–56. <https://onlinejournal.unja.ac.id/gentala/article/view/10124>
- Kusumawati. 2021. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khurriyati, A.L, Ermawati, D, Riswari, L.A., (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (2614-8854) Volume 5, Nomor 4, April 2022 (1028-1034)*
- Khoirum Mamnu'ah, & Rahmat Rudianto. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pelajaran Matematika Kelas VI Di MI Hidayatus Shibyan Kemuning. *El-Miaz: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-7. Retrieved from <https://jurnal.mialazhar.sch.id/index.php/el-miaz/article/view/21>
- Lestari, O. R., & Hardini, A. T. A. (2022). Keefektifan Metode Matematika GASING Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Perkalian Dua Digit Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2498–2506.
- Marzuki, Dodo santo Bprpneo. 2023. “Model Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6(2):356–65
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal pendidikan sains dan aplikasi (JPISA)*, 4(1), 30–35. Retrieved from <https://jurnal.ikipgriptk.ac.id/index.php/JPISA/index>
- Mawaddah, M., & Siswanto, R. D. (2022). Development of E-Worksheet To Improve Students' Mathematical Problem Solving Ability: Pengembangan E-LKPD untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta

- Didik. Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 7(2), 298–314.
Diambil dari
<https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/296%0A>
<https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/download/296/186>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Muhammad K I, Sekar D., M. Syafruddin K., (2023). Pengaruh DISCOVERY LEARNING Berbantuan Media AUDIOVISUAL Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.2979>
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3ni.171>.
- Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020). Kemampuan Penalaran Adaptif Melalui Model Reciprocal Teaching pada Logika Matematika dan Himpunan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2), 124–130. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.7276>
- Purnaningtyas, A.R.I.D., Fathurohman, F., Kuryanto.M.S., (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media UNOS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo) Volume 02, Nomor 01, Tahun 2020 e-ISSN. 2721-4257 p-ISSN. 2685-9645*. <https://doi.org/10.35334/judikdas borneo.v2i2.1479>
- Prasetya, A., Hilyana, F.S., Kuryanto, M.S., (2023) Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online: 2548-6950 Volume 08 Nomor 01, Juni 2023. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8714>
- Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar 1* (November): 289–302.
- Randi, R. S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Riswari, L. A., Septiana, E. Saidah, R.A., (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education Vol. 5, No.1, Juli 2023 E-ISSN: 2722-6689* <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- Sari, N. P., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V dengan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Tabung Misteri. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 704-712. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.696>
- Saadah, F. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Dakota Terhadap Penguasaan Materi FPB dan KPK. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 23-30.
- Saputro, W. A., Setawan, D., & Riswari, L. A. (2022). Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VI SDN Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5128–5135. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7454>

- Shobirin, Ma'as; Rochmana, Siti.. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. **Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar**, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 91-106, dec. 2017. ISSN 2579-9282.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: ALFABETA*.
- Yudianto, Sumardi, & Berman., (2014). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Kimia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA5 MAN 2 Kota Palu

Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SD 4 GRIBIG

Galuh Dwi Lestari

e-mail: 202033257@std.umk.ac.id

Diana Ermawati

e-mail: diana.ermawati@umk.ac.id

Much Arsyad Fardani

e-mail: arsyad.fardani@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Gondangmanis Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V SD 4 Gribig, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui perbedaan rata-rata skor berpikir kritis matematis siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *Pre-Experiment: The one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji validitas isi (*expert judgement*), uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *n-gain*. Hasil penelitian diperoleh dari hasil perbedaan skor berpikir kritis matematis dengan mendapat skor *pretest* 56,47 < *posttest* 77,57. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan skor berpikir kritis matematis dimana skor *pretest* lebih rendah dari skor *posttest*. Penggunaan *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa tersebut dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika terkhusus pada kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning*, Media LaJuRa, Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Pendahuluan

Merdeka belajar merupakan pembelajaran abad 21 ini yang direncanakan dengan mengkoordinasikan berbagai kemampuan penguasaan dan visi pembelajaran ke dalam proses belajar yang tergambar pada struktur pembelajaran abad 21 (Yamin & Syahrir, 2020). Kerangka atau struktur tersebut menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik. Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Mendikbud bahkan menggagas istilah deregulasi pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat mengedepankan pemusatan proses pembelajaran pada siswa. Artinya siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Tapi kenyataannya pada peralihan kurikulum saat ini masih banyak siswa yang masih belum siap menghadapinya. Seperti halnya pemecahan pembelajaran tematik menjadi muatan pembelajaran yang berdiri sendiri-sendiri, salah satunya pembelajaran Matematika. Di dalam sebuah kelas, keaktifan dari setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dengan semangat dan rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang dipelajari (Tyas et al., 2024).

Muatan mata pelajaran matematika adalah salah satu contoh bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan para siswa diwajibkan untuk mempelajari muatan ini sejak dari Sekolah dasar. Betapa pentingnya muatan pembelajaran matematika ini sehingga muatan pembelajaran ini harus diperhitungkan. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dari sebuah proses penalaran dan tidak hanya mengajarkan suatu fakta dari kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di Indonesia yang dimuat dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006. Namun dalam Sekolah Dasar (SD) masih banyak siswa meyakini bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan (Ermawati et al., 2024).

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara pemerolehan data awal dengan Ibu R guru kelas IV SD 4 Gribig menegaskan bahwa pada pembelajaran matematika banyak dijumpai kendala yang terdapat pada siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang penuh dengan angka dan membosankan. Hal ini memberikan stigma yang melekat pada siswa yang menjadikannya menjadi pasif dalam belajar tanpa memiliki keinginan untuk mengemukakan pendapat dan menganalisis dalam memecahkan masalah pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Selain dengan guru kelas, wawancara juga dilakukan dengan siswa, yakni FYN, AN, CHS. Menurut FYN, guru dikelas hanya menerangkan materi yang bersifat hafalan sehingga membuat kurang dalam memahami materi yang diajarkan. Sedangkan menurut AN, suasana pembelajaran yang tegang dan monoton sehingga tidak ada pembelajaran yang membuat siswa menyenangkan. Lain halnya dengan CHS, bahwa materi yang disampaikan sulit diterima oleh siswa atau membingungkan siswa, sebab tidak ada media atau perantara dalam hal penyampaian materi (Sumber: Wawancara pemerolehan data awal, 16 April 2024).

Pemerolehan data awal dilakukan tidak hanya melakukan wawancara dengan guru, melainkan juga dilakukan observasi pembelajaran pada mata pelajaran

matematika. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, tetapi tingkat pemahaman masih rendah, siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa mengaku tegang dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengakibatkan siswa sehingga kurang bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian para siswa beranggapan bahwa pada pembelajaran Matematika susah dipahami dan merasa membosankan karena hanya berisikan pembelajaran mencatat dan menghafal membuat siswa menjadi pasif dan sedikit siswa yang mau bertanya terkait materi yang belum dipahaminya. Sesuai dengan hasil observasi pada proses pembelajaran dikelas memperoleh nilai presentase sebesar 40%, dimana kondisi tersebut masih dalam kondisi “kurang” (Sumber: Observasi pemerolehan data awal, 16 April 2024).

Mengacu pada berbagai hambatan yang dialami oleh siswa menunjukkan rendahnya kemampuan dalam berpikir kritis matematis yang memberikan dampak pula terhadap hasil belajar pada muatan pembelajaran Matematika siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 67. Perolehan nilai tes dari jumlah siswa kelas IV yakni 21 siswa. Siswa yang dinyatakan tuntas hanya 6 siswa dengan persentase sebanyak 29%, sedangkan yang tidak tuntas KKTP terdiri dari 15 siswa dengan presentase sebanyak 71%. Dengan begitu dari total siswa yang berada dikelas belum ada setengah dari jumlah siswa yang dinyatakan tuntas, hal tersebut menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang (Sumber: Nilai tes pemerolehan data awal, 16 April 2024).

Pada hasil temuan data observasi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD 4 Gribig mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran Matematika serta proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKTP yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada mata pelajaran Matematika sangat membosankan. Mengingat pentingnya mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan menganalisis siswa terkhusus pada mata pelajaran Matematika, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara juga menyatakan bahwa siswa masih cenderung kurang memahami konsep dari matematika itu sendiri. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat ceramah, dan hanya berfokus pada guru bukan fokus pada siswa. Siswa masih berpegang pada hafalan, dimana hal itu menjadikan siswa belum secara utuh memiliki kemampuan berpikir kritis karena masih menjadikan hafalan sebagai pedomannya. Dalam hal tersebut juga, guru terbiasa dengan menjelaskan satu persatu kalimat atau pembahasan materi, sehingga tidak ada kesempatan bagi siswa untuk mempelajari, berpikir, dan memahami konsep dengan cara mereka sendiri.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan menganalisis siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Menurut Lilisari (2013), menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu komponen proses berpikir tingkat tinggi, menggunakan dasar menganalisis pendapat dan memunculkan pengetahuan terhadap tiap-tiap makna untuk mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis, sehingga dapat memacu siswa agar berperan aktif dan kreatif dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Siswa tidak akan terbatas pada prosedur saja melainkan mereka dihadapkan dengan masalah (Zulfa et al., 2023).

Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV di SD 4 Gribig yang kurang dapat menganalisis masalah, menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata, dan menggunakan strategi pemecahan masalah yang efektif menunjukkan rendahnya tingkat berpikir kritis matematis. Siswa sering kali mencoba menghitung secara langsung tanpa memahami konteks atau merencanakan solusi terlebih dahulu, yang mengakibatkan jawaban yang salah atau tidak lengkap. Pentingnya kemampuan berpikir kritis siswa agar dapat dituntun untuk menganalisis dan mengevaluasi baik apa yang disampaikan oleh pendidik ataupun permasalahan lainnya dengan pemikiran yang logis. Maka untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam menganalisis peneliti memerlukan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang terdapat pada mata pelajaran Matematika yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan hasil belajar Matematika. Peningkatan hasil belajar ini diperlukan peran guru kreatif yang menciptakan pembelajaran menarik dan disukai oleh peserta didik (Anam et al., 2023). Hasil belajar aspek pengetahuan (kognitif) dalam taksonomi Bloom adalah sub taksonomi yang berhubungan dengan kegiatan mental yang berawal dari tingkatan pengetahuan sampai evaluasi (Sari et al., 2023). Menurut Ennis (2011), mengungkapkan secara singkat bahwa terdapat enam kriteria atau indikator dalam berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO. Penjabaran FRISCO meliputi F (*Focus*), R (*Reason*), I (*Inference*), S (*Situation*), C (*Clarity*), dan O (*Overview*).

Cara yang dimaksud adalah dengan melalui penerapan suatu pembelajaran yang lebih berpusat pada upaya menumbuhkan kembangkan partisipasi dan aktivitas siswa dalam mengatasi suatu permasalahan yang kompleks. Salah satunya adalah mengemas pembelajaran inovatif yang mampu menyediakan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan serta mampu menghilangkan perasaan bosan, cemas, takut, dan lelah siswa untuk belajar dan pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Karena seperti yang kita ketahui mata pelajaran Matematika lebih banyak konsep-konsep yang perlu pembuktian dengan materi yang luas. Salah satu pembelajaran yang mampu dijadikan alternatif dalam mata pelajaran Matematika di SD adalah model pembelajaran bertipe kooperatif. Saat memilih model pembelajaran, guru harus menyesuaikan model dengan tujuan materi pembelajaran (Ulfa et al., 2020). Dalam konteks mata pelajaran matematika di sekolah dasar, model ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, keterampilan pemecahan masalah atau berpikir kritis. Siswa harus mampu berpikir kritis untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Rifdah et al., 2023). Dalam pembelajaran siswa mengupayakan hasil belajar yang terbaik untuk berprestasi (Handayani et al., 2024). Ketika berpikir kritis dipraktikkan, siswa tidak hanya terfokus pada hasil tetapi juga pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung (Setyawan et al., 2023). Agar kemampuan berpikir kritis matematis relevan dengan siswa, model pembelajaran kooperatif yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah solusi yang terbaik yakni menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*.

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran guru menghadirkan situasi nyata di dalam kelas dan siswa diminta untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Nihayah et al., (2019) Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran dengan cara materi dengan kehidupan nyata siswa dikaitkan secara langsung. Dalam penerapannya menurut Al-Tabany (2017), model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* memiliki

kelebihan dengan pembelajaran yang bermakna dan nyata, membantu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, memberikan dampak berpikir kritis dan kreatif bagi siswa, dan mengacu terhadap pembelajaran yang mengkombinasikan antara pengalaman siswa dengan bahan materi pelajaran. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai salah satu metode pembelajaran penunjang meningkatnya kemampuan berpikir kritis, model pembelajaran ini juga membutuhkan bantuan media guna untuk lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sintaks atau langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* menurut Al-Tabany terdapat 7 langkah yakni a) mengkonstruksi pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dan mengembangkannya sebagai pengetahuan baru yang diperolehnya sendiri, b) melaksanakan kegiatan inkuiri pada semua topik, c) mendorong siswa agar mengembangkan sikap ingin tahu dan rasa ingin bertanya, d) mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok agar siswa saling memperoleh pemahaman yang lain dari siswa lainnya, e) memberikan pemodelan/ contoh konkrit agar siswa lebih memaknai konsep pembelajaran, f) melakukan refleksi terhadap strategi yang diterapkan dan hasil dari proses pengembangan pengetahuan serta sikap siswa, g) melakukan penilaian dari hasil pengembangan pengetahuan serta sikap siswa.

Selain menggunakan model pembelajaran, dalam kegiatan proses belajar mengajar juga dibutuhkan perantara materi untuk pemahaman siswa yang lebih kompleks. menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat di butuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang di sampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam penyampaian materi yang susah untuk di jelaskan oleh guru. Selain itu menurut Ulfa et al., (2020) media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan yang dapat digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam hasil belajar adalah media Konkret. Media Konkret adalah alat bantu pembelajaran yang bersifat nyata dan bisa disentuh serta diobservasi secara langsung oleh siswa (Mustikasari et al, 2019). Penggunaan media Konkret bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui pengalaman langsung dan manipulasi fisik. Media Konkret juga bermanfaat untuk mengaktifkan tubuh siswa untuk bergerak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa. Media edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan adalah Labirin Penjumlahan dan Pengurangan (LaJuRa). Media labirin penjumlahan dan pengurangan adalah alat bantu belajar yang dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam matematika melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Media papan labirin penjumlahan dan pengurangan membantu siswa memahami proses penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, sambil mengembangkan keterampilan matematika dasar serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Media LaJuRa merupakan media manipulatif, sehingga dengan media kongkrit anak dapat menyentuh, menggerakkan, yang berfungsi untuk membantu anak memahami berbagai konsep matematika. Media LaJuRa juga menggunakan bahan dasar dari kayu triplek sehingga dapat digunakan untuk jangka yang panjang.

Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya (Zulfa et al., 2023).

Uraian dari beberapa persoalan diatas serta didukung oleh penelitian terdahulu dari Widiyanti (2022), yang memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantu pendekatan saintifik lebih tinggi di bandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Artinya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian lainnya dari Lutfia (2017), menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga akan memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu meningkatkan hasil dalam belajar. Pengajaran melalui media audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Persamaan dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sama-sama berkaitan dengan penerapan model untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, sampel dan tempat penelitiannya.

Pembahasan latar belakang yang telah dipaparkan di atas yakni terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas V di SD 4 Gribig peneliti ingin mengkaji penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa terhadap kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantu Media LaJuRa terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V SD 4 Gribig”. Dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa.

Metode

Metode pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experiment: The One Group Pretest Posttest Design*. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017). Sampel yang digunakan dalam penelitian yakni 21 siswa kelas V SD 4 Gribig. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, dikarenakan semua populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji validitas isi (*expert judgement*), uji normalitas, uji paired sample t-test dan uji n-gain.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD 4 Gribig yang berjumlah 21 siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis hendaknya dilakukan validasi terlebih dahulu pada instrumen yang digunakan pada penelitian ini. Instrumen yang divalidasi meliputi soal *pretest posttest* dan media yang memuat indikator dari kemampuan pemecahan masalah matematis. Validasi instrumen ini menggunakan pakar ahli (*expert judgement*) yang sesuai dengan bidangnya. Adapun hasil dari validasi *expert judgement* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Soal

Validator	Nilai	Kriteria
Ahli 1	4,78	Valid
Ahli 2	4,20	Valid

Sumber: Data Peneliti

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Nilai	Kriteria
Ahli 1	5,00	Valid

Hasil validasi menurut *expert judgement* dinyatakan valid. Dengan begitu instrumen soal tes dan media layak digunakan dalam penelitian. Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan maka penelitian dapat dilaksanakan untuk menguji hipotesisnya.

Perlakuan dalam penelitian ini menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa guna untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Indikator yang dilihat untuk Kemampuan berpikir kritis matematis siswa yakni F (*Focus*), R (*Reason*), I (*Inference*), S (*Situation*), C (*Clarity*), dan O (*Overview*). Dimana setiap satu soal memiliki satu indikator kemampuan pemecahan masalah matematis.

Setelah perlakuan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa guna untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis matematis siswa, kemudian peneliti mengolah data dengan melihat data tersebut bersifat normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* sebagai syarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Penggunaan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dilakukan ketika sampel penelitian kurang dari 30 orang. Uji normalitas ini menggunakan bantuan program SPSS 26. Jika nilai sig. > 0,05 maka data normal, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak normal Adapun hasil output uji normalitas *Shapiro-Wilk* dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.154	21	.200*	.926	21	.117
Posttest	.116	21	.200*	.953	21	.382

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS

Tabel 3 menunjukkan nilai sig. yang diperoleh dari hasil output SPSS uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dimana nilai pretest mendapatkan nilai sig. 0,117 > 0,05 yang berarti data *pretest* normal. Sedangkan nilai posttest memperoleh nilai sig. 0,382 > 0,05 yang berarti data *posttest* normal. Dengan begitu nilai pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga olah data selanjutnya yakni pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test.

Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk melihat perbedaan skor berpikir kritis matematis siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yakni jika nilai sig. > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan. Uji hipotesis *paired sample t-test* dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Adapun hasil output uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.4762	21	14.04500	3.06487
	Posttest	77.5714	21	9.77533	2.13315

Sumber: Output SPSS

Pada tabel 4 diperoleh hasil output uji paired sample t-test, dimana dapat dilihat pada kolom rata-rata nilai (mean) data pretest memperoleh mean 56,47 sedangkan data posttest memperoleh mean 77,57. Karena mean berpikir kritis matematis pada pretest 56,47 < posttest 77,57, maka dari itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada saat pembelajaran matematika.

Sesuai dengan hasil pengujian hipotesis bahwasanya model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. Menurut Sihite (2023) menjelaskan bahwa model *Contextual Teaching and Learning* suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mampu menanamkan kebiasaan pemecahan masalah, berpikir kritis, kreatif, dan mandiri sehingga dapat menggali potensi siswa berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki dan kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang akan dipelajari.

Faktor lain yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berikir kritis matematis siswa yakni dengan menggunakan media konkret. Menurut Sari dan Hasanah (2023) kata “konkret” yang secara etimologi memiliki arti nyata, apabila kata konkret melekat pada kata “benda” maka dapat dimaknai sebagai benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Dengan menggunakan media LaJuRa yang merupakan salah satu media konkret yang digunakan sebagai perantara materi di proses pembelajaran.

Hasil analisis diperoleh data instrumen penelitian yakni soal tes yang memuat indikator kemampuan berpikir kritis matematis. Tes tersebut diberikan kepada siswa untuk dikerjakan agar dapat dilihat bagaimana mereka menyelesaikannya, serta untuk memahami proses atau langkah-langkah yang diambil dalam menjawabnya. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis matematis siswa soal tes diberikan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantu Media LaJuRa. Hasil pretest memperoleh rata-rata 56,47 sedangkan data posttest memperoleh rata-rata 77,57. Hal ini dapat dilihat bahwasanya nilai pretest 56,47 < nilai posttest 77,57. Hal itu sudah membuktikan terdapat perbedaan positif pada kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantu Media LaJuRa. Selain diperoleh dari hasil rerata, perbedaan skor juga dapat

dilihat dari nilai sig. (2-tailed), dimana menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembelajaran menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantu Media LaJuRa pada pembelajaran matematika sekolah dasar guna membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Menurut Suwanjal (2016) menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Selain penerapan model pembelajaran, keberadaan media LaJuRa juga memegang peran dalam mendukung proses pembelajaran. Media tersebut tidak digunakan sebagai perantara materi saja, akan tetapi membuat suasana kelas tidak mudah bosan dan monoton. Menurut Nurfadhillah et al. (2021) menjelaskan bahwa dengan bantuan media dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup.

Penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan memperoleh nilai n-gain 0,5031 dengan kategori sedang. Hal ini juga dibuktikan ada perbedaan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis matematis siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa. Dengan begitu, penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* memiliki pengaruh yang baik bagi pembelajaran dengan fokus meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjanah et al. (2021) bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal itu dibuktikan terdapat peningkatan nilai rerata *pretest* yakni 48 lebih kecil daripada nilai rerata *posttest* yakni 80. Selain itu menurut Safitri & Rachmiati, (2022) penggunaan media papan penjumlahan dan pengurangan dapat membuat siswa tertarik pada pembelajaran matematika, sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran secara maksimal.

Kesimpulan

Penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media LaJuRa dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 4 Gribig, dimana hal ini diperoleh dari hasil perbedaan skor berpikir kritis matematis dengan mendapat skor *pretest* 56,47 < *posttest* 77,57. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan skor berpikir kritis matematis dimana skor *pretest* lebih rendah dari skor *posttest*. Penggunaan *Contextual Teaching and Learning* berbantu media LaJuRa tersebut dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Dengan begitu, siswa memiliki pandangan pemahaman materi secara nyata dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa mudah memahami suatu materi atau persoalan.

Referensi

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jefry, Ed.; 3rd ed.). PT Kharisma Putra Utama.
- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8699>
- Anis Zulfatin Nihayah , Fina Fakhriyah, M. Arsyad Fardani. (2019). Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pop-Up Book untuk. 1(2), 90–99.
- Ennis, R. H. (2017). *Critical Thinking* (Vol. 4). The New York Time Company.
- Ermawati, D., Dyah, F., Pratiwi, A., Ummayyah, M., Khotimah, K., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Pembagian dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4698–4709.
- Handayani, S. F., Elisa, S. N., Ermawati, D., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Kudus, U. M. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Pada Materi Operasi Pengurangan Model Teams Games Tournament. 2(4).
- Lutfia, A. (2017). Peningkatan Model Student Facilitator and Explaining Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 46–57. 61
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34.
- Mustikasari, I., Supandi, & Damayanti, A. T. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 303–309.
- Raja, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PROSIDING UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA*, 3(4), 142–148. <https://doi.org/10.47178/prosidingukit.v3i4.2333>
- Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV SDN Mayonglor 04 Jepara. *Islamika*, 5(2), 690–703. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3142>
- Sari, I., Khamdun, & Ermawati, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving Kelas Iii Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 2637–2646.
- Sari, L., & Uswatun Hasanah. (2023). Implementasi Model CTL Berbantuan Benda Konkret Untuk Membangun Higher Order Thinking Skills. *JEID Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 114–124. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.297>
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *Fondatia*, 7(1), 260–270. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3177>
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.

- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26555>
- Widiyanti, C. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Sifat-Sifat Bunyi Melalui Model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 84–93.
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–134.
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>

Pengembangan permainan *Edukatif Puzzle* untuk anak Tunagrahita

Rizki Jauharotu Nabila

e-mail: 202033132@std.umk.ac.id

Moh. Fatikhatun Najikhah

Moh. Syafruddin Kuryanto

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus,
Gondangmanis, Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukatif puzzle yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Permainan ini dikembangkan untuk siswa kelas 2 di SLB N Purwosari Kudus. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall. Proses pengembangan meliputi tahap perencanaan, desain, produksi, hingga evaluasi yang melibatkan uji coba pada siswa yang dipilih secara purposive. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita secara signifikan. Uji kelayakan media pembelajaran ini dinilai sangat baik oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, dengan kategori kelayakan "sangat layak". Implementasi permainan ini juga menerima respons positif dari siswa, yang menunjukkan peningkatan keterampilan dan minat belajar mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif puzzle ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak tunagrahita.

Kata Kunci: pengembangan, permainan edukatif, puzzle, motorik halus, anak tunagrahita.

Pendahuluan

Anak-anak dengan tunagrahita menghadapi berbagai tantangan dalam perkembangan kemampuan motorik halus, yang mencakup keterampilan seperti menggenggam, menulis, dan melakukan tugas-tugas kecil yang memerlukan koordinasi tangan dan mata. Masalah ini berdampak signifikan pada kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari dan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang inovatif dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan ini. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah pengembangan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan anak-anak tunagrahita. Permainan edukatif ini bertujuan tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mengasah keterampilan motorik halus mereka secara bertahap dan terstruktur. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang telah terbukti efektif dalam membantu meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan pemecahan masalah pada anak (Rahmawati & Irawan, 2023).

Menurut konsep pendidikan inklusif yang dikemukakan oleh UNESCO, setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Pendekatan ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan semua anak, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti tunagrahita (UNESCO, 2020). Pengembangan permainan edukatif puzzle yang dirancang khusus dapat menjadi salah satu bentuk implementasi dari pendidikan inklusif. Beberapa penelitian terbaru mendukung efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita. Studi yang dilakukan oleh Putri dan Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle interaktif dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata serta keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak berkebutuhan khusus. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan dari penelitian lainnya yang juga menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar melalui penggunaan permainan edukatif (Rahmawati & Irawan, 2023; Kurniawati et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah permainan edukatif puzzle yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita di Sekolah Luar Biasa (SLB). Pengembangan permainan ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian Research and Development (R&D) menurut Borg and Gall, yang melibatkan berbagai tahapan mulai dari perencanaan, desain, produksi, hingga evaluasi. Permainan ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan motorik halus, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak tunagrahita. Melalui uji coba yang dilakukan pada siswa kelas 2 di SLB N Purwosari Kudus, permainan edukatif puzzle yang dikembangkan ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak-anak tunagrahita.

Hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan skor ahli materi 1 yaitu 75%, skor ahli materi 2 yaitu 82%, sedangkan skor ahli media 1 yaitu 86%, dan skor ahli media 2 yaitu 77%. Selain itu, respons positif dari siswa menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya

pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak-anak tunagrahita. Dengan demikian, diharapkan permainan edukatif puzzle ini dapat diimplementasikan secara luas dalam pendidikan khusus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan anak-anak dengan kebutuhan khusus.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan media untuk pembelajaran atau *Research and Development (R&D)*. merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, serta mengetahui bagaimana respon peserta didik dan juga guru terhadap media permainan edukatif puzzle yang dikembangkan untuk peserta didik kelas 2 SLB.

Penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* memiliki beberapa tahapan yang tersusun secara sistematis. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan dalam prosedur penelitian dan pengembangan oleh Sugiono (2013:409) 9 langkah pengembangan tersebut yaitu (1) potensi dan masalah yang ada, (2) pengumpulan data, (3) desain produk yang akan dihasilkan, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba produk terbatas, (7) revisi desain produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk (Wijaya dan Rakhmawati, 2015)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan validasi *media permainan edukatif puzzle*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran berupa *permainan edukatif puzzle* tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil review dari dua orang validator ahli dan peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan permainan edukatif puzzle dengan saintifik sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli terdiri dari dua penilaian yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Selanjutnya validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media permainan edukatif puzzle yang dikembangkan, apakah media pembelajaran permainan edukatif puzzle yang telah dibuat sudah dikatakan valid atau tidak valid.

b. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi dalam rahmawan, 2015). Kuisisioner ini nantinya digunakan untuk mengumpulkan data terhadap kepraktisan media permainan edukatif puzzle dengan pendekatan saintifik sesuai dengan pendapat atau respon dari guru siswa.

c. Tes

Instrumen tes ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media permainan edukatif puzzle berbasis pendekatan saintifik melalui soal tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukatif puzzle.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan digunakan untuk mengetahui nilai penskoran dari tim ahli media dan ahli materi yang dikembangkan menggunakan skala likert. Untuk dapat menghitung validitas oleh para ahli dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut (Akar, 2013);

$$V_{ah} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{AH} = Validasi Ahli

Tabel 1 Pedoman penilaian acuan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

(Akbar, 2013)

1. Analisis Keefektifan

Analisis perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa adalah cara untuk mengetahui seberapa efektif media. Media dianggap efektif jika terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dinyatakan signifikan meningkat melalui uji N Gain.

2. Uji n gain

Uji N gain ini digunakan untuk media yang disarkan pada penilaian pengetahuan dan keterampilan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah belajar. Perhitungan berikut digunakan untuk mendapatkan analisis N gain:

$$N \text{ gain} = \frac{X_{post} - X_{pre}}{X_{maks} - X_{pre}}$$

Keterangan:

N gain = skor normalitas gain
Xpost = skor posttest
Xpre = skor pretest
Xmaks = skor maksimum ideal

Tabel 2 Kriteria Perolehan Skor N Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0,0 < g < 0,3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,0 \leq g < 0,0$	Terjadi penurunan

Analisis dilakukan pada setiap indikator hasil belajar yang mencakup penilaian pengetahuan dan ketrampilan. Hasil analisis masing-masing indikator menghasilkan rata-rata perolehan skor N gain, yang kemudian digunakan untuk menghitung rata-rata perolehan skor N gain secara keseluruhan. Rata-rata perolehan skor N gain secara klasikal diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata N gain klasikal} = \frac{\sum \text{skor N gain tiap indikator}}{\sum \text{indikator}}$$

Tabel 3. Kategori Tafsiran Keefektifan N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
>76	Efektif
56 – 75	Cukup efektif
40 – 55	Kurang efektif
<50	Tidak efektif

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukatif puzzle berupa puzzle angka yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus. Data hasil pretest dan posttest kemampuan motorik halus anak tunagrahita yang diukur sebelum dan sesudah intervensi permainan edukatif puzzle pada perlakuan 1 dan 2.

Tabel 4. Hasil Perlakuan 1

Nama	Pretest	Posttest
DY	40	60
AL	50	70
AI	60	70
ND	45	55
SL	42	59
LY	50	60
KZ	60	75
IZ	55	75
ZF	60	79
GT	45	60

Sumber: Data Primer Peneliti, 2024

Tabel 5. Hasil Perlakuan 2

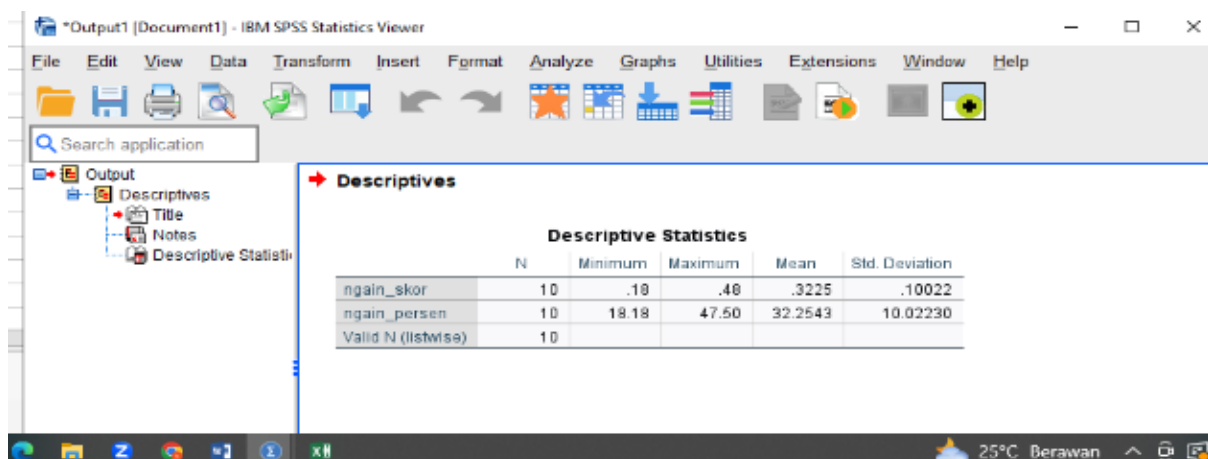
Nama	Pretest	Posttest
DY	60	75
AL	70	80
AI	65	75
ND	60	80
SL	55	70
LY	70	85
KZ	75	89
IZ	65	80
ZF	75	83
GT	65	79

Sumber: Data Primer Peneliti, Juli 2024

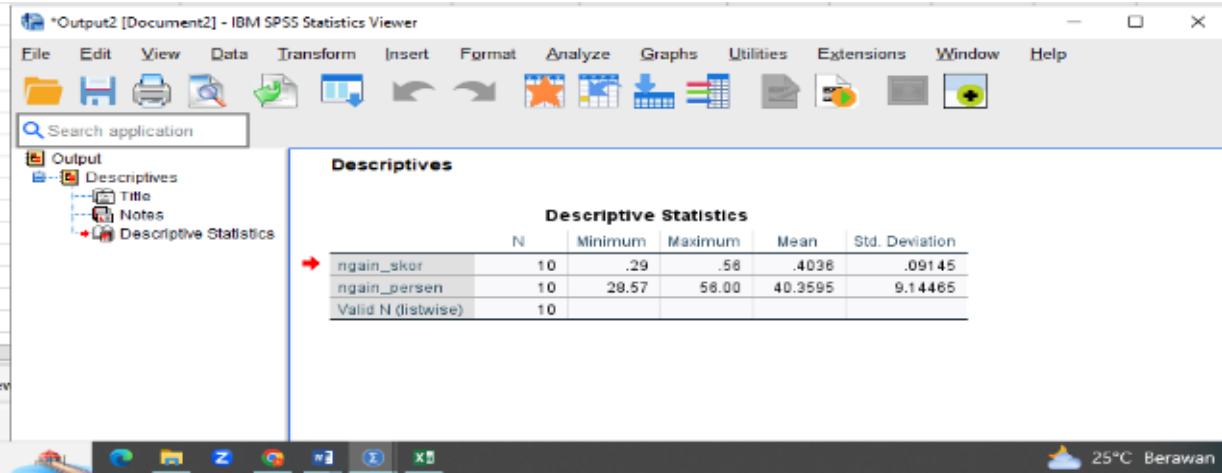
Berdasarkan hasil uji coba, setelah menggunakan permainan puzzle, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Hal ini diukur melalui pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan rata-rata N-Gain sebesar 0,3225 dengan rentang dari 0,18 hingga 0,48 pada perlakuan 1 sedangkan rata-rata N-Gain perlakuan kedua sebesar 0,4036 dengan rentang dari 0,29 hingga 0,56. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle berhasil dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak tunagrahita.

Berdasarkan hasil uji coba, setelah menggunakan permainan puzzle, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik halus anak tunagrahita. Hal ini diukur melalui pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan rata-rata N-Gain sebesar 0,3225 dengan rentang dari 0,18 hingga 0,48 pada perlakuan 1 sedangkan rata-rata N-Gain perlakuan kedua sebesar 0,4036 dengan rentang dari 0,29 hingga 0,56. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle berhasil dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak tunagrahita.

Gambar 1. Hasil Perhitungan di Spss Perlakuan 1



Gambar 2. Hasil Perhitungan di Spss Perlakuan 2



The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Viewer interface. The 'Descriptives' table is displayed, showing the following data:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	10	.29	.58	.4038	.09145
ngain_persen	10	28.57	58.00	40.3595	9.14465
Valid N (listwise)	10				

Sebagian besar anak tunagrahita menunjukkan antusiasme tinggi selama proses bermain puzzle. Mereka lebih fokus dan termotivasi untuk menyelesaikan puzzle dengan bantuan dan bimbingan dari guru. Peserta didik juga tampak percaya diri setelah berhasil menyelesaikan permainan puzzle. Selain peningkatan kemampuan motorik halus, permainan puzzle juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan kognitif anak. Mereka belajar bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan puzzle dan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berfikir logis dalam pemecahan masalah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan permainan edukatif puzzle memberikan dampak positif pada perkembangan motorik halus, sosial, dan kognitif anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai media terapi yang menyenangkan dan efektif.



Gambar 3. Desain Media Permainan Edukatif Puzzle



Gambar 4. Angka Puzzle

Peningkatan signifikan dalam skor N-Gain menunjukkan bahwa permainan puzzle efektif dalam melatih keterampilan motorik halus anak. Puzzle melibatkan aktivitas yang memerlukan koordinasi tangan dan mata, seperti memasukkan potongan puzzle ke tempat yang tepat, yang secara langsung melatih otot-otot halus anak.

Peningkatan kemampuan motorik halus anak-anak tunagrahita menunjukkan efektivitas permainan edukatif puzzle. Hal ini sesuai dengan penelitian Putri dan Setiawan (2022), yang menemukan bahwa permainan puzzle interaktif mampu meningkatkan koordinasi tangan dan mata serta keterampilan pemecahan masalah pada anak-anak dengan kebutuhan khusus. Selain itu, penelitian ini konsisten dengan temuan Rahmawati dan Irawan (2023) yang menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar melalui penggunaan permainan edukatif.

Permainan puzzle yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus tetapi juga berperan dalam perkembangan sosial dan kognitif anak. Anak-anak tunagrahita yang memainkan puzzle ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bekerja sama dan percaya diri, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka.

Partisipasi peserta didik dalam permainan puzzle membantu mereka menjadi lebih mandiri. Mereka didorong untuk menyelesaikan tugas dengan kemampuan mereka sendiri, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri mereka. Puzzle juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial. Peserta didik bekerja sama, berbagi tugas, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka saat mencoba menyelesaikan puzzle bersama. Desain puzzle yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang tepat dan tema yang menarik, seperti angka, membantu menarik minat peserta didik dan membuat mereka merasa nyaman dan tertarik.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi anak tunagrahita. Penggunaan permainan edukatif puzzle dapat diintegrasikan lebih luas dalam kurikulum sekolah sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya fokus pada kognisi tetapi juga perkembangan motorik dan sosial.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan edukatif puzzle yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, kognitif, dan sosial anak tunagrahita di SLB N Purwosari Kudus. Penggunaan permainan puzzle sebagai alat bantu pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik halus anak, sebagaimana diindikasikan oleh peningkatan skor rata-rata N-Gain. Selain itu, permainan puzzle ini juga berperan dalam meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan keterampilan sosial anak-anak, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka.

Desain permainan yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang tepat dan tema yang menarik telah terbukti mampu menjaga minat dan motivasi belajar anak-anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Oleh karena itu, permainan edukatif puzzle ini dapat diintegrasikan lebih luas dalam program pendidikan khusus sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi penting bagi pengembangan lebih lanjut media pembelajaran bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Diharapkan penelitian di masa mendatang dapat mengeksplorasi lebih banyak variasi permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, serta memberikan pelatihan

kepada para pendidik untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran ini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah mendukung peneliti sampai pada titik ini, ucapan terimakasih kepada kedua dosen pembimbing yang siap sedia memberikan bimbingan.

Referensi

- Putri, A. D., & Setiawan, R. (2022). "Pengaruh Penggunaan Puzzle Interaktif Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-56.
- Rahmawati, N., & Irawan, D. (2023). "Evaluasi Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Motorik Halus Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 78-89.
- Kurniawati, A., Nurhayati, E., & Wijayanti, S. (2021). "Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 8(2), 34-40.
- UNESCO. (2020). *Education for All: Global Monitoring Report*. Paris: UNESCO Publishing.
- Abdurrahman, M., & Sari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hakim, M. A., & Widyasari, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Prasetyo, S., & Utami, H. (2021). Pengembangan Permainan Edukatif untuk Anak dengan Disabilitas Intelektual di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus*.
- Wulandari, E., & Santoso, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Inklusif Berbasis Permainan Edukatif untuk Anak dengan Keterbatasan Intelektual. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*.
- Putri, A. D., & Setiawan, R. (2022). "Pengaruh Penggunaan Puzzle Interaktif Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-56.
- Rahmawati, N., & Irawan, D. (2023). "Evaluasi Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Motorik Halus Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 78-89.
- Kurniawati, A., Nurhayati, E., & Wijayanti, S. (2021). "Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 8(2), 34-40.
- UNESCO. (2020). *Education for All: Global Monitoring Report*. Paris: UNESCO Publishing.
- Abdurrahman, M., & Sari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hakim, M. A., & Widyasari, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*.

- Putri, A. D., & Setiawan, R. (2022). "Pengaruh Penggunaan Puzzle Interaktif Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-56.
- Rahmawati, N., & Irawan, D. (2023). "Evaluasi Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Motorik Halus Anak Berkebutuhan Khusus." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 78-89.
- Kurniawati, A., Nurhayati, E., & Wijayanti, S. (2021). "Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Tunagrahita." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 8(2), 34-40.

Validity Level of SI TASYA (Solar System Application) Media based on STEM as a Solution to Critical Thinking Problems of Elementary Students

Hesti Daffa Darmawan

e-mail: daffadarmawan9@gmail.com

Much Arsyad Fardani

Siti Masfuah

Department of Primary School Teacher Education, Muria Kudus University, Kayuapu Kulon Gondangmanis Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract: Interactive learning media is very important in the learning process. One example of the utilization of interactive learning media today is STEM-based media. The utilization of STEM-based interactive learning media is an innovation in the learning process in the classroom to achieve learning objectives. Using interactive learning media can increase student motivation and interest in learning. However, in the learning process at the elementary school level, teachers have not utilized technological developments in using learning media. Teachers only use existing teaching materials to support the learning process in the classroom. This study aims to develop and measure the validity level of STEM-based learning media in the form of SI TASYA (Solar System Application) Media. The method used in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development). The feasibility level of the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media can be determined by measuring the validity level of the media-by-media expert validators, material experts and classroom teachers. The results of the validation test by experts were then analyzed using the V-Aiken test which obtained results from media experts, namely 0.86, while material experts were 0.82, and class teachers obtained 0.80. Based on the results of the three validators, the level of validity of the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media in the Aiken validity coefficient (V) classification ranges from $0.8 < V \leq 1$ with the assessment criteria Very Valid (High) so it is feasible to use as a learning media.

Keywords: SI TASYA (Solar System Application) Media, STEM, Critical Thinking

Introduction

Education is one of the basic needs that has an important role in improving the quality of human resources. According to Permendikbud number 57 of 2021 concerning National Education Standards, article 1 states that education is a conscious and planned effort in realizing a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble morals, and skills needed by themselves, society, nation and state.

Education is one of the most important things for people to adapt to their environment. Education and technology have experienced extraordinary development and rapid progress in the 21st era. The rapid development of technology in the era of globalization has become an inseparable part of the world of education. Technology in education is not just about science but is a source of information and learning media that can Masfuah Et Al., (2011) meet educational needs so that the learning process becomes easier. The use of learning media supports the development of students in the learning process so that there is an increase in learning outcomes and Nurillahwaty, (2022) improves students' ability to think critically (Alfariez & Nadiah, 2019).

Critical thinking ability is one of the processes of thinking about an opinion related to the problem developed because it can affect the success of the learning process and student learning outcomes. It is agreed by stating that critical thinking is used in achieving a deep understanding of material information, so that students' thinking on a material concept is valid. This makes students have to improve their good critical thinking skills. Students who practice improving critical thinking skills are not only on the results alone, but also in the learning process carried out. This aspect of ability helps in (Sari Et Al., 2020). Putri Et Al., (2023) (Rifdah Et Al., 2023). decision-making and forms more directed beliefs. However, in the learning process in the classroom there are several obstacles experienced by students and teachers. (Putri et al., 2023)

Based on the results of observations and interviews with students and teachers of grade VI SD 4 Sadang on March 2, 2024, it was stated that in the learning process in the classroom, only existing textbooks were used due to the lack of learning media. This is due to the lack of facilities and infrastructure owned by the school, so that teachers find it difficult to create interactive learning media in supporting the learning process which causes students' critical thinking skills to be low and material comprehension that is easily forgotten by students because learning is only conceptual. In overcoming this, an effective learning process is needed by using interactive media so that students are actively involved in the learning process in the classroom.

In addition, in the initial stage, conducting a needs analysis by providing a preliminary study test containing indicators of students' critical thinking skills obtained from 15 students, there were 8 students who met the KKTP score and 7 other students who did not meet the KKTP score, so that the percentage of students who did not meet the KKTP score was 47%. From the test results, there are students who have not been able to solve problems in the given questions. In addition, there are students who answer casually and do not answer questions at all. Students seem to have difficulty developing their ability to find solutions to solve problems in the given question text.

Therefore, solutions are needed that are in accordance with the problems and learning objectives in accordance with the problems and needs of students. One way

that can be done is to facilitate students by developing interactive learning media using STEM-based technology in order to foster students' interest and enthusiasm in exploring digital literacy that is integrated with learning materials so that they can improve digital literacy as well as critical thinking and creativity skills student. With the right and interactive learning media in the learning process, students can get a learning experience using sound (audio), sight (visual) or combining the two (audio visual) in order to overcome student behavior that tends to be passive in learning (Tampubolon et al., 2022).

Based on this discussion; in solving the problems faced, you can use STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media. SI TASYA (Solar System Application) media is a learning medium that contains coding material using STEM-based Scratch in solar system project materials. STEM can be associated with learning media because it is integrated with Science, Technology, Engineering, and Mathematic so that its use can improve students' critical thinking skills.

The benefits of using STEM-based SI TASYA (Solar System Application) learning media are that it can be a learning medium that supports the learning process and can help teachers achieve learning goals in the classroom. SI TASYA (Solar System Application) media is a type of visual media that improves students' understanding of material because it uses Scratch technology and can improve students' ability to collaborate, think critically, communicate, and be creative so that the learning process can run effectively and efficiently. By applying STEM-based learning media in the learning process in the classroom, students are able to have various skills needed to face challenges in the 21st century STEM-based learning emphasizes (Falentina Et Al., 2018). The balance of each discipline consisting of science, technology, engineering, or mathematics, and students are expected to make connections new to two or more disciplines with increased interest as well as student engagement (Hilyana Et al., 2024).

Research that is relevant to the previous discussion conducted by about one of the factors that cause the improvement of critical thinking skills in classroom learning is Aprianti Et Al., (2023) the use of STEM-based interactive learning media developed in the form of learning videos with material explained in the form of a combination of the concepts of Science, Technology, Engineering and Mathematics which is associated with the phenomenon of daily life. The application of technology related to learning materials through attractive illustrations makes it easy for students to understand so that it can improve students' critical thinking skills. This is in accordance with stating that the use of interactive learning media makes learning interesting that makes students Ramadan Et al., (2023) process information, test their understanding and actively participate in learning.

In addition, a similar study was conducted by stating that the learning media of the STEM approach on row and series materials was categorized as very valid based on the results of tests conducted by education experts and media experts, in addition to students stating that learning media was practically used in learning activities that based on comments students felt happy and Aryati Et Al., (2020) liked learning media in learning activities. Therefore, critical thinking skills in the learning process can be improved and developed by students by applying learning models that match their interests and the use of innovative and interactive media so as to increase students' interests and learning activities (Masithohsari et al., 2020).

Based on these problems, research was carried out with the aim of testing the validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media to improve the critical thinking skills of grade VI students of SD 4 Sadang.

Method

This research was conducted at SD 4 Sadang, data analysis consisted of preliminary study stages, learning media planning, learning media development, learning media trials, learning media revision, and preparation of result reports. The planning of this research starts from March to May, then the implementation of the research is in June 2024. The type of research conducted is Research and Development (R&D). This research is a validation stage that is part of ADDIE's research and development. In the ADDIE development model, the stages used in this study are the Nurmalasari Et Al., (2022) analysis, design, and development stages.

The validity testing of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media was carried out by 7 validators who are experts in their fields. The subject of this study is 15 students in grade VI of SD 4 Sadang. The number of subjects of this study is less than 100 people, so the researcher chooses 100% of the number of students in grade VI SD 4 Sadang totaling 15 students.

STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media is developed through several stages. In the development process, it requires several stages of testing as well as input and suggestions for improvement, so that the media can be said to be suitable for use. The development of this media will begin from March 1 to June 7, 2024. The media stage begins with an analysis of learning needs to the stage of testing the validity of the media by an expert validator.

The learning media that has been developed is then tested and validated by submitting the development product that has been made along with an assessment questionnaire to a validator who is an expert in his field to assess the feasibility of the development product or not and provide input and suggestions for improvement. This is to find out the weaknesses and advantages of the media products developed. In this study, the validation results obtained from several validators were analyzed using the V-Aiken test. This is in line with stating that the content validity analysis uses the Aiken V coefficient to test the validity of the sheet instrument with the validity of the content used to test the validity of the content of the test instrument. This is to determine the level of validity of the development of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media as a solution to students' critical thinking problems at the elementary school level. The following is the formula method used to test the validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Applications) media with the V-Aiken Test (Bashooir & Supahar, 2018).

$$V = \frac{S}{[n(c - 1)]}$$

Where: $s = r - l0$

Information:

V: Aiken validity index

c: Highest validation assessment rate

n: number of appraisers

l0: lowest validation number

r: the number given by the assessment

Table 1. V-Aiken Test Coefficient Criteria

Aiken Validity Coefficient Value (v)	Validity
$0 < V \leq 0.4$	Less Valid (Low)
$0.4 < V \leq 0.8$	Quite Valid (Moderate)
$0.8 < V \leq 1$	Highly Valid (High)

Source: (Retnawati, 2016:18).

Result and Discussion

The purpose of this study is to test the validity and steps of developing STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media to improve the critical thinking skills of grade VI SD 4 Sadang.

1. Analysis Stage

In this stage, the results of the problems faced were analyzed, namely in the learning process in grade VI SD 4 Sadang only used existing textbooks because of the lack of interactive media due to the lack of facilities and infrastructure owned by the school. In addition, there is another problem, namely the critical thinking ability of grade VI students is still low. This was obtained from the results of a preliminary study test based on the indicator of students' critical thinking skills with an average KKTP score of 65. From the results of the preliminary study test analysis, there were 8 students who met the KKTP score, while the other 7 students did not meet the KKTP score. From these results, 47% of students have not met the KKTP score because they have not been able to solve problems in the given questions. This is because students have difficulty developing their ability to find solutions to solve problems in the given question text. In addition, students look bored when learning only uses existing textbooks so that students do not understand the material delivered by the teacher during the learning process in class.

2. Design Stage

The design stage of this research is the most important part in the development of learning media that is adjusted to the results of the needs analysis, namely the lack of learning media in schools due to the lack of infrastructure facilities owned by the school so that teachers have difficulty making interactive learning media which causes in the learning process in the classroom students are bored learning the material so that students' critical thinking skills are low. Based on the needs analysis, the media developed is STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media. This media is an interactive learning medium that contains coding materials used in STEM-based Scratch applications in materials and quiz questions related to the solar system. In addition, the advantage of this media is that students can learn coding that is integrated with STEM which can improve 4C skills, one of which is critical thinking. STEM-based learning can be associated with learning media because it is integrated with the concept of science material, namely the solar system, the technology is using the Scratch application, the concept of engineering material related to coding used in creating the solar system on Scratch. Meanwhile, for the mathematical concept, namely the material of x and y coordinate points in regulating the position of the planets of the solar system on Scratch and characteristic information in the form of statistical data in the explanation of

planetary information in the solar system. Therefore, this media can be used by teachers in supporting the learning process in the classroom.

The development stage in this study consists of the creation of materials and learning media. The process of making materials and learning media will be carried out from March 1, 2024, to April 10, 2024. The goal at this stage is to make materials and media according to the plan related to the learning materials. In the design stage, material development and media design, STEM-based SI TASYA (Solar System Application) uses *Canva* and *Scratch* tools. In creating learning materials with tools, namely *Canva* to ensure the visual appearance of the material is attractive and in accordance with the needs of students. Below is the design of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media material which can be seen in the image below.



Figure 1: SI TASYA Materials (Application Solar System) STEM-based,
Source:P research

In the image above is the result of the design plan for making STEM-Based SI TASYA (Solar System Application) media materials made using the *Canva* website with an attractive and interactive display to make students interested in learning it. This material is related to the explanation of the solar system and coding used in making solar system projects and there is quiz questions related to indicators of critical thinking skills. In addition to making materials, the development stage also includes the creation of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media which is used as a supporting medium for the learning process in the classroom. In making this media use a tool, namely *Scratch*. In its creation, it uses a code block on *Scratch* with a planetary sprite so that it can rotate on its axis in the solar system. At the same time, this media can be integrated into STEM-based learning consisting of Science, Technology, Engineering, and Mathematics science clusters. In this media for Science, the material of the solar system, the technology uses an application called *Scratch*, while the concept of the engineering material is a code block used to create the solar system on *Scratch*, then for the mathematics, it is the material of x and y coordinate points in regulating the position of the planets and the characteristics of the data in the explanation of information on several planets. Below is a display of STEM-Based SI TASYA (Solar System Applications) media.

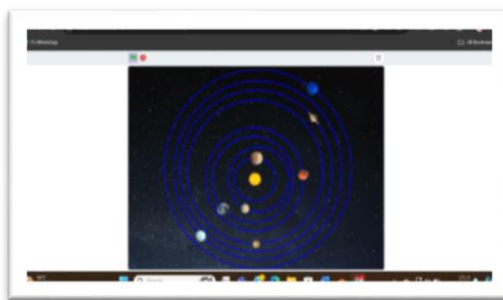


Figure 2. STEM-Based SI TASYA (Solar System Application) Media,
Source: Researcher

In the image above is a display of media design containing critical thinking indicators that can be used to support the learning process in the classroom.

3. Development Stage

After the creation of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) materials and media, the next stage is to conduct a validation test involving 7 experts who are experts in their fields, for the validation of media experts by Viky Friandika Utamandani., S.Kom and Moch Dedy Setiawan, S.Kom as mentors of STEM Teacher Educourse Surakarta, validation of material experts by Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. and F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. as a lecturer at PGSD Muria Kudus University, while teacher validation was carried out by Yuniar Rahmawati, S.Pd., Istiana, S.Pd., and Dry Fika Nurvianti, S.Pd. as a teacher of grades II, IV, and VI SD 4 Sadang. Expert validation is carried out in order to obtain input and suggestions as well as assessments of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media that has been compiled and developed. The validation results showed that the feasibility of validation with the percentage of media experts obtaining 88.3% while the percentage of material expert eligibility was 85.8%, then for the validation of classroom teachers obtained 87.7%. After obtaining the results of the recapitulation of the assessment of material experts, media experts and classroom teachers, the validity test of the results obtained was carried out. The validity used in this study is the validity of the content of V-Aiken. This test was carried out to determine the validity or not of each item of statements about STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media. The validation results were analyzed using the V-Aiken test which was presented in the form of analysis based on the aspects assessed.

Media experts validate STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media by providing assessments on the questionnaire given based on 15 statements that are adjusted to their scientific principles. Experts provide input and suggestions on STEM-based SI TASYA (Solar System Applications) media. The results of the assessment by media experts were analyzed to determine the validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Applications) material using the V-Aiken test. The following are the results of the validation analysis of media experts on STEM-based SI TASYA (Solar System Applications).

Table 2. Results of Validation Analysis Media Members

Aspects	IndicatorsValuation	Aiken' V Numbers	Aiken' V Coefficient Criteria
Media Presenta tion	Media Display	0,83	Tall
	Language	0,83	Tall
	Content	0,83	Tall
Media	Media Content	1	Tall
Benefits	Benefits of Media Use	0,83	Tall
Aiken Validity Average Value (v)		0,86	Tall

Based on table 2, the results of the validation analysis of media experts obtained an average result of 0.86, including the high category in the criteria of the V-Aiken test coefficient of $0.8 < V \leq 1$ and STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media which can be said to be valid in terms of media and has advantages in terms of media benefits in media content indicators

Material experts validate STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media by providing assessments on the questionnaire given based on 15 statements that are adjusted to their scientific principles. Experts provide input and suggestions on STEM-based SI TASYA (Solar System Applications) media. The results of the assessment of material experts were analyzed to determine the validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) material using the V-Aiken test.

Table 3. Results of Validation Analysis Material Expert

Aspects	Indicators Valuation	Aiken' V Numbers	Aiken' V Coefficient Criteria
Eligibility	Conformity Material	0,83	Tall
	Language	0,83	Tall
	Uses	0,66	Keep
Content of the material	Clarity of Coding Stages Process Instructions in the Material	1	Tall
	Presentation of material containing indicators of critical thinking ability	0,83	Tall
	Quiz Questions Contain Critical Thinking Ability Indicators	0,79	Keep
Aiken Validity Average Value (v)		0,82	Tall

Based on table 3, the results of the validation analysis of material experts obtained an average result of 0.82, including a high category in the criteria of V-Aiken test coefficient $0.8 < V \leq 1$ and material in STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media which can be said to be valid in terms of material and has advantages in the aspect of material content on the indicator of clarity of instructions for the coding stage process in the material.

Classroom teachers validate STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media by providing assessments on the questionnaire given based on 15 statement items that are adjusted to their scientific principles. Class teachers provide input and suggestions on STEM-based SI TASYA (Solar System

Applications) media. The results of the classroom teacher assessment were analyzed to determine the validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) material using the V-Aiken test.

Table 5. Recapitulation Results Validator Assessment

Validator Name	Value Obtained		
	Media	Material	Classroom Teacher
VFU	0,86	0,82	0,80
MDS			
K			
FSH	0,86	0,82	0,80
YR			
I			
DFK	0,86	0,82	0,80
Sum			
Average			

Based on the overall results of each expert, it was stated that a value of V (Aiken) was obtained, each aspect of the instrument assessed on the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media had advantages in the aspect of material content and recapitulation, the overall average score was 0.82 with the category of "Very Valid" or "High".

Therefore, from several stages of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media development using the ADDIE (Analyze, Design, Development) development model, it is stated that from the analysis of the needs of this research, it is known that schools lack interactive learning media and teachers have difficulty making learning media due to the lack of facilities and infrastructure owned by the school, so that the learning process in the classroom only uses books existing teaching. This causes students to get bored in the learning process in the classroom which causes students' critical thinking skills to be low. To improve the quality and quality of learning, one of which is the right and efficient learning media is needed. In the learning process in the classroom, students are interested in using interactive and innovative learning media. This is in accordance with stating that the use of interactive learning media can make it easier for students to understand the content of the material and increase students' learning motivation so that students' critical thinking skills can improve. Learning is not just about transferring knowledge, but students can directly discover concepts as well as think critically about how to solve problems. Therefore, teachers must innovate in the learning process in the classroom by using learning media. This is in accordance with the statement of Khasanah & Purnomo (2023) stating that teachers' creativity in developing learning media is very necessary to adapt to the characteristics of students and the needs of the school, where the learning process is student centered. Learning media is a means that can be used to make it easier for teachers to convey learning materials, so that students are able to understand the material being taught. (Yanti et al., 2020) (Pramesti et al., 2023) (asfuah & Pratiwi, 2018) (Ulfa et al., 2020)

One of the interactive media that can be chosen is STEM-based learning media. This was chosen because STEM-based learning media is a learning approach that integrates science, technology, engineering and mathematics in one student learning experience. STEM-based learning media that can be used at the elementary school level is SI TASYA (Solar System Application) media. SI TASYA

(Solar System Application) media is an interactive learning media that contains coding material using STEM-based Scratch applications in solar system materials. In addition, the use of this media is integrated with STEM which contains Science material, namely the solar system, the technology uses the Scratch application, for the technique, namely the coding process in making projects, and mathematics material, namely about the material of x and y coordinate points in regulating the position of the planets of the solar system in the Scratch application and characteristic information in the form of statistical data in the explanation of planetary information in the solar system. In addition, using the Scratch application device in making SI TASYA (Solar System Application) media can make it easier for students to use it to understand the material of the solar system and improve students' critical thinking skills. (Mauludin et al., 2024) (Luthfiyyah et al., 2023)

Critical thinking skills are one of the high-level skills in solving problems. Critical thinking skills are carried out to find out a problem more deeply, as well as find ideas in overcoming the problem at hand. Critical thinking skills are applied to students to learn systematically in facing challenges by solving problems innovatively and designing basic solutions (Therefore, the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media design stage contains critical thinking indicators because it uses coding code blocks in creating solar system applications. The design of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) materials and media uses (Putri et al., 2023) Nurunnazlah et al., 2024). Canva and Scratch tools that are made as attractive as possible to overcome the needs of problems faced by students in learning so that it is easy to understand the material being taught and can be used by teachers in supporting the learning process in the classroom. The application of a learning method approach that suits the needs of students and learning objectives becomes better if it is supported by learning media that are suitable for the problems and needs of students. (Tyas et al., 2024)

This stage of media development is after making the media design that has been made, then the next stage is validation by experts to determine the feasibility of learning media. The validation involved 7 experts who are experts in their fields, consisting of media expert validation by Viky Friandika Utamandani., S.Kom and Moch Dedy Setiawan, S.Kom who is a mentor of STEM Teacher Educourse Surakarta, material expert validation by Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd. and F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. who is a lecturer at PGSD Muria Kudus University, while teacher validation was carried out by Yuniar Rahmawati, S.Pd., Istiana, S.Pd., and Dry Fika Nurvianti, S.Pd. who are teachers of grades II, IV, and VI of SD 4 Sadang. The validation results showed that the feasibility of validation with the percentage of media expert eligibility obtained 88.3% while the percentage of material expert eligibility was 85.8%, then for the validation of classroom teachers obtained 87.7%. A media is said to be valid if it has met several aspects of the assessment and technical requirements The purpose of validation is to find out that the learning media contains clarity and relevance of the material, the clarity of the development of the steps of media activities and learning materials to improve students' critical thinking skills. After that, the validation results from several experts were analyzed using the validity of the content, namely the V Aiken test. Based on the analysis of the V-Aiken test results from expert validators, the validity level of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media development is stated to be very feasible to be developed as a learning medium on solar system materials. The validity value of the V-Aiken test results of the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media test obtained the validation results of media experts of 0.86, for material

experts of 0.82 and class teacher experts of 0.80 who have advantages in the aspect of material content. (Fardani et al., 2023) (Rahmat & Irfan, 2019). (Nurdahwati et al., 2023).

Conclusions

The results of the needs analysis in learning in grade VI SD 4 Sadang stated that classroom teachers need STEM-based interactive learning media, namely the development of SI TASYA (Solar System Application) media. This STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media was created by researchers using *Canva* and *Scratch* tools with solar system learning materials. This STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media presents information about learning materials, quizzes and media in the form of solar system applications that contain critical thinking indicators. The development model used in the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media has three initial stages of the ADDIE development model, namely the analysis, design, and *development stages*. To obtain the level of validity of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media development by conducting media validation tests by media expert validators, material experts, and classroom teachers. After that, the results of validation from several experts were analyzed using the V Aiken test. Based on the analysis of the V-Aiken test results from expert validators, the validity level of the development of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media is declared very feasible to be developed as a media to support the learning of solar system materials. The validity value of the V-Aiken test results of the STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media test obtained the validation results of media experts which was 0.86, for material experts which was 0.82 and for classroom teachers of 0.80. Based on the results of the three validators, the validity level of STEM-based SI TASYA (Solar System Application) media in the Aiken validity coefficient classification category (V) ranges from $0.8 < V \leq 1$ with the assessment criteria of Very Valid (High) and has advantages in the aspect of material content so that it is suitable for use as a learning medium.

References

- Alfariez, R., & Nadiah. (2019). The Effect of Learning Media on the Critical Thinking Ability of Students of SMKN 71 Jakarta. *Al Amin: Journal of Islamic Science and Culture Studies*, 2(02), 105–116. <https://doi.org/10.36670/alaman.v2i02.20>
- Aryati, L., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Development of Learning Media with the STEM Approach on Materials of Sequences and Series. *Formative: Scientific Journal of Mathematics and Natural Sciences Education*, 10(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.6400>
- Bashooir, K., & Supahar. (2018). Validity and Reliability of Science Literacy Performance Assessment Instruments for STEM-Based Physics Lessons. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 22(2), 219–230. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.19590>
- Falentina, C. T., Lidinillah, D. A. M., & Mulyana, E. H. (2018). Wind-Powered Cars: STEM-Based Media for Grade IV Elementary School Students. In All rights reserved (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i3.13214>

- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Development of Raja Caraka Media for Early Javanese Script Reading Learning. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/>
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (2023). The Effect of Scratch-Based Learning Media on the Learning Motivation of Grade IV Students at One of the Purwakarta Elementary Schools. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5722–5731. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.7068>
- Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2018). Improving students' problem-solving skills through Problem Based Learning based on socio scientific issues. In *EDUCATION: Journal of Education* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2413>
- Masfuah, S., Rusilowati, A., & Sarwi. (2011). Natural Disaster Learning with a Model of Exchanging Pairs with Sets Vision to Foster Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Physics Education Indonesia*, 7(1), 115–120. <http://journal.unnes.ac.id>
- Masithohsari, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). The Student Team Achievement Divisions model is assisted by popup book media in improving students' critical thinking skills. *Journal of Basic Education Research*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.3820>
- Mauludin, M. I., Nasbey, H., & Budi, E. (2024). Design of STEM-based learning media assisted by Google Sites on magnetic field materials. *Proceedings of the National Seminar on Physics (E-Journal)*, XII (1), 235–240. <https://doi.org/10.21009/03.1201.PF34>
- Muspida, A., Apriansyah, D., Khoiri, A. A., & Yunaika, W. (2023). Implementation of Freedom of Learning in Indonesian Language Learning with a Constructivism Approach (Vol. 1, Issue 1).
- Nurdahwati, E., Susanta, A., & Koto, I. (2023). Development of a Problem-Solving Based Module on Story Problems to Improve the Mathematical Literacy Skills of Grade IV Elementary School Students. *Kapedas Journal*, 2(1), 101–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/kapedas.v2i1.22407>
- Nurillahwaty, E. (2022). The Role of Technology in the World of Education.
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Development of Animal and Plant Card Media (TUHETU) in Science Learning Class IV State Elementary School. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.6291>
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, S. (2024). The application of the Problem-Solving learning model to improve the critical thinking ability of elementary school students by using the Mokshapat game. *Scientific Journal of PGSD FKIP Mandiri University*, 10(1), 1430–1443. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2638>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Nearpod interactive media to improve the learning outcomes of elementary school students. *Journal of Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Putri, A., Hilyana, F., & Fardani, M. (2023). The application of inquiry-based student worksheets (LKS) to improve the critical thinking skills of grade V students of SD 1 Kandangmas. *Scientific Journal of Basic Education*, 08(1), 5273–5282. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8565>

- Putri, H. K., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2023). The Student Team Achievement Division model is assisted by mind mapping to improve students' critical thinking skills. *Journal of Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1769–1776. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6153>
- Rahmat, & Irfan, D. (2019). Design and Build Interactive Learning Media for Computers and Basic Networks in Vocational Schools. *Operational Journal of Electronics and Informatics Engineering*, 7(1), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103642>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: The Role of Interactive and Conventional Learning Media in the Learning Process in Elementary Schools. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1931>
- Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). The Influence of Students' Critical Thinking Skills through the Student Facilitator and Explaining Learning Model Assisted by Audiovisual Media on Indonesian Language Learning for Grade IV Students of SDN Mayonglor 04 Jepara. *ISLAMIKA*, 5(2), 690–703. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3142>
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). The Teams Games Tournament model is assisted by play game media to improve the critical thinking skills of elementary school students. *Journal of Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.376>
- Shoufika, H. F., Diana, E., & Ardana, R. L. (2024). STEM-based Digital Assessment Application for Elementary School Teacher Education Students. *BIO Web of Conferences*, 117, 01026. <https://doi.org/10.1051/bioconf/202411701026>
- Tampubolon, D. P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). The Role of Technology-Based Learning Media in Online Learning. *Sultan Agung Scientific Journal*, 1(1), 9–20. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/24995>
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Improvement of Student Learning Activities Using the Make A Match Model Assisted by Word Card Media. *Papeda Journal*, 6(1), 78–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardani, M. A. (2020). Mind mapping model assisted by spinning wheel media to improve the creative thinking of elementary school students. *EduBasic Journal: Journal of Basic Education*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Yanti, N. H., Murtono, & Fardani, M. A. (2020). The application of Numbered Head Together with the help of puzzle media improves the learning outcomes of the theme of my ideals. *Journal of Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 248–261. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.394>

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Sadang melalui Media Kartu bergambar Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila

Lilis Wijayanti

e-mail: 202033087@std.umk.ac.id

Fina Fakhriyah

Wawan Shokib Rondli

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media kartu bergambar terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan dalam indikator pengetahuan (0.32), sikap (0.45), dan keterampilan (0.54) dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, serta mendukung perkembangan keterampilan mereka. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Media Kartu Bergambar, Profil Pelajar Pancasila, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan manusia seutuhnya, yang bertujuan untuk membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat (Fahrudin et al., 2019). Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya dilihat sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan budaya yang akan membentuk karakter bangsa. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci dalam menciptakan generasi muda yang kompeten, inovatif, dan mampu menghadapi tantangan zaman (Hermayanti et al., 2023).

Di era globalisasi yang penuh dengan perubahan cepat, pendidikan juga harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan dinamika sosial. Pendidikan yang relevan harus bisa membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi (Masfua et al., 2021). Oleh karena itu, sistem pendidikan harus terus diperbarui dan disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan dan tantangan zaman modern, salah satunya melalui penerapan kurikulum yang adaptif dan inovatif.

Kurikulum Merdeka adalah langkah strategis yang diambil oleh pemerintah Indonesia untuk memperkuat sistem pendidikan nasional. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi pendidik dan peserta didik untuk menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan minat siswa, sekaligus merespons kebutuhan pendidikan di era modern (Zahro et al., 2018). Dengan Kurikulum Merdeka, sekolah diberi keleluasaan dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih bermakna.

Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pengembangan karakter dan kompetensi dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan partisipatif, kurikulum ini berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, di mana siswa dapat mengembangkan diri mereka secara optimal (Astuti, 2022). Dalam kerangka ini, Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu komponen penting yang diintegrasikan untuk memastikan bahwa pendidikan tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat (Failani & Wawan, 2023).

Profil Pelajar Pancasila adalah representasi dari nilai-nilai dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik di Indonesia. Ini mencakup enam dimensi utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; gotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif. Setiap dimensi ini mencerminkan karakter dan kompetensi yang harus dikembangkan dalam diri siswa agar mereka dapat berperan sebagai warga negara yang baik dan berdaya saing di tingkat global (Kemendikbud, 2022).

Integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar perilaku dan cara berpikir siswa. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya unggul dalam prestasi akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, mampu menghargai perbedaan, dan berkontribusi positif dalam masyarakat (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Pembelajaran yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila berupaya menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berbudi pekerti luhur dan siap menghadapi tantangan masa depan (Kurniawaty et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa di Indonesia. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diajarkan tentang nilai-nilai dasar yang terkandung dalam lima sila

Pancasila, yang menjadi landasan moral dan etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Mutofifin et al., 2022). Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengajaran konsep-konsep dasar Pancasila, tetapi juga pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya Pancasila sebagai ideologi negara dan sebagai panduan dalam berperilaku. Dalam era globalisasi yang penuh tantangan, Pendidikan Pancasila berperan dalam menjaga identitas bangsa dan memastikan bahwa generasi muda Indonesia tetap teguh memegang nilai-nilai kebangsaan (Kartini et al., 2023). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi kunci dalam membentuk warga negara yang bertanggung jawab, toleran, dan berkomitmen pada nilai-nilai kebangsaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 1 November 2023/2024 di Kelas IV SDN 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, terungkap bahwa proses pengajaran di kelas masih terbatas pada penggunaan papan tulis sebagai sarana utama. Hal ini terjadi karena keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, yang menghambat pelaksanaan pembelajaran secara optimal. Guru juga menyatakan bahwa sebagian siswa menunjukkan minat terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila, sementara yang lainnya kurang tertarik. Mayoritas siswa yang kurang tertarik merasa kesulitan karena harus menghafal terlalu banyak materi. Rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 65, yang menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan hasil tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru jarang memanfaatkan beragam media pembelajaran, sehingga suasana kelas cenderung monoton dan pembelajaran berlangsung satu arah. Guru lebih banyak memberikan ceramah, sementara siswa bersikap pasif dalam menerima informasi. Akibatnya, prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak memuaskan, dengan beberapa siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata sekolah yang ditetapkan sebesar 75,00. Kondisi ini dipicu oleh pemahaman siswa yang kurang terhadap materi yang diajarkan, serta pendekatan pembelajaran yang terbatas pada pencatatan rangkuman yang disampaikan oleh guru, menyebabkan siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran. Penelitian dilakukan pada siswa yang sudah naik ke kelas V pada tahun ajaran 2024/2025.

Hasil belajar adalah indikator penting dalam menilai efektivitas suatu proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses pendidikan tertentu. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar sering kali diukur melalui tes atau evaluasi yang dirancang untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan tujuan utama dari setiap proses pendidikan. Hal ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat menginternalisasi dan menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan (Kharisma et al., 2023). Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, seperti *Problem Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang relevan, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media ini dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, video, audio, ataupun kombinasi dari berbagai jenis media yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Kisma et al., 2020). Penggunaan media yang tepat dapat

membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran modern, media pembelajaran telah berkembang menjadi komponen yang sangat penting, terutama dalam era digital. Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta konteks pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat menstimulasi minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Media kartu bergambar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang populer dan efektif, terutama di tingkat pendidikan dasar. Kartu bergambar menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Hilayana et al., 2019). Gambar yang terdapat pada kartu tersebut juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran Pancasila, media kartu bergambar dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila ke dalam media kartu bergambar, siswa dapat diajak untuk memahami nilai-nilai Pancasila melalui visualisasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, dengan fokus meneliti pengaruh penggunaan media kartu bergambar yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dan desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

Pada desain ini, dilakukan dua tahap pengukuran, yaitu pretest sebelum pemberian perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media kartu bergambar yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa setelah diberikan perlakuan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Sadang, yang berjumlah 19 siswa, yang juga dipilih sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media kartu bergambar terintegrasi Profil Pelajar Pancasila, sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian pretest dan posttest yang dirancang untuk mengukur pengaruh perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menganalisis data hasil penelitian, digunakan teknik analisis data kuantitatif dengan uji N-Gain, yang bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media kartu bergambar terintegrasi Profil Pelajar Pancasila.

Analisis N-Gain dilakukan dengan menghitung perbedaan skor antara posttest dan pretest, yang kemudian diukur dengan rumus N-Gain. Kriteria peningkatan ditentukan dengan kategori tinggi ($N\text{-Gain} \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$), dan rendah ($N\text{-Gain} < 0,30$). Hasil analisis N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas

perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Sadang. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain juga digunakan untuk memberikan kesimpulan tentang tingkat efektivitas media kartu bergambar yang diterapkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sadang, sebuah sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. SDN 1 Sadang dikenal memiliki fasilitas pendidikan yang memadai dan staf pengajar yang berpengalaman, serta mengintegrasikan berbagai pendekatan pedagogis dalam kurikulumnya. Salah satu fokus utama dalam kurikulum adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V dengan menggunakan media kartu bergambar yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila. Metode pengajaran konvensional yang digunakan sebelumnya dianggap belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dari Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji dampak penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29, 30, dan 31 Juli 2024 dengan melibatkan 19 siswa sebagai sampel. Sebelum menggunakan media kartu bergambar, siswa diberikan pretest untuk mengukur hasil belajar awal mereka. Setelah tiga kali pertemuan yang menggunakan media kartu bergambar, siswa kemudian diberikan posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar mereka.

Tabel 4.1 menyajikan hasil rata-rata skor pretest dan posttest untuk tiga indikator utama: Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. Data ini memberikan gambaran perubahan yang terjadi pada setiap indikator setelah penerapan media kartu bergambar dalam pembelajaran.

Tabel 4.1 Rata-rata Pretest dan Posttest tiap indicator

No	Indikator	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
1.	Pengetahuan	4,42	4,42
2.	Sikap	5,26	7,38
3.	Keterampilan	3,94	4,3

Sumber: Data Peneliti (2024)

Pada indikator Pengetahuan, rata-rata skor pretest dan posttest tetap sama, yaitu 4,42. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam aspek pengetahuan siswa selama periode penelitian. Kestabilan skor ini mungkin mengindikasikan bahwa materi atau media yang digunakan belum cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa secara substansial.

Sebaliknya, pada indikator Sikap, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Skor rata-rata meningkat dari 5,26 pada pretest menjadi 7,38 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar efektif dalam mempengaruhi sikap siswa terhadap materi yang dipelajari, yang mengindikasikan adanya perubahan positif dalam sikap mereka.

Untuk indikator Keterampilan, terdapat peningkatan yang lebih modest dari 3,94 pada pretest menjadi 4,30 pada posttest. Walaupun ada peningkatan, pertumbuhannya tidak sebesar pada indikator Sikap. Ini menunjukkan bahwa

meskipun media kartu bergambar memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan siswa, hasilnya masih belum optimal dan menunjukkan adanya kebutuhan untuk strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa.

Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah distribusi data hasil belajar siswa mengikuti distribusi normal, yang penting untuk validitas analisis statistik selanjutnya. Uji ini menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk mengevaluasi kesesuaian data dengan distribusi normal.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Hasil Belajar	.218	19	.018	.907	19	.066
Post Hasil Belajar	.225	19	.012	.902	19	.053

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Peneliti (2024)

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest mungkin mendekati distribusi normal dengan nilai signifikansi 0.066 untuk pretest dan 0.053 untuk posttest, yang mendekati tingkat signifikansi 0.05. Temuan ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest dapat dianggap mendekati distribusi normal, yang penting untuk analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 4.3 Hasil Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	19	.00	.80	.4364	.22277
NGain_Persen	19	.00	80.00	43.6375	22.27744
Valid N (listwise)	19				

Sumber: Data Peneliti (2024)

Tabel deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain (peningkatan skor belajar) adalah 0.4364, dengan deviasi standar sebesar 0.22277. Rata-rata persentase peningkatan N-Gain adalah 43.6375%, yang menggambarkan rata-rata kemajuan belajar siswa setelah penerapan media kartu bergambar. Rentang nilai N-Gain antara 0.00 hingga 0.80 menunjukkan variasi dalam efektivitas media kartu bergambar di antara siswa.

Peningkatan sikap siswa terhadap materi Pancasila terlihat dari perubahan positif dalam pemahaman dan penghargaan mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Sikap positif ini tampak melalui peningkatan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta peningkatan kesadaran dan komitmen untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media kartu bergambar yang dirancang dengan visual menarik dan interaktif mampu menarik perhatian siswa dan membuat materi Pancasila lebih mudah dipahami (Ambarwati & Karim, 2022).

Pada indikator pengetahuan, meskipun tidak ada peningkatan signifikan, media kartu bergambar tetap membantu dalam penyajian konsep-konsep Pancasila. Penggunaan gambar dan simbol-simbol familiar memfasilitasi proses pemahaman dan retensi konsep-konsep abstrak dalam Pancasila (Hulukati & Yunitasari, 2024).

Sementara itu, pada indikator keterampilan, meskipun peningkatan yang dicapai tidak terlalu besar, penggunaan media kartu bergambar mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan memecahkan masalah. Hasil ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dalam pembelajaran Pancasila (Nitbani, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji N-Gain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

Untuk indikator pengetahuan, hasil N-Gain sebesar 0.32 menunjukkan peningkatan yang tergolong sedang. Ini mengindikasikan bahwa meskipun ada kemajuan dalam pemahaman materi oleh siswa, peningkatannya belum mencapai tingkat yang sangat tinggi. Di sisi lain, indikator sikap menunjukkan hasil N-Gain sebesar 0.45, yang juga termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami kemajuan yang cukup baik dalam sikap mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, namun masih memerlukan perbaikan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang optimal.

Pada indikator keterampilan, hasil N-Gain sebesar 0.54 menunjukkan peningkatan yang lebih jelas dalam hal keterampilan praktis siswa terkait aplikasi nilai-nilai Pancasila. Ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penerapan media kartu bergambar yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori sedang. Media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, menjadikannya sebagai alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Referensi

- Ambarwati, D., & Karim, A. (2022). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Bergambar. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.40>
- Astuti, S. P. (2022). Memahami Perubahan Energi dengan Metode Discovery Learning di Kelas X TJKT SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*.
- F. Shoufika Hilayana, Saputro, M. B., & Ardianti, S. D. (2019). Pengaruh Model Role Playing Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN 1 Klumpit. *Universitas Muria Kudus*, 2, 288–296.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2019). *The Effectiveness of Using Picture Card as Learning Media to Teaching of Japanese Tadoushi and Jidoushi*. 4(1). <https://doi.org/10.2991/icss-19.2019.53>

- Failani, A., & Wawan, R. S. (2023). Implementasi Kearifan Lokal Gusjigang dalam Mengoptimalkan Profil Pelajar Pancasila di SMP 2 Mejubo Kudus. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*. <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i1.196>
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Hulukati, Z., & Yunitasari, S. E. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3701>
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Dalam Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Paud. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5011/http>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. In *Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Kharisma, D. A., Septyanti, E., & Zulhafizh, Z. (2023). Pengaruh Media Komik Strip terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Al-Huda Pekanbaru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2157>
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., & Hakim, M. M. (2021). An Evaluation of E-Learning Implementation During Covid-19 Pandemic in Elementary School. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.4222>
- Mutofifin, M., Su'ad, S., & Rondli, W. S. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement division (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Pos Game Wordwall*

Lisa Dwi Astuti

e-mail: lisadwiastuti28@gmail.com

Ika Ari Pratiwi

e-mail: lisadwiastuti28@gmail.com

Khamdun

e-mail: khamdun@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar IPAS sesudah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Pos Game Wordwall*. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kenyataan di lapangan hasil belajar IPAS kelas V di SD Kedalingan 02 masih rendah. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPAS adalah penggunaan model pembelajaran yang belum berpusat pada siswa, yaitu hanya ceramah dan hafalan. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran juga kurang bervariasi, guru hanya menggunakan buku dan belum memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian kuantitatif pre eksperimental *one group pretest posttest design*. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V SD Kedalingan 02 yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS serta lembar observasi untuk mengukur hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis statistik menggunakan SPSS 25 dengan uji *n-gain*. Berdasarkan uji *n-gain*, peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan pada pemahaman IPAS menunjukkan 0,4051 kategori sedang. Sedangkan peningkatan rata-rata elemen keterampilan proses menunjukkan sebesar 0,5389 termasuk kategori sedang. Maka dapat ditafsirkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *pos game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses di mana seseorang belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan mengubah perilakunya (Pratiwi et al., 2018). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka dapat memiliki kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Safitri et al., 2018)

Sistem pendidikan memiliki komponen utama yang menjadi pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum dikembangkan secara berkelanjutan, mengikuti perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi yang ada (Herman & Muadin, 2023).

Kurikulum pendidikan di Indonesia menerapkan dua jenis kurikulum, yaitu Kurikulum 2013 (K13) dan Kurikulum Merdeka (IKM), yang merupakan singkatan dari Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menawarkan berbagai jenis pembelajaran intrakurikuler untuk memaksimalkan potensi peserta didik serta memperdalam konsep dan memperkuat kompetensi mereka. Menurut Febrianti & Dafit, (2023) Kurikulum Merdeka selaras dengan visi Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional. Kurikulum ini menekankan pada kebebasan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kreatif, guna membentuk karakter yang merdeka. Karena alasan tersebut, Kurikulum Merdeka sering disebut juga sebagai "merdeka belajar".

Kurikulum Merdeka berbeda dari kurikulum sebelumnya. Menurut Jannah & Fathuddi, (2023) Kurikulum Merdeka memiliki empat prinsip utama dengan kebijakan baru. Pertama, Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) digantikan oleh ujian asesmen yang menilai kompetensi peserta didik melalui tes tertulis atau metode penilaian komprehensif lainnya. Kedua, Ujian Nasional diubah menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter, yang digunakan untuk menilai literasi, numerasi, dan karakter. Ketiga, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada Kurikulum Merdeka diubah menjadi modul ajar, yang memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format yang ada, sementara RPP mengikuti format standar. Penyusunan modul ajar harus memperhatikan tiga komponen penting: tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Salah satu perbedaan utama antara Kurikulum Merdeka dan kurikulum sebelumnya adalah penggabungan dua mata pelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum merdeka digabungkan menjadi satu mata pelajaran baru yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Permatasari dikutip dari Jannah & Fathuddi, (2023) penggabungan ini bertujuan untuk meningkatkan minat, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, serta kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Menurut Sa et al., (2024) penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail. Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Penerapan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka Belajar merupakan hal baru bagi siswa dan guru. Berdasarkan hal tersebut, tidak semua proses berjalan sesuai harapan. Salah satu kendala yang muncul adalah kesulitan belajar pada siswa, yang terlihat dari hasil belajar yang

menunjukkan angka rendah di bawah standar yang ditetapkan (Wijayanti, Ekantini, 2023).

Penelitian ini dilakukan di SD Kedalingan 02 dengan sampel seluruh siswa kelas V. Pemilihan tempat dan subjek penelitian dilatar belakangi oleh masalah hasil belajar siswa yang kurang dikarenakan faktor model dan media yang kurang bervariasi dan berpusat kepada siswa. SD Kedalingan 02 merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Kedalingan, Kecamatan Tambakromo, Kabupaten Pati, provinsi Jawa Tengah. Sampel penelitian merupakan seluruh siswa kelas V SD Kedalingan 02.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Kedalingan 02 dengan jumlah 17 siswa pada tanggal 16 februari 2024, didapatkan permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS. Permasalahan yang didapatkan, yaitu guru belum menerapkan model pembelajaran yang variatif. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru menjelaskan materi dengan membacakan teks dan kemudian melakukan tanya jawab. Meskipun guru telah mencoba menerapkan pembelajaran berbasis kelompok, proses diskusi belum berjalan maksimal. Hanya siswa yang memiliki pengetahuan lebih tinggi yang terlihat aktif mengerjakan tugas, sementara siswa lainnya cenderung tidak berpartisipasi, malah mengobrol, bermain sendiri, atau mengganggu kelompok lain. Selain itu, belajar dalam kelompok jarang dilakukan di sekolah; seringkali, tugas kelompok diberikan sebagai pekerjaan rumah.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi permasalahan, guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara luas. Guru hanya mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber dan media pembelajaran. Karakteristik siswa yang aktif bergerak menyebabkan mereka cepat merasa bosan dan jenuh, yang mengakibatkan kurangnya antusiasme dan banyak siswa yang berbicara sendiri dengan teman-temannya. Akibatnya, kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa siswa masih belum mencapai nilai yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, yang dikenal sebagai KKTP.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberikan siswa pengalaman dalam kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama dengan teman-teman yang memiliki latar belakang berbeda (Pratiwi, 2015).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berbasis kelompok. Model pembelajaran kooperatif terdapat banyak jenisnya, salah satunya ialah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan (Rahmawati et al., 2023). Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Peneliti mengembangkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber terpercaya kepada peserta didik, sehingga mempermudah proses belajar (Haryadi et al., 2021). Dengan kemajuan teknologi, guru kini dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bervariasi, seperti e-learning. Salah satu media pembelajaran e-learning yang memenuhi kriteria aman, mudah digunakan, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung adalah aplikasi atau situs web *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). *Wordwall* menawarkan berbagai template interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat penilaian ketika digabungkan dengan materi pelajaran. Penggunaan template interaktif bersama materi tersebut akan menghasilkan sebuah permainan interaktif sebagai hasil akhir (Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022)

Berdasarkan uraian di atas peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *wordwall* diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono, (2019) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian metode penelitian yang berlandaskan pada pendekatan positivistik, yaitu data yang konkret berupa angka-angka yang diukur dengan statistik sebagai alat analisis. Metode ini terkait dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan, dan pendekatan positivistik diterapkan pada populasi atau sampel tertentu.

Metode penelitian kuantitatif memiliki desain penelitian yang dibuat untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis yang ada dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental one-group pretest-posttest design*. desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan.

O_2 = Nilai *Posttest* setelah diberi perlakuan

X = Perlakuan (penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *pos game wordwall*)

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu *pretest* sebelum diberikan perlakuan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar awal siswa, kemudian diberikan perlakuan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *pos game wordwall* selama proses pembelajaran. Langkah selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diberikan perlakuan.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Kedalingan 02 yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampel jenuh.

Data yang dikumpulkan adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengukur hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS serta lembar observasi untuk pengukuran hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses. Data tersebut dianalisis menggunakan *uji n-gain*. Adapun rumusnya yaitu:

$$N - Gain = \frac{skorposttest - skorpretest}{skorideal - skorpretest}$$

Menurut Hake (1999) terdapat kriteria N-Gain, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria *N-Gain*, Hake (1999)

Nilai N-Gain	Kriteria
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{N-Gain} < 0,70$	Sedang
N-Gain $< 0,30$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Bab ini dipaparkan bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS pada materi peristiwa alam dan kerusakan lingkungan melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*.

Sugih et al., (2023) mengungkapkan pada kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Mata pelajaran IPAS memiliki 2 elemen, yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Materi IPAS yang digunakan pada penelitian ini, yaitu materi peristiwa alam dan kerusakan lingkungan.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi di sekolah. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi pembelajaran secara langsung, dan menelaah dokumen-dokumen pendukung untuk mendapatkan permasalahan.

Penelitian dilakukan 4 kali pertemuan, 2 kali pertemuan dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada modul ajar yang telah peneliti susun dan dikonsultasikan ke dosen pembimbing serta divalidasi oleh dosen ahli. Proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media pos *game wordwall*.

Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini disesuaikan oleh Slavin, yaitu langkah pertama guru menyajikan materi bencana alam pada pertemuan ketiga dan kerusakan lingkungan pada pertemuan keempat dengan menggunakan buku dan *powerpoint* untuk menyajikan materi (penyajian kelas). Langkah ke dua pada tahap ini, siswa dibentuk kelompok secara heterogen,

kemudian dilakukan kerja kelompok dengan menggunakan LKPD berbasis keterampilan proses kelompok (*teams*). Langkah ketiga siswa berkelompok melakukan permainan berupa game edukasi menggunakan media pos *game wordwall*. Media ini berisi 2 pos yang masing-masing pos terdapat *game* edukasi berbasis *wordwall*. Setiap pos berisi pertanyaan-pertanyaan terkait topik materi yang diajarkan. Langkah keempat seluruh kelompok melakukan turnamen di pos turnamen yang berisi *game* edukasi berupa kuis berwaktu. Setiap kelompok diharuskan untuk berkompetisi menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar (*games*). guru melakukan perhitungan skor dari *game* pos 1 dan 2 ditambah poin tambahan di pos turnamen. Bagi kelompok dengan skor poin terbanyak diberikan akuan sebagai kelompok terbaik dan mendapatkan penghargaan (rekognisi skor).

Hasil belajar IPAS yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS dan hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses siswa dengan materi peristiwa alam dan kerusakan lingkungan.

A. Analisis Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar siswa pada elemen pemahaman IPAS diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan sebelum diberi perlakuan dan soal *posttest* diberi setelah perlakuan. Soal *posttest* berfungsi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar elemen pemahaman konsep setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*.

Di bawah ini merupakan hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep.

Tabel 2 nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman IPAS

N o	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Sangat Baik	1	5
2	Baik	4	11
3	Cukup	10	1
4	Kurang	2	0
5	Perlu Bimbingan	0	0
Nilai Tinggi		82.5	92.5
Nilai Rendah		37.5	57.5
Jumlah Skor		965	1260
Rata-Rata		56.76471	74.11765

Berdasarkan table di atas nilai rata-rata *pretest* yaitu 58.76, dengan nilai tertinggi 82.5 dan nilai terendah 37.5. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 74.11, dengan nilai tertinggi 92.5 dan nilai terendah 57.5. dilihat dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*.

Pada elemen keterampilan proses yang diamati meliputi 6 indikator yaitu mengamati, mempertanyakan dan memprediksi, merencanakan dan melaksanakan penyelidikan, memproses dan mengevaluasi informasi, mengevaluasi dan refleksi serta mengkomunikasikan hasil. Nilai keterampilan proses siswa dilihat dari lembar observasi baik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan. Berikut merupakan analisis nilai keterampilan proses sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 3 nilai sebelum dan sesudah perlakuan keterampilan proses

No	Kategori	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
1	Sangat Baik	0	5
2	Baik	3	10
3	Cukup	11	2
4	Kurang	3	0
5	Perlu Bimbingan	0	0
Nilai Tinggi		82.5	96
Nilai Rendah		37.5	50
Jumlah Skor		965	1297
Rata-Rata		56.76471	76.29412

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu 51.52, dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 33. Aktivitas yang dilakukan pada keterampilan proses ini siswa melakukan percobaan untuk membuktikan sebuah fenomena peristiwa alam dan kerusakan lingkungan. Selama penyelidikan siswa kurang diskusi dan siswa seringkali bermain sendiri. Siswa merasa bingung akan apa yang harus dilakukan, hal ini membuat hasil diskusi tidak maksimal. Sedangkan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan yaitu 76.29, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 50. Selama penyelidikan siswa mulai aktif dan fokus. Penyelidikan mulai terarah dan aktif. Dilihat dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*.

Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini merupakan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan pada uji normalitas ini berupa data hasil *pretest* dan *posttest* baik nilai hasil belajar elemen pemahaman IPAS maupun elemen keterampilan proses. Pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

Tabel 4 Hasil Output Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Elemen Pemahaman IPAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	17	.200*	.951	17	.477
Posttest	.216	17	.034	.946	17	.402
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil output uji normalitas data hasil belajar siswa pada elemen pemahaman konsep yang diuji menggunakan aplikasi SPSS, dapat dilihat bahwa signifikansi sebesar 0.477 nilai *pretest* dan 0.402 nilai *posttest*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *Ho* diterima dengan sig. $0.477 > 0,05$ nilai *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* disimpulkan bahwa *Ho* diterima dengan sig. $0.402 > 0,05$ nilai *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Output Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Elemen Keterampilan Proses

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.182	17	.138	.950	17	.459
Sesudah	.166	17	.200*	.943	17	.357
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel hasil output uji normalitas data hasil belajar siswa pada elemen keterampilan proses, menunjukkan bahwa mendapatkan signifikansi 0.459 *pretest* dan 0.357 *posttest*. Dapat disimpulkan bahwa hasil data sebelum dan sesudah diberi perlakuan berdistribusi normal ditandai dengan *Ho* diterima dengan sig. $0.459 > 0,05$ dan *Ho* diterima dengan sig. $0.357 > 0,05$

B. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa

Peningkatan hasil belajar pada penelitian dianalisis statistik menggunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall*. Data yang diuji adalah *pretest* dan *posttest*. Berbantuan aplikasi SPSS 25 *N-Gain* menghitung selisih nilai dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6 Hasil Output N-Gain Pemahaman IPAS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	17	.13	.58	.4051	.11280
NGain_Persen	17	12.50	58.33	40.5124	11.2796
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan table di atas, diketahui *N-Gain Score* memiliki nilai rata-rata sebesar 0.4051. Nilai rata-rata tersebut dikategorikan sedang dengan nilai minimum 0,13 dan nilai maksimum 0.58.

Tabel 7 Hasil Output N-Gain Keterampilan Proses

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	17	.19	.90	.5389	.18276
NGain_Perse n	17	19.35	90.48	53.886 0	18.27770
Valid N (listwise)	17				

Berdasarkan table di atas, mendapatkan nilai *N-Gain score* dengan rata-rata sebesar 0.5389. Hal ini menunjukkan pada peningkatan kategori sedang dengan nilai minimum 0.19 dan nilai maksimum 0.90.

Berdasarkan hasil uji *n-gain* pada nilai hasil belajar siswa elemen pemahaman konsep dan keterampilan proses dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *pos game wordwall* berkategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi peristiwa alam dan kerusakan lingkungan.

C. Pembahasan

Materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini ialah peristiwa alam dan kerusakan lingkungan. Peristiwa alam termasuk pada mata pelajaran IPA dan IPS termasuk pada materi IPS.

Hasil analisis hasil belajar IPAS pada elemen pemahaman IPAS, hasil belajar *pretest* mendapatkan rata-rata 56.76 dengan nilai paling tinggi sebesar 82.5 dan nilai terendah sebesar 37.5. Siswa berjumlah 17 hanya 1 siswa yang mendapatkan kategori sangat baik., 4 siswa berkategori baik, 10 siswa berkategori cukup dan 2 siswa berkategori kurang. Pembelajaran yang dilaksana sebelum perlakuan dilaksanakan dengan cara konvensional yaitu ceramah, penggunaan media juga sangat minim digunakan, bahkan hanya menggunakan buku sebagai sumber maupun media pembelajaran.

Khamdun et al., (2019) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran saat ini, peran aktif guru masih lebih dominan dibandingkan siswa. Padahal, seharusnya siswalah yang lebih aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk diri mereka sendiri. Siswa cenderung pasif hanya menjadi pendengar dan kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa masih kesulitan mencerna materi dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar di *pretest*. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kusumawardani et al., (2018) bahwa keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan supaya dapat menarik perhatian

peserta didik dan pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal.

Hasil *posttest* didapatkan setelah diberi perlakuan. Rata-rata *posttest* mendapatkan rata-rata sebesar 74,11. Siswa yang mendapatkan kategori sangat baik meningkat menjadi 5 orang, kategori baik diperoleh 11 siswa, dan kategori cukup diperoleh 1 siswa. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil *posttest* lebih baik dari hasil *pretest*. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan minat terhadap pelajaran karena metode yang lebih interaktif dan menarik. Siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, kemampuan bekerja sama dalam kelompok meningkat saling mengajari untuk menjadi kelompok terbaik.

Purnasari & Sadewo, (2020) mengemukakan bahwa model dan media pembelajaran dapat menjadi pusat pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Bayu, (2023) mengemukakan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pengetahuan diperoleh tidak hanya dari guru, pemahaman siswa tidak hanya diperoleh dari guru tetapi dari teman anggota kelompok ketika siswa akan mengikuti *games* dan turnamen karena setiap kelompok harus bersaing memahami materi pelajaran satu sama lain agar kelompok mereka dapat menjawab soal-soal dalam *games* dan pertandingan. Siswa menjadi lebih terdorong untuk belajar berkat adanya elemen kompetitif dari pelaksanaan model *Teams Games Tournament* yang dikombinasikan dengan interaktivitas media *Wordwall*.

Instrument pengambil data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses adalah lembar observasi. Hasil analisis hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses pada hasil observasi sebelum perlakuan mendapatkan rata-rata sebesar 51,52. Dari 17 siswa, 3 siswa mendapatkan nilai dengan kategori baik, 11 siswa berkategori cukup dan 3 siswa berkategori kurang. Rata-rata siswa masih lemah dalam menganalisis dan mengevaluasi data serta mengkomunikasikan hasil data. Setelah dilakukan perlakuan, hasil rata-rata mendapatkan sebesar 76,29, dengan 5 siswa mendapat nilai berkategori sangat baik, 10 siswa berkategori baik, dan 2 siswa berkategori cukup. Berdasarkan hasil analisis tersebut terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil tersebut, setelah diberikan perlakuan siswa lebih berani mengemukakan pendapatnya dalam diskusi kelompok menganalisis dan mengevaluasi data percobaan. Selama melakukan percobaan, seluruh anggota kelompok turut aktif bekerja sama membagi tugas masing-masing. Berbeda dengan sebelum diberikan perlakuan, semua anggota kelompok ikut serta mengkomunikasikan hasil analisis data dengan saling membantu sama lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Marlita et al., (2023) dengan menggunakan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan proses siswa yaitu terjadi karena teknik model pembelajaran TGT memberi kesempatan bagi setiap individu dalam belajar, dan bekerja sama dengan orang lain dengan terlibat langsung serta membangun tanggung jawab pribadi maupun kelompok. Adanya media *wordwall* juga menjadi suatu pendukung dalam menuntun siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran serta siswa tertarik akan belajar sehingga akan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru.

Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media pos *game wordwall* menjadikan suasana pembelajaran lebih teratur yaitu terbukti dari siswa yang mengikuti pembelajaran sesuai arahan, siswa lebih aktif

memahami materi selama pembelajaran dengan mau bertanya jawab, serta saat belajar kelompok semua anggota kelompok terlibat aktif. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa lebih menyukai belajar kelompok. Motivasi belajar siswa meningkat sehingga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin et al., (2020) adanya sebuah kerjasama dalam TGT tentunya menjadi nilai tambah pada model ini, karena siswa yang paham bisa mengajarkan mereka yang belum paham. Adanya kompetisi untuk memenangkan permainan menjadikan motivasi bagi setiap kelompok untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Pratriwi et al., (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk fokus dan berpartisipasi dalam proses belajar, serta mempermudah mereka dalam memahami materi sehingga mendukung pengembangan pengetahuan mereka.

Penelitian ini menggunakan media pos game wordwall sebagai bantuan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penggunaan media *wordwall* merupakan hal baru yang dilakukan siswa, sehingga siswa terlihat penasaran dengan media *wordwall*. Pengguna media pos *game wordwall* menjadikan siswa lebih aktif berinteraksi secara langsung dengan media. Siswa merasa antusias dan mengikuti pembelajaran secara fokus pada materi dan kerjasama kelompok. Mudah-mudahan mengakses aplikasi *Wordwall* serta tampilannya yang menarik menjadikan siswa tertarik menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran.

Penggunaan fitur *game* (permainan) interaktif pada *Wordwall* menstimulasi motivasi siswa untuk belajar. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sependapat dengan penelitian Wahyuni (2017), bahwa siswa yang motivasinya tinggi dalam belajar berpotensi memiliki minat belajar yang tinggi pula, karena jika semakin tinggi motivasi serta usaha yang dilakukan, semakin tinggi pula minat belajar mereka. Minarta & Pamungkas, (2022) mengemukakan bahwa minat juga berpotensi mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang tidak berminat untuk belajar tentunya tidak akan ada keinginan untuk belajar, karena minat siswa dapat dilihat dan diukur dari kontribusinya ketika proses pembelajaran berlangsung. Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran karena pelajaran yang diberikan oleh guru tidak akan bisa dikuasai jika tidak adanya minat. Siswa tidak akan berusaha maksimal selama proses pembelajaran jika minat belajar yang dimiliki rendah

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS. Hasil belajar IPAS elemen pemahaman IPAS diperoleh rata-rata nilai *N-Gain score* sebesar 0.4051. Nilai rata-rata tersebut dikategorikan sedang dengan nilai minimum 0,13 dan nilai maksimum 0.58. Sedangkan hasil belajar IPAS siswa pada elemen keterampilan proses memperoleh rata-rata *N-Gain score* sebesar rata-rata sebesar 0.5389. Hal ini menunjukkan keterampilan proses siswa peningkatan kategori sedang dengan nilai minimum 0.19 dan nilai maksimum 0.90.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament berbantuan media pos game wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa baik pada elemen pemahaman konsep maupun elemen keterampilan proses.

Hasil belajar IPAS siswa pada elemen pemahaman IPAS mendapatkan nilai *n-gain* sebesar 0,4051. Pada nilai *n-gain* tersebut peningkatan hasil belajar siswa elemen pemahaman konsep siswa termasuk pada kriteria sedang. Sedangkan hasil belajar IPAS siswa elemen keterampilan proses mendapatkan nilai *n-gain* sebesar 0,5389, nilai tersebut termasuk pada peningkatan sedang. Maka dapat ditafsirkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament berbantuan media pos game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan cukup efektif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah SD Kedalingan 02, wali kelas V SD Kedalingan 02, seluruh siswa kelas V SD Kedalingan 02 dan segenap pihak yang membantu sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Referensi

- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>
- Bayu, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Model Teams Games Turnament (TGT) di SD Al-Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32133–32139.
- Febrianti, M., & Dafit, F. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas Iv Upt Sd Negeri 005 Hangtuah Kabupaten Kampar. *Social Science Academic*, 1(2), 99–116. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3434>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTâlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Herman, H., & Muadin, A. (2023). Prosedur Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan Tingkat SD Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(3), 110–118. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i3.227>
- Jannah, F., & Fathuddi, T. I. (2023). Penerapan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka II UPT SD Negeri 323 Gresik. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2099>
- Khamdun, K., Suparmi, S., Maridi, M., & Rusilowati, A. (2019). *Development of Guided Inquiry Models on Cooperative Learning Using Vocational School Materials LKS*. 2006. <https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288147>
- Kusumawardani, N., Siswanto, J., & Purnamasari, V. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 170. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15487>

- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ips. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.411>
- Pratiwi, I. A., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2018). Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 109–119. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p109-119>
- Pratriwi, I. A., Afisa, Z. R., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3286–3831.
- Sa, N., Hermita, N., & Fendrik, M. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. 6(2), 209–216.
- Safitri, M., Yennita, Y., & Idrus, I. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 103–112. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.103-112>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmata, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10 No 06 (2022), 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>
- Wijayanti, Ekantini. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>

Analisis Pembentukan Karakter Anak Kembar melalui Pola Asuh Orang Tua di Desa Lebak Madu

Marshindi Aulia Fatikhatul Jannah

e-mail: 202033158@std.umk.ac.id

Sekar Dwi Ardianti

Erik Aditia Ismaya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola asuh orang tua dalam pembentukan karakter anak kembar di Desa Lebak Madu dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Fokus penelitian adalah pada tiga jenis pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis dan dampaknya terhadap karakter anak kembar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan orang tua, dan dokumentasi terkait pengasuhan. Analisis data menggunakan metode kualitatif Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian narasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh otoriter menghasilkan anak yang patuh tetapi mungkin kurang inisiatif, pola asuh permisif mendukung kreativitas namun sering kekurangan struktur, sedangkan pola asuh demokratis mendorong tanggung jawab dan keterampilan sosial. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya keseimbangan antara kontrol dan kebebasan dalam pengasuhan untuk mendukung perkembangan karakter anak secara optimal.

Kata Kunci: Pola Asuh, Anak Kembar, Otoriter, Permisif, Demokratis, Pembentukan Karakter, Pendidikan Keluarga, Desa Lebak Madu.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Di era globalisasi saat ini, pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas tetapi juga melibatkan berbagai dimensi kehidupan sehari-hari (Sobron et al., 2020). Pembentukan karakter anak sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang diterima, baik formal maupun informal. Dalam konteks ini, pola asuh orang tua memainkan peran krusial, terutama dalam keluarga yang memiliki anak kembar (Nilawati et al., 2021).

Dalam masyarakat tradisional seperti di Desa Lebak Madu, pendidikan seringkali mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan kearifan budaya setempat. Pendidikan semacam ini tidak hanya mencakup aspek akademis tetapi juga membentuk sikap dan karakter anak melalui interaksi sosial dan pengalaman sehari-hari. Pengalaman pendidikan yang berbasis komunitas ini diharapkan dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal (Insani & Movitaria, 2022).

Pendidikan adalah proses yang membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu. Dalam konteks anak-anak, pendidikan formal di sekolah dan pendidikan informal di rumah sama-sama penting (Sabrina et al., 2021). Pendidikan formal menyediakan dasar pengetahuan yang diperlukan untuk memecahkan berbagai masalah dan mengembangkan keterampilan (Muflikatun et al., 2021). Namun, pendidikan informal yang diberikan oleh keluarga sering kali lebih berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian anak. Hal ini melibatkan nilai-nilai, norma, dan budaya yang diajarkan oleh orang tua dan masyarakat sekitar.

Di Desa Lebak Madu, pendidikan tidak hanya berfokus pada kurikulum sekolah tetapi juga pada pendidikan karakter yang diajarkan melalui kegiatan sehari-hari. Tradisi lokal dan nilai-nilai budaya yang diterapkan dalam keluarga dan komunitas berkontribusi pada pendidikan karakter anak. Dengan demikian, pendidikan di desa ini lebih holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling melengkapi dalam membentuk individu yang utuh.

Selain pendidikan formal dan informal, keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan sangat penting. Orang tua berperan sebagai model dan mentor dalam kehidupan anak-anak mereka (Malitasari et al., 2022). Mereka memberikan bimbingan dan dukungan yang diperlukan untuk membantu anak-anak mengembangkan sikap dan perilaku yang positif. Di Desa Lebak Madu, pola asuh orang tua yang dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya lokal memberikan kontribusi besar dalam membentuk karakter anak.

Karakter merujuk pada sekumpulan kualitas dan nilai-nilai yang membentuk perilaku dan sikap individu. Pembentukan karakter anak tidak terjadi secara kebetulan tetapi merupakan hasil dari pendidikan, pengalaman, dan interaksi sosial yang konsisten (R. A. Putri et al., 2022). Karakter yang kuat melibatkan integritas, tanggung jawab, empati, dan keterampilan sosial yang baik. Anak-anak yang memiliki karakter yang baik cenderung lebih sukses dalam hubungan interpersonal dan lebih resilient dalam menghadapi tantangan (Iskhaq et al., 2021).

Karakter anak terbentuk melalui berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pola asuh orang tua, pengalaman di sekolah, dan interaksi dengan teman sebaya. Orang tua memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengajarkan nilai-nilai dan perilaku yang diharapkan (Asyari et al., 2021). Dengan memberikan teladan yang baik dan mendukung perkembangan karakter, orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan sifat-sifat positif dan menghindari perilaku yang tidak diinginkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada 10 April 2024 di Desa Lebak Madu Rt 03 Rw 06, terdapat tiga pasangan anak kembar di tingkat Sekolah Dasar, baik yang identik maupun yang tidak identik. Sejak bayi, pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua membuat anak-anak ini tampak serupa. Mereka diberikan nama yang mirip, memakai pakaian yang sama, bermain dengan mainan yang seragam, serta mengonsumsi makanan dan memiliki kebutuhan lain yang serupa. Saat memasuki usia sekolah dasar, kebiasaan ini terus berlanjut, seperti mengenakan pakaian dengan model yang sama meskipun warnanya berbeda, serta memiliki makanan, peralatan makan, dan botol minum yang serupa. Begitu pula dengan mainan dan perlengkapan sekolah, seperti tas, sepatu, kaus kaki, buku, alat tulis, dan tempat pensil, semuanya dirancang serupa. Orang tua biasanya menyediakan barang-barang dalam dua set yang memiliki bentuk atau model yang sama, hanya berbeda warna. Akibatnya, anak kembar terbiasa dengan segala hal yang serba identik. Meskipun orang tua memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih dan menentukan preferensi mereka, anak kembar cenderung meminta barang-barang yang sama.

Di Desa Lebak Madu, pembentukan karakter anak kembar menjadi perhatian khusus karena tantangan yang unik dalam mendidik dua anak dengan latar belakang yang sama. Orang tua di desa ini dihadapkan pada tugas untuk memastikan bahwa kedua anak mendapatkan bimbingan yang adil dan seimbang. Karakter anak kembar sering kali dipengaruhi oleh bagaimana mereka diperlakukan secara individu serta sebagai pasangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pola asuh orang tua di Desa Lebak Madu mempengaruhi karakter kedua anak kembar tersebut.

Anak kembar memiliki dinamika perkembangan yang unik dibandingkan dengan anak tunggal. Mereka sering kali berbagi lingkungan yang sama, pengalaman, dan bahkan genetik yang sama, tetapi tetap memiliki kepribadian dan karakter yang berbeda (Kumaat, 2020). Pola asuh yang diterapkan pada anak kembar harus mempertimbangkan kebutuhan individu masing-masing anak sambil menjaga kesetaraan dan keadilan. Hal ini sering kali menjadi tantangan bagi orang tua dalam memastikan bahwa kedua anak kembar mendapatkan perhatian dan dukungan yang seimbang (Rahmanisa & Ramadhana, 2021).

Di Desa Lebak Madu, anak kembar sering dianggap sebagai unit yang saling terhubung, tetapi mereka tetap memerlukan pendekatan yang berbeda dalam pembentukan karakter mereka. Pengalaman sosial, hubungan dengan saudara kembar, dan interaksi dengan lingkungan sekitar berkontribusi pada pengembangan identitas masing-masing anak. Orang tua perlu memahami perbedaan individu dan memberikan dukungan yang sesuai untuk membantu setiap anak berkembang secara optimal.

Pola asuh yang diterapkan pada anak kembar di Desa Lebak Madu harus memperhatikan keseimbangan antara perlakuan yang adil dan pemahaman terhadap kebutuhan unik masing-masing anak (Handayani, 2021). Ini termasuk bagaimana orang tua menanggapi perbedaan karakter dan minat antara kedua anak serta bagaimana mereka mengelola interaksi sosial di antara mereka. Pemahaman mendalam tentang dinamika anak kembar akan membantu orang tua dalam merancang strategi pengasuhan yang efektif untuk mendukung pembentukan karakter yang positif (Purwantiningsih et al., 2019).

Pola asuh merujuk pada metode dan pendekatan yang digunakan oleh orang tua dalam mendidik dan membimbing anak-anak mereka. Ini mencakup berbagai aspek, mulai dari cara memberikan disiplin hingga metode mendukung pembelajaran

dan pengembangan sosial anak (Nadhifah et al., 2021). Pola asuh yang efektif melibatkan komunikasi yang baik, penetapan aturan yang jelas, dan dukungan emosional yang konsisten. Pola asuh yang diterapkan secara konsisten dapat membantu anak-anak merasa aman dan berkembang dengan baik (Muyasaroh, 2019).

Di Desa Lebak Madu, pola asuh orang tua dipengaruhi oleh norma dan nilai budaya setempat. Praktik pengasuhan di desa ini sering mencerminkan kearifan lokal dan tradisi yang telah ada selama bertahun-tahun. Pola asuh ini dapat melibatkan metode yang berbeda dari praktik pengasuhan di daerah urban, dengan penekanan pada nilai-nilai komunitas dan kolektivitas. Memahami pola asuh ini penting untuk mengevaluasi bagaimana orang tua membentuk karakter anak kembar mereka di lingkungan desa.

Pola asuh yang diterapkan pada anak kembar di Desa Lebak Madu memerlukan pendekatan yang sensitif terhadap perbedaan individu sambil menjaga kesetaraan. Orang tua harus mampu menyeimbangkan kebutuhan dan keinginan masing-masing anak dengan memperhatikan dinamika kembar yang unik. Dengan menerapkan pola asuh yang tepat, orang tua dapat mendukung pengembangan karakter anak-anak mereka secara optimal dan membantu mereka tumbuh menjadi individu yang mandiri dan berkarakter baik.

Pola asuh orang tua merupakan faktor penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Di Desa Lebak Madu, pola asuh ini tidak hanya mencakup teknik pendidikan tetapi juga cara orang tua berinteraksi dengan anak-anak mereka. Faktor-faktor seperti komunikasi, disiplin, dan dukungan emosional memainkan peran besar dalam proses ini. Orang tua yang mampu menerapkan pola asuh yang positif dan konsisten akan membantu anak-anak mereka mengembangkan karakter yang kuat dan nilai-nilai yang baik (Aeni & Ratnayanti, 2021).

Dalam konteks anak kembar, pola asuh orang tua di Desa Lebak Madu memerlukan perhatian khusus untuk memastikan bahwa kedua anak mendapatkan bimbingan yang adil. Orang tua perlu mempertimbangkan perbedaan individu dan bagaimana setiap anak merespons metode pengasuhan yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pola asuh orang tua dalam konteks budaya lokal mempengaruhi pembentukan karakter anak kembar dan bagaimana hal ini dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan anak-anak secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mendalami lebih lanjut terkait pola asuh orangtua dalam pembentukan karakter anak kembar di Desa Lebak Madu.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lebak Madu, untuk mengeksplorasi pola asuh orang tua dalam pembentukan karakter anak kembar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana pola asuh orang tua mempengaruhi perkembangan karakter anak kembar di lingkungan spesifik tersebut (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lebak Madu, khususnya di lingkungan RT 03 RW 06, tempat di mana terdapat tiga pasangan anak kembar yang menjadi subjek penelitian. Desa ini dipilih karena memiliki karakteristik komunitas yang unik dan tradisi lokal yang dapat mempengaruhi pola asuh orang tua serta pembentukan karakter anak.

Jenis penelitian ini adalah studi kasus kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji pola asuh orang tua dan dampaknya terhadap pembentukan karakter anak kembar. Studi kasus ini memungkinkan peneliti untuk menyelidiki fenomena secara mendalam dan komprehensif dalam konteks yang spesifik .

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan orang tua dari tiga pasangan anak kembar untuk mendapatkan informasi mengenai metode pola asuh yang diterapkan, serta pandangan dan pengalaman mereka dalam mendidik anak kembar. Observasi langsung dilakukan di rumah dan sekolah untuk mencatat interaksi sehari-hari dan pola pengasuhan yang diterapkan dalam lingkungan nyata. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data terkait dari sumber-sumber tertulis yang relevan, seperti catatan sekolah dan laporan kegiatan komunitas.

Subjek penelitian terdiri dari tiga pasangan anak kembar yang berada di tingkat Sekolah Dasar di Desa Lebak Madu. Setiap pasangan terdiri dari dua anak yang kembar identik maupun tidak identik. Selain anak-anak, orang tua dari setiap pasangan kembar juga menjadi subjek penelitian, karena mereka adalah pihak yang langsung terlibat dalam proses pengasuhan dan pembentukan karakter.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola asuh orang tua dalam pembentukan karakter anak kembar di Desa Lebak Madu. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus digunakan untuk meneliti pengasuhan anak kembar, baik identik maupun non-identik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan dianalisis menggunakan metode kualitatif menurut Miles dan Huberman.

Pola Asuh Otoriter

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh otoriter di Desa Lebak Madu ditandai dengan penerapan aturan yang ketat dan kontrol yang intensif. Orang tua yang menerapkan pola ini menetapkan batasan dan ekspektasi yang jelas, sering kali tanpa ruang untuk diskusi. Penekanan kuat pada kepatuhan dan disiplin terlihat jelas dalam pengasuhan.

Contoh pola asuh otoriter dapat ditemukan pada orang tua Lukman dan Zuhair. Mereka mengatur waktu belajar dan bermain anak-anak mereka dengan tegas, serta menerapkan hukuman jika aturan dilanggar. Wawancara dengan orang tua Lukman dan Zuhair mengungkapkan bahwa mereka merasa penting untuk memberikan aturan yang tegas dan konsekuensi yang langsung. Hal ini juga terlihat pada orang tua Hana dan Hani, serta Fadlan dan Fadli, yang menerapkan aturan serupa dan kontrol yang ketat terhadap aktivitas anak.

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh otoriter cenderung patuh, namun mereka mungkin kurang memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi minat pribadi dan kurang terbiasa dengan pemecahan masalah mandiri. Dampak ini sejalan dengan pendapat Sabrina (2021) yang menyebutkan bahwa pola asuh otoriter dapat mengembangkan kepatuhan, namun terkadang menghambat inisiatif dan keterampilan pengambilan keputusan anak.

Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif di Desa Lebak Madu ditandai dengan pendekatan santai dan kurang kontrol terhadap anak. Orang tua permisif cenderung memberikan kebebasan yang lebih besar dan kurang menetapkan aturan yang jelas atau konsekuensi yang tegas. Mereka fokus pada dukungan emosional dan menciptakan lingkungan yang penuh kasih sayang.

Sebagai contoh, orang tua Hana dan Hani memberikan kebebasan yang luas kepada anak-anak mereka untuk memilih kegiatan sehari-hari. Mereka mendukung eksplorasi minat anak tanpa banyak peraturan. Pendekatan serupa juga diterapkan oleh orang tua Fadlan dan Fadli, serta Lukman dan Zuhair, yang memberikan kebebasan dan dukungan emosional yang besar tanpa menetapkan batasan yang ketat.

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh permisif merasa lebih bebas dan didukung secara emosional. Namun, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam memahami batasan dan disiplin. Pola asuh ini dapat mendukung kreativitas dan otonomi, tetapi penting untuk mempertimbangkan bagaimana mengintegrasikan batasan yang konstruktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri (2021) yang menyatakan bahwa pola asuh permisif dapat menghasilkan anak-anak yang kreatif dan mandiri, namun mereka mungkin kesulitan dalam mengikuti aturan yang diperlukan.

Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis di Desa Lebak Madu ditandai dengan pendekatan seimbang antara menetapkan aturan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk membuat keputusan. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini melibatkan anak dalam proses pengambilan keputusan, mendengarkan pendapat mereka, dan menciptakan dialog terbuka.

Contoh penerapan pola asuh demokratis terlihat pada orang tua Lukman dan Zuhair, yang melibatkan anak dalam diskusi mengenai aturan rumah. Mereka memberikan ruang bagi anak untuk memilih kegiatan dan membuat keputusan, sambil tetap memastikan bahwa keputusan tersebut berada dalam batasan yang disepakati. Hal serupa juga diterapkan oleh orang tua Hana dan Hani, serta Fadlan dan Fadli, yang melibatkan anak dalam merencanakan kegiatan dan memecahkan masalah.

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang dibesarkan dengan pola asuh demokratis memiliki rasa tanggung jawab yang lebih tinggi dan keterampilan dalam pengambilan keputusan. Mereka merasa dihargai dan dapat berkomunikasi secara terbuka dengan orang tua. Pendapat ini sejalan dengan Pramesti (2023) yang menyatakan bahwa pola asuh demokratis mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial melalui partisipasi aktif dalam keputusan.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa masing-masing pola asuh—otoriter, permisif, dan demokratis—memiliki dampak yang berbeda terhadap perkembangan karakter anak kembar. Pola asuh otoriter cenderung menghasilkan anak yang patuh namun kurang mandiri, pola asuh permisif mendukung kreativitas dan otonomi namun mungkin kurang memberikan struktur, sedangkan pola asuh demokratis menciptakan keseimbangan yang baik antara kebebasan dan disiplin, mendukung perkembangan tanggung jawab dan keterampilan sosial.

Penting bagi orang tua untuk mempertimbangkan bagaimana mereka dapat mengintegrasikan elemen dari masing-masing pola asuh untuk mendukung perkembangan karakter anak dengan cara yang seimbang dan efektif. Pendekatan yang lebih holistik dapat membantu anak-anak mengembangkan potensi mereka secara maksimal dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua di Desa Lebak Madu memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan karakter anak kembar, dengan perbedaan yang mencolok antara pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis. Pola asuh otoriter, meskipun efektif dalam menciptakan kepatuhan, dapat membatasi kemandirian dan kreativitas anak. Sebaliknya, pola asuh permisif mendukung perkembangan kreativitas dan otonomi, tetapi sering kali kekurangan struktur dan batasan yang jelas. Pola asuh demokratis, yang melibatkan anak dalam pengambilan keputusan dan menciptakan dialog terbuka, terbukti sebagai pendekatan yang seimbang, mendukung perkembangan tanggung jawab dan keterampilan sosial anak. Penelitian ini menekankan pentingnya keseimbangan antara kontrol dan kebebasan dalam pengasuhan untuk mendukung perkembangan karakter anak secara optimal.

Referensi

- Aeni, N. N., & Ratnayanti, D. G. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Belajar Siswa*. 398–405.
- Asyari, M. M., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Tradisi Apitan Masyarakat Singocandi Kudus. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5764>
- Handayani, F. (2021). Korelasi Pola Asuh Otoriter Terhadap Hasil Belajar Pada Kelas V Sd 4 Piji Dawe Kudus. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6074>
- Insani, S., & Movitaria, M. A. (2022). Analisis Parenting Sibling Rivalry pada Remaja Kembar. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*. <https://doi.org/10.55062/ijpi.2022.v2i2.74>
- Iskhaq, A., Oktaviyanti, I., & Fajrie, N. (2021). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Budaya Genteng Desa Mayongkidul Jepara. *Jurnal Prasasti Ilmu*. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6200>
- Kumaat, T. D. (2020). Sibling Rivalry pada Anak Kembar di Kabupaten Minahasa. *Psikopedia*.
- Malitasari, L. N., Utaminingsih, S., Ismaya, E. A., Noor, L., & Aditia, E. (2022). The Effectiveness of Implementing Project-Based Learning Models with Studentpreneurs Based on Gusjigang Local Wisdom in Theme V Entrepreneurship Class VI. *Uniglobal Journal of Social*
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.109>
- Muyasaroh, R. (2019). *Pola Asuh Orang Tua Buruh Pabrik Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Agama Islam Pada Anak DI Dukuh Sukohar Desa Gribig Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

- Nadhifah, I., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.852>
- Nilawati, I., Sahudi, S., Ruswandi, U., & Erihardiana, M. (2021). Penerapan Pendidikan Multikultural. *Jambura Journal of Educational Management*. <https://doi.org/10.37411/jjem.v2i1.567>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Purwantiningsih, A., Permana, S. A., & Ismaya, E. A. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Milenial Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Universitas Terbuka, Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas Muria Kudus*.
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33–42.
- Putri, S. R. A., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2021). Phenomenon Of Verbal Bullying In The Pedawang Society. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1124>
- Rahmanisa, F., & Ramadhana, M. R. (2021). Peran Komunikasi Keluarga Dalam Persaingan Saudara Kembar (Sibling Rivalry). *Jurnal Keluarga*.
- Sabrina, U., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2021). Kendala dalam Menumbuhkan Karakter Religius Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid 19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1233>
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabeta.

Application of Pakades Media on Understanding Mathematics Concepts in Class V Dowan Elementary School

Maulina Roehatul Jannah

e-mail: maularj9@gmail.com

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

e-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstract: This study aimed to identify the effect of PAKADES learning media on the ability to understand mathematical concepts of Dowan Elementary School fifth-grade students. In this study, the researcher used quantitative research using the pre-experimental design method, one group pretest-posttest type. The population in this study were all Dowan Elementary School fifth-grade students because the population was not significant, only 17 students. The sample in this study was all fifth-grade students of Dowan Elementary School, totalling 17 students. Data collection techniques used test and non-test techniques. Data collection instruments used test questions, observation guidelines, and interview guidelines. Data analysis techniques in this study were one sample t-test and regression analysis tests. The study results of students' understanding of mathematical concepts in the experimental class during the pretest and posttest. Based on the results of the SPSS, a significance value of 0.50 was obtained for one sample test trial output, which means $\text{sig} > 0.05$, so the average value of the experimental class students was 70. Furthermore, in the regression analysis test, the Sig value in the table was 0.001, which means < 0.05 , which means that PAKADES media influences the understanding of mathematical concepts of class V students of Dowan Elementary School. In conclusion, PAKADES media influences the understanding of mathematical concepts of class V students of Dowan Elementary School.

Keyword: Concrete Media, PAKADES Media, Students' Understanding of Mathematical Concepts

Introduction

Citizens have the right and obligation to obtain formal, informal, or non-formal education. Every citizen has the right to obtain a decent education. Every citizen can develop their potential and abilities through education, which can benefit society, the nation, and the state. Therefore, education is one of the most critical aspects that influence the development of a country. Article 1, paragraph (1) of Law Number 20 of 2003 concerning the National Education System states that education is a conscious and planned effort to advance the learning process in which students actively develop their potential. The curriculum is needed to ensure students receive a decent and quality education. Mathematics is one of the subjects taught at every level. Mathematics is a field of science that studies numbers.

Mathematics is essential because it is the basis for many other fields of science, including technology, physics, chemistry, and others. Almost all sciences use the basics of mathematical calculations. For example, in physics, when calculating the speed of an object, the formula must be derived using mathematical number operations. Therefore, mathematics plays a vital role in student learning activities. If students' numeracy skills are low, then their ability to master material with formulas that must be calculated will also decrease (Febriyani et al., 2022).

Mathematics is a subject used as a foundation for developing science and technology today and plays a role in creating and developing thinking skills (Muhtadi et al., 2021). All elementary school children must be taught mathematics to develop logical, analytical, systematic, critical, and creative thinking skills and collaboration skills. (Feniareny, 2017; Nurfadilah & Afriansyah, 2022).

The importance of mathematics as the foundation of science is the main reason for creating mathematics education so children can understand it. Decimal fractions are one of the components of mathematics that are the basis for calculating other topics. Decimal fractions are more commonly used in physics and chemistry calculations than ordinary fractions. As a result, if children do not understand decimal fractions, their ability to calculate quickly will be disrupted.

According to Rusmono (2012), every student must observe their environment and expand their knowledge independently to overcome difficulties in the real world. Furthermore, humans are born with potential and will develop according to the environment in which they live. All children have an innate tendency to interact with and understand their environment. (Mudin et al., 2021).

Conceptual understanding is an essential part of understanding mathematics. Emphasis on concepts can help students develop conceptions gained through continuous experience, allowing them to connect one concept to another. Knowledge of mathematical concepts is essential to learning mathematics meaningfully. Of course, teachers expect students' knowledge to be more than just connected (Siki et al., 2023). Students will be able to solve new problems if they understand the topic well at the beginning of their learning. (Putro & Setyadi, 2022).

Mathematical concept knowledge is essential for learning mathematics meaningfully. Of course, teachers expect students' knowledge to be more than just connected (Yulianty, 2019). (Dewi et al., 2023; Diana et al., 2020; Khairunnisa et al., 2022) Conceptual understanding is the basis for understanding principles and theories, so to understand principles and theories, students must first understand the concepts that form them. It is fatal if students need help understanding mathematical concepts.

Mistakes in the idea of knowledge, when given at one level of education, can result in basic misunderstandings at higher levels of education (Rochim et al., 2021). Teachers must present concepts with technical details that are easy for students to understand (Apriliyana et al., 2023; Sari et al., 2022; Wijayanti et al., 2020).

Conceptual understanding is the mastery of various learning resources, where students can re-express concepts in a way that is easier to understand and apply (Fajar et al., 2019). Students who understand mathematical principles will find it easier to answer difficulties in mathematics lessons. Mathematics is a hierarchical subject where knowledge about one topic is built on knowledge about other topics, so students must be able to do it. Conceptual understanding is students' proficiency in understanding concepts in content, which proves their success in understanding the lesson (Salamah et al., 2023).

Some of the opinions above explain the importance of understanding mathematical concepts. There are often the same forms of questions, but there are slight changes. If students understand the basic concepts at first, they will be able to solve the problems. Therefore, mathematical concepts are fundamental for students to be able to solve all forms of math problems. However, research (Sirajuddin et al., 2019) shows that students' ability to understand mathematical concepts and work on problems is relatively low, with a percentage of 35.90%. Lack of concentration in learning, irregular learning habits, and less exciting learning techniques cause limited student understanding of mathematics topics. This gap also occurs in the area where the researcher lives.

Based on initial research, the researcher collected data on the grades obtained by students in mathematics learning. Based on daily assessments of 17 students, learning outcomes of 65% or 11 students still need to be completed or have reached the K.K.M. The average mathematics score obtained by students is 61.47. Based on data obtained from the observations of the learning process in class V on 19 February 2024 at S.D.N. Dowan, it was found that there were still several problems in learning mathematical concepts; these problems include: 1) teachers still apply conventional learning models. After conducting observations in class V, it was seen that teachers were still using the lecture method in full; this caused students to quickly get bored and not enthusiastic in participating in existing learning; seeing this, teachers should be able to innovate by applying innovative learning models such as cooperative learning models. 2) Teachers still need to apply supporting learning media that can attract students' interest in learning. In line with the needs of students, teachers should choose concrete learning media to provide authentic experiences for students. 3) Students tend to be passive. This is because the learning atmosphere in the classroom could be more pleasant and tend to be more varied, so students feel bored and quickly fed up, and their interest in learning decreases. 4) Low learning outcomes are caused by low interest in learning; the results of daily assessments from 17 students show that 65% or 11 students still need to complete or have reached the KKM, and the average mathematics score obtained by students is 61.47. Students are less enthusiastic about learning, are not curious, and prefer to find their activities with their friends. This happens because teachers are not suitable for choosing learning models and supporting media based on the characteristics of elementary school students and the content of the learning material to be implemented. The low learning outcomes of students can be seen from the PTS results—mathematics of grade V students of SD N Dowan in the appendix. The reason for choosing SD Dowan as the research location is because a problem must be studied and solved, namely the low understanding of students' concepts.

In addition, SD Dowan is a school located in a remote village; utilities and infrastructure need to be improved, and concrete media from teacher initiatives to support learning still needs to be used. Therefore, innovation is needed to make student learning more interesting and improve the quality of learning at Dowan Elementary School. Based on the expected ideal conditions related to students' mathematical understanding, understanding this concept is very important for students. Understanding mathematical concepts must occur when teachers and students are involved in active and meaningful learning so that students do not only receive lessons from teachers and vice versa. Students must understand the principles underlying mathematics or the subjects taught (Ardianti, 2019). This is reflected through examples. This is shown in students' ability to reinterpret mathematics learning materials in their language and classify examples and non-examples. These two operational verbs show that mathematical ideas are not only learned (Jeheman et al., 2019). Understanding the correct mathematical principles will make it easier for students to learn advanced concepts. In addition, this will help students conquer mathematical problems.

However, this is the opposite, or students' mathematical understanding has not been achieved in mathematics learning. Many teachers teach mathematics only by providing content to students so that students can solve mathematical problems but do not understand the solutions. Students will need help solving math problems competently if they do not understand valid concepts (Radiusman, 2020).

Based on the problems explained, improving the mathematics learning process, especially decimal number material in grade V, is necessary to improve students' conceptual understanding. Learning media includes physical and technological aspects in the learning process. This can help teachers facilitate the distribution of learning materials to students to achieve the learning objectives set (Hidayat et al., 2020). In this case, educators and students must be more active and creative in creating meaningful learning.

Mathematics is a subject that involves symbols, symbols, and abstract processes. Therefore, students must visualize the information in order to learn it more easily and quickly. Baugh studied student learning outcomes in terms of visualizing abstract topics. It is stated that around 90% of a person's learning outcomes are received through the sense of sight, 5% through the sense of hearing, and 5% through other senses (Sirajuddin et al., 2019). Of course, this can be the basis for creating visual mathematics media, such as decimal multiplication learning materials. Mathematics is a complex subject because many teachers deliver mathematics lecture materials in a standard way. According to Lestrai (2018), "many teachers only ask students to memorize formulas without understanding questions related to material concepts".

Elementary school children aged 7-12 are defined as the actual operational stage, which allows children to think logically using natural objects. The relevance of integrating elementary school children with natural objects stems from their belief that learning using natural objects is more persuasive than understanding abstract concepts. Teachers must be able to choose learning media based on the quality of elementary school students who prefer entertaining, original, and graphic learning (Maskur et al., 2021).

As stated by (Bintang, 2021; Fitri & Aima, 2017; Muyassyaroh et al., 2022), the role of a teacher includes ensuring that students understand mathematical concepts. Teachers must be able to determine the right learning strategy to arouse students' interest in learning.

According to Daryanto (2010), one alternative learning media that can bring up actual concepts is concrete objects, also called three-dimensional objects, a collection of media in the form of original objects, both living and dead, and imitations that represent the original. Suparni's (2015) study shows that using concrete object media in learning can help students understand abstract concepts better. Learning media can convey messages and generate ideas, feelings, and student readiness to encourage the creation of student learning process designs during learning (Indah Kurniawati et al., 2023).

Learning media is needed to help students gain better knowledge. (Fajrie et al., 2024). As stated by (Nugroho et al., 2023) states, good media allows students to learn and explore their knowledge. Learning media must be used according to the learning model.

The use of learning media will help convey learning messages in the learning process (Qona'ah et al., 2023). Teaching materials can arouse students' interest in learning. In addition, learning media can help teachers illustrate concepts or materials offered to students (Wijayanti et al., 2020).

The concrete media used in this study was "PAKADES: Decimal Multiplication Flannel Board". "PAKADES" is a two-dimensional visual learning media in the form of an acrylic board measuring 60 cm long x 50 cm wide. It is made of plywood covered with black flannel and contains numbers that students can control. Purwandaru (2018) stated that the "PAKADES" Mathematics Learning Media effectively increases students' decimal multiplication scores, as evidenced by an increase in the average score before and after the test of 148%.

This study aimed to identify the effect of PAKADES learning media on the ability of grade V students of Dowan Elementary School to understand mathematical concepts.

Method

In this study, the researcher used quantitative research using a pre-experimental design approach of the one-group pretest-posttest type (initial test - final test without a comparison group or control group). Sugiyono (2017) stated that this research strategy is used to determine the effect of specific therapies on other variables under controlled conditions. Arikunto Arikunto (in Aslami, 2019) emphasized that the One-group pretest-posttest design is an experimental study conducted on only one group. This one-group pretest-posttest research design was studied by giving a pre-test before therapy and a post-test after treatment. The population in this study were all fifth-grade students of Dowan State Elementary School because the population was not significant, only 17 students, with 10 male students and seven female students. The sample in this study was all fifth-grade students of Dowan State Elementary School, totalling 17 people. Because the population is simple, this study must include the entire population as a research sample. Data collection techniques use test and non-test techniques. Data collection tools use test questions, observation criteria, and interview rules. The data analysis techniques in this study are a one-sample t-test and regression analysis test.

Results and Discussion

Learning is done using PAKADES media in class V of Dowan Elementary School. The number of students in the experimental class is 17, with details for 10 male and seven female students. Students' conceptual understanding is measured using a descriptive test consisting of 14 questions with indicators of understanding mathematical concepts. The following are the pre-test and post-test post-test results of class V students of Dowan Elementary School. The following is the frequency distribution of the pre-test and post-test post-test results of class V students of Dowan Elementary School.

Tabel 9. Frequency Distribution of Pretest Posttest of Students' Mathematical Concept Understanding

Value	Range	Category	Absolute Frequency Relative Frequency(%)			
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
86-100		Very Good	-	11	-	65
71-85		Good	6	4	35	24
56-70		Fair	11	2	65	12
40-55		Poor	-	-	-	-
25-39		Very Bad	-	-	-	-

(Aisyah et al., 2024)

Based on the results of Table 1, it can be seen that the average student at the time of the pre-test was 66 while at the time of the post-test or after being given treatment using PAKADES media was 82. At the time of the pre-test, six students were in the range of 71-85 who had good criteria, and 11 students were in the range of 56-70 who were in the criteria for sufficient understanding of the concept. At the time of the post-test, 11 students were in the range of 86-100 with perfect criteria, four were 71-85 with reasonable criteria, and two were in the range of 56-70 with sufficient criteria. This shows that learning through PAKADES media affects the average ability of students to understand mathematical concepts, as indicated by the average class that meets the minimum completeness criteria (KKM) of 70. In more detail, the results of the pre-test and post-test post-test of students' understanding of mathematical concepts are presented in Figure 1.

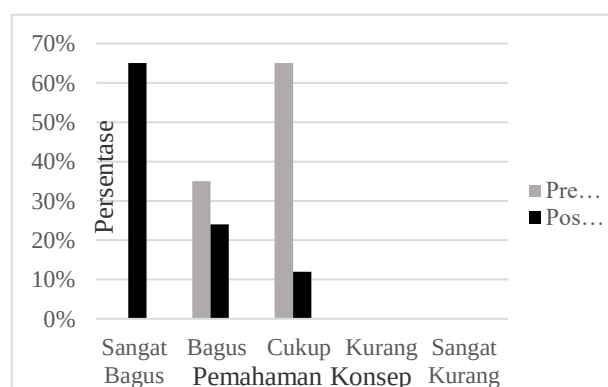


Figure 1 Student Concept Understanding

Figure 1 illustrates the results of students' understanding of mathematical topics in the experimental class during the pre-test and post-test. The percentage of pre-test results for students' understanding of mathematical concepts shows that students in the very low category scored 0% on the pre-test and post-test results. The percentage of pre-test results for students' understanding of mathematical concepts shows that students who scored less than 0% scored 0% on the post-test post-test. The proportion of pre-test results for students' understanding of mathematical concepts shows that students in the sufficient group ranged from 65% to 12% when the post-test was conducted. The percentage of pre-test results for students' understanding of mathematical concepts outperformed students in the excellent category by 35% to 24% on the post-test. The percentage of pre-test results for students' understanding of math concepts ranged from 0% to 65% when post-test results were available.

One-Sample T-Test

A one-sample t-test determines whether the sample comes from a population with a known mean. In other words, they want to see if the sample's meaning accurately represents the population. A one-sample t-test evaluates whether the number given as a comparison differs substantially from the sample's meaning. The following are the results of the one-sample t-test presented in Table 2.

Tabel 10. One-Sample t-Test Test

One-Sample Test						
Test Value = 70						
	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai Siswa	-2.117	16	.050	-3.529	-7.06	.01

The basis for decision-making for the one-sample t-test.

H₀: The average value of students in the experimental class is equal to 70

H_a: The average value of students in the experimental class is not equal to 70

- If the significance value < 0.05 then H₀ is rejected

- If the significance value > 0.05 then H₀ is accepted.

Based on the results of the S.P.S.S. output, it can be seen that a significance value of 0.50 means sig > 0.05, so the average value of students in the experimental class is equal to 70.

Regression Analysis Test

Regression analysis is one of the most Regression analysis is one of the most widely used statistical data analysis techniques to find correlation patterns between response variables and one or more variables. Predictors. In this study, regression was carried out using parametric regression tests. Parametric regression is used to determine the relationship between response variables and one or more predictor variables, where the form of the regression curve is already known. In parametric regression, certain assumptions must be met. The following are the results of the regression analysis test to determine whether or not PAKADES media influences the mathematical and

conceptual understanding of grade V students of Dowan Elementary School, presented in Table 3.

Tabel 11. Regression Analysis Test

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	20.817	1	20.817	.180	.001 ^b
Residual	1736.124	15	115.742		
Total	1756.941	16			

a. Dependent Variable: PEMAHAMAN KONSEP SISWA

b. Predictors: (Constant), MEDIA PAKADES

Based on these data, it can be seen that the Sig value in the table is 0.001, which means <0.05 , which means that PAKADES media influences the mathematical conceptual understanding of grade V students of Dowan Elementary School.

PAKADES media is used in this project to teach fifth-grade students of Dowan Elementary School. Its characteristic is that it can increase students' interest in following lessons because children will focus on the media presented with various colours, stimulating their visuals to pay more attention to the lesson. The use of learning media shows that teachers teach mathematics according to elementary school arithmetic standards. One approach is to utilize concrete things to help children understand the concept of counting.

The PAKADES stages include a flowchart with four steps to complete decimal multiplication operations. The first light blue diagram attaches the decimal number to be multiplied. The second yellow diagram attaches the expected fraction of the decimal number to be multiplied. The third pink diagram is to attach the result of multiplying the common fraction by the decimal integer being multiplied. The last purple diagram is intended to attach the multiplication result by determining the position of the comma using the sliding comma marker.

If the denominator is "10" or one number "0", the comma will be shifted to the left once. If the denominator is "100" or contains two "0" digits, the comma is shifted to the left twice, and so on. The comma is the addition of a comma to the decimal value.

PAKADES is a teaching aid made of a wooden board equipped with plastic cups, ice cream sticks, and number cards to make it easier to count and help students learn the concept of decimal multiplication. Students are more involved in learning when using PAKADES media equipped with various colours to stimulate vision and help them pay attention to lectures.

While learning about using PAKADES media, students seemed enthusiastic about participating in learning and were interested in this PAKADES media. The ease of use of PAKADES media in this learning makes it easier for students to understand the concept of decimal multiplication material. Learning using PAKADES media involves students because students can try decimal multiplication themselves.

Based on the results of the study with the regression analysis test, the Sig value in the table was 0.001, which means <0.05 , which means there is an influence of PAKADES media on the understanding of mathematical concepts of grade V students of SDN Dowan.

Understanding mathematical concepts is one of the abilities that students must have to master mathematics (Yunani Yusri & Sari, 2017). Students have difficulty solving arithmetic problems because they need a more vital understanding of mathematical

concepts (Nursyeli & Puspitasari, 2021). (Ridia & Afriansyah, 2019) The cognitive level and the ability to understand mathematical concepts are closely related because understanding mathematical concepts requires strong cognitive talent. Understanding mathematical concepts is one of the goals of mathematics learning in schools. This is, of course, related to students' cognitive levels and their mathematical achievements in class.

Research from Nada (2024) supports the success of this study. The use of PAKADES (Decimal Multiplication Board) media has a major influence on the learning outcomes of grade V students at UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Data analysis reinforces this, showing that the average learning outcome value increased from 47.41 to 82.96 between the pre-test and post-test. This difference shows an increase in student learning outcomes after using PAKADES media.

The results of this study are in line with research (Prananda et al., 2021) based on mixed integer arithmetic operations using concrete beads or nails in 50 SDN Gugus Harau Class IV City, the experimental class was (78.92), while the control class was 61.42. This is also relevant to research conducted by (Winarbin, 2020), which found an average increase in each cycle starting from cycles I, II, and III, which means that using concrete teaching materials can improve student learning outcomes.

Conceptual understanding is the ability of students to understand, absorb, master, and apply content in mathematics learning (Silviana & Mardiani, 2021; Wulandari et al., 2021). Students who understand concepts first will be able to understand the concepts taught better (Rosmawati & Sritresna, 2021). Mastering many concepts helps a person solve problems better because solving problems requires rules that are arranged based on the concepts that a person has.

Conclusion

The PAKADES media influences the understanding of mathematical concepts of grade V students of Dowan Elementary School. This is proven by the results of the regression analysis test; the Sig value in the table is 0.001, which means <0.05 , which means there is an influence of PAKADES media on the understanding of mathematical concepts of grade V students of Dowan Elementary School. Further research is needed regarding using PAKADES. media in more subjects so that valid generalization occurs.

Reference

- Aisyah, N., Marisda, D. H., & Makassar, U. M. (2024). *Penerapan Media Benda Konkret terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik pada Materi Gaya , Gerak dan Energi*. 8, 17516–17522.
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166–4173. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>
- Aslami, A. D., KHB, M. A., & Endah H, D. (2019). Keefektifan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 363. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22627>
- Bintang, R. . S. & R. (2021). Kemampuan Pemahaman Matematis Bangun Datar Segiempat Siswa SMP Berdasarkan Level Kognitif Di Masa Pandemi Covid-19. *Jes-Mat*, 7(1), 59–75. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/unifikasi/index>

- Dewi, R. S., Indrawati, D., & Indah, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I SDN Sukodono 1 Sidoarjo. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 211–219.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229. <https://doi.org/10.36709/jpm.v9i2.5872>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Hakim, N. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1087>
- Feniareny, F. (2017). Pengaruh Strategi Genius Learning Dan Disposisi Matematis Terhadap Pemahaman Konsep Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8616>
- Fitri, D. Y., & Aima, Z. (2017). PENGARUH PENERAPAN TEKNIK SPOTLIGHT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMPN 1 BATANG ANAI PADANG PARIAMAN. 6, 247–254.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Indah Kurniawati, A., Arsyad Fardani, M., Ardana Riswari, L., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Alma Ata*, XV, 1–12. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Mudin, M. I., Ahmad, A., & Rohman, A. (2021). Potensi Bawaan Manusia: Studi Komparatif Teori Tabularasa dan Konsep Fitrah. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 21(2), 231–252. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v21i2.9359>
- Muhtadi, D., Rochmad, & Isnarto. (2021). Bahasa Matematis dalam Penentuan Waktu Siang - Malam menurut Tradisi Sunda. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 263–274. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.900>
- Muyasssyaroh, I., Murtono, M., & Utomo, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Kanel Wani Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8346>
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1624–1630.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 14–29.
<https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.4246>
- Nursyeli, F., & Puspitasari, N. (2021). Studi Etnomatematika pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 327–338. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.905>
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10.
<https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 131–142.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1041>
- Qona'ah, A., Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 13–19.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9632>
- Ridia, N. S., & Afriansyah, E. A. (2019). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Auditory Intellectually Repetition dan Student Teams Achievement Division. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.586>
- Rochim, A., Herawati, T., & Nurwiani, N. (2021). Deskripsi Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Geogebra dan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 269–280.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.996>
- Rosmawati, R. R., & Sritresna, T. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Self-Confidence Siswa pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 275–290. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.901>
- Salamah, U., Arsyad Fardani, M., & Ardana Riswari, L. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Magic Book Pada Siswa Kelas Iii. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 765–772. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1067>
- Sari, F. Y., Supriadi, N., & Putra, R. W. Y. (2022). Model Pembelajaran CUPs Berbantuan Media Handout: Dampak terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Gaya Kognitif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 95–106. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.690>
- Siki, D., Djong, K., & Jagom, Y. (2023). Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Leibniz: Jurnal Matematika*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.59632/leibniz.v1i1.55>
- Silviana, D., & Mardiani, D. (2021). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Mood-Understand-Recall-Digest-Expand-Review dan Discovery Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 291–302.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.902>

- Sirajuddin, Arsyad, N., & Ma'rufi. (2019). Pengaruh Sikap Pada Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan ...*, 4(1), 13–19. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/1434>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta CV.
- Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5049>
- Winarbin, G. (2020). Penggunaan Media Benda Konkret Guna Meningkatkan Kemampuan Hitung Bangun Datar dan Ruang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(3), 1–9. <https://i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/1192>
- Wulandari, R., Suwanto, & Novaliyosi. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Ruang pada Pembelajaran Daring dengan Model Discovery learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 197–206. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.895>
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7530>
- Yunarni Yusri, A., & Sari, M. (2017). Profil Pemahaman Konsep Nilai Tempat Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika pada Siswa Kelas III SDN 133 Takalala Soppeng. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 141–152. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.436>

Analisis Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku Sosial Anak

Mega Silvi Handayani

e-mail: 201933296@std.umk.ac.id

F. Shoufika Hilyana

e-mail: farah.hilyana@umk.ac.id

Rani Setiawaty

e-mail: rani.setiawaty@std.umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: This research aims to describe the influence of gadget use on the social behavior of fifth grade children in Dempet village. This research uses a qualitative research method with a case study approach. The subjects of this research were 7 class V children in Dempet village. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Data analysis techniques by means of data reduction, data presentation and data verification. The results of research conducted by researchers found that several children experienced changes in children's social behavior due to the use of gadgets. In this study, it was found that 4 out of 7 children had changes in social behavior due to the impact of using gadgets, namely mental changes, bullying behavior, forgetting time, indifferent attitudes towards other people. Meanwhile, 3 out of 7 students experienced positive changes in social behavior, namely that children were able to manage their time, were able to increase friendships, increase communication, as a medium for children's entertainment and as a place to express themselves.

Kata Kunci: Gadget Use, Social Behavior, Elementary School

Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern (Safitri et al., 2023). Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien (Muflikhah et al., 2022). Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks (Aqiella & Setiawaty, 2023). Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia (Sai et al., 2022). Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai computer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk *gadget*, yaitu laptop atau notebook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, laptop, dan *ipad* (Prasetya et al., 2023).

Kemajuan teknologi yang hampir semua kalangan memilikinya yaitu *gadget*. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia (Santoso et al., 2019). Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual (Saniyyah et al., 2021).

Gadget menurut Pebriana, (2017) adalah media elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi modern saat ini. Perkembangan teknologi saat ini semakin mempermudah kegiatan manusia. Munculnya *gadget* sebagai perangkat elektronik yang berukuran kecil yang dapat digenggam memiliki fungsi yang berbagai macam selain sebagai media komunikasi, yaitu sebagai sumber informasi, sebagai penyimpanan data dan lain sebagainya.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Pebriana dalam Saniyyah et al (2021) menyatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *gadget* mempermudah kehidupan manusia dalam sehari-hari. Menurut Hilyana (2023) hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.

Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual (Setiawaty et al., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang modern. Dimana didalamnya memiliki berbagai fitur dan aplikasi pendukung lainnya. Peneliti menganut pendapat ahli dari Saniyyah et al (2021) dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Pada observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan April di desa Dempet kecamatan Dempet kabupaten Demak khususnya pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas V ditemukan bahwa perilaku sosial anak dengan teman sebaya sangatlah minim dikarenakan kebiasaan anak yang asyik dengan dunianya sendiri yaitu tentang membahas *game* yang dilakukan bersama teman yang paham tentang *game* tersebut. Sehingga mereka bersikap acuh dengan teman yang lainnya

yang tidak mengerti tentang *game*. Kemudian kebiasaan lain yang terlihat yaitu anak sulit untuk bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya seperti berdiskusi dengan teman membahas pelajaran ataupun kehidupan sehari-hari, hal tersebut dikarenakan ia merasa lebih asyik dengan *game* yang ia miliki daripada berkomunikasi dengan teman sebayanya. Anak hanya berkomunikasi sebutuhnya saja. Kebiasaan anak tersebut berpengaruh pula pada pola pikir anak saat ini. Anak menjadi lebih bersikap layaknya orang dewasa dikarenakan kebebasan mengakses *gadget* untuk mencari tahu segala hal dengan mengetiknya saja di *gadget* milik mereka sendiri. Perubahan perilaku sosial anak menjadi asyik sendiri dengan dunianya tapi sulit berkomunikasi dengan teman sebaya untuk membicarakan kegiatan sehari-hari ataupun berdiskusi layaknya anak seusianya ini merupakan perubahan perilaku sosial akibat dampak buruk penggunaan *gadget*.

Perilaku sosial selalu erat kaitannya dengan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di lingkungan sekitar (Fatmawati et al., 2023). Perilaku sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus yang diberikan lingkungannya (Muflikhah et al., 2022). Istianti (2018) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan, sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal.

Nasrina dalam Rini et al (2021) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang bersifat relatif untuk menanggapi keadaan yang ada atau yang sedang dihadapi saat ini. Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial. Contoh yang sering ditemui seperti kerja sama ada orang yang melakukan dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadinya.

Perilaku sosial menurut Iswanti et al, (2020) adalah sebuah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain ataupun sebaliknya dalam rangka memenuhi diri ataupun orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia tersebut. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukan sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain (Yuliana et al., 2024).

Menurut Hurlock dalam Utami, (2018) mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut: (1) meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat anak kagumi. Anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran, (2) persaingan, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Persaingan ini biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi, menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan sesuatu sendiri, (3) kerja sama, mulai usia tahun ketiga akhir, anak mulai bermain bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain, (4) empati, seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak akhir, (5) dukungan sosial. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang-orang dewasa. (6) membagi. Anak mengetahui bahwa salah satu

cara untuk memperoleh persetujuan ialah membagi miliknya, terutama untuk anak-anak lainnya. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada anak lain dalam rangka mempertebal tali pertemanan mereka dan menunjukkan identitas keakraban antar mereka, (7) perilaku akrab. Anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang diantara mereka. Kepada guru, mereka memperlakukan sebagaimana layaknya pada orang tua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan sang guru, dan banyak bertanya.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di desa Dempet, Kecamatan Dempet kabupaten Demak khususnya anak usia kelas V, ditemukan bahwa : 1) Minimnya perilaku sosial anak dengan teman sebaya, 2) Anak sulit berkomunikasi dua arah dengan teman lainnya, 3) ketergantungan anak-anak dengan penggunaan *gadget* dimanapun berada. Penelitian ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan, adapun waktu perencanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Juni sampai Agustus 2024, kemudian observasi penelitian dilaksanakan pada akhir bulan Juni 2024 yang bertepatan di Desa Dempet, Kecamatan Dempet, Kabupaten Demak. Penelitian ini diharapkan dapat selesai dengan tepat waktu sehingga peneliti dalam memperoleh hasil penelitian sesuai dengan apa yang sudah direncanakan diawal.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian untuk mengamati fenomena apa yang terjadi oleh objek dalam penelitian dengan cara mendiskripsikan dalam kata dan bahasa sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti amati (Margono dalam Janawati & Sulantara, (2020).

Metode penelitian kualitatif menggunakan metode pendekatan studi kasus. Yin dalam Nurahma & Hendriani, (2021) menyatakan bahwa studi kasus merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki fenomena kontemporer atau kasus secara mendalam dan dalam konteks dunia nyata, yang digunakan terutama ketika batasan antara fenomena dan konteks tidak terlihat secara jelas. Pendekatan ini dapat digunakan Ketika peneliti ingin mendapatkan pemahaman atas suatu masalah, peristiwa bahkan fenomena yang ada di kehidupan nyata yang dialami.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini, peneliti menganalisis dampak gadget terhadap perilaku sosial anak lebih spesifiknya penelitian ini dilaksanakan pada anak usia kelas V sebagai subjek penelitian. Analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman, dimana analisis yang dilakukan dengan 3 tahapan. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam analisis ini yaitu, Reduksi Data, Penyajian Data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Berikut akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di desa Dempet.

Metode wawancara dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap 7 narasumber. Narasumber yang berhasil diwawancarai dengan inisial MUA, MRS, AH, MRK, DSN, ACP, NA sebagai anak usia kelas V. Sedangkan inisial UN, T, NS, LS, SP, H dan UK sebagai orang tua.

Dampak positif meliputi mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah pertemanan, sebagai media hiburan anak. Sedangkan dampak negatif

penggunaan gadget meliputi bersifat individualis, perubahan mental, kecanduan, tumbuh kembang anak menjadi terhambat, prestasi menurun.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa MUA memanfaatkan gadget secara positif untuk pembelajaran dan komunikasi. Penggunaan gadget sebagai sumber pengetahuan dan alat untuk berinteraksi dengan teman serta keluarga sesuai dengan teori *Media Use and Child Development* (Nindiawati et al., 2021). Namun, MUA mengalami kesulitan dalam membatasi waktu layar, yang menunjukkan ketergantungan, sesuai dengan *Self-Regulation Theory* Santika (2023) yang menekankan pentingnya kontrol diri.

MRS menggunakan gadget untuk memperluas jaringan sosial dan menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini mendukung *Social Cognitive Theory* (Yan Fitri et al., 2024) yang menyarankan bahwa media dapat meningkatkan komunikasi dan pembelajaran. Meski demikian, MRS sering mengabaikan tanggung jawab sekolah saat terlalu terlibat dalam permainan online, menunjukkan efek negatif dari penggunaan gadget.

AH mengalami kebosanan dan menggunakan gadget sebagai pelarian dari rasa bosan. Menurut teori *Stress and Coping* oleh Syarifah (2021) gadget sering digunakan untuk mengatasi stres dan kebosanan. Namun, ketergantungan pada gadget mengganggu interaksi sosial AH dengan teman sebaya, yang sejalan dengan *Self-Regulation Theory*.

MRK menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget, termasuk kemudahan tersulut emosi dan kesulitan dalam fokus pada pekerjaan sekolah. Ini berkaitan dengan *Emotional Regulation Theory* (Arianto & Anggraini, 2019) yang menghubungkan penggunaan gadget dengan masalah regulasi emosional. MRK juga sering mengabaikan instruksi orang tua, menunjukkan kurangnya kontrol diri.

DSN menggunakan gadget untuk kebutuhan sehari-hari seperti penerangan saat listrik padam, menunjukkan manfaat praktis gadget sesuai dengan teori *Media Use and Child Development* (Arianto & Anggraini, 2019). Namun, DSN juga kesulitan dalam membatasi waktu penggunaan gadget, yang mencerminkan dampak negatif sesuai dengan *Self-Regulation Theory*.

ACP memperluas jaringan persahabatan dan berkomunikasi dengan teman lama melalui gadget. Hal ini mendukung *Social Cognitive Theory*, yang menunjukkan peningkatan hubungan sosial melalui media (Al-Mahiroh & Suyadi, 2020). Namun, ACP terkadang mengabaikan pekerjaan rumah saat terlalu fokus pada aktivitas digital, sesuai dengan teori *Self-Regulation Theory*.

NA mengalami ketergantungan pada gadget yang berdampak negatif, seperti kemalasan dan penurunan kualitas interaksi sosial. Dampak ini dapat dijelaskan dengan *Stress and Coping* dan *Self-Regulation Theory*, yang menggambarkan bagaimana ketergantungan gadget mempengaruhi perilaku sosial dan emosional anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan anak-anak kelas V di desa Dempet memiliki dampak positif dan negatif. Gadget dapat mendukung pembelajaran dan komunikasi, tetapi juga berpotensi menimbulkan ketergantungan, gangguan regulasi emosional, dan penurunan interaksi sosial. Teori-teori yang relevan seperti *Media Use and Child Development*, *Self-Regulation Theory*, dan *Stress and Coping* membantu menjelaskan efek ini, menyoroti pentingnya pemantauan dan pengelolaan penggunaan gadget oleh orang tua dan pendidik.

Hasil penelitian yang penulis lakukan di desa Dempet peneliti menemukan bahwa banyak dampak positif yang dilakukan anak desa Dempet tersebut yang

menggunakan gadget untuk melakukan hal-hal yang positif. Seperti menggunakan gadget untuk sumber pembelajaran, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Anak juga dapat menggunakan gadget untuk berkomunikasi. Anak juga lebih mudah untuk berkomunikasi dengan keluarga, ataupun teman, dan sahabatnya. Selain sebagai sumber pembelajaran dan alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari misalnya menggunakan senter sebagai penerangan jika listrik sedang padam, menggunakan gadget untuk mengetahui hari dan tanggal. Gadget juga dapat memperlus jaringan persahabatan melalui internet, misalnya Sahabat atau teman yang sudah lama tidak bertemu, dengan adanya gadget siswa mampu berkomunikasi menggunakan gadget. Anak di desa Dempet juga mampu membatasi diri agar tidak ketergantungan terhadap gadget, anak tetap mengutamakan mengerjakan tugas sekolah daripada bermain gadget.

Selain dampak positif dari gadget, ada dampak negatifnya juga ada siswa yang ketergantungan gadget. Seperti lupa waktu saat bermain gadget. Ada beberapa anak yang kesal jika ada yang mengganggu ketika sedang bermain gadget. Anak di desa Dempet terdapat perubahan perilaku sosial seperti mudah tersulut emosi, sering bermalas-malasan untuk mengerjakan pr, kemudian sering tidak menuruti perintah orang tua sehingga lupa waktu untuk melakukan aktivitas lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak kelas V dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negative pada anak. Namun pada penelitian ini ditemukan bahwa banyak anak yang terdampak negative penggunaan gadget hingga lupa waktu.

Referensi

- Al-Mahiroh, R. S., & Suyadi, S. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>
- Arianto, F. L. T., & Anggraini, D. D. (2019). Micro Role Play (Aktivitas Adu Peran dalam Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak di Pulau Madura). *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Dwi Aqiella Fadilla Hayya, & Setiawaty, R. (2023). Kontribusi Nilai Personal dan Nilai Pendidikan dalam Buku Cerita Si Kabayan bagi Siswa Sekolah Dasar. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*. <https://doi.org/10.30762/narasi.v1i2.1565>
- Hilyana, F., Dwi Juliyanto, D., & Masfuah, S. (2023). Kayuapu dengan Menggunakan Model Reciprocal Teaching Berbasis Media Educative Game. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Iswanti, D. I., Lestari, S. P., & Hani, U. (2020). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Buletin APJII, November 2020*.
- Janawati, D. P. A., & Sulantara, I. M. E. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar. 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v10vi1i.6>

- Muflikhah, A., Hilyana, F. S., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Di SDN 2 Bangsri Selama Pertemuan Tatap Muka (PTM) Terbatas. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i2.8315>
- Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p140>
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Mediapsi*, 7(2), 119–129. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prasetya, A., Kuryanto, M. S., & Hilyana, F. S. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052–5061. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8714>
- Rifqi Fatmawati, W., Shokib Rondli, W., & Hilyana, F. S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Pada Perilaku Moral Anak Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1094–1109. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1683>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Safitri, S. L. D. A., Rohmah, D. Z., Aryani, H. I., Rahayu, S., Tino, A. H., & Hilyana, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromediaflash untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5423>
- Sai, N., Afisa, Z. R., & Setiawaty, R. (2022). Kultur Literasi Numerasi Sekolah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Luwang 01. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Santika, A., & Khotimah, R. P. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Quantity Ditinjau Dari Self-Regulation. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2359>
- Santoso, J., Wahyudi, A. B., Sabardila, A., Setiawaty, R., & Kusmanto, H. (2019). Character Education Value in the Expression of Hikmah in the. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Setiawaty, R., Zahra, O. A., Ariyani, F., Wardani, K. U., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan Modul Teks Deskripsi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Syarifah, H. U., Safitri, L., & Rakimin. (2021). Hubungan Strategi Coping Stress dengan Motivasi Belajar pada Siswa SMAN 96 Jakarta Barat dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi. *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*.
- Utami, D. T. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 1(1), 39–50. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258)

- Witarsa, R., Hadi, R. S. M. H., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Yan Fitri, M. E., Hastini, L. Y., & Chairael, L. (2024). Social Cognitive Career Theory Pada Minat Berwirausaha Siswa SMK. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Dharma Andalas*. <https://doi.org/10.47233/jebd.v26i1.1297>
- Yuliana, T., Mastuti, N. Z. K., & Setiawaty, R. (2024). KAJIAN SASTRA ANAK: KONTRIBUSI NILAI PERSONAL DAN NILAI PENDIDIKAN DALAM BUKU CERITA NAGA EMAS DANAU RANAU KARYA YULFI ZAWARNIS. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.523>

Analysis of Student Learning Motivation Factors in Pancasila Education Learning for Grade V Elementary School

Miftakhatul Ummayyah

e-mail: miftakhatulummayyah488@gmail.com

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Ika Ari Pratiwi

e-mail: ikaaripratiwi@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus 59327 Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstract: This study aims to describe the factors contributing to student learning motivation in Pancasila education. Using a qualitative approach with a case study design, the study focused on six fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data collection, reduction, presentation, and conclusion drawing techniques. The results indicated that DEF and INK students exhibit internal factors such as (1) high intelligence, (2) strong interest in learning, and (3) positive attitudes toward learning. External factors for these students include (1) high motivation from parents, (2) frequent praise or rewards, and (3) effective teaching methods. Conversely, MLA and MVNI students showed internal factors like (1) low intelligence, (2) weak interest in learning, and (3) poor attitudes toward learning. Their external factors include (1) low parental motivation, (2) infrequent praise or rewards, and (3) ineffective teaching methods. Finally, HKK and RK students demonstrated internal factors of (1) low intelligence, (2) lack of interest in learning, and (3) negative attitudes toward learning. Their external factors are (1) lack of parental motivation, (2) absence of praise or rewards, and (3) ineffective teaching methods.

Keyword: Learning Motivation, Pancasila Education, Elementary School Students

Introduction

Education is a very valuable aspect of every individual's life, meaning that every person within a society has the right to receive an education, and each individual is expected to cultivate the potential that exists within themselves. (Alpian et al., 2019). Education plays an important role in the world of learning. The purpose of education is to prepare the next generation to be useful members of society. (Harahap et al., 2021). The success of a learning activity is not only due to intellectual factors but also significantly influenced by non-intellectual factors that are essential for achieving learning outcomes, one of which is the ability of students to motivate themselves. (Suharni, 2021). Motivation is the process that encourages students to engage in lessons in order to achieve their desired goals (Nuraeni et al., 2023). A factor in the learning process that can determine success or failure in studying is learning motivation. Motivation plays an important role within students, as having motivation can significantly impact their academic performance. Motivation will also spark engaging learning activities and instill in students a desire to learn in order to achieve their learning goals. (Dian & Muslim, 2021). Introduction

Elementary school students certainly study several subjects, one of which is Pancasila Education. Pancasila Education in the independent curriculum is a subject that can teach students about manners, insights, character, and basic skills. (Rodenayana et al., 2023).

Based on the results of observations and interviews with the fifth-grade teacher at SD 3 Karangbener on Wednesday, January 10, 2024, the number of students in the fifth grade is 17, consisting of 9 boys and 8 girls. The teacher of the class stated that 6 students in grade V are categorized as having low, medium, and high learning motivation. In the class, there are 2 students who have low learning motivation; they often chat and joke around with their friends, frequently resting their heads on the table while lying down, and they often feel bored during the learning process. There is a lack of communication between the students and the teacher for question-and-answer interactions during the learning process, making the students appear passive. There are 2 students with moderate learning motivation; they sometimes actively answer questions, but only in accordance with the models and strategies provided by the teacher. Meanwhile, 2 other students have high learning enthusiasm; they are always active during the learning process and diligently complete the assigned tasks, resulting in good academic achievements.

The condition in the classroom during the learning process shows that there are students who lack motivation, are not active in answering questions from the teacher, are reluctant to complete assignments from the teacher, and still enjoy chatting with their friends. In addition, the teaching method only applies a lecture-based and monotonous approach, causing students to be less interested, bored, and lacking enthusiasm in participating in learning activities. This is in agreement with the research conducted by Ro'ifah et al. (2021) that an educator must understand the characteristics of each of their students in order to determine the appropriate learning model and teaching methods. Thus, as an educator, one is required to be able to communicate bilaterally with their students to effectively apply suitable models and strategies in teaching. In line with Marlita et al. (2023), good learning encompasses principles such as involving students in the learning process, creating a comfortable and calm classroom atmosphere, encouraging student inspiration, and providing diverse learning knowledge. Good learning can be achieved by applying engaging,

enjoyable, appropriate, effective, more directed, and tangible models, strategies, media, and supporting tools that relate to the students' environment.

Students are very important in having motivation because it determines the success of their learning in elementary school. Many internal and external factors can influence the level of student learning motivation. Among them are goals, commitment, physical conditions, and the environment, as well as the way teachers instruct students. (Sasmita et al., 2020). According to Indriani & Yunus (2021), the issue of low student motivation can be observed from the condition of their family environment. The lack of motivation to learn from parents due to economic factors, meaning that parents are very busy with their jobs and forget to pay attention to their children's learning. Parents simply entrust their children to teachers to guide their learning process at school. This can affect a child's motivation to learn. In contrast, there are parents who are not too busy with their jobs; they still pay attention to their children's studies and always provide motivation for their learning. Therefore, motivation plays a crucial role in the learning process. Meanwhile, Fitria et al. (2022) argue that the role of parents is an external factor that can influence children's learning motivation; the level of children's learning motivation can be affected by the extent of parental involvement. Parents at home play the role of educators to achieve optimal learning outcomes by providing motivation to their children. The lack of attention to a child's education by parents, such as not accompanying the child while studying and being unaware of the child's learning issues at school, also leads to the child lacking motivation to learn.

The research aims to analyze the factors influencing students' motivation to learn in the subject of pancasila education. Thus, this study is expected to serve as a source of knowledge and a reference for future research. For this reason, the researcher is interested in conducting a study on the factors affecting students' motivation in pancasila education learning for fifth grade at sd 3 karangbener.

Method

The approach used in this research is qualitative. Qualitative research is a type of research that produces findings that cannot be measured using quantification or statistical steps. (Murdiyanto, 2020:19). This research falls under the category of case study research. Case study research is a more intensive investigation of individuals, groups, or activities over a specific period, aimed at obtaining a comprehensive picture through data collection that is then analyzed to develop theories. (Nasution, 2023). The subject sampling technique used is purposive sampling. Purposive sampling is a technique that is tailored to the objectives of the research. Qualitative research shows that a researcher studies the social context of their research object. Qualitative research is not limited by a large number of respondents. This research can be conducted on only one research object. (Abdussamad, 2021). The primary data source in this study is 6 fifth-grade students from SD 3 Karangbener. The data collection techniques used in this research are observation, interviews, and documentation. (Abdussamad, 2021). The data analysis technique involves data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. (Miles & Huberman, 2014).

Results and Discussion

Results

Based on the research conducted by the researcher from July 25 to August 2, 2024, there are several motivational factors influencing the learning of fifth-grade students in Pancasila education at SD 3 Karangbener. The data analysis is based on the factors that influence students' learning motivation. These factors are affected by two elements: internal factors and external factors. Internal factors can include intelligence, interest, and attitude, while external factors encompass family and school.

The results of the observation conducted by the researcher on the students revealed that the researcher found students arriving late when entering the classroom. When the lesson is about to start, the books and worksheets have not been prepared on the table. During the learning process, the students do not pay attention to the teacher while presenting the material. Students are also less brave in expressing their opinions and asking the teacher, less active in learning activities, often chatting with friends, lying on the table, playing with pencils, and doodling on the classroom desk. This was done by the students because they felt less interested, bored with their learning activities, and lacked motivation within themselves to participate in the lessons. However, there is also a positive side to students when participating in learning activities. Students always participate in Pancasila education lessons well. There are several students who actively answer the teacher's questions and can complete their assignments with confidence. During the learning process, students pay attention to the teacher's explanations. Thus, it leads to an improvement in students' learning achievements. This indicates that students feel engaged with their learning activities and have a motivation to learn in Pancasila education.

The results of the interviews conducted by the researcher with the students indicate that the students are always diligent in completing the assignments given by the teacher, have a high enthusiasm for learning, and are always active in Pancasila education activities. However, there are also students who are sometimes active in answering questions, but only in accordance with the models and learning strategies implemented by the teacher. Students feel that the lack of communication between students and teachers makes the learning activities boring. According to the students, learning only relies on lectures and depends on worksheets or textbooks. As a result, students are less enthusiastic about participating in learning. In addition, the researchers found that students were not enthusiastic about participating in Pancasila education. The student said that the lessons delivered contain too much material, making it difficult for them to understand the subject matter. The issue affects students in completing assignments from their teachers. Students also feel bored and weary with learning activities that are solely driven by worksheets. The above matter has resulted in the learning objectives not being fully achieved.

The above data can be focused on by researchers to discuss more deeply the factors influencing students' motivation to learn in Pancasila education for fifth grade. The research conducted by the researcher on students DEF and INK shows that these students have a high level of learning motivation. This learning motivation can be impacted by internal and external factors. The internal factors for students DEF and INK are: First, they possess high intelligence, quickly completing assignments from the teacher, resulting in high learning outcomes. Second, students DEF and INK have a keen interest in Pancasila education. Third, students DEF and INK exhibit orderly behavior, diligence, and consistently follow the teacher's instructions during lessons.

Meanwhile, the external factors for students DEF and INK are: First, the role of parents. The parents of DEF and INK provide strong support for learning motivation to achieve the desired learning goals. Second, the factor at school. Students DEF and INK are always given rewards or prizes by the teacher when they achieve satisfactory learning results. Third, the factor at school. Students DEF and INK feel very motivated when learning using Chromebook media.

The results of the observations and interviews with MLA and MVNI students indicate that these students have a moderate level of learning motivation. The motivation to learn can be influenced by internal and external factors. The internal factors for students MLA and MVNI are as follows: First, they possess average intelligence, which allows them to complete tasks, but they do not submit them on time. Secondly, MLA and MVNI students have a lack of interest in Pancasila education learning, as the material provided is too extensive. Thirdly, MLA and MVNI students exhibit a lack of discipline during the learning activities. They often talk during the learning process. Meanwhile, the external factors affecting MLA and MVNI students are, first, the parents. The parents of MLA and MVNI are busy with their jobs, but occasionally they still manage to accompany their children in studying at home. Secondly, the school factor. MLA and MVNI students feel they rarely receive praise from teachers because they often submit assignments late. Thirdly, the school factor is that MLA and MVNI students lack motivation because teachers deliver material using only the lecture method.

The latest results from observations and interviews with HKK and RK students indicate that these students have low learning motivation. The motivation to learn can be influenced by internal and external factors. The internal factors affecting HKK and RK students are, first, having low intelligence, which makes it difficult for them to complete assignments from the teacher and requires guidance. Second, HKK and RK students lack interest in learning Pancasila education, as they rely on the concept of memorizing too much material. Thirdly, HKK and RK students exhibit disorderly behavior, play by themselves, and often talk to their friends. As for the external factors affecting HKK and RK students, first, there is the factor of the parents. The parents of HKK and RK are busy with their jobs, which leads them to neglect their children. They simply entrust their children to the class teacher. Second, the factor at school. HKK and RK students never receive praise, rewards, or gifts because they cannot complete tasks on their own and need help from teachers or friends. Third, the factor at school. The teaching material provided to students only uses the lecture method, causing students to feel bored and fatigued. As a result, students' motivation to learn has decreased.

It can be concluded that the learning motivation of fifth-grade students falls into different categories: high, medium, and low. Factors that motivate learning can include internal and external factors. The following factors in the motivation for learning Pancasila education can be explained below.

Discussion

1. Factors Influencing High Motivation in Students Learning Pancasila Education

Students categorized as high achievers, identified by the initials DEF and INK, are diligent female students in the fifth grade. DEF and INK exhibit high motivation in learning Pancasila education. Based on observations and interviews, the high motivation of DEF and INK is attributed to both internal and external factors.

Firstly, the internal factor contributing to DEF and INK's high motivation is their high intelligence, which allows them to quickly complete assignments given by the teacher, resulting in excellent learning outcomes. In line with the opinion of Sihombing et al. (2021) that students with high learning motivation tend to achieve satisfactory learning outcomes. Diligence in studying driven by motivation can lead to good achievements. A high level of motivation significantly influences students' learning success. In line with the opinion of Nikmah et al. (2023), students who have a strong learning spirit will achieve optimal learning outcomes, while students with a low learning spirit will obtain poor learning results.

The second internal factor is that students DEF and INK have an interest in learning Pancasila education. In line with Vista et al. (2023), a high interest in learning is necessary for a successful learning process. It can be said that this interest has a significant influence on the teaching and learning process.

The third internal factor is that students DEF and INK have a disciplined attitude, are diligent, and always follow the teacher's instructions during lessons. In line with Ferah & Mujazi (2023), it is stated that a disciplined attitude can help students become more responsible for what they learn. Discipline in carrying out tasks and successfully completing them is one form of a student's responsibility. Students strive to achieve their goals with discipline and diligence in their studies. They also have desires and hopes in their learning journey. Students hope to reach their aspirations by fulfilling their responsibilities as learners. They can take responsibility for focusing on their studies and possess the desire and hope to learn, working hard to achieve their ambitions.

The first external factor is that the parents of DEF and INK provide significant motivational support for learning in order to achieve the expected learning goals. In line with Astuti et al. (2022), parental support is an external factor that motivates students. When students receive support from their parents, they become more motivated to engage in learning at school. Parents provide learning facilities for their children so that the learning activities can run smoothly, and the children become more enthusiastic. This ultimately makes it easier for children to master the subject matter.

The second external factor is that students DEF and INK are always given rewards or gifts by the teacher when they achieve satisfactory learning results. In line with Risasongko et al. (2023), the provision of rewards serves as motivation and external encouragement for students to strive harder in their studies, and as a result, students receive rewards for what they have done and achieve satisfactory learning outcomes. Awards serve as a tool to teach children to take pleasure in their actions or the results they achieve.

The third external factor is that students DEF and INK feel very motivated when learning using Chromebook media. In line with the findings of Nugroho et al. (2023) that the use of media can encourage students' interest and enthusiasm for learning, as well as promote systematic and orderly reasoning. Good learning media can stimulate students' critical thinking and creativity, in addition to providing clear information. By using the right learning technology, it can create an interactive learning environment that encourages students to participate actively. Good learning media should also engage students to learn more deeply.

2. Factors Influencing the Learning Motivation of Students with Moderate Categories in Pancasila Education Learning

Students MLA and MVNI are students who have a moderate level of learning motivation. MLA and MVNI exhibit moderate motivation in studying Pancasila education. The results of observations and interviews indicate that the factors influencing the learning motivation of MLA and MVNI are due to both internal and external factors.

First, the internal factors of learning motivation for MLA and MVNI are their lack of intelligence in following Pancasila education. MLA and MVNI also have a low sense of curiosity towards learning. As a result, MLA and MVNI achieve less than optimal learning outcomes. Kusumaningrum & Sukartono (2022) state that students with a high sense of curiosity will positively impact their learning outcomes. Therefore, it is important for all parties to collaborate in supporting students' development in achieving optimal learning results. Students will satisfy their curiosity in various ways, such as asking their teachers or friends, searching for information on the internet or in books, and engaging in discussions.

Secondly, the internal factors of learning motivation for MLA and MVNI are a lack of interest in Pancasila education. As a result, MLA and MVNI pay less attention to the teacher when delivering the learning material. In line with Lisnawati et al. (2022), interest in learning is very important in the elementary school learning process. Because without interest, one cannot be considered to be learning. Therefore, learning is not just about studying information or facts, but also about doing something and gaining certain experiences with the expected goals in mind.

Thirdly, the internal factors affecting the motivation to learn MLA and MVNI are a lack of orderly behavior and insufficient discipline in learning activities. As a result, during the learning process of MLA and MVNI, students tend to not follow the teacher's instructions closely. In line with Amri in Mabuka (2021), the rules and regulations are very important because they can impact students' learning outcomes. By having rules in the classroom, students' learning patterns become more organized and directed, resulting in optimal learning outcomes.

The external factors of learning motivation for MLA and MVNI include the role of parents in providing motivation for their children. MLA and MVNI receive insufficient learning motivation from their parents, resulting in unsatisfactory learning outcomes. In line with Lilawati (2020), parents not only play the role of enjoyable companions during learning but also act as the primary educators for their children. Therefore, they need to possess a higher level of patience in providing teaching and guidance to their children. Parents can provide support and help in overcoming various challenges that children face both at school and at home.

Secondly, the first external factor is that MLA and MVNI receive little praise from teachers due to difficulties in completing assignments, which prevents them from finishing on time. Finally achieving less than optimal learning results. In line with Sanjaya's opinion in Firdaus et al. (2020) that praise can be used as motivation in learning because children are also human beings, and they enjoy being praised due to the feelings of satisfaction and happiness that come from receiving compliments. One way to give rewards is by providing feedback to students after they complete a task. It is highly recommended to give feedback such as "great job" or "improve your learning outcomes" after they finish the assignment. Positive comments can enhance students' desire to learn.

Thirdly, the external factors affecting the motivation to learn for MLA and MVNI are that they feel bored and weary, as the material has been delivered solely through lectures from the beginning to the end of the learning process. MLA and MVNI would prefer if the learning methods were complemented with innovations from the teacher. In line with Lestari et al. (2023), the traditional learning methods can diminish students' ability to think critically when completing assignments from teachers, as they render lessons boring and monotonous, leading to passive students who remain silent throughout. This aligns with the views of Hermayanti et al. (2023), who state that the delivery of material often relies on conventional methods. Therefore, learning models must be provided to students to address their boredom in learning. The use of media in learning also greatly influences interest and makes students more active in lessons, resulting in improved academic performance.

3. Factors Influencing the Learning Motivation of Students in the Low Category in Pancasila Education Learning

Students HKK and RK are students who have low motivation to learn in Pancasila education. Observations and interviews indicate that the factors affecting the learning motivation of HKK and RK are due to both internal and external factors.

First, the internal factors of learning motivation towards HKK and RK are very lacking in intelligence in following Pancasila education learning. As a result, HKK and RK require guidance to complete tasks and achieve learning outcomes that are not optimal or below the Minimum Competency Criteria (KKM). In line with Utami (2020), students who experience learning difficulties need special guidance and extra attention. Students are unable to learn, thus requiring additional assistance to overcome the learning difficulties they face. Therefore, a creative teacher with extensive knowledge is needed to fulfill the roles of educator, mentor, trainer, and so on.

Secondly, the internal factor of learning motivation towards HKK and RK is the lack of interest in Pancasila education. This is because, according to HKK and RK, the concept of this learning involves memorizing too much material. In line with Fauziah & Ninawati (2022), Pancasila education is often underestimated by students because they feel bored and fatigued with the material presented. As a result, students' interest in Pancasila education has declined, and their curiosity in learning has also diminished, especially because they are less interested in reading long and complicated books.

Thirdly, the internal factor of motivation to learn regarding HKK and RK is the lack of orderly behavior and insufficient discipline in participating in learning activities. HKK and RK often play by themselves and behave mischievously with their friends. In line with Zahra et al. (2024), students must understand the rules and values that need to be followed for the rules and learning objectives to function effectively and be achieved. A disciplined student will be able to achieve their learning goals.

The external factors of learning motivation towards hkk and rk are that hkk and rk at home are not given special guidance when studying. Because their parents are busy with their jobs. In line with rhohmah et al. (2023), parents have the responsibility to provide the best education for their children. Parents are the first place where children receive education. Thus, parents have provided guidance and attention, as well as the availability of learning facilities such as books and the willingness to spend time together in the learning process, which can positively influence students' academic achievements. This indicates that positive support from parents can

motivate their children in the learning process. In line with the opinion of septiani et al. (2021) that parents who consistently pay attention to their children's learning progress can motivate their children to learn more. Children also greatly need the attention and role of their parents.

Secondly, the external factors of learning motivation towards hkk and rk are that hkk and rk do not receive praise from the teacher, due to difficulties in completing tasks, which means they cannot finish them on their own and need guidance. Finally achieving less than optimal learning results. In line with adan (2023), students who successfully complete tasks well should be given praise. Praise serves as a positive response and strongly encourages motivation for students. In addition, it should be given at the right time to evoke a joyful atmosphere, a desire to learn, and to boost self-esteem.

Thirdly, the external factors affecting the motivation to learn hkk and rk are that during the learning process of hkk and rk, students often feel bored and fatigued due to the fact that the material is only delivered using the lecture method. In line with astuti et al. (2022), students feel bored and disinterested during the learning process, and they do not engage actively from start to finish. As a result, teachers need to use more interactive media to prevent students from getting bored and to improve learning outcomes.

Conclusion

The results of the research on the factors influencing student motivation in Pancasila education learning in grade V at SD 3 Karangbener can be summarized as follows.

- a. Students DEF and INK have internal factors influencing their learning motivation, which include (1) having high intelligence in learning, (2) a strong interest in learning, and (3) a very good attitude towards learning. Meanwhile, the external factors affecting the learning motivation of DEF and INK are (1) very high motivation from parents, (2) consistently receiving praise/rewards, and (3) being motivated by the teaching methods used.
- b. The students of MLA and MVNI have internal factors affecting their learning motivation, which include (1) low intelligence in learning activities, (2) lack of interest in studying, and (3) poor attitudes towards learning. Meanwhile, the external factors affecting the learning motivation of MLA and MVNI are (1) lack of motivation from parents, (2) insufficient praise/rewards, and (3) lack of motivation due to the teaching methods used.
- c. The internal factors affecting students' learning motivation in HKK and RK include (1) low intelligence, (2) lack of interest in learning, and (3) poor attitudes toward. Meanwhile, the external factors affecting the learning motivation of HKK dan RK are (1) lack of motivation from parents, (2) not receiving praise/rewards, and (3) being unmotivated by the teaching methods.

Thank You, Message

We would like to thank SD 3 Karangbener & the PGSD program at Universitas Muria Kudus for the preparation of this article. We apologize if there are any shortcomings in our article. We are ready to accept all criticisms and suggestions, so that we can improve for our next research.

Referensi

- Abdussamad, Z. (2021). *Qualitative Research Methods*. Syakir Media Press.
- Adan, S. I. A. (2023). The Importance of Learning Motivation in Improving Student Learning Outcomes. *PIJAR: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 76–86.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). The Importance of Education for Humanity. *Buana Pengabdian Journal*, 1(1), 66–72.
- Astuti, S. D., Pratiwi, I. A., & Masfuah, S. (2022). Analysis of Children's Interest in Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Educatio Journal FKIP UNMA*, 8(2), 552–558.
- Dian, A., & Muslim. (2021). Factors Causing Low Learning Motivation of Students in PPKn Subjects for Class VIII at SMPN 2 Muara Bungo. *Journal of the Faculty of Teacher Training and Education*, 2(1), 1–2.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Development of Audio-Visual Media (Animation Video) Based on Doratoon on the Rights and Obligations of Using Energy Sources in the PPKn Subject in Elementary Schools. *Basicedu Journal*, 6(4), 6505–6513.
- Ferah, K., & Mujazi. (2023). The Relationship Between Discipline and Student Learning Motivation in Elementary Schools. *Journal of Educational Review and Teaching*, 6(2), 2054–2061.
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Factors Influencing Learning Motivation at Curug Kulon 2 Public Elementary School, Tangerang Regency. *Education Science and Social Science*, 2(1), 43–52.
- Fitria, N. Z., Masturi, M., & Pratiwi, I. A. (2022). The Role of Parents in Motivating Children's Learning in Keling Ngasem Village. *JOURNAL OF PAJAR (Education and Teaching)*, 6(2), 401.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analysis of the Article on Motivation Methods and the Functions of Student Learning Motivation. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Learning Outcomes of Pancasila Education Using the STAD Learning Model Assisted by a Spinner Media for Fourth Grade Students. *Pendas: Journal of Basic Education Science*, 8(1), 2453–2461.
- Indriani, I., & Yunus, A. K. (2021). The Role of Parents in Motivating Learning. *JUBIKOPS: Journal of Guidance Counseling and Psychology*, 1(2 SE-), 125–133.
- Kusumaningrum, M. D., & Sukartono. (2022). Analysis of the Influence of Study Discipline and Curiosity on Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *Basicedu Journal*, 6(3), 5259–5267.
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Application of the Make a Match Model in Enhancing Critical Thinking Skills of Fifth Grade Students at SDN Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592–603.
- Lilawati, A. (2020). The Role of Parents in Supporting Learning Activities at Home During the Pandemic. *Obsesi Journal: Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 549.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). The Application of Civic Education Learning to Enhance Learning Interest in Elementary School Students. *Edumaspul: Journal of Education*, 6(1), 652–656.

- Mabuka, O. (2021). School Discipline Regulations Play a Role as Behavior Controllers for Students at Inpres Raja Elementary School in Morotai Selatan Barat District. *Wahana Pendidikan Scientific Journal*, 7(2), 367.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Improvement of IPAS Learning Outcomes Through the TGT Learning Model Based on FTB Media. *Al-Madrasah: Journal of Elementary Education*, 7(4), 1646.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage.
- Murdiyanto, E. (2020). *Qualitative Research Methods (Systematics of Qualitative Research)*. Yogyakarta Press.
- Nasution, A. Fatah. (2023). *Book on Qualitative Research Methods*. Harfa Creative.
- Nikmah, F., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2023). The Relationship Between Learning Intensity and Mathematics Learning Outcomes of Elementary School Students. *Didactic: Scientific Journal of PGSD FKIP*, 09(04), 2397–2407.
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kinororatri, L. (2023). Media Garden Board Calculation Operations in Enhancing Learning Activities of Elementary School Students. *Educatio Journal FKIP UNMA*, 9(4), 1624–1630.
- Nuraeni, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Analysis of Critical Thinking Skills through Learning Motivation in Mathematics within the Independent Curriculum. *EduMath Journal*, 9(2), 117–124.
- Rhohmah, A. N., Nengsih, L. W., Efendi, D., & Najwa, W. A. (2023). The Influence of Parental Presence on the Learning Motivation of Fourth Grade Students at Al-Munawarah Elementary School. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–5.
- Risasongko, A. A., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). The Technique of Reward and Punishment in Civic Education Learning in Elementary Schools. *WASIS: Scientific Journal of Education*, 4(2), 125–132.
- Ro'ifah, R., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2021). The Role of Teachers in Online Learning to Foster Students' Interest in Learning in Kedungsari Village Elementary School. *Primary: Journal of Elementary School Teacher Education*, 10(2), 473–484.
- Rodenayana, E., Worowirastri Ekowati, D., & Pudji Astutik, P. (2023). Improving the Educational Achievement of Pancasila Through Microsite Media with the Application of Learning Models. *Pendas: Journal of Basic Education*, 8(1), 703–711.
- Sasmita, O. T., Narut, F. Y., & Baci, R. (2020). The role of classroom teachers in enhancing student learning motivation in elementary schools. *Journal of Basic Education Literacy*, 1(1), 2721–0294.
- Septiani, F. D., Fatuhurrahman, I., & Pratiwi, I. A. (2021). Parenting Styles and Their Impact on Learning Motivation in Elementary School Children. *Educatio Journal FKIP UNMA*, 7(3), 1104–1111.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analysis of Interest and Learning Motivation, Concept Understanding, and Student Creativity on Learning Outcomes During Online Learning. *Journal of Mathematics Education (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55.
- Suharni, S. (2021). The Efforts of Teachers in Enhancing Student Learning Motivation. *G-Couns: Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 172–184.
- Utami, F. N. (2020). The Role of Teachers in Overcoming Learning Difficulties of Elementary School Students. *Educational: Journal of Educational Science*, 2(1), 93–100.

- Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Increasing the Learning Interest of Fourth Grade Students Through Online Game Media Wordwall in PPKn Subjects. *Authentic: Journal of Basic Education Development*, 7(2), 271–279.
- 7
- Zahra, S. F., Muflihah, S., Astuti, S. W., Rumadas, A., Sapriyati, R. D., Insen, A., & Pamari, M. (2024). The Problem of Student Learning Discipline at SD 06 Sowi Manokwari. *STKIP Muhammadiyah Manowari Education Seminar 2024*, 02(01), 43–47.

Analisis Faktor Keterlambatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Tinggi SD 6 Kandangmas Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus

Muhammad Khoirul Akhid

e-mail: 201933025@std.umk.ac.id

Irfai Fathurohman

e-mail: Irfai.fathurohman@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

e-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui faktor yang mempengaruhi keterlambatan kemampuan membaca siswa kelas tinggi SD 6 Kandangmas; 2) mengetahui upaya yang dilakukan mengatasi keterlambatan kemampuan membaca siswa kelas tinggi SD 6 Kandangmas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif naturalistik dengan pendekatan studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD 6 Kandangmas yang berjumlah 5 siswa, guru kelas, kepala sekolah, orang tua siswa dan data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) faktor fisiologis; 2) faktor intelektual; 3) faktor lingkungan; 4) faktor psikologis yang ditunjukkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara menjadi penyebab siswa mengalami keterlambatan kemampuan membaca. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlambatan kemampuan membaca siswa kelas 5 SD 6 Kandangmas disebabkan oleh faktor fisiologis, faktor intelektual, faktor lingkungan, dan faktor psikologis.

Kata Kunci: faktor keterlambatan membaca, upaya mengatasi keterlambatan membaca, kemampuan membaca, analisis faktor keterlambatan membaca

Pendahuluan

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang cukup penting diantara keterampilan berbahasa yang lainnya, karena membaca merupakan sarana untuk mempelajari ilmu pengetahuan dari berbagai sumber sehingga dapat memperluas pengetahuan, dan menggali pesan atau makna tertulis yang hanya bisa di dapat dengan membaca. Hampir semua mata pelajaran di sekolah dasar diawali dengan kegiatan membaca, oleh sebab itu kemampuan membaca menjadi penentu keberhasilan dalam pendidikan peserta didik. Dengan membaca peserta didik mampu memahami mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Semua pelajaran siswa dituntut untuk membaca, maka menjadi wajar jika membaca sudah diajarkan oleh sekolah sejak berada di kelas rendah. Paramita (2013) menjelaskan bahwa kemampuan membaca adalah kunci keberhasilan siswa karna dengan membaca siswa mampu lebih mudah dalam mendapatkan informasi dari berbagai sumber bacaan tertulis. Siswa yang memiliki keterlambatan membaca akan kesulitan mengikuti pembelajaran, Hal itu terjadi karena peserta didik akan menjadi lambat dalam memahami materi yang diajarkan. Sari (2023) menjelaskan bahwa peserta didik yang tidak bisa membaca akan mengalami kesulitan pada saat mengikuti proses pembelajaran yang berakibat tidak tersampainya materi yang dijelaskan oleh guru dengan baik. Pada kelas tinggi siswa di hadapkan dengan tuntutan membaca yang semakin rumit, siswa di tuntut untuk mampu memahami teks secara lebih mendalam, peningkatan kosakata, dan juga mengidentifikasi ide ide teks bacaan lebih rinci. Sudiarta (2017:240) menjelaskan bahwa kemampuan membaca merupakan modal yang sangat penting bagi anak yang dapat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, hal ini karena banyak sumber belajar anak yang terdapat dalam buku dan mengharuskan anak untuk dapat mampu membaca dengan baik sehingga mampu memperoleh informasi dari buku bacaan yang dibaca. Ada pernyataan yang berbunyi membaca adalah jantung pendidikan, di mana hal itu berarti jika seseorang memiliki tingkat kemampuan membaca yang baik maka pendidikannya akan lebih maju dan memiliki wawasan yang sangat luas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD 6 Kandangmas Kecamatan Dawe Kabupaten kudu peneliti menemukan bahwa ada 5 peserta didik yang berada di kelas yang mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca. Hasil wawancara dari guru kelas menjelaskan bahwa siswa mengalami terlambatan membaca karna lebih suka bermain dan jarang membaca. Tujuan penelitian adalah 1.) Mengetahui faktor keterlambatan kemampuan membaca siswa Tinggi kelas SD 6 Kandangmas. 2.) Mengetahui upaya yang dilakukan guna mengatasi keterlambatan membaca siswa kelas tinggi SD 6 Kandangmas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif naturalistik dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus. penelitian kualitatif dengan metode naturalistik adalah teknik yang menggambarkan suatu keadaan dalam penelitian secara natural. Tarbani (2023) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif naturalistik adalah penelitian yang menekankan pada kealamiah data yang diambil. sumber data Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus dilakukan dengan melakukan pengumpulan data secara mendalam dengan berbagai sumber dan dilaporkan secara deskripsi dan rinci. Nurdiana (2017) menekankan pada studi kasus dilakukan dengan pengumpulan informasi secara mendalam dan mendetail tentang segala sesuatu yang berhubungan

dengan subjek penelitian. Dalam pendekatan studi kasus peneliti dapat mendapatkan lebih dalam terhadap kegiatan, kejadian, proses terhadap satu orang atau lebih. Pendekatan studi kasus bertujuan untuk mengeksplorasi beragam kegiatan melalui pengumpulan data secara lebih mendetail dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi dan ditulis dengan cara deskripsi (Pratiwi dkk, 2017). Lokasi penelitian ini berada di SD 6 Kandangmas kecamatan dawu kabupaten kudus. Sumber data penelitian menggunakan 1.) sumber data primer yang berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. 2.) sumber data sekunder yang berupa jurnal-jurnal terkait penelitian, buku-buku terkait penelitian, dan literatur yang terkait penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa penyebab keterlambatan kemampuan membaca siswa adalah faktor fisiologis, faktor intelektual, faktor lingkungan, dan faktor psikologis. Hal itu sesuai dengan pendapat Lamb dan Arnold dalam Rahim (2008:16) yang mengatakan bahwa faktor keterlambatan membaca terdiri dari : 1) faktor fisiologis siswa yang didalamnya terdapat kesehatan fisik, kurangnya tenaga dan gangguan pada bicara, pendengaran dan penglihatan. 2) faktor intelektual yang berkaitan dengan cara berpikir siswa 3) faktor lingkungan yang terdiri dari latar belakang dan pengalaman siswa di rumah dan sosial ekonomi siswa. 4) faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri siswa. Faktor fisiologis merupakan keadaan fisik yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki keadaan fisik baik selama kegiatan pembelajaran maka akan mampu menerima materi yang diajarkan oleh guru dengan baik. Proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik jika kondisi fisik peserta didik juga dalam keadaan yang baik. Peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber mendapatkan hasil bahwa kondisi fisik siswa kelas 5 SD 6 Kandangmas rata-rata cukup baik, tetapi siswa yang mudah lelah saat kegiatan pembelajaran berlangsung membuat keadaan fisik siswa menjadi menurun dan berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa. Diketahui bahwa faktor psikologis juga menjadi penyebab siswa mengalami keterlambatan membaca terutama jika siswa merasa lelah. Sehingga membuat siswa jadi hilang konsentrasi dan membuat mereka menjadi malas dalam belajar terutama dalam kegiatan membaca. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maharani dan Winahyu (2024) yang menyatakan bahwa faktor kelelahan fisik dapat menjadi faktor utama seorang siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan literasi membaca. Penelitian tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Chairunnisa dkk (2023) menyatakan bahwa faktor kelelahan, merasa bosan, dan rasa malas mengakibatkan anak sulit dalam kegiatan belajar membaca. Faktor intelektual merupakan cara berpikir siswa dalam memahami dan menerima materi yang diajarkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Siswa yang mampu menerima pembelajaran dengan baik haruslah memiliki tingkat intelektual yang baik juga sehingga materi yang diajarkan oleh guru dapat tersampaikan secara baik. Heinz dalam Rahim (2008) mendefinisikan intelektual (pengetahuan) sebagai suatu kegiatan berpikir seseorang yang terdiri dari pemahaman yang utama tentang keadaan tertentu dan meresponnya dengan cepat. Peneliti melakukan observasi dan wawancara mendapatkan hasil bahwa siswa yang mengalami keterlambatan kemampuan membaca mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Dapat diketahui bahwa siswa mengalami keterlambatan membaca mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap

materi yang diajarkan oleh guru dan tidak mau bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga siswa mengalami keterlambatan membaca. hal itu dilihat dari siswa yang masih kesulitan dalam pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk membaca teks buku bacaan yang cukup panjang. Faktor lingkungan juga dapat menciptakan pribadi, karakter dan sikap siswa. Lingkungan merupakan kegiatan sekitar siswa yang melekat pada diri siswa setiap harinya. Faktor lingkungan siswa dapat menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. orang tua siswa menyerahkan pendidikan anak sepenuhnya kepada sekolah dan orang tua kurang memperhatikan pendidikan anaknya akan menjadi penyebab siswa mengalami keterlambatan membaca. karna hubungan antara anak dan orang tua sangat penting dalam hal ini karna perhatian orang tua terutama dalam kegiatan belajar membaca di rumah dapat menentukan kemajuan belajar anak selama di rumah. mengandalkan sekolah saja untuk belajar siswa dirasa tidak bisa karna waktu belajar di sekolah sangat terbatas. Faktor Psikologis merupakan faktor yang dimiliki pada setiap individu siswa yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi dan juga minat siswa dalam belajar dapat menjadi kunci siswa dalam meraih keberhasilan saat proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa kurangnya minat dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam membaca dikarenakan siswa yang hanya merasa bersemangat jika materi yang diajarkan di kelas mereka sukai atau saat di rumah mereka belajar jika hanya ada tugas yang diberikan dari guru saja. Sehingga minat siswa dalam kegiatan belajar menjadi sangat kurang, jika tidak berminat dalam belajar maka akan membuat siswa menjadi tidak bersemangat dalam kegiatan belajar membaca. siswa kelas 5 sd 6 kandangmas perlu mendapatkan penanganan yang serius. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi serta catatan-catatan kecilpeneliti dapatkan mengenai faktor keterlambatan membaca yang dialami siswa. Penyebab anak mengalami keterlambatan membaca tidak sepenuhnya terletak pada anak itu sendiri. Upaya-upaya yang ada harus dapat salurkan secara maksimal guna mengatasi anak-anak yang terlambat dalam membaca. setidaknya dapat mengurangi ketidakmampuan siswa dalam kegiatan membaca. Upaya yang dilakukan guru 1.) Pembiasaan Membaca 15 Sebelum dan Sesudah Pembelajaran. 2.) Guru Memberikan Perhatian Khusus Kepada Siswa Yang Mengalami Keterlambatan Kemampuan Membaca dikelas. 3.) Melakukan koordinasi dan arahan kepada Orang Tua Siswa untuk lebih memperhatikan perkembangan anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang “Analisis Faktor Keterlambatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Tinggi SD 6 Kandangmas Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus”, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa yang mengalami keterlambatan kemampuan membaca dapat disebabkan karena beberapa faktor yaitu : Faktor fisiologis, Faktor lingkungan, Faktor Intelektual, faktor psikologis. dan Upaya-upaya yang dilakuan dalam mengatasi keterlambatan membaca 1.) Pembiasaan Membaca 15 Sebelum dan Sesudah Pembelajaran. 2.) Guru Memberikan Perhatian Khusus Kepada Siswa Yang Mengalami Keterlambatan Kemampuan Membaca. 3.) Melakukan koordinasi Dengan Orang Tua Siswa.

Referensi

- dhieni, Nurbiana, & dkk. (2005). Metode Pengembangan Bahasa.
- Murtafi'ah, Fathurohman, I., & Ulya, H. (2021). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan dan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 81.
- Sari, S. G., Rondli, W. S., & Fathurohman, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Huruf Konsonan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Kedungwaru Lor. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Sari, S. G., Rondli, W. S., & Fathurohman, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Huruf Konsonan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Kedungwaru Lor. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Tarbani. (2023). Perbedaan Antara Penelitian Kualitatif (naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (ilmiah) Dalam Berbagai Aspek. *JPDK : Jurnal Pendidikan dan konseling*, 66.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah dasar* (Kedua ed.). Bumi Aksara.
- Maharani, V. A., & Winahyu, S. E. (2024). Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Kidul Dalem 2 Kota Malang. *Jurnal Integritas dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5.
- Tarbani. (2023). Perbedaan Antara Penelitian Kualitatif (naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (ilmiah) Dalam Berbagai Aspek. *JPDK : Jurnal Pendidikan dan konseling*, 66.
- Paramita, A.A.Ayu, T. P., & Rini, K. (2013). Penerapan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Bunutin Bangli. *Jurnal Mimbar PGSD*, 68.
- Sudiarta, I. W. (2017). Pengaruh Metode Jolly Phonics Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Bahasa Inggris Pada Anak Kelompok B TK Mahardika Denpasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran PPs Universitas Pendedidikan Ganesha*, 240.
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di kelas Satu Sekolah Dasar. *Sekolah dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan)*, 71.

Efektivitas Penggunaan Media *Big Book* dan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Mutiara Ayu Wulandari

e-mail: 202033325@std.umk.ac.id

Luthfa Nugraheni

e-mail: luthfa.nugraheni@umk.ac.id

Siti Masfuah

e-mail: siti.masfuah@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan karena siswa kurang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Big Book* berbantuan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 01 Jambu Jepara Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *one group pretest – posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji t, dan uji N-Gain dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS. Sampel penelitian ini terdiri dari 21 siswa. Dari hasil perhitungan terlihat rata-rata nilai siswa kelas II SDN 01 Jambu Tahun Pelajaran 2024/2025 *pretest* adalah 54 sedangkan *posttest* diperoleh 89. Hal tersebut terlihat nilai rata-rata dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Big Book* dan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* yaitu terjadi peningkatan antara *pretest* dengan *posttest*. Berdasarkan dari hasil data statistik yang menggunakan rumus *paired sampel T-test* mengenai bagaimana efektifitas penggunaan media *Big Book* terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat diperoleh hasil nilai yang signifikan yakni 0,01 yang dapat dikatakan nilai signifikan $0,01 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil *pretest-posttest* yang artinya ada efektifitas penggunaan media *Big Book* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 01 Jambu. Uji N-gain menunjukkan Score 7850

atau 0,7 dan score N-gain persen 78% jadi termasuk dalam kategori efektif.

Kata Kunci: media big book, hasil belajar, Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pengetahuan merupakan salah satu aspek krusial yang mendasari keberhasilan proses pembelajaran. Pendidikan yang efektif tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan problem solving pada siswa (Pramesti, Masfuah, & Ardianti, 2023). Model pembelajaran yang inovatif dan adaptif sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mampu memenuhi kebutuhan individu siswa. Pendekatan yang holistik dan terintegrasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan (Andriani, Ardianti, & Masfuah, 2023).

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan relevan sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Salaebing & Nugraheni, 2023). Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Menurut Sofyan et al., (2021) salah satu pendekatan yang sedang dikaji adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* yang dikenal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui interaksi sosial dan kolaborasi.

Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran utama di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Bahasa Indonesia tidak hanya merupakan alat komunikasi, tetapi juga dasar bagi penguasaan literasi dan pemahaman teks (Khoiriyah, et al 2022). Penggunaan metode yang inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia dapat mempengaruhi cara siswa memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih luas (2021). Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang memadai untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ini. Menurut Sudirta (2021) dalam pengajaran Bahasa Indonesia, model *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan. Model ini menekankan pada kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa mereka. Melalui kerja sama, siswa tidak hanya belajar materi secara mendalam tetapi juga berlatih keterampilan sosial yang penting dalam penggunaan bahasa secara efektif.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dengan menyediakan alat dan sumber daya yang membantu siswa memahami materi pelajaran (Ritonga & Fathiyah, 2023). Media pembelajaran yang tepat dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk lebih mudah menyerap informasi. Berbagai jenis media pembelajaran, dari buku hingga teknologi digital, memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika digunakan dengan efektif (Karyadi, 2023). Menurut Putri et al., (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti alat visual, audio, dan multimedia, yang bertujuan untuk memperjelas dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, menurut Setyorini et al., (2018) media pembelajaran juga dapat dianggap sebagai sarana yang dapat menghubungkan antara materi pelajaran dan siswa, sehingga mempermudah pemahaman dan penerapan konsep yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada hari Jumat, 15 Desember 2023 di SD Negeri 1 Jambu Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara dengan guru kelas II, ditemukan bahwa aktivitas dalam proses belajar mengajar

tergolong rendah dan pasif. Siswa di sekolah dasar tampak kurang berminat pada pelajaran Bahasa Indonesia, yang mereka anggap tidak penting dan membosankan. Hal ini tercermin dari hasil belajar yang rendah dan kurangnya interaksi siswa selama proses pembelajaran. Banyak siswa yang terlihat tidak bersemangat, sering mengantuk, cepat bosan, lebih suka bermain atau berbincang dengan teman sebangku, serta kurang fokus pada materi yang disampaikan. Keterbatasan media pembelajaran dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru hanya menggunakan media yang terbatas, seperti buku LKS berwarna hitam-putih dengan gambar yang kurang jelas, sehingga siswa kurang tertarik. Model pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, yang dianggap membosankan dan membuat siswa menjadi pasif sebagai pendengar saja. Akibatnya, masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP, dengan hanya 10 dari 21 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP. Nilai KKTP untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Jambu adalah 70, sementara nilai rata-rata kelas II adalah 65,5. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang mendapat perhatian adalah Big Book. Media ini merupakan buku berukuran besar yang dirancang untuk digunakan dalam kegiatan kelompok, memungkinkan siswa untuk membaca dan berinteraksi dengan materi secara bersama-sama (Mardiyanti, et al 2022). Big Book dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan visual yang menarik dan teks yang mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media Big Book, dengan format yang besar dan menarik, menawarkan berbagai keuntungan dalam pengajaran Bahasa Indonesia (Kirana & Hayudinna, 2022). Media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif, di mana seluruh siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan materi secara bersamaan. Selain itu, Big Book juga dapat mendukung penggunaan model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dengan memfasilitasi diskusi kelompok dan aktivitas kolaboratif. Dengan mengintegrasikan Big Book dalam model pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Klara Taruk Kombong, M. Zulham, & lin Dwi Aristy Putri, 2022)

Penelitian terdahulu yang mendasari penelitian ini diantaranya yang dilakukan oleh Kondoalumang et al., (2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang didapat pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah hasil belajar siswa hanya mencapai 44,44% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Inpres Hiung pada pembelajaran tematik tema ekosistem.

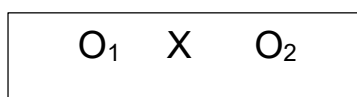
Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Putrid & Sartika (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD”. Hasil penelitian uji N-Gain, rata-rata hasil dari pretest adalah 46,667, sementara rata-rata hasil posttest adalah 81,967 dengan jumlah sampel N sebanyak 30, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Berdasarkan data uji validitas butir soal, data juga menunjukkan normalitas dengan nilai sebesar 0,158, kemudian dimasukkan ke dalam rumus Uji Eta Square untuk mendapatkan hasil perhitungan akhir sebesar 0,875, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dibantu oleh media Big Book.

Dari uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Big Book* dan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengukur efektivitas model cooperative learning berbantua media big book dalam meningkatkan hasil belajar.

Metode

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Jambu, Desa Jambu Timur, Kecamatan Mlonggo, Kabupaten Jepara. Pemilihan lokasi ini berdasarkan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dan mudah bosan selama pelajaran Bahasa Indonesia, serta lebih memilih bermain. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2024.

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode eksperimen adalah suatu metode kuantitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat atau dampak dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan menggunakan desain *pretest-posttest* group.



Sumber: Sugiyono (2022)

Keterangan:

- O_1 = Nilai Pretest
- X = Perlakuan/treatment yang diberikan
- O_2 = Nilai Posttest

Penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang menerapkan media big book dalam model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan satu kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas II SD yang diambil secara purposive sampling. Kelas eksperimen berjumlah 21 siswa, sementara kelas kontrol juga berjumlah 21 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan kuesioner yang disebarakan sebelum dan setelah perlakuan.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar berbentuk essay. Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data dan uji N Gain. Uji N-Gain adalah metode untuk membandingkan skor yang diperoleh secara aktual dengan skor maksimum atau tertinggi yang dapat dicapai siswa. Uji ini digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Big Book* dalam model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Jika hasil yang diperoleh memuaskan atau mencapai nilai ketuntasan minimum, maka perlakuan tersebut dapat dianggap efektif. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan uji N-Gain:

- a. Menetapkan skor posttest
- b. Menghitung skor maksimum ideal
- c. Menentukan skor pretest

- d. Menghitung peningkatan dengan rumus N-Gain score

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor pretest} - \text{posttest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Ket:

Skor pretest: nilai siswa sebelum diberi perlakuan
 Skor posttest: nilai siswa sesudah diberi perlakuan
 Skor ideal: nilai maksimal (tertinggi) siswa

- e. Menentukan kategori pembagian N-Gain
 f. Menentukan kategori efektivitas N-Gain

Tabel 1. Pembagian N-Gain Skor

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

Sumber : Wahab et al., (2021)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Jambu, yang terletak di Jl. Jepara - Bangsri KM. 13, Jambu Timur, Mlonggo, Tempur Sari, Sekuro, Kec. Jepara, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. SD Negeri 1 Jambu adalah sekolah negeri dengan NPSN 20319046, berdiri sejak tahun 1985, dan terakreditasi B. Sekolah ini memiliki 10 tenaga pendidik, terdiri dari 6 guru kelas, 1 kepala sekolah, 2 guru mapel, dan 1 penjaga, serta 142 siswa dari kelas I hingga VI.

Visi sekolah adalah menciptakan peserta didik yang taat beragama, cerdas, terampil, dan berakhlak mulia. Misinya meliputi penyelenggaraan pembelajaran kreatif, menumbuhkan semangat keunggulan, membantu siswa mengenal potensi diri, meningkatkan pengamalan ajaran agama, dan menciptakan suasana sekolah yang kondusif. Tujuan sekolah termasuk penerapan pendekatan pembelajaran aktif, pengembangan kegiatan berbasis budaya dan karakter, dan memelihara fasilitas untuk mendukung proses belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa SD Negeri 1 Jambu berkomitmen pada pengembangan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang terintegrasi dan melibatkan seluruh pihak dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Jumlah Total	Rata - Rata	Jumlah Siswa
<i>Pretest</i>	62	44	1136	54	21
<i>Posttest</i>	98	81	1883	89	21

Sumber: Data Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan data hasil penelitian dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas *pretest* dan kelas *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata – rata siswa 54 dengan jumlah total nilai sebanyak 1136, nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 44 dan nilai tertinggi yaitu 62. Sedangkan hasil *posttest* siswa menunjukkan rata – rata nilai 89 dengan jumlah total nilai sebanyak 1883, nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 81 dan nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 98.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.938	21	.199
<i>Posttest</i>	.870	21	.010

Analisis statistik dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0.199 dan 0.010, keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa berdistribusi normal dan menunjukkan efektivitas penggunaan media *Big Book* melalui model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Jambu.

Uji N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas metode pembelajaran dan mengidentifikasi apakah terjadi peningkatan atau penurunan skor (Solikha et al., 2020). Dalam penelitian ini, uji N-Gain diterapkan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media big book terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji N-Gain dinyatakan efektif atau tidak berdasarkan persentase dalam kategori efektivitas N-Gain Score. Berikut adalah hasil analisis data pretest-posttest menggunakan uji N-Gain:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Score	21	.60	.95	.7850	.11990
NGain Persen	21	60.42	95.45	78.4992	11.99035
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan uji *N-Gain* bahwa nilai mean (rata – rata) *N-Gain* score untuk penggunaan media *big book* terhadap hasil belajar

siswa sebesar 0.7850 atau 78%. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan tinggi dan termasuk dalam kategori efektif dengan *N-Gain* score minimum 60 dan maksimal 95. Berdasarkan hasil tersebut artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *big book* melalui model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* kelas II SD.

Pembahasan

Efektivitas penggunaan media *big book* juga didukung oleh hasil perhitungan uji *N-Gain*, yang menunjukkan rata-rata *N-Gain* score sebesar 7850 atau 0.7. Nilai ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dan tergolong dalam kategori efektif, dengan *N-Gain* score berkisar antara 60% hingga 95%. Ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui media *big book* dan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Penggunaan media *big book* dan model pembelajaran *CIRC* membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami materi Bahasa Indonesia. Siswa tampak lebih aktif dalam diskusi dan dapat menjawab latihan soal dengan lebih baik setelah perlakuan dibandingkan sebelum pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya.

Penelitian Sulistyawati (2021) menemukan bahwa media *Big Book* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, dengan hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penelitian Wandira et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan *big book* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penelitian Achmad et al., (2022) menunjukkan bahwa media *Big Book* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA, dengan hasil uji *T* menunjukkan signifikansi yang mendukung efektivitas media tersebut.

Teori-teori yang relevan memberikan dukungan tambahan terhadap temuan ini. Fithri et al., (2023) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat membangun pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi. Media *big book*, dengan konten visual dan teks yang kaya, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan informasi secara lebih mendalam. Masfuah (2021) menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui pengamatan dan interaksi sosial, yang selaras dengan model pembelajaran *CIRC* yang melibatkan kerja kelompok dan diskusi.

Selain itu, Nugraheni (2022) menyarankan bahwa penggunaan berbagai modalitas dalam pembelajaran dapat memenuhi berbagai gaya belajar, seperti kecerdasan linguistik dan visual, yang mendukung efektivitas media *big book*. Riyanto (2022) menyatakan bahwa motivasi yang berasal dari minat dan kepuasan pribadi sangat penting untuk pencapaian akademis, dan media *big book* yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Keempat teori ini memberikan kerangka yang solid untuk memahami mengapa media *big book* dan model pembelajaran *CIRC* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *big book* dan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata skor sebesar 7850 atau 0.7, yang termasuk dalam kategori efektif, dengan peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat jelas.

Media *big book* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, tetapi juga membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mampu menjawab latihan soal dengan lebih baik setelah perlakuan dibandingkan sebelum pembelajaran.

Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *big book* bersama model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam Bahasa Indonesia. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 54, sedangkan *posttest* meningkat menjadi 89, dengan perbedaan yang signifikan ($p < 0.05$). Uji N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 7850, yang mengindikasikan peningkatan yang signifikan dan termasuk dalam kategori efektif. Peningkatan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa media *big book* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memaksimalkan manfaat media *big book*, disarankan agar guru menerapkan model pembelajaran CIRC dengan variasi aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penting untuk memberikan pelatihan tambahan bagi guru tentang penggunaan media *big book* untuk memastikan implementasi yang efektif. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media *big book* dalam konteks pembelajaran lainnya dan pada kelompok usia yang berbeda guna memperluas pemahaman mengenai keefektifan media ini.

Referensi

- Achmad, Widya Karmila Sari, Idrus, Nur Abidah, Irfan, Muh., & Utami, Unga. (2022). Pembuatan dan Penggunaan Media Big Book dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada KKG Gugus 22 Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. *International Journal of Community Service Learning*.
- Alwi, Nur Azmi, Agasi, Diren, Kharisna, Feby, & Perdana, Andika Surya. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Andriani, Syamsiyatul, Ardianti, Sekar Dwi, & Masfuah, Siti. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Outdoor Study Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *AS-SABIQUN*.
- Karyadi, Agung Cahya. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*.
- Khoiriyah, Maulidhatul, Sumarwiyah, Sumarwiyah, & Masfuah, Siti. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Islam Bayt Assalam Pecangaan. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Kirana, Savitri, & Hayudinna, Hafizah Ghany. (2022). Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Tematik SD. *Madaniyah*.
- Klara Taruk Kombong, M. Zulham, & Iin Dwi Aristy Putri. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Big Book. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*.
- Kondoalumang, Susye Olga, Rindengan, Mersty Elisabeth, & Sumilat, Juliana Margareta. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Mardiyanti, Lesi, Maula, Luthfi Hamdani, Amalia, Arsyi Rizqia, Heryadi, Dede, & Ramdani, Iqbal. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Big Book Sukuraga di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Masfuah, Siti, Fakhriyah, Fina, & Hakim, Muhammad Malik. (2021). An Evaluation of E-Learning Implementation During Covid-19 Pandemic in Elementary School. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*.
- Nugraheni, Luthfa, Suyitno, Waluyo, Herman J., & Wardani, Nugraheni Eko. (2022). The Influence of Wayang Beber (The Legend of Wasis Joyokusumo) as a Character-based Learning Media on Students' Critical Thinking Ability. *International Journal of Instruction*.
- Nur Wandira, Pemi, Lestari, Hana, & Mukri, Rusdiono. (2023). Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor. *Primer Edukasi Journal*.
- Pramesti, Anisa Dian, Masfuah, Siti, & Ardianti, Sekar Dwi. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.
- Putri, Deby Eviana Lestari, & Sartika, Septi Budi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Big Book Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Academic Journal Research*.
- Putri, Novi Auliana, Ahsin, Muhammad Noor, & Nugraheni, Luthfa. (2022). Aplikasi Unlalia Batik Troso Bermuatan Empat Keterampilan Berbahasa Sebagai Inovasi Pembelajaran Siswa Kelas Viii Smp/Mts. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*.
- Ritonga, Fitri Rahmadani, & Fathiyah, Kartika Nur. (2023). Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Big Book untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Riyanto, Sugeng, Nopitasari, & Nugraheni, Luthfa. (2022). Student Communication Difficulties in Online Learning at Mapin Kebak. In *Proceedings of the 7th International Conference on Social and Political Sciences (ICoSaPS 2022)*.
- Salaebing, Muhammad, & Nugraheni, Luthfa. (2023). Traditional Games as Thailand Indonesian Cultural Diplomacy. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*.
- Setyorini, Ririn, Suryanto, Edy, Saddhono, Kundharu, Wulandari, Yosi, Purwanto, Wachid Eko, Riyanto, Sugeng, Fajrin, Rafika, Nugraheni, Luthfa, Sudigdo, Anang, Sujarwoko, Suprpto, Wardiani, Ririen, Fatimah, Siti, Sholeh, Khabib, & Sukini. (2018). Cybersastra phenomenon as an implementation of Information and Communication Technology (ICT) in literary education. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*.
- Shofiyyah Fithri 'An'Aini, Siti Masfuah, & Khamdun. (2023). efektivitas model pembelajaran berbasis permainan (tgt) berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas v sd n 3 tenggeles. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Sofyan, Yayan, Sumarni, Sumarni, & Riyadi, Mohamad. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 129–142.
- Sudirta, I. Wayan. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menganalisis Kebahasaan Teks Prosedur melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Journal of Education Action Research*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Bandung Alfabeta.
- Sulistiyawati, Riska, & Amelia, Zahrina. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*.

The Influence of Work Study Conflict on Academic Burnout in Working Students

Nabila Ayu Yulia Salma Faruq
e-mail: nabilafaruq4@gmail.com
Fina Fakriyah S.pd., M.pd
Much Arsyad Fardani S.pd., M.pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstract: In the current era of globalization and economic development, more and more students are deciding to study and work. This decision is often driven by financial need, a desire to gain work experience, or to expand a professional network. This research aims to examine the influence of conflict between work and study (*work study conflict*) on academic burnout. *Work study conflict* has a significant impact on academic burnout in working students. The pressure to meet work demands, such as long hours or tight targets, often conflicts with academic demands, such as assignment deadlines, exams, and studies. Using a quantitative approach, based on the results of the analysis, table 4.10 proves that work study conflict (x) has no significant effect on academic burnout (Y), so hypothesis one (H1) states that there is an influence between work study conflict (X) on academic burnout (Y) students working in the Primary School Teacher Education Study Program are accepted. These results mean that the work study conflict of students working in the Primary School Teacher Education Study Program at Muria Kudus University can have an insignificant influence on academic burnout. The influence caused by work study conflict does not have an impact on working students' academic burnout if the student is able to manage their time well regarding time for lectures, coursework and other study-related activities.

Keywords: Academic Burnout, Work Study Conflict

Introduction

In this era of globalization and rapid economic development, more and more students are deciding to work while completing their studies. This decision is often driven by financial need, the desire to gain work experience, or to expand professional networks. In working, everyone is certainly faced with various pressures and different work environments and requires workers to be ready to deal with this (Adiguna, 2023). These demands often lead students to academic burnout.

Academic burnout is a condition of emotional exhaustion, depersonalization, and decreased academic performance experienced by students due to continuous pressure. Burnout can result in various negative impacts, both physically and psychologically, including decreased motivation, decreased sleep quality, mental health disorders, and decreased academic performance. This is certainly a serious problem, because the quality of education and mental health of students greatly affects their future (Priansa, 2017: 326). Burnout often occurs in individuals who work in fields that require a lot of social interaction and continuous decision-making, such as jobs in the health, education, or public service sectors.

Work study conflict is a situation where the demands of work and study conflict with each other, so that individuals who undergo both roles have difficulty balancing them. This conflict can occur due to various factors, such as time constraints, high workloads, demands from superiors or lecturers, and different expectations of the two roles. Work-study conflict often leads to stress and emotional distress, which can have a negative impact on performance both at work and in the academic environment.

There are several previous studies relevant to this research that have been conducted by three previous researchers who discussed the effect of work study conflict on academic burnout. Research conducted by Arifah & Sari (2024) with the aim of knowing the effect of work study conflict on academic burnout. The results of the study were processed using simple regression analysis with sig results of 0.000 < 0.05, meaning that work study conflict affects academic burnout.

The results of this study are in line with the research of Kurniawan et al (2021) and Kastaman & Coralia (2022) with the results showing that work study conflict affects academic burnout. The equation of this study with previous research is to determine the effect of work study conflict on academic burnout in working students. The thing that distinguishes this research from previous research is that the subjects used are students at the Elementary School Teacher Education Study Program. In addition, this study uses a survey research method that involves collecting data from research respondents using a questionnaire that has been prepared by the researcher.

The results of preliminary survey observations of 30 working students in the Teacher and School Education study program are related to the academic burnout they experience. Based on the questionnaire results obtained with google form media, it was found that 26 students or as many as 86.67% experienced an academic burnout. Meanwhile, the remaining 4 students, or 13.33%, did not feel tired when doing lecture studies and working.

Based on this data, it is known that the percentage of working students who experience academic burnout is very high. who experience burnout tend to be less productive. They may have difficulty concentrating, making decisions, or completing tasks efficiently. Academic burnout can be influenced by work study conflict.

Work study conflict is operationalized as the level of difficulty experienced by students in meeting the demands of work and study simultaneously, which can be measured through the following indicators:

- a. Limited time: students feel they do not have enough time to complete their academic and work tasks.
- b. Multiple workloads: students feel exhausted due to having to fulfill responsibilities at work and on campus.
- c. Decreased quality of work and study: students feel that the quality of their work and academic results has declined due to not being able to focus on either role fully.
- d. Stress and anxiety: students experience high levels of stress and anxiety due to pressure from both roles.
- e. Schedule conflicts: students often face schedule conflicts between classes, exams, and work hours that are difficult to adjust.
- f. Lack of social support: Students feel they lack support from family, friends, or superiors in managing both roles.

Academic burnout is operationalized as the level of fatigue experienced by working students in meeting their academic demands, which can be measured through the following indicators:

- a. Emotional exhaustion: students feel emotionally exhausted and lose enthusiasm for academic activities.
- b. Depersonalization: students develop a negative and cynical attitude towards their studies and lose interest and enthusiasm.
- c. Decreased academic performance: students feel unable to achieve adequate academic performance, despite their efforts.
- d. Physical exhaustion: students feel physically tired and experience health problems such as sleep disorders and chronic fatigue.
- e. Decreased motivation: students lose motivation to learn and feel that there is no point in putting in extra effort in academics. Low motivation to learn can result in students being less enthusiastic about learning. Motivation from teachers and parents is very important, because motivational support from teachers and people can support the success of students. (Much Arsyad Fardani 2022)
- f. Concentration difficulties: students have difficulty concentrating and remembering the information learned. Concentration greatly affects the success of the learning process; if someone has difficulty concentrating in it, the learning process will not be maximized. (slameto in Fina Fakriyah 2022)
- g. Prolonged stress: students experience prolonged stress related to academic tasks and expectations.

Methods

The type of research used in this study is quantitative research. Quantitative research is research obtained using statistical procedures or in other ways from a measurement to produce new findings (sugiyono, 2017: 7). This research can be constructed as a research strategy that emphasizes quantification in data collection analysis with a deductive approach. The quantitative research used in this study is quantitative correlation.

Quantitative research with correlational type is research that uses statistics to measure the influence between variables. Correlational research is used to identify and measure the relationship or correlation between two or more variables, without claiming a direct cause-and-effect relationship. The object of this research is working students who are studying in the elementary school teacher education study program. Meanwhile, the subject of this research is work study conflict. Therefore, researchers try to find the truth that applies generally to the topic under study by finding theories and hypotheses that are in accordance with the Research theme.

Results and Discussion

Instrument Validity Test

The validity test is used to measure whether a questionnaire is valid or not. A questionnaire is said to be valid if the statement on the questionnaire is able to reveal what the questionnaire will measure. To determine the validity of a data can be done by correlating the data obtained by each question item with the total score. Furthermore, determining the value of r count and compared with the value of r table. The validity test results are used as a basis for making the following conclusions:

a) If the calculated R value is greater than the R table value, the data can be concluded as significant data and the validity level of the question or statement item is not in doubt.

b) If the calculated R value is smaller than the R table value, the data can be concluded as insignificant data and the validity level of the question or statement item needs to be doubted.

The following are the results of the validity test using the SPSS version 25 application which is presented in table 4.7 below:

Tabel 4.6 Validitas Test

Variabel	statement	R Count	R Table	Information
<i>Work Study Conflict</i>	X_1	0,494	0,361	Valid
	X_2	0,511	0,361	Valid
	X_3	0,504	0,361	Valid
	X_4	0,658	0,361	Valid
	X_5	0,646	0,361	Valid
	X_6	0,394	0,361	Valid
	X_7	0,549	0,361	Valid
	X_8	0,419	0,361	Valid
	X_9	0,570	0,361	Valid
	X_10	0,549	0,361	Valid
	X_11	0,420	0,361	Valid
	X_12	0,440	0,361	Valid
<i>Academic Burnout</i>	Y_1	0,538	0,361	Valid
	Y_2	0,406	0,361	Valid

continued

	Y_3	0,385	0,361	Valid
	Y_4	0,569	0,361	Valid
	Y_5	0,463	0,361	Valid
	Y_6	0,462	0,361	Valid
	Y_7	0,544	0,361	Valid
	Y_8	0,400	0,361	Valid
	Y_9	0,659	0,361	Valid
	Y_10	0,487	0,361	Valid
	Y_11	0,404	0,361	Valid
	Y_12	0,389	0,361	Valid

Source: SPSS analysis results, 2024

Based on the information in table 4.7 above, it proves that all the statement items regarding the variables Work Study Conflict (X) and Academic Burnout (Y), each variable having 12 statement items, are declared valid. Because the calculated R value is greater than the table R, all of the statement items can be used as research instruments.

Instrument Reliability Test

Reliability is used to determine the consistency of a measurement result if the measuring instrument is used many times. To make it easier for researchers to test the reliability of a questionnaire, they can use the SPSS application at the Cronbach Alpha point in the variable test. The reliability test results are used as a basis for making the following conclusions:

- a) The instrument can be said to be reliable if the value obtained at Cronbach Alpha points is more than 0.60.
- b) The instrument can be said to be unreliable if the value obtained at Cronbach Alpha points is less than 0.60.

The following are the results of the reliability test using the SPSS version 25 application which is presented in table 4.8 below:

Tabel 4.7 Reliabilitas Test

No	Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Cut Off	Information
1	<i>Work Study Conflict</i>	0,757	0,60	Reliabel
2	<i>Academic Burnout</i>	0,749	0,60	Reliabel

Source: analisis SPSS, 2024.

Based on the information in table 4.7 above, it can be seen that all variables proposed by researchers, namely the Work Study Conflict (X) and Academic Burnout (Y) variables, each of which has as many as 12 statement items, have a Cronbach Alpha

value greater than 0.60 so that each of these variables is reliable and can be used for the next research process.

Normality Test

The normality test is a test that aims to determine whether the distribution of the independent variable (independent variable) and the dependent variable (dependent) follows a normal distribution or not. The results of the normality test are used as a basis for making the following conclusions:

- a) If the significance value > 0.05 , it can be concluded that the data has a normal distribution.
- b) If the significance value ≤ 0.05 , it can be concluded that the data has an abnormal distribution.

The following are the results of the normality test using the SPSS version 25 application which is presented in table 4.8 below:

Tabel 4.8 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	N	30
	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.58494976
Most Extreme Differences	Absolute	.111
	Positive	.111
	Negative	-.078
Test Statistic		.111
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.438
	99% Confidence Lower Bound	.425
	Interval Upper Bound	.450

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Normality Test

Source: SPSS data processing results, 2024

Based on the information in table 4.8 above, it is known that the probability or significant value of 0.200 is greater than 0.05, so the normality test results show normal data distribution, and the regression model fulfills the normality assumption.

Simple Linear Regression Analysis

Simple linear regression analysis which is an analytical tool used to determine the effect of the independent variable (X) on the dependent variable (Y). The following are the results of simple linear regression analysis using the SPSS version 25 application presented in table 4.9 below:

Tabel 4.9 Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	27,664	6,860		4,033
	Work Study Conflict	,238	,161	,269	1,480

a. Dependent Variable: Academic Burnout

Source: SPSS data processing results, 2024

Based on the information in the table above, the regression equation formed is:

$$Y = 27.664 + (0.238X)$$

Based on this equation, it can prove some information as follows:

1. The value of the constant of 27.664 means that if Work Study Conflict (X) is constant, the calculation of the value of Academic Burnout is 27.664.
2. The regression coefficient value of the Work Study Conflict (X) variable of 0.238 is positive, meaning that Work Study Conflict has a positive effect on Academic Burnout.
3. The significant value of 0.15 is greater than 0.05 so it can be concluded that Work Study Conflict has an insignificant effect on Academic Burnout.

R Square Test (R²)

The R Square test is used to determine how much influence the independent variable has on the dependent variable. The R² value shows how much the dependent can be explained by the variable the greater the R² value, The coefficient of determination is between 0 (zero) and 1 (one). A small R² value means that the ability of the independent variables to explain the dependent variable is very limited. If the R² value is close to 1 (one), it means that the independent variables provide almost all the information needed to predict the variation in the dependent variable. The following are the results of the R Square test using the SPSS version 25 application which is presented in table 4.10 below:

**Tabel 4.10 R Square Test (R^2)
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,269 ^a	,073	,039	5,63993

a. Predictors: (Constant), Work Study Conflict

b. Dependent Variable: Academic Burnout

Source: SPSS data processing results, 2024

Based on the information in the table above, it shows that the calculation of the adjusted R Square value is 0.039, which means that the ability of the independent variable in this study, namely Work Study Conflict, to be able to influence the dependent variable in this study, namely Academic Burnout by 3.9%, while 96.1% (100%-3.9%) is influenced by other variables not proposed in this study.

Discussion

By involving 30 student respondents from the Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) who work and study and are willing to provide information or data about the influence of the Work Study Conflict (X) variable on Academic Burnout (Y) through questionnaires distributed by researchers. A questionnaire can be said to be useful for a study if the questionnaire is valid and reliable.

Based on the information in table 4.6, the results of the validity test in this study can be said to be valid because the results of the value of R count are greater than the value of R table so that all statement items can be used as research instruments. Based on the information in table 4.7, the results of the reliability test in this study can be said to be reliable because the value of Cronbach Alpha is less than 0.60.

The purpose of this study was to examine the influence between the variable Work Study Conflict (X) on Academic Burnout (Y) of students of the Faculty of Elementary School Teacher Education (PGSD) at Muria Kudus University. Based on the information from the calculation of the research analysis above, it can conclude some discussion as follows:

The Effect of Work Study Conflict on Academic Burnout in Working Students in the Elementary School Teacher Education Study Program

Based on the results of the analysis above, table 4.9 proves that work study conflict (x) has an insignificant effect on academic burnout (Y) so that hypothesis one (H1) which states that there is an influence between work study conflict (X) on academic burnout (Y) in working students in the Elementary School Teacher Education Study Program is accepted.

These results mean that work study conflict of working students in the Muria Kudus University Elementary School Teacher Education Study Program can influence insignificantly on academic burnout. In accordance with the indicators in the statement related to academic burnout in the fifth indicator which states "I am not motivated to complete my studies" with an average value of respondents' answers of 1.86 (very low), which means that respondents disagree with the statement. So that indirectly means that students of the Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University Elementary School Teacher Education Study Program are still motivated to complete their studies.

The influence caused by work study conflict does not have an impact on academic burnout of working students if these students are able to manage their time well regarding time for lectures, coursework and other lecture-related activities. When students do not have the ability to organize planning and scheduling properly, the conditions experienced become uncontrollable. (Setiawan, 2022)

In addition, other factors that can minimize the impact of work study conflict on academic burnout of working students are social support, a comfortable work environment and leadership style in the workplace. The role that should be carried out by working students is the role as a student and the role as a worker. Due to the large workload and many lecture activities, adult students need to balance these two roles. (Arifah, 2024)

The results of this study are supported by research conducted by Arifah & Sari (2024) which states that work study conflict affects academic burnout in working students at UIN Sayyid Ali Rahmatullah. The results of this study are also supported by research conducted by Kurniawan et al (2021) which states that work study conflict affects academic burnout in students.

The Effect of Work Study Conflict on Academic Burnout in Working Students in the Elementary School Teacher Education Study Program

Based on the results of the R Square test analysis, table 4.11 proves that the influence between work study conflict (X) on academic burnout (Y) is 3.9%, while 96.1% (100%-3.9%) is influenced by other variables not proposed in this study. The effect of 3.9% can be categorized as small so that work study conflict (x) does not affect academic burnout (Y).

One type of student work is choosing to work as a private tutor. The reason for choosing to become a private tutor is because of the working hours, income and workload that motivate them to choose outside formal educational institutions rather than working in formal educational institutions. The factors that influence the interest in becoming a private tutor are family background factors and the most dominant factor is friends or social environment. With a middle class family economic background, students are not required to work to support the family, so they can consider passion, income, working hours as the three main criteria when they choose a job. When they have a passion for teaching, the consideration of income and working hours for private tutors is considered better and more flexible, which makes students prefer to become private tutors. (Santoso, 2020)

Apart from being a private tutor, students also choose to work as a cake shop admin. The reason for choosing to work as a shop admin is because they want to fill their spare time when there are no activities and choose to work, because working adds to the effectiveness of students. In addition, students will also be more in the interior field and can get a lot of relationships, as well as work and be balanced with traveling. (Dwiyanto, 2022)

Conclusion

Based on the results of the analysis, table 4.10 proves that work study conflict (x) has an insignificant effect on academic burnout (y) so that hypothesis one (h1) which states that there is an influence between work study conflict (x) on academic burnout (y) in working students in the elementary school teacher education study program is accepted.

These results mean that work study conflict of working students in the muria kudos university elementary school teacher education study program can influence insignificantly on academic burnout. The influence caused by work study conflict does not have an impact on academic burnout of working students if these students are able to manage their time well related to time for lectures, coursework and other lecture-related activities. When students do not have the ability to organize planning and scheduling properly, the conditions experienced become uncontrollable. (setiawan, 2022)

In addition, other factors that can minimize the impact of work study conflict for academic burnout of working students are social support, a comfortable work environment and leadership style at work. The role that should be carried out by working students is the role as a student and the role as a worker. Due to the large workload and many lecture activities, adult students need to balance these two roles. (arifah, 2024)

The results of this study are supported by research conducted by arifah & sari (2024) which states that work study conflict affects academic burnout in working students at uin sayyid ali rahmatullah. The results of this study are also supported by research conducted by kurniawan et al (2021) which states that work study conflict affects academic burnout in students.

Acknowledgments

Alhamdulillah with the completion of this article i would like to thank muria kudos university as my campus and the head of pgsd study program siti masfu'ah, s.pd., m.pd and dr. Fina fakriyah s.pd., m.pd and also mr. Much arsyad fardani s.pd., m.pd who have guided me in working on this article and respondents who have taken the time for this research.

References

- Adiguna, A. A. B. W., & Suwandana, I. G. M. (2023). The Relationship Between Burnout, Work Stress, and Turnover Intention on Non-Permanent (Contract) Employees: Study at the Communication and Information Office of Badung Regency, Indonesia. *European Journal of Business and Management Research*, 8(3), 104–107.
- Arifah, Z., & Sari, C. A. K. (2024). Pengaruh Work Study Conflict Terhadap Burnout Pada Mahasiswa Bekerja. *Journal of Social, Culture, and Language*. 2 (2). 91-102.
- Chairina,L.R. Raden. (2019). *Analisa Manajemen Sumber Daya Manusia (studi kasus kinerja perawat rumah sakit)*. Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Deyulman, (2018). *Improving Our Safety Culture*. Jakarta: Gramedia.
- Fadhilah., & Nurtjahjanti, H. (2018). Hubungan Antara Work Study Conflict Dengan Kepuasan Kerja Pada Mahasiswa Kelas Karyawan Universitas Semarang.

- Ginting, R. O. B., & Ratnaningsih, I. Z. (2021). Hubungan Antara Work-Study Conflict Dengan Student Engagement Pada Mahasiswa Pekerja Full-Time Di Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang. *Jurnal EMPATI*, 10(2), 78-85.
- Ghozali, Imam. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hwang E, Kim J. (2022). Factors affecting academic burnout of nursing students according to clinical practice experience. *BMC Med Educ*. 22(1):346.
- Indrianto, Nur, dan Bambang Supomo. (2016). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Edisi Pertama Cetakan Ketujuh. BPFE: Yogyakarta.
- Kastaman, Analysia & Coralia, Farida. (2022). Pengaruh Work Study Conflict terhadap Academic Burnout pada Mahasiswa yang Bekerja di Kota Jambi. *Bandung Conference Series: Psychology Science*. 2. 10.29313/bcpsps.v2i1.809.
- Kim, S. W., Hwang, H. J., Park, J. P., Cho, Y. J., Song, C. H. & Yun, J. W., (2022). Mycelial Growth and Exo-biopolymer Production by Submerged Culture of Various Edible Mushroom Under Different Media. *Letters in Applied Microbiology*, 34, pp. 56-61.
- Kurniawan, P., Jufri, A., Gunawan, A., Andre Yani, S., & Priyono, D. (2021). Work Study Conflict Against Burnout: The Moderation Role of Social Support from Friends. *Dinasti International Journal of Management Science*, 3(2), 301–308.
- Mardelina, E., & Muhson, A. (2017). Mahasiswa Bekerja Dan Dampaknya Pada Aktivitas Belajar Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Economia*, 13(2), 201.
- Nurfitriya, Y., & Masykur, A. M. (2016). Hubungan Antara Work Study Conflict Dengan Work Engagement Pada Pegawai Starbucks Coffee di Semarang. *Empati*, 5(4), 765–769.
- Oktaviani, S., & Adha, A. S. (2020). Analisis Motivasi Kuliah sambil Bekerja pada Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(2), 153–157.
- Priansa, D. J. (2017). *Perilaku Organisasi Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Schaufeli, Salanova, Gonzalez-Roma, V., & Bakker, A. B. (2022). The Measurement of Engagement and Burnout: A Two Sample Confirmatory Factor Analytic Approach. *Journal of Happiness Studies*, 3, 71-92.
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (2020). Psychology and Work Today. In *Psychology and Work Today*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarso. (2018). Dampak Kuliah Sambil Bekerja Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri Dan Swasta di Kabupaten Jember Tahun 2017. *Jurnal Relasi*, XIV (02), 15–27.
- Vitalonary, H. (2022). Hubungan burnout akademik dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa kuliah online. 30701501663.
- Wang, Q., Sun, W., & Wu, H. (2022). Associations between academic burnout, resilience and life satisfaction among medical students: a three-wave longitudinal study. *BMC Medical Education*, 22(1).
- Wyananda, S. S. (2020). Peran Manajemen Waktu Terhadap Work-Study Conflict pada Mahasiswa yang Bekerja Di Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- Zamarni, R. R. (2021). Hubungan Antara Self-Management Dengan Work-Study Conflict Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Yang Bekerja. In *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. 1(69).

- Putri, Risky Mandala., Savitri Wanabuliandari., Much Arsyad Fardani. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mi Tarbiyatul Islamiyah Didesa Winong. 2022
- Saputro, Andi Yuliyanto Cahyo., Imaniar Purbasari ., Fina Fakhriyah. Hubungan Pendekatan Behavioristik Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sd 2 Hadipolo Kudus. 2022

Implementasi Pembelajaran IPAS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook* Kearifan Lokal Kudus Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Naela Evi Amelia Putri

e-mail: naelaeviameliaputri@gmail.com

Imaniar Purbasari

e-mail: imaniar.purbasari@umk.ac.id

Rani Setiawaty e-mail: rani.setiawaty@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak: Penelitian ini bertujuan; 1) Untuk mengetahui upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui model *problem-based learning* berbantuan *flipbook* kearifan lokal Kudus pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Demangan. Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Demangan yang terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 7 siswa perempuan . Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, tes soal berpikir kritis dan dokumentasi. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang setiap siklusnya memiliki tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah hasil penerapan model *problem-based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Demangan. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kudus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kriis. Hal ini dapat dilihat dari siklus I memperoleh 50% dengan kategori cukup sedangkan pada siklus II meningkat 86% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kudus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Saran yang disampaikan siswa perlu belajar aktif, lebih berani mengungkapkan pendapat, dan berkolaborasi dalam kelompok. Serta guru dapat menggunakan metode inovatif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

Pendahuluan

Tantangan transformasi kemajuan di era yang terus berkembang menuntut pendidik untuk menerapkan inovasi kreatif yang mengembangkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar. Untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas, guru harus mengadopsi atau mengembangkan model pembelajaran dan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Menerapkan kurikulum belajar mandiri berarti memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didiknya (Herdianto et al., 2023). Pendidik yang baik adalah pendidik yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan konsep kurikulum merdeka.

Idealnya pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan aktivitas guru dan siswa. Dengan demikian, siswa diposisikan sebagai subjek yang dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan minatnya. Tentunya setiap kelas mempunyai populasi siswa yang berbeda-beda sehingga mempunyai kepentingan yang berbeda pula dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa harus diberikan otonomi agar dapat mengembangkan keterampilannya tanpa dibatasi oleh keinginan guru. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan guru untuk mendorong perkembangan moral, intelektual, dan pengembangan siswa secara menyeluruh. Ini termasuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan membangun pengetahuan (Sulistiyosari et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Kelas IV tahun ajaran 2023/2024 dan sebelum kenaikan kelas ke Kelas V. Kajian akan dilaksanakan pada bahan pembelajaran Kelas V tahun ajaran 2024/2025. Peneliti menemukan beberapa hambatan yang dihadapi siswa dan membuktikan bahwa siswa masih kurang memiliki kemampuan berpikir kritis ketika mempelajari IPAS. Hal ini terlihat pada siswa yang kurang memahami penjelasan guru dan tidak mengembangkan apa yang dijelaskan. Siswa cenderung bosan karena pembelajarannya kurang inovatif dan menarik, serta kurang mampu memahami dan menyerap penjelasan guru. Terkadang saat belajar, salah satu siswa kehilangan konsentrasi dan akhirnya angkat bicara di kelas. Selain observasi, juga dilakukan wawancara terhadap guru kelas V SDN Demangan.

Proses pembelajaran IPAS yang dilakukan guru belum memanfaatkan unsur kearifan lokal yang ada di daerah tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya fasilitator untuk mengembangkan model pembelajaran IPAS. Salah satunya adalah model *model/ problem-based learning* yang didukung dengan *flipbook* berbasis kearifan lokal kudu. Di era modern saat ini, pelajar lebih mengenal budaya Barat dibandingkan dengan budaya Indonesia sendiri. Dalam pemilihan *model problem-based learning* yang didukung *Flipbook* Kearifan Lokal Kudus, peneliti ingin melakukannya dengan mengaitkannya dengan Materi pembelajaran IPAS memperkenalkan kearifan lokal yang ada di sekitar lingkungan SDN Demangan.

Hal ini untuk membantu siswa memahami bahwa mereka tidak hanya mempelajari keberagaman budaya Indonesia saja, namun juga budaya sekitar yang dapat dikenali oleh siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep kearifan lokal. Saat wawancara, guru hanya mengajarkan tentang keberagaman Indonesia secara umum dan bukan tentang keberagaman daerah, sehingga siswa kurang mengenal kearifan lokal khususnya dikota kudu. Oleh karena

itu, siswa kelas V SDN Demangan belum mengenal kearifan lokal yang ada pada disekitar lingkungan tersebut. (Kurniawati et al., 2023).

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan masalah sebagai titik awal pembelajaran (Arif et al., 2019). Adapun sintaks Menurut Vitasari et al., (2013) antara lain: Orientasi siswa terhadap masalah, Mendefinisikan masalah dan mengatur siswa untuk belajar, Mengawasi belajar mandiri dan belajar kelompok, dan Mengembangkan dan mempresentasikan karya dan Refleksi dan evaluasi.

Media Pembelajaran *flipbook* adalah alat yang menggunakan perangkat lunak handal yang dirancang untuk mengubah file PDF menjadi halaman publikasi digital yang indah. Software ini dapat membuat file PDF menjadi lebih menarik, seperti buku. Selain itu *flipbook* juga dapat membuka file PDF seperti majalah digital, katalog digital, dll. *Flipbook* ini juga dapat memuat e-book, e-modul, e-paper, dan e-journal. Selain teks, juga dapat menambahkan gambar, grafik, audio, link, dan video. Media *flipbook* dipilih sebagai media karena cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Saparina et al., 2020). Dengan Media Pembelajaran *flipbook* ini nantinya akan bisa mengaktifkan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, kemampuan bernalar dan berpikir kritis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Purnaningsih et al. (2019) pada siswa kelas 5 SDN Tegalrejo 01 yang menunjukkan bahwa telah adanya penerapan model *Problem Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Kekurangan dari penelitian tersebut yaitu dalam pelaksanaannya peserta didik kesulitan pada tahap memecahkan masalah karena pada pembelajaran sebelumnya peserta didik disajikan materi secara langsung dan pada angket kemampuan berpikir kritis ada yang malas mengisi dan akhirnya mengisi dengan asal tanpa memperhatikan pernyataan yang disampaikan.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan model pembelajaran baru yang meningkatkan aktivitas pembelajaran dan mempertajam pemikiran siswa dengan melibatkan mereka dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah, terutama melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah melalui media *flipbook* kearifan lokal.

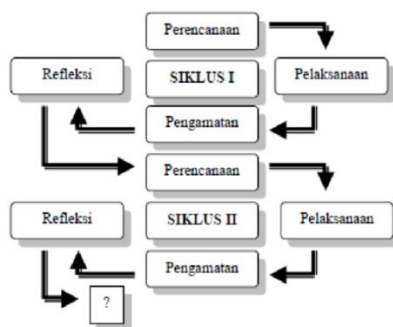
Berdasarkan uraian latar belakang dan solusi permasalahan maka penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti tertarik untuk melakukan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *problem based learning* dengan menggunakan bantuan media *flipbook* yang menggunakan unsur kearifan lokal kudu yang akan berdampak pada hasil belajar pada pembelajaran IPAS dengan judul, **“Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook* Kearifan Lokal Kudus Di SDN Demangan”**. Sebagaimana kekurangan dari peneliti - peneliti sebelumnya. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk melengkapi penelitian sebelumnya.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian tindakan kelas (PTK) ini berlangsung dari siklus 1 sampai siklus 2 dan masing – masing terdiri 2 pertemuan. Pada siklus 1 berlangsung pada tanggal 3 dan 5 agustus 2024. Siklus 2 berlangsung pada tanggal 10 dan 12 agustus 2024. Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SDN Demangan dengan subjek penelitian 14 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Tes dalam penelitian ini yaitu tes

prasiklus dan tes akhir evaluasi disetiap akhir siklus. Siklus I untuk mengukur kemampuan berpikir kritis awal siswa, sedangkan pada siklus II dilakukan untuk memperkuat siklus I sekaligus pada siklus I dan II yang masing-masing terdiri dari 4 tahapan. Adapun Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. model penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan Model Kemmis dan Mc.Taggart antara lain Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan Tindakan,observasi dan Tahap Refleksi yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Alur Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 2. 1 Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2014:26)

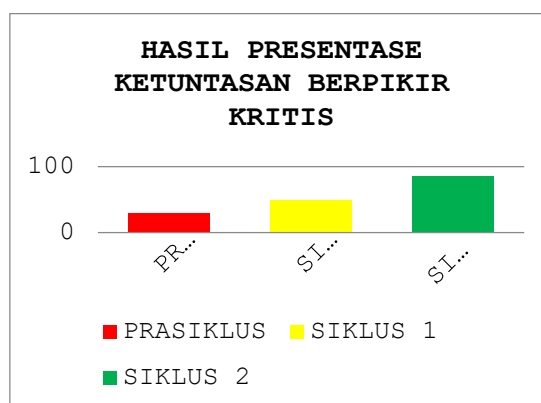
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil prasiklus yang telah dilaksanakan dikelas V SDN Demangan pada tanggal 16 januari 2024. Hasil observasi dan wawancara membuktikan bahwa masih sangat kurang kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari siswa yang belum memahami penjelasan dan mengembangkan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. Siswa cenderung bosan dikarenakan pembelajaran yang kurang inovatif serta menarik, sehingga kurang memahami dan menyerap penjelasan dari guru, dan kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran terkadang ada salah satu siswa yang bicara didalam kelas. Mengenai penyebab permasalahan tersebut ada beberapa siswa yang kurang dalam kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS.

Penilaian yang dijadikan acuan peneliti sebagai tindakan kelas yaitu nilai pada kegiatan prasiklus melalui tes soal kemampuan berpikir kritis siswa. Peneliti mengenakan penilaian murni pada siswa untuk mengetahui hasil sebelum diaplikasikannya penyampaian materi menggunakan model *pembelajaran Problem based learning* berbantuan *flipbook* kearifan lokal kodus. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa hanya 29 % siswa yang mencapai KKTP (Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dan 71% siswa yang belum mencapai KKTP.

Hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kodus pada siklus I dengan presentase 50%, nilai rata – rata 62,4 dengan kualifikasi rendah. Terdapat 7 siswa yang tuntas dari 14 siswa. Sedangkan pada siklus II meningkat dengan ketuntasan klasikal 86%, nilai rata – rata 78,7. Terdapat 12 siswa yang tuntas sedangkan yang belum tuntas hanya 2 siswa. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil tes evaluasi berpikir kritis dengan menerapkan model *Problem based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kodus. Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari gambar dibawah ini:

Gambar 3. 1 hasil presenter ketuntasan berpikir kritis



Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran IPAS melalui model *problem-based learning* berbantuan flipbook kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. penelitian sejalan dengan penelitian (Dewi, S. A, Titis, A. R, 2020) dimana penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 58,62%. Herdianto et al., (2023) menunjukkan bahwa adanya peningkatan model *problem-based learning* berbantuan *flipbook* juga mengalami peningkatan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan peneliti pada Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2. Serta perolehan analisis data, pada penerapan model *Problem based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kudu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Demangan pada pembelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari nilai rata – rata 50. dengan presentase 29%, sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata – rata 62 dan presentase sebesar 50%. selain itu pada siklus II kembali mengalami peningkatan dengan nilai rata – rata 78 dengan presentase 86%. Dengan demikian, penggunaan model *Problem based learning* berbantuan media *flipbook* kearifan lokal kudu kelas pada pembelajaran IPAS pada materi bunyi dan sifat – sifatnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Demangan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus tahun ajaran 2024/2025.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dalam proses pembuatan artikel ini. Terimakasih kepada PGSD UMK yang telah memberikan wadah peneliti untuk berkembang. Dan terimakasih kepada keluarga dan teman – teman seperjuangan yang telah memberi semangat yang membara.

Referensi

- Arif, D. S. F., Zaenuri, & Cahyono, A. N. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis pada Model Problem Based Learning (PBL) berbantu media pembelajaran interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2018*, 323–328.
- Dewi, S. A., Titis, A. R., D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Menggunakan Model PBL Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar, 08*, 1–13.
- Herdianto, F., Prayito, M., & Yuliana, V. A. (2023). 50. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Flipbook Kelas IV SD 1 Payaman Kudus . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 448–454. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/3946>
- Kurniawati, A. I., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV*. XV, 141–152.
- Purnaningsih, W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Hasil Belajar Tematik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran, 3*(2), 367–375.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9*(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN, 7*(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen, 4*(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>

Effectiveness of TGT (*Team Games Tournament*) Model using Quartet Card Media in Improving Students' Science Learning Outcomes in Grade V SD 1 Kaliwungu

Nafira Rahmawati

e-mail: nafirarahmawati50@gmail.com

Khamdun

e-mail: khamdun@umk.ac.id

Siti Masfuah

e-mail: siti.masfuah@umk.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

[4.0](#)



Abstract: The study aims to measure the effectiveness of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by quartet card media in improving the science learning outcomes of grade V students of SD 1 Kaliwungu. The type of research uses pre-experimental, quantitative approach, and One Group Pretest-Posttest Design with 26 students as research subjects. Data collection techniques used are test questions, documentation, observation, interviews. Data analysis techniques used are normality test, paired sample t-test, and n-gain test. Based on the results of the normality test, it shows that the data is normally distributed, with a pretest value of sig. $0.562 > 0.05$ and a posttest value of sig. $0.045 > 0.05$. In the paired sample t-test, there are analysis results with t count $>$ t table ($12.504 > 1.708$) and the significance is $0.000 < 0.05$, so it can be seen that there is a difference in the average score before and after the application of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by quartet card media on the science learning outcomes of class V students of SD 1 Kaliwungu. The results of the n-gain test show an average n-gain score of $0.587 < 0.70$, with moderate improvement criteria and fairly effective interpretations. Therefore, it can be concluded that the application of the TGT (Team Games Tournament) learning model assisted by quartet card media on the science learning outcomes of class V students of SD 1 Kaliwungu shows an increase.

Keyword: *Learning Outcomes, Social Studies, Team Games Tournament Model, Quartet Card Media*

Introduction

Education is an effort to prepare students for their roles in the future; the role of science is very strategic in improving the quality and efforts of human resources. In the Law of the Republic of Indonesia Number 20 of 2003, the objectives of national education are defined and formulated as follows: National education serves to develop abilities and shape the character and civilization of a dignified nation in order to educate the nation's life, with the aim of developing the potential of students to become human beings who have faith and devotion to God Almighty. Education does not only provide information, but teaches intellectual behavior to improve individual cognitive, affective, and psychomotor performance (Salma et al., 2022). This independent curriculum makes slight changes to the learning materials for Natural Sciences (IPA) and Social Sciences (IPS). These two materials are combined into one learning material, namely IPAS learning material (Andreani & Gunansyah, 2023). IPAS is a science that examines the relationship between living and non-living things and the existence of humans as social beings who interact with their environment. (Rahmayati & Prastowo, 2023)

Learning is the process by which a being changes its behavior as a result of its experience. This can be a change in personal ability, such as making a child who was previously unable to do something become able to do it or making a child who was previously unskilled become skilled. thinking and feeling processes, or emotional and mental processes (Anan et al., 2020). In line with Sidiq et al., (2020) explained that student learning outcomes show the ability and quality of students as a result of the learning process they go through. Learning outcomes are changes experienced by students as a result of learning activities, both in terms of cognitive and psychomotor aspects, which are indicated by the (cognitive) test scores given by the teacher after the learning process is complete (Wahyuningtyas et al., 2022).

Based on the results of the initial data acquisition interview with the fifth-grade teacher of SD 1 Kaliwungu, Mrs. I, on Wednesday, January 24, 2024, she gave her opinion that there were several obstacles, for example in the content of IPAS learning, most students thought that IPAS learning was scary, confusing, boring, and difficult to understand. Students still have difficulty digesting the concept of IPAS learning, so students cannot absorb the material optimally. In addition, students are less able to conclude material and problems gradually on the problems given. Initial data acquisition was carried out not only conducting interviews with teachers, but with grade V students. The results of the interview showed that most students paid attention to the teacher in the learning process. Students still do not understand the material presented by the teacher. They then consider IPAS learning difficult to understand and find it boring because it only includes reading, memorizing, and note-taking lessons. As a result, students become passive and cannot make conclusions about what they learn.

Based on the various obstacles experienced by students, it shows the low learning outcomes in the IPAS learning content of students who have not met the KKTP (Criteria for Achieving Learning Objectives) of 65 out of 26 students. The percentage of students who meet KKTP is 34%, with an average score of 70, and the percentage of students who have not met KKTP is 65%, with an average score of 50. In the findings of the initial data acquisition observation data, it can be understood that grade V students at SD 1 Kaliwungu, experience learning difficulties in the learning content of IPAS which has an impact on student learning outcomes most of which are still below the KKTP (Criteria for Achieving Learning Objectives) that has been determined. This is due to the low learning outcomes of students who are still passive

and think that the IPAS subject is very boring. Given the importance of IPAS subjects in elementary schools, of course, it is necessary to get special attention such as improving student learning outcomes, especially IPAS subjects, so that students can create a creative and innovative learning process and be able to improve student learning outcomes.

In addition to learning media, learning models affect learning. Teachers must choose which model is best to apply in their classroom so that the material can be well received by students. Cooperative learning model is one of the successful models that can attract students. Rahmat et al., (2018) argue that the TGT (*Team Games Tournament*) learning model is a cooperative learning approach that incorporates games and involves all students. The game must contain material, such as a card game with questions related to this material and method. According to Sururi, (2022) in applying the TGT (*Team Games Tournament*) model using steps, phase 1 class presentation, phase 2 groups (teams), phase 3 games (games), phase 4 tournament, phase 5 Group Awards (Team Recognize).

In addition to using a model that can make students active in lessons, teachers must also use learning media that makes abstract concepts in IPAS easy for students to understand. Quartet card media is a type of game consisting of a number of picture cards, each of which has a caption in the form of writing that explains the image. The title of the picture is usually written at the top of the card with enlarged or thickened writing, while the writing of the picture is usually written in the middle of the card, in the middle of the title and picture. Usually, the text describing the picture is written in the same style as the title text. These quartet cards come in large, medium, and small sizes. In the game, a set of quartet cards consists of 24 or even 32 pieces of cards (Awaliyah et al., 2021).

The objectives of this research include: 1) to analyze the average difference between students' pretest and posttest scores before and after learning using TGT (*Team Games Tournament*) model assisted by quartet card media in improving the learning outcomes of IPAS students of grade V SD 1 Kaliwungu. 2) to analyze the increase of students' pretest and posttest scores before and after learning using TGT (*Team Games Tournament*) model assisted by quartet card media in improving the learning outcomes of fifth grade students of SD 1 Kaliwungu.

Methods

This study uses quantitative research with experimental type. The experimental research design used is the Pre Experimental type in the form of One Group Pretest Posttest Design, where pretest activities will be carried out first before being given treatment to test the difference and improvement of the TGT (*Team Games Tournament*) learning model assisted by quartet card media in improving the learning outcomes of IPAS class V students of SD 1 Kaliwungu.

This research was conducted at SD 1 Kaliwungu in January-May 2024 of the 2023/2024 school year. The population in this study were fifth grade students of SD 1 Kaliwungu. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The sample in this study was all fifth grade students of SD 1 Kaliwungu, namely 26 students. The instruments used in this research were observation, interview, documentation, and test. The test instruments used in this research were pretest posttest questions in the form of written tests in the form of descriptions. Pretest was given to students before receiving treatment, namely learning with the TGT (*Team Games Tournament*) model approach assisted by quartet card media. While the

posttest is given after the Team Games Tournament model learning is assisted by quartet card media to determine the learning outcomes of IPAS class V students. The research design framework used is as follows.

Figure 1. Illustration of One Group Pretest Posttest Design

$O_1 X O_2$

Source: (Abdullah et al., 2017)

Description:

O_1 : pretest score

O_2 : posttest value

X: treatment (learning using the Team Games Tournament model assisted by quartet card media)

The data analysis technique in this study used several statistical tests, namely the normality test as a prerequisite test. Paired Sample T-Test and N-Gain test as hypothesis test. The normality test used the Shapiro Wilk method. While the *Paired Sample T-Test* test and N-Gain test to analyze differences and improvements in the application of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by quartet card media, the calculation of this test uses the help of SPSS Statistics 25. The N-Gain test criteria are as follows.

Table 1. N-Gain Score Categories

N-Gain Score	Criteria
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	High
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Medium
$N\text{-Gain} < 0,3$	Low

Source: (Wahab et al., 2021)

Table 2. Interpretation of N-Gain Effectiveness

Percentage (%)	Interpretation
< 40	Not Effective
40 – 55	Less Effective
56 – 75	Moderately Effective
>76	Effective

Source: (Sevtia et al., 2022)

Results and Discussion

Based on the results of the research conducted in class V of SD 1 Kaliwungu with 26 students. The implementation was conducted in May 2024. The following is the schedule of research activities.

Table 3. Schedule of Research Implementation

No	Activity	Date	Time
1.	Meeting 1 (<i>Pretest</i> , lesson 1)	27 May 2024	09.00 – 12.00
2.	Meeting 2 (lesson 2)	28 May 2024	09.30 – 11.00
3.	Meeting 3 (lesson 3, <i>Posttest</i>)	29 Mei 2024	09.00 – 12.00

Source: Research Data (2024)

The data in this study are the IPAS learning outcomes that students have completed doing the pretest and posttest. The following are the results of the data obtained.

Table 4. Pretest and Posttest Assessment Results

No	Interval	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
1.	89-100	0	0%	8	31%
2.	76-88	0	0%	8	31%
3.	65-75	5	19,2%	3	11,5%
4.	<65	21	80,7%	7	27%
Total		26	100%	26	100%
Completed		5	19,2%	19	73%
Not Completed		21	80,7%	7	27%
Highest		75		100	
Lowest		35		50	
Average		56		80	

Source: Research Data, (2024)

The results of the data analysis above show that the use of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by quartet card media in improving the learning outcomes of IPAS class V students of SD 1 Kaliwungu. The students' pretest results showed the lowest score of 35 and the highest score of 75 with an average pretest score of 56. The students' posttest results showed the lowest score of 50 and the highest score of 100 with an average posttest score of 80.

1. Normality Test

The normality test in this study was conducted using SPSS version 25 through the Shapiro Wilk test. Data is declared normally distributed if the significance value is > 0.05 while the data is declared not normally distributed if the significance value is

<0.05 . The data used in this test is the data from the pretest scores and posttest scores obtained during the study.

Table 5. Normality Test Results

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.135	26	.200*	.968	26	.562
Posttest	.139	26	.200*	.920	26	.045

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

a. Lilliefors Significance Correction

Table 5 shows the results of the normality test; it is known that the significance value of the pretest obtained is $0.562 > 0.05$ so that the data is normally distributed. While the posttest data obtained a significance value of $0.045 > 0.05$ so that the data is also normally distributed.

2. Uji Paired Sample T-Test

The Paired Sample T-Test test is a hypothesis test where the data used are paired (not free). One of the characteristics of this paired test is that one object is subjected to 2 different treatments (Aini et al., 2022). The test criteria used if the significance value <0.05 then H_0 ditolak is rejected and if the significance value > 0.05 then H_a is accepted.

Table 12. Paired Sample T-Test Results

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.0000	26	8.93085	1.75148
	posttest	80.0769	26	15.48140	3.03615

Tabel 13. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-24.07692	9.81804	1.92548	-28.04251	-20.11133	-12.504	25	.000

Source: SPSS 25 Software Data

Based on the results of the average pretest score of 56, while the average posttest score is 80. Table 8 shows the results of the paired sample t-test analysis, it is known that the t value is 12.504 and the t table is 1.708. It can be said that the value of t count is greater than t table. The value of $t_{count} > t_{table}$ ($12.504 > 1.708$) and the significance value are 0.000 smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$), then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest results by using the TGT (Team Games Tournament) learning model assisted by quartet card media in improving the learning outcomes of IPAS of grade V students of SD 1 Kaliwungu.

3. N-Gain Test

For this test, researchers used N-Gain testing. This N-Gain analysis is used to determine how much the students' pretest and posttest scores increase before and after treatment.

Table 14. N-Gain Test Results

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	26	.10	1.00	.5877	.29791
ngain_persen	26	9.52	100.00	58.7732	29.79139
Valid N (listwise)	26				

Source: SPSS 25 Software Data

Table 8 shows the results of the N-Gain test, it is known that the average N-Gain score is 0.587 so that the results of the analysis are categorized as moderate, and the N-Gain percent shows 58.77% interpreted as quite effective. So the analysis of the N-Gain test concluded that there was an increase with a moderate caterogy and a fairly effective interpretation of the pretest and posttest learning outcomes after the application of the TGT (Team Games Tournament) learning model assisted by quartet card media on the learning outcomes of IPAS of fifth grade students of SD 1 Kaliwungu. The results of the N-Gain test analysis of pretest and posttest values on indicators of understanding of IPAS learning and IPAS Learning Skills are as follows.

Table 9. Results of Score Per Indicator of IPAS Understanding

No	IPAS Comprehension Indicator	Pretest	Posttest	Ngain_Score	Criteria
1.	Remembering(C1)	53	78	0,531	Medium
2.	Understand (C2)	76	90	0,583	Medium
3.	Applying (C3)	85	93	0,580	Medium
4.	Analyzing (C4)	46	74	0,513	Medium
5.	Evaluating (C5)	36	75	0,621	Medium
6.	Creating (C6)	35	71	0,552	Medium

Source: Results of Research Data, (2024)

Based on the results of the analysis related to the learning outcomes of understanding IPAS, it shows that after learning using the TGT (*Team Games Tournament*) model assisted by quartet card media, the percentage of students' posttest scores is higher than the students' pretest scores. The results of the analysis of the scores of each indicator show that the highest indicator of learning outcomes of IPAS understanding in the pretest and posttest lies in the fifth indicator, namely evaluating, while the lowest indicator is the fourth indicator, namely analyzing. Each indicator of IPAS comprehension learning outcomes has a different score. The first indicator of remembering (C1) was 53 on the pretest and 78 on the posttest; the second indicator of understanding (C2) was 76 on the pretest and 90, the third indicator of applying (C3) was 85 on the pretest and 93, the fourth indicator of analyzing (C4) was 46 on the pretest and 74 on the posttest, the fifth indicator evaluating (C5) on the pretest was 36 and on the posttest was 75, the sixth indicator creating (C6) on the pretest was 35 and on the posttest was 71. Thus, the percentage of learning outcomes indicators of IPAS understanding on the posttest results is greater than the pretest results.

Table 10. Score Results Per Indicator of Process Skills

No	Process Skill Indicator	Pretest(Pert 1	Pertemuan 2	Posttest (Perte 3	Ngain_Score (Perte 1 & 3)	Keterangan
1.	Observe	33	56	78	0,67	medium
2.	Inquire	39	39	72	0,54	medium
3.	Planning	39	50	78	0,63	medium
4.	Gathering Information	28	61	72	0,61	medium
5.	Evaluating	44	44	83	0,69	medium
6.	Communicating	33	50	67	0,50	medium

Source: Results of Research Data, (2024)

In table 10 Indicator 1 observes, which shows an increase of 0.67 in the medium category. The ability to remember requires active participation of students, teachers must create a fun and active learning environment so that students can ask questions, express ideas, and remember what is learned. (Pertiwi & Kariyanto, 2024).

Indicator 2, namely questioning, showed an increase of 0.54 in the medium category. In the pretest, students tended to wait to be appointed by the teacher or imitate friends because their ability to ask questions was still quite low. However, in the posttest, students got better after being encouraged to talk about the problem and independently answer questions and answers to get further explanation. This result is in line with Sari et al., (2020) idea that encouraging students to talk to each other can make them more active in putting forward arguments and questions.

Indicator 3, namely planning, showed an increase of 0.63 with a moderate category. Inshofa, (2018) states that planning skills are very effective skills that are instilled in elementary school students, such as performing work steps during evaluation. This is due to the practice of basic IPAS process skills that depend on the material being taught. Not all materials can be used to train all basic IPAS process skills. Teachers themselves also do not make lesson plans to train other basic IPAS process skills during learning.

Indicator 4, namely gathering information, obtained an n-gain of 0.61 with a medium category. During the pretest, students still had difficulty in using the quartet card media but in the posttest, they were able to do so with guidance from the teacher. This finding is in line with the research of Sintia et al., (2018) which states that students can carry out experiments according to instructions and have no difficulty in using tools and materials after getting the n-gain indicator.

Indicator 5, namely evaluating, obtained an n-gain of 0.69 with a moderate category. During the pretest, students still had difficulty concluding what they had learned. However, during the posttest, students can make their own conclusions and apply these conclusions in problem solving. This result is in line with the opinion of Masfuah & Fakhriyah, (2017) that students can solve problems after understanding concepts and situations.

Indicator 6, namely communicating, obtained an n-gain of 0.50 in the medium category. Utami, (2020) stated that IPAS learning communication skills are often used

to convey the results of observations and research. It is very important for teachers to guide students in teaching communication skills. Teachers teach students communication skills through writing, reading, and speaking in discussions, presentations.

Conclusions

Based on the results of the analysis of hypothesis 1 test, namely the Paired Sample T-Test test, it can be concluded that there is a difference in the learning outcomes of IPAS of grade V students of SD 1 Kaliwungu before and after being given treatment using the TGT (Team Games Tournament) learning model assisted by quartet card media. In the IPAS learning outcomes, the pretest value is 56.00 while the posttest value is 80.07, there is a difference because the significance is $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that there is a difference in the pretest and posttest values of IPAS learning outcomes.

The increase in pretest and posttest scores of students before and after learning based on the results of N-Gain output has an average of 0.587 which means that the effectiveness of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by quartet card media for IPAS learning outcomes of grade V students of SD 1 Kaliwungu is categorized as "medium". For the increase in pretest and posttest scores, the N-Gain Percent is 58.77% with the meaning of "quite effective".

Acknowledgments

The authors would like to express their gratitude to God Almighty for His abundant love and faithfulness in completing this article. The author also does not forget to thank the supervisor, and all the people involved in writing this article.

References

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari., M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).
- Aini, N., Andreswari, D., & Farady C, F. (2022). Aplikasi Belajar Daring Bahasa Inggris Kelas Vii Smp Menggunakan Teknologi Voice Recognition Berbasis Android (Studi Kasus: Smp Negeri 17 Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 10(1), 81–95. <https://doi.org/10.33369/Rekursif.V10i1.17257>
- Anan, K., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas Iv Sdn Margorejo 01 Pati. *Progres Pendidikan*, 1(3), 236–242. <https://doi.org/10.29303/Prospek.V1i3.28>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Inshofa. (2018). *Analisis Keterampilan Proses Ipa Dasar Dalam Pembelajaran Tematik- Terpadu*.
- Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2017). The Aspect Of Science Literacy For Students Of Elementary School Education Program Through The Application Of Project Based Learning. *Unnes Science Education Journal*, 6(3), 1708–1716. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej%0adeveloping>

- Mustika Sari, N., Masfuah, S., & Dwi Ardianti, S. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(2), 219–224. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V6i2.376>
- Nisa Awaliyah, Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Di Indonesia. *Cendekiawan*, 3(2), 124–133. <https://doi.org/10.35438/Cendekiawan.V3i2.205>
- Pertiwi, M., & Kariyanto, H. (2024). Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Mengingat Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 46 Kota Pagaralam. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 11(1), 637–647.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal Manajerial*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/Manajerial.V17i2.11783>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas Iv Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/Esjpgsd.V13i1.41424>
- Salma, R., Fajrie, N., & Khamdun, K. (2022). Kemampuan Kognitif Dalam Karya Gambar Tema Budaya Lokal Kudus Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8005–8017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3234>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.V7i3.743>
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selamapembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1(3), 243–250. <https://doi.org/10.29303/prospek.V1i3.31>
- Sintia, R., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2018). Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.V1i1.2617>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.V6i2.3139>
- Utami, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Komunikasi Ipa Siswa Kelas Iii Melalui Metode Guided Discovery Di Sdn Kejambon 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(8), 747.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di Pgmi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.845>
- Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektifitas Video Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Collase (Creative Of ...)*, 05(03), 521–530. <https://www.jurnal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/10909%0ahttps://www.jurnal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/download/10909/3317>

Improving Learning Outcomes Using TGT with Snakes and Ladders in Class V of SDN 2 Gamong

Naftalia Qudsiyyah

e-mail: 202033131@std.umk.ac.id

Erik Aditia Ismaya

e-mail: erik.aditia@umk.ac.id

Khamdun

e-mail: khamdun@umk.ac.id

Primary School Teacher Education, Universitas Muria Kudus, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Bae, Kudus, 59327, Jawa Tengah, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract: The lack of application of interesting learning models and media during learning activities makes students bored and difficult to understand the material presented by the teacher. To make students focused, enthusiastic and interested in learning, teachers must apply cooperative learning models and creative and innovative learning media, one of which is the TGT learning model and snakes and ladders media, therefore researchers conducted research on the application of the TGT model with snakes as media. The aim of implementing the TGT model and snake and ladder media in class V at SDN 2 Gamong is to improve teachers' teaching skills and students' science and science learning outcomes. Data collection techniques in this research were interviews, observation, tests and documentation. Data analysis using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of observations on teachers' teaching skills in cycle 1 and cycle 2 experienced an increase, initially getting an average of 72.5 to 95.5. Student learning outcomes in the cognitive domain in cycle 1 and cycle 2 also experienced an increase, initially getting an average of 78 to 85.8. Student learning outcomes in the affective domain of cycle 1 obtained an average of 68.5, increasing in cycle 2 to an average of 82.5. Student learning outcomes in the psychomotor domain in cycle 1 obtained an average of 59 in cycle 2 obtained an average of 76.2, which means there was an increase. Based on the average results in cycles 1 and cycle 2 which always increase, this proves that the application of the TGT learning model using snakes and ladders media can improve teachers' teaching skills and the learning outcomes of class V students at SDN 2 Gamong for the 2024/2025 academic year.

Keywords: TGT, snake and ladder media, learning outcomes

Introduction

Basic education has a very important role in forming the foundation of students' knowledge and skills. At the Elementary School (SD) level, teachers are expected to be able to apply learning methods that are not just lectures but also involve students and make students active. However, teachers are often faced with challenges to make learning more interesting and student understanding more effective.

At the same time, developments in information technology have brought significant changes in the way students interact with information and media. Students grow up in an environment filled with digital media, computers, and easy access to various sources of information.

Due to the rapid development of technology, teachers must be able to adapt to technology and keep up with current technological developments. In the world of education, of course we know learning media, learning media is a channel or bridge for learning messages conveyed by the source of the message to the recipient of the message. This means that teachers must keep up with the times by using student-centered learning models and interesting learning media.

We need learning models and learning media that are creative and can attract students' interest so that they can focus and make students enthusiastic and active during learning activities. Therefore, one of the cooperative learning models, namely the Teams Game Tournament (TGT) model, can meet the needs of teachers and students.

According to (Hakim & Syofyan, 2017) Teams Games Tournament (TGT) is a type of cooperative learning in which there are learning components packaged in the form of games consisting of groups of students taking part in academic tournaments or quizzes. This model can make the learning atmosphere more comfortable, enjoyable, and does not make students bored so they can focus on the learning material (Ulfa et al., 2020).

Based on the results of initial observations and interviews conducted by researchers on July 24 2024 at SDN 2 Gamong with class V teachers, it was explained that the use of media during learning activities is very important, because that way students have an idea of the material that will be presented by the teacher and are interested in following the learning. If the teacher does not use learning media and only uses the lecture learning model, students tend to be passive and less interested in participating in learning activities.

The existence of learning media and cooperative learning models means that students first have an idea of the material that will be delivered by the teacher and are interested in participating in learning activities, therefore the use of media and learning models is very necessary in teaching and learning activities.

There are various kinds of learning media, one of which is snakes and ladders learning media. Snakes and ladders learning media is a learning media that was developed based on a traditional game which is usually called the snakes and ladders game and then adapted to the characteristics of students with the hope of achieving learning objectives, namely as a medium of information that will be conveyed to students so that later students will be interested in the material presented. by using this media and it is easier to understand the material that will be presented. This snakes and ladders media is usually played by two or more people using dice to play the game.

According to (Wati, 2021) The snakes and ladders game media is a learning media developed based on the traditional snakes and ladders game which is then

adapted to the characteristics of students with the aim of achieving learning objectives as a medium of information that will be conveyed to students.

The use of media in learning has become an interesting and important topic in this context. Media can visualize abstract concepts, provide interactive experiences, and facilitate better understanding. However, learning media must still be chosen according to the situation and conditions during the learning activity.

Research conducted by (Amalia et al., 2023) shows that by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by music board media, it can improve the learning outcomes of class V students in the first semester of SDK Waira 2022/20233. This research and the research that I will carry out later have similarities and differences. The similarities are the same research objectives to improve student learning outcomes, as well as similarities in the learning models used. The difference is that the media used is music board media.

Based on the background above, the researcher conducted this research using the Teams Games Tournament (TGT) model with the help of snakes and ladders media to improve the learning outcomes of class V students at SDN 2 Gamong in the science and science subjects and' teaching skills.

Method

The type of research used in this research is CAR (Classroom Action Research). According to(Widayati, 2008) Classroom Action Research (CAR) is a research activity in a classroom context that is carried out to solve learning problems faced by teachers to improve the quality and results of learning and try new things in learning in order to improve the quality and results of learning. CAR can be done individually or collaboratively.

This research was carried out in class V of SDN 2 Gamong, Gamong Village, Kaliwungu District, Kudus Regency. The subjects in this research were 10 students and 1 class V teacher. The implementation procedure flow includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in two cycles with two meetings in each cycle and the material presented at each meeting was different.

Data collection techniques during observation include interviews with students and teachers, observation sheets for learning activities, and documentation. The research measuring tools used are learning outcomes tests at the end of each cycle, student worksheets at each meeting, teacher teaching skills observation sheets, learning outcomes in the affective and psychomotor domains of students.

Data analysis techniques are carried out by means of qualitative data analysis and quantitative data analysis. Qualitative data analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Quantitative data analysis through calculating average learning outcomes and classical completion.

Results and Discussion

Results

Cycle 1

a. Planning

At this stage the researcher designs and prepares things that will be used in cycle 1 in an effort to improve student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by snakes and ladders media. The things prepared for carrying out research by researchers are as follows.

- 1) Create teaching modules for each cycle according to the material to be explained.
- 2) Prepare the necessary media for each material.
- 3) Prepare LKPD.
- 4) Prepare assessment instruments in the form of learning outcome test grids in the form of multiple choice tests.
- 5) Prepare an assessment sheet to observe the situation and condition of students during teaching and learning activities (assessment sheet in the affective and psychomotor domains).

b. Implementation

This stage is carried out by the author as a teacher, then the homeroom teacher and colleagues act as observers in this stage. The first meeting in this cycle was held on July 26, 2024, while the second meeting was held on July 27, 2024. Each meeting was attended by 10 students.

Preliminary activities begin with the teacher saying hello, making a presence, and presenting the material, objectives and benefits of learning. The core learning activities were carried out over two meetings with 5 TGT model syntaxes, namely:

- 1) Class Presentations
 - a) The teacher explains food chain materials at meeting 1 and food webs at meeting 2 to students.
 - a) The teacher asks students to observe the surrounding environment and then relate it to the material presented by the teacher.
- 2) Group
 - a) The teacher divides students into 4 groups heterogeneously.
 - b) The teacher distributes LKPD to each group.
 - c) Students work on the LKPD in groups and group representatives are present in front of the class when they are finished.
- 3) Game
 - a) The teacher explains the rules of playing with snakes and ladders.
 - b) Each group is given the opportunity to determine a representative player.
 - c) The game starts by throwing the dice, then the pieces are executed according to the number that appears on the dice.
 - d) If someone reaches a certain place where they have to answer a question, the teacher takes a question card and reads the question according to the card number. The questions relate to the material previously explained.
 - e) Students and their groups discuss with each other to answer questions. Students who are able to answer get a score or points, and if they cannot answer they are punished by taking a punishment card.
 - f) The game continues with the other groups and is played until the predetermined time limit is reached.
 - g) The player who wins and finishes first will advance to the tournament stage.

- 4) Tournament
 - a) Students are divided into several tournament tables based on their level of academic ability.
 - b) Each student competes to answer questions read by the teacher related to the material they have studied.
 - c) The player who wins will get a star and the group that gets the most stars will be given an award by the teacher.
- 5) Group awards
 - a) The teacher counts the number of stars each group has.
 - b) The group with the most stars will receive an award from the teacher.

The closing activity in cycle 1 is that the teacher reflects and at the final meeting in the cycle the teacher will provide a learning outcomes test sheet containing 10 multiple choice questions and 5 essay questions for students to complete before going home. After that, the teacher will provide a conclusion, reflection and final prayer. The lesson was led by the class leader and the teacher said hello.

c. Observation

This observation was carried out by the fifth-grade teacher and colleagues. The fifth-grade teacher made observations using the teacher's teaching skills observation sheet. Colleagues make observations using observation sheets on learning outcomes in the affective and psychomotor domains of students. Teachers and colleagues carry out observation activities at each meeting.

d. Reflection

The reflection stage is the final stage of a cycle that has been carried out. This reflection stage includes meetings 1 and 2 in cycle 1. This stage exists so that the researcher can find out what the researcher has done, what problems exist and what the shortcomings of the actions that have been taken are. This is done so that improvements can be made in cycle 2 later and with the hope of improving student learning outcomes and teacher teaching skills.

The following are the reflection results from cycle 1:

- 1) Teacher

Problems and fixes:

 - a) There is still a lack of distribution of attention to all students and to improve this, teachers are expected to be able to develop better classroom strategies so that they can distribute attention evenly.
 - b) Still not mastering the class so the class is not yet conducive. and the improvement is that teachers are expected to be able to intervene gently but firmly to regulate class order.
- 2) Learners

Problems and fixes:

 - a) Still often chat with friends when the teacher explains and improves, that is, the teacher must still be able to maintain students' focus by providing questions and feedback to students during the lesson.
 - b) Being embarrassed to be present in front of the class and the improvement is that the teacher must often give praise and support to all students so that they are confident to speak in front of the class.

Cycle 2

a. Planning

At this stage the researcher designs and prepares things that will be used in an effort to improve student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by snakes and ladders media. The things prepared for carrying out research by researchers are as follows.

1. Create teaching modules for each cycle according to the material to be explained.
2. Prepare the necessary media for each material.
3. Prepare LKPD.
4. Prepare assessment instruments in the form of learning outcome test grids in the form of multiple choice tests.
5. Prepare assessment sheets to observe the situation and condition of students during teaching and learning activities (affective and psychomotor domain assessment sheets).

b. Implementation

This stage was carried out by the author as teacher, homeroom teacher and colleagues as observers. The first meeting was held on August 2, 2024, while the second meeting was held on August 3, 2024. Each meeting was attended by 10 students.

Preliminary activities begin with the teacher saying hello, making a presence, and presenting the material, objectives and benefits of learning.

The core learning activities were carried out over two meetings with 5 TGT model syntaxes, namely:

- 1) Class Presentation
 - a) The teacher explains the material on energy transfer at meeting 1 and the causes and impacts of ecosystem imbalance at meeting 2 to the students.
 - b) The teacher interacts by conducting questions and answers and students pay attention to the explanation given by the teacher.
- 2) Group
 - a) The teacher divides students into 4 groups heterogeneously.
 - b) The teacher distributes LKPD to each group.
 - c) Students work on the LKPD in groups and group representatives are present in front of the class when they are finished.
- 3) Game
 - a) The teacher explains the rules of playing with snakes and ladders.
 - b) Each group is given the opportunity to determine a representative player.
 - c) The game starts by throwing the dice, then the pieces are executed according to the number that appears on the dice.
 - d) If someone reaches a certain place where they have to answer a question, the teacher takes a question card and reads the question according to the card number. The questions relate to the material previously explained.
 - e) Students and their groups discuss with each other to answer questions. Students who are able to answer get a score or points, and if they cannot answer they are punished by taking a punishment card.
 - f) The game continues with the other groups and is played until the predetermined time limit is reached.
 - g) The player who wins and finishes first will advance to the tournament stage.
- 4) Tournament
 - a) Students are divided into several tournament tables based on their level of academic ability.

- b) Each student competes to answer questions read by the teacher related to the material they have studied.
- c) The player who wins will get a star and the group that gets the most stars will be given an award by the teacher.

5) Group awards

- a) The teacher counts the number of stars each group has.
- b) The group with the most stars will receive an award from the teacher.

The closing activity in cycle 2 is that the teacher reflects and at the final meeting in the cycle the teacher will provide a learning outcomes test sheet containing 10 multiple choice questions and 5 essay questions for students to complete before going home, after which the teacher will provide a conclusion, reflection and final prayer. The lesson was led by the class leader and the teacher said hello.

c. Observation

This observation was carried out by the fifth-grade teacher and colleagues. The fifth-grade teacher made observations using the teacher's teaching skills observation sheet. Colleagues make observations using observation sheets on learning outcomes in the affective and psychomotor domains of students. Teachers and colleagues carry out observation activities at each meeting.

d. Reflection

The reflection stage is the final stage of a cycle that has been carried out. This reflection stage includes meetings 1 and 2 in cycle 2. When working on the cycle 2 learning outcomes test the teacher has given instructions and allowed students to ask questions about questions that may not be clear, but they answered that they were clear and understood but when the final results came out it turned out they were still There is 1 student whose grade has not been completed. This is because these students are less active during learning activities, these students rarely answer questions given by the teacher, resulting in less focus on the material being taught.

Based on the results of the pre-cycle, cycle 1 and cycle 2, it can be concluded that the action hypothesis regarding the Teams Games Tournament (TGT) learning model using snakes and ladders media is a fact. This can be seen from the increase in each cycle.

Discussion

Based on the results of classroom action research conducted, it shows that by implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model using snakes and ladders media, it can improve teachers' teaching skills and the learning outcomes of class V students at SDN 2 Gamong. The following is a discussion of the results of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model, teacher teaching skills, and student learning outcomes.

1) Application of the TGT Model and Snakes and Ladders Media

The application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model is as follows.

- a) Formation of heterogeneous groups to play snakes and ladders. Students are divided and then grouped heterogeneously.
- b) The material is delivered by group discussion, after which students can understand further by playing snakes and ladders.
- c) The snakes and ladders game are divided into 2 forms, namely games and tournaments. Initially each group sends a representative to play snakes and ladders then if they finish first then that player gets a high score then for the tournament stage 2 or 3 groups will be selected to play.

- d) Evaluation and reinforcement in this learning model is carried out after the game is finished. The winner will get a prize by adding up the results of the stars that the students have collected. After that, the teacher will provide an evaluation regarding the snakes and ladders game and will provide reinforcement of the material again and also give students the opportunity to ask questions about the material. which is still not understood.

2) Teacher Teaching Skills

According to (Sutisnawati, 2017) Basic teaching skills are the teacher's skills or abilities in explaining concepts related to learning material.

According to As. Gilcman (in Wahyulestari, 2018) Basic teaching skills (teaching skills) are special abilities or skills (most specific instructional behaviors) that must be possessed by teachers, lecturers, instructors or lecturers in order to carry out teaching tasks effectively, efficiently and professionally.

According to (Kafi & Ritonga, 2023) Teachers' teaching skills are divided into 9 types, namely as follows.

1) Lesson Opening Skills

The skill of opening a lesson is a preliminary activity that must be carried out by a teacher before starting the lesson, because starting an activity must be preceded by something called an introduction.

2) Explaining Skills

Explaining is a skill that must be possessed by a teacher, meaning that the teacher must be competent in front of the class to explain the scope of the material taught orally.

3) Questioning Skills

Teachers will easily find out the extent of children's abilities in understanding the material provided by asking students questions that are appropriate to the teaching material.

4) Strengthening Skills

The teacher provides all forms of response, whether verbal or non-verbal, which is part of the teacher's behavior modification towards student behavior, which aims to provide information or feedback to the recipient for his actions as encouragement or correction.

5) Skills Provide Variety

The skill of providing variation is changes in teacher activities in the context of learning interaction including teaching style, use of learning media, interaction patterns with students, and stimulation.

6) Skills for Guiding Small Group Discussions

Mastery of the skills to guide small discussions requires teachers to be able to direct the discussion so that it remains focused on the problem being discussed and to be skilled in listening and formulating discussion results so that they can motivate students to participate in all discussion activities.

7) Small Group Teaching and Individual Teaching Skills

Small group and individual activities enable teachers to pay special attention to the needs of different students. Teachers can help students according to their individual needs, such as giving assignments based on the child's abilities or assessing the child's abilities in the most appropriate way for the child.

8) Class Management Skills

One thing that supports learning activities is conducive and optimal learning conditions. Conducive learning conditions are related to people and things, this is student seating arrangements that are appropriate to ongoing activities, clean and

bright classrooms, interesting learning tools or teacher and student relationships, as well as healthy and friendly students and students. .

9) Lesson Closing Skills

Teachers must be skilled in closing learning in a conducive manner. There are several things that teachers need to pay attention to when they want to close learning, namely: reviewing by summarizing the essence of today's learning, then evaluating the learning results obtained, providing motivation, then delivering the material that will be studied next, then closed by reciting a prayer(Kafi & Ritonga, 2023).

This research uses a teaching skills observation sheet with 9 types of teacher teaching skills and broken down into 25 indicators.

Table 1. Observation Results of Cycle Teacher Teaching Skills

Cycle	Cycle 1	Cycle 2
Total Score	145	193
Average	72.5	96.5
Criteria	Good	Very good

Source: Researcher Data, 2024

In cycle 1, teachers' teaching skills were not seen optimally, this is proven by the average percentage in cycle 1 of 72.5% with "good" criteria. Based on the observation results, there were still several aspects that received a score of 2 at meeting 1, some even got a score of 1 at meeting 1.

The implementation of learning in cycle 2 was used to correct deficiencies in cycle 1. Based on the results of this observation, the implementation of learning in cycle 2 experienced an increase so that it obtained an average percentage of 96.5% with the criteria "very good".

2) Student Learning Outcomes

According to (Nurrita, 2018) Learning outcomes are the results given to students in the form of assessing students' knowledge, attitudes and skills with changes in behavior after participating in the learning process.

According to Nana Sudjana (in Nurrita, 2018) Learning outcomes are a competency or skill that can be achieved by students after participating in learning activities designed and implemented by teachers in certain schools and classes.

According to Hamdan & Khader (in Ricardo & Meilani, 2017) explained that learning outcomes are the basis for measuring and reporting student academic achievement, and are the key to developing more effective subsequent learning designs that have harmony between what students will learn and how they will be assessed.

a) Cognitive Domain

The cognitive domain focuses on how students gain academic knowledge through learning methods and conveying information. The cognitive domain in research refers to aspects related to an individual's thinking process, knowledge and understanding of the material or phenomenon being studied.

The cognitive domain includes various levels of thinking skills related to knowledge and understanding. In the cognitive domain learning outcomes test, students in this study carried out a learning outcomes test at the end of each cycle which contained 10 multiple choice questions and 5 description questions.

Table 2. Student Learning Outcomes

Cycle	Precycle	Cycle 1	Cycle 2
Total	768	780	858
Average	76.8	78	85.8
Category	Enough	Good	Good
Classical	60%	70%	90%

Source: Researcher Data, 2024

Based on the table above, learning outcomes in cycles 1 and 2 experienced an increase in classical completeness from 70% to 90%.

b) Affective Domain

Affective levels are related to attitudes, values, beliefs which play an important role in changing student behavior. The affective domain refers to emotional aspects, attitudes, values and feelings in the learning process. This includes how students respond emotionally to learning material and how they internalize certain values. The affective domain is measured through students' ability to accept, respond, appreciate, and organize values or attitudes.

In this affective domain, there are 5 assessment indicators, namely paying attention to the teacher's explanation, being enthusiastic in doing the assignment, working together in groups, communicating well, and being honest and sportsmanlike in doing the assignment. This assessment is carried out at each meeting.

Table 3. Affective Domain Student Learning Outcomes

Cycle	Cycle 1	Cycle 2
Total	274	330
Percentage	68.5%	82.5%
Category	Enough	Good

Source: Researcher Data, 2024

Based on the table above, the results of observations of learning outcomes in the affective domain in cycle 1 obtained a percentage of 68.5% in the "Enough" category and increased in cycle 2 with a percentage of 82.5% in the "Good" category, resulting in an increase of 14%. The implementation of cycle 2 learning activities was able to improve on cycle 1. So, this classroom action research was said to be successful because it had exceeded the success indicator, namely 75%.

c) Psychomotor Domain

Psychomotor domain, skills and self-development which are used in skill performance and practice in developing skill mastery. The psychomotor domain relates to physical skills and motor abilities that involve coordination between mind and muscles. This domain includes activities that involve body movement, object manipulation, and other physical skills.

In this psychomotor assessment, there are 5 indicators that are assessed, namely activeness in group discussions, presentation skills, skill and understanding in understanding the material, completeness of answers, and skill in completing questions according to the teacher's directions. This assessment is carried out at every meeting.

Table 4. Student Learning Outcomes in the Psychomotor Domain

Cycle	Cycle 1	Cycle 2
Total	236	305
Percentage	59%	76.2%
Category	Enough	Good

Source: Researcher Data, 2024

Based on the table above, the results of observations of learning outcomes in the psychomotor domain in cycle 1 obtained a percentage of 59% in the "Enough" category and increased in cycle 2 with a percentage of 76.2% in the "Good" category, resulting in an increase of 17%. The implementation of cycle 2 learning activities was able to improve on cycle 1. So, this classroom action research was said to be successful because it had exceeded the success indicator, namely 75.

Based on data from observations of teachers' teaching skills, learning outcomes in the affective and psychomotor domains as well as learning outcomes tests, it can be concluded that the implementation of cycles I and II has succeeded in meeting all success indicators. So, there is no need to carry out the next cycle. Thus, the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using snakes and ladders media can improve learning outcomes and teacher teaching skills.

Improving students' science and science learning outcomes using the TGT learning model and snakes and ladders media in class V of SDN 2 Gamong was successful as seen from the data obtained during the research.

Thank You Note

Thank you to all parties who have helped in this research so that this research can run well.

Reference

- Amalia, R., Fauzi, F., & Z, S. (2023). Application of the TGT Model Based on Musi Board Media to Improve Multiplication and Division Learning Outcomes for Class II Students at SD Negeri 27 Banda Aceh. *Journal of Basic Charm*, 11(2), 91–104. <https://doi.org/10.24815/pear.v11i2.31517>
- Ani Widayati, 2018. (2008). Teaching Staff, Department of Accounting Education – Yogyakarta State University 87. *INDONESIAN JOURNAL OF ACCOUNTING EDUCATION* Vol. VI No. 1 – 2008 Pg. 87 - 93 RESEARCH, VI(1), 87–93.
- Hakim, SA, & Syofyan, H. (2017). THE INFLUENCE OF A COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE ON MOTIVATION FOR LEARNING SCIENCE IN CLASS IV SDN KELAPA DUA 06 PAGI JAKARTA BARAT. 1, 249–263.
- Kafi, L., & Ritonga, A. A. (2023). Basic Teacher Skills in Learning Islamic Religious Education. *Proceedings: Journal of Islamic Education and Studies*, 9(2), 576–585. https://doi.org/10.31943/jurnal_rilahan.v9i2.573.
- Nurrita, T. (2018). Development of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *MISYKAT: Journal of Al-Quran, Hadith, Sharia and Tarbiyah Sciences*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ricardo, & Meilani, RI (2017). The impact of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Journal of Office Management Education*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>

- Sutisnawati, A. (2017). Analysis of Basic Teaching Skills for Prospective Elementary School Teacher Students. *MPD Journal*, 8(1), 15–24.
- Ulfa, ZI, Ismaya, EA, & Fardhani, MA (2020). Implementation of the Student Teams Achievement Division Model with Utaku to Increase Student Activities. *EduBasic Journal: Journal of Elementary Education*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i2.26648>
- Wahyulestari, MRD (2018). Basic Teaching Skills in Elementary Schools. *Proceedings of the National Seminar on Research, Education and Application of MIPA UMJ*, 199–210.
- Wati, A. (2021). Development of Snakes and Ladders Game Media to Improve Primary School Student Learning Outcomes. *Mahaguru: Journal of Elementary School Teacher Education*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Implementation of the Student Team Achievement Division (STAD) Learning Model Used by Paste Board Media to Improve Class VI Science Learning Outcomes

Nanda Irmayani Hafis

e-mail: nandahfs13@gmail.com

Khamdun

e-mail: khamdun@umk.ac.id

Fitriyah Amaliyah

e-mail: fitriyah.amaliyah@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran dan di bantu teman sejawat sebagai pengamat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Pelemkerep yang berjumlah 19 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board ; (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board pada siswa kelas VI SDN 2 Pelemkerep; (3) meningkatkan keterampilan belajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan inovasi penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board. Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ranah afektif dan psikomotorik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan agustus. Objek penelitian adalah hasil belajar ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan ketrampilan mengajar guru kelas VI SDN 2 Pelemkerep. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif sebesar 79%, peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif meningkat dengan rata-rata 73% dengan kualifikasi baik, peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotorik meningkat dengan rata-rata 70% dengan kualifikasi baik, kemudian peningkatan keterampilan mengajar guru meningkat dengan rata-rata 85% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran student teams' achievement division

dalam mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dan keterampilan mengajar guru kelas VI SDN 2 Pelemkerep.

Kata Kunci: IPAS, student teams achievement division, kognitif, afektif, psikomotorik, keterampilan mengajar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan seseorang secara individu, keluarga, maupun bangsa dan negara. Keberhasilan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan bangsa itu sendiri. Lembaga pendidikan formal di Indonesia diselenggarakan oleh pemerintah dan swasta. Namun kegiatan pendidikan yang berkaitan dengan penentuan kurikulum sepenuhnya ditentukan oleh pemerintah. Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka.

Mata pelajaran IPAS merupakan suatu sarana yang dapat menumbuhkan kembangkan pola berpikir logis, sistematis, kritis, objektif, rasional dan taat azas. Dengan keabstrakan objek dalam pembelajaran IPAS, maka suatu hal yang wajar apabila dalam memahami suatu konsep dalam pembelajaran IPAS akan memerlukan suatu analisis yang lebih dibanding dengan ilmu lain dan kerap sekali siswa akan menemui kesulitan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa yang terdapat pada mata pelajaran IPAS salah satunya adalah guru. Guru memegang peranan yang penting dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Guru perlu mengembangkan keterampilan mengajar pembelajaran IPAS, agar siswa menjadi lebih tertarik dan tidak menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu sulit (Eko Bayu Gumilar, 2023). Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran IPAS dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Satu dari sekian banyak faktor tersebut yaitu: menentukan atau memilih model pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi model pembelajaran saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar setiap kali mengajar yang disesuaikan dengan kurikulum sebagai salah satu substansi pendidikan.

Model pembelajaran juga mempunyai dampak yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik yang sebagaimana ditentukan oleh korelevensian penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Hal ini berarti tujuan pembelajaran akan di capai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan.

Berdasarkan hasil observasi & wawancara dengan siswa dan guru kelas VI di SDN 2 Pelemkerep permasalahan yang didapat bahwa dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya interaksi Antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, selama pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, dan saat diskusi hanya beberapa siswa yang aktif dan siswa lainnya hanya diam dan pasif, selain itu kurangnya interaksi antar siswa yang menyebabkan beberapa siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapat saat proses berlangsungnya diskusi.

Dari permasalahan yang didapat, dengan pembelajaran yang konvensional dan pencapaian pembelajaran yang tidak tercapai dan mengharuskan guru untuk berfikir untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan hasil penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran ialah mendapatkan rata-rata pemahaman siswa mata pelajaran IPAS masih terbilang kurang maksimal. Dari hasil obsevasi yang dilakukan sebesar 90% siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. dari data-data yang didapatkan perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar dapat meningkatkan kognivitas siswa terkait mata pelajaran IPAS.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division yang memiliki karakteristik penekanan pada keterampilan sosial siswa.

Model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang secara kolaboratif anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki langkah-langkah (1) penyampaian tujuan dan motivasi; (2) pembagian kelompok; (3) presentasi dari guru; (4) kegiatan belajar dalam tim (kerja tim); (5) kuis (evaluasi); (6) penghargaan prestasi tim (Rusman, 2011). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh signifikan terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar aktivitas pembelajaran (Prasetyo, 2020). Hasil berbeda juga ditemukan tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) terhadap berpikir kritis (Arifin, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board; (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board pada siswa kelas VI SDN 2 Pelemkerep; (3) meningkatkan keterampilan belajar guru dalam mengelola pembelajaran dengan inovasi penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media Paste Board.

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat menjadi acuan bagi tenaga pendidik pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan kognitivitas kebudayaan nasional menggunakan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD).

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini dapat memberikan justifikasi empiris terhadap signifikansi model pembelajaran STAD dengan mata pelajaran IPAS kelas VI materi sistem syaraf pada tubuh manusia di SDN 2 Pelemkerep. Justifikasi ini dapat memperkuat teori atau konsep model STAD terutama keefektifan dalam proses belajar mata pelajaran IPAS kelas VI materi Alat Gerak menggunakan model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD materi Alat Gerak, (2) bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD materi Alat Gerak, (3) bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas VI SD materi Alat Gerak.

Metode

Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan yaitu kualitatif dan kuantitatif, kedua metode penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda. Metode penelitian kualitatif memiliki karakteristik yang terbagi menjadi 3 elemen utama, yaitu desain, proses pengumpulan data, dan analisis data. Sedangkan metode penelitian kuantitatif memiliki karakteristik penggunaan pola berpikir deduktif, yang berusaha memahami suatu fenomena dengan cara menggunakan konsep-konsep yang umum untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang bersifat khusus.

Penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode kualitatif. Karena bagi peneliti, hal yang paling penting yaitu untuk memastikan kualitas dari proses penelitian, sebab peneliti akan menginterpretasi data yang telah dikumpulkannya. Metode kualitatif membantu ketersediaan diskripsi yang kaya atas fenomena.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat dilihat pada tabel berikut:

Aspek	Siklus	Siswa Tuntas	Sisa Tidak Tuntas	Presentase
Ranah kognitif siswa	Siklus I	12	7	63%
	Siklus II	15	4	79%

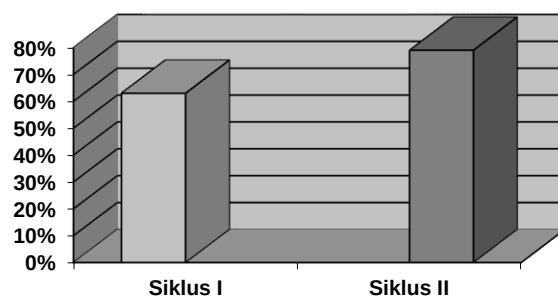
Berdasarkan diagram 1. Dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi berjumlah 12 siswa sehingga memperoleh presentase 63% dan siklus II siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi berjumlah 15 siswa sehingga memperoleh presentase 79%.

Gambar 1. Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi



Berikut ini adalah diagram batang peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I dan siklus II.

Diagram 1. Peningkatan Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa ranah afektif mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD).

Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media paste board dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus	Pertemuan	Presentase pertemuan	Presentase Rata-Rata Siklus	Kriteria
Ranah afektifsiswa	Siklus I	1	59%	62%	Baik
		2	64%		
	Siklus II	1	71%	73%	Baik
		2	75%		

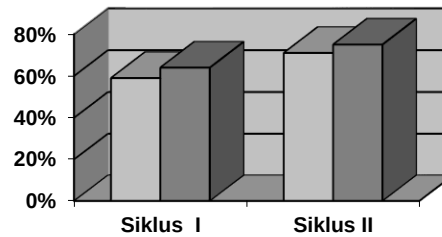
Berdasarkan tabel 2. Dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh presentase 59% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 64%, sehingga pada siklus I memperoleh rata-rata presentase sebesar 62% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II pertemuan 1 memperoleh presentase 71% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 75% dengan kualifikasi baik.

Gambar 2. Siswa Belajar Bersama Kelompok



Berikut ini adalah diagram batang peningkatan hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I dan siklus II.

Diagram 2. Peningkatan Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa ranah psikomotorik mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media paste board.

Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media paste board dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus	Pertemuan	Presentase pertemuan	Presentase Rata-Rata Siklus	Kriteria
Ranah psikomotorik siswa	Siklus I	1	53%	55%	Baik
		2	56%		
	Siklus II	1	66%	70%	Baik
		2	74%		

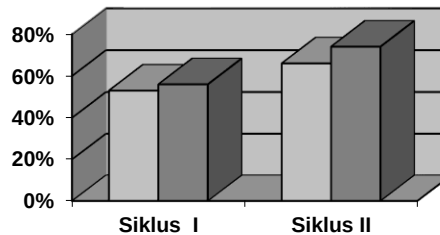
Berdasarkan tabel 3. Dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh presentase 53% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 56%, sehingga pada siklus I memperoleh rata-rata presentase sebesar 55% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II pertemuan 1 memperoleh presentase 66% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 74%, sehingga pada siklus II memperoleh presentase 70% dengan kualifikasi baik.

Gambar 3. Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi



Berikut ini adalah diagram batang peningkatan hasil belajar siswa ranah psikomotorik pada siklus I dan siklus II.

Diagram 2. Peningkatan Observasi Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keterampilan mengajar guru kelas VI mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan mengajar guru diketahui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media paste board.

Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantuan media paste board dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus	Pertemuan	Presentase pertemuan	Presentase Rata-Rata Siklus	Kriteria
Keterampilan mengajar guru	Siklus I	1	72%	75%	Baik
		2	78%		
	Siklus II	1	81%	85%	Sangat Baik
		2	89%		

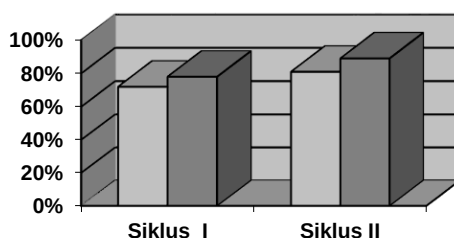
Berdasarkan tabel 3. peningkatan hasil keterampilan mengajar guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh presentase 72% dan pertemuan 2 memperoleh presentase 78% sehingga mendapatkan rata-rata 75% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II pertemuan 1 memperoleh presentase 81% dan pertemuan 2 meningkat serta memperoleh presentase sebesar 89% sehingga rata-rata pada siklus II memperoleh presentase 85% dengan kualifikasi sangat baik.

Gambar 4. Guru Menjelaskan Konsep Model Pembelajaran



Berikut ini adalah diagram batang peningkatan ketrampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II.

Diagram 4. Peningkatan Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Paste Board Siklus I dan Siklus II



Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe student teams' achievement division berbantuan media paste board dalam pembelajaran IPAS membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik karena model pembelajaran student teams' achievement division berbantuan media paste board melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi.

Model pembelajaran student teams' achievement division berbantuan media paste board menitik beratkan siswa aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran student teams' achievement division berbantuan media paste board dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik dan juga dapat meningkatkan ketrampilan mengajar guru.

Model pembelajaran student teams' achievement division dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, hal ini didukung oleh pendapat Ni Luh Ayu Mahreni (2022) dalam penelitiannya yang dilakukan presentase hasil belajar ranah afektif dengan menerapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division dapat mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Ni Putu Putri Kemuning Sari (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa" hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media poster memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPAS.

Penggunaan model pembelajaran student teams' achievement division dalam pembelajaran IPAS membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan keaktifan peserta didik

karena model pembelajaran student teams' achievement division melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi.

Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran student teams' achievement division berbantuan media paste board dengan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada hasil belajar siswa ranah kognitif siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan sebesar 15%. Pada hasil belajar siswa siklus I dan siklus II ranah afektif memperoleh peningkatan sebesar 11%. Pada hasil belajar siswa siklus I dan siklus II ranah psikomotorik memperoleh peningkatan sebesar 15%. Dan pada keterampilan mengajar guru siklus I dan siklus II ranah afektif memperoleh peningkatan sebesar 10% dengan kualifikasi sangat baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran student teams' achievement division dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN 2 Pelemkerep dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pelaksanaan model pembelajaran student teams' achievement division mengalami peningkatan. Rata-rata persentase hasil belajar siswa ranah kognitif pada prasiklus sebesar 21% (kriteria kurang) pada siklus I meningkat menjadi 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 79%.

Rata-rata persentase hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I mendapat presentase 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 79% (kategori baik).

Rata-rata persentase hasil belajar siswa ranah psikomotorik pada siklus I mendapat presentase 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 79%.

Keterampilan mengajar guru pada siklus I mendapat presentase 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 85% (kategori sangat baik).

Penerapan model pembelajaran student teams' achievement division pada siklus I terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa pemberian penguatan kepada siswa agar berani dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, mendorong siswa untuk memerhatikan dengan seksama siapapun yang sedang menyampaikan pendapat, memotivasi siswa untuk aktif dengan cara memberikan pujian ataupun penghargaan kepada siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara bebas mengungkapkan pendapatnya. Guru lebih intensif dalam membimbing siswa. Peneliti dan guru melakukan diskusi mengenai Langkah pembelajaran yang belum terlaksana. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II.

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) bagi pihak sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi misalnya model pembelajaran student teams achievement division, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, (2) bagi guru, hendaknya model pembelajaran student teams achievement division dapat digunakan guru sebagai variasi model pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Guru hendaknya rajin memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, (3) bagi peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan model pembelajaran student teams' achievement division serta mengembangkannya lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-NYA yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini yang berjudul "Implementation of the student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model Used by Paste Board Media to Improve Class VI Science Learning Outcomes" tepat pada waktunya. Dalam menyusun skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan, namun atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan artikel ini.

Namun penulis menyadari bahwa artikel ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat menghargai segala kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, penulis berharap semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Referensi

- Aflah, M. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). *Peran Pendidik dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik kelas V SDN Daren 1*. 5(September), 3544-3548.
- Anderson, W. L., & Krathwohl, R. D. (2014). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*. Pustaka Belajar.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017) *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*. 1(3), 155-162.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Sari, Ni Putu Putri Kemuning, & Anak Agung Gede Agung. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa*. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan. Vol 3, No 1, 2023.
- Hamdani, Acep Roni, & Rohayati. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3, No 1, Desember 2017.
- Asriani, Nasrun, Andi Ardhila Wahyudi, *Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Papan Bilangan Berwarna Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Inpres Batulapisi*. Jurnal of Education and Counselling. Vol 1, No 1, Juni 2023.
- Gumlar, Eko Bayu. *Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Ilmiah Pedagogy. Vol 2, No 1, Februari 2023.
- Wulandari, Inayah. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI*, Jurnal Papeda. Vol 4.
- Alfiani, Dwi Anita, & Sri Sopiyan. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN 1 Tersana Kecamatan Pabedilan Kabupaten Cirebon*.

- Ikrom, Fadhli Dzil, & Yulia Putri. (2021). *Pengaruh Model Picture and Picture Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Studi Literatur). Vol 2, No 1.
- Khotimah, Khusnul, Rasiman, & Juanah. (2023). *Penerapan Media Papan Tempel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Karangsari 1 Demak*. Seminar Nasional PPG UPGRIS.
- Purnaningtyas, Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi, Irfai Fathurohman, & Moh Syaffruddin Kuryanto. (2020) *Pemanfaatan Media Unos dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Peningkatan Keterampilan Guru di SDN Geritan Pati*. Jurnal Pendidikan Dasar. Porsiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020.
- Marheni, Ni Luh Ayu. (2022) *Model Pembelajaran Students Team Achievement Division Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Journal of Education Action Research. Vol 6, No 3.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sani, R. A. (2013) *Inovasi Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian HASil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakara.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Iyanto, A. (2026). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran KO-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6. 980-993.
- Kunandar. (2025). *Penilaian Autentik*. Rajawali Pers.
- Nasai, M., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 6(3).
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakara.
- Fajrie, N., Azhari, MN, Purbasari, I., & Harmanto, D. (2022). *Pendidikan Berbasis Pendekatan Kolaboratif dengan Komunitas Tembikar untuk Pembelajaran Seni Siswa*. 6 (1), 1–9.
- Fajrie, N., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2021). *Analisis Proses Mesin Produksi Kayu untuk Penerapan Teknologi Wayang Klitik*. Jurnal Fisika: Seri Konferensi , 1823 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012034>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sani, R. A. (2013) *Inovasi Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian HASil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakara.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.

- Iyanto, A. (2026). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran KO-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6. 980-993.
- Kunandar. (2025). *Penilaian Autentik*. Rajawali Pers.
- Nasai, M., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6(3).
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakara.

Modul Elektonik Bahasa Indonesia berbasis Kearifan Lokal Grobogan

Nunik Tri Ayuni Kumalasari

e-mail: 202033268@std.umk.ac.id

Lintang Kironoratri

Fitriyah Amaliyah

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstract : In practice, students' writing skills in elementary schools often receive little attention. This is due to the lack of approaches, methods and learning media used. Based on the results of observations made in elementary schools, it was found that 67% of students experienced difficulties in learning to write Indonesian and 87% lacked Indonesian language teaching materials, therefore appropriate media and teaching materials were needed. This research aims to develop an E-Module media for children's literature based on local wisdom in Grobogan Regency for valid writing learning for fourth grade elementary school students. The development model in this research uses a mixed methods research approach with the Research and Development (R&D) method which was carried out at SD N 1 Penganten and SD N 1 Kandangrejo, specifically for grade IV students. Qualitative data analysis techniques include data reduction, data presentation, and conclusions or verification. Meanwhile, quantitative data analysis includes expert validation data analysis. Media expert validation results with a percentage of 89.91%, with a very feasible category. Material expert validation results with a percentage of 97% with a very feasible category. Practitioner expert validation results with a percentage of 100% in the very feasible category. This means that children's literature e-module teaching materials based on local wisdom in Grobogan district are very suitable to be developed and tested on students.

Kata Kunci: E- Modul, Literature, Local Wisdom, writing

Pendahuluan

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lahir dari penyempurnaan kurikulum 2013 dengan memasukkan pembentukan karakter P3 (Profil Pelajar Pancasila). Kurikulum merdeka adalah ide kurikulum yang meminta peserta didik untuk mandiri. Dalam kurikulum merdeka berisi capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran terbagi kedalam beberapa golongan di setiap mata pelajaran. Kurikulum merdeka sudah diterapkan di SDN 1 Penganten dan SD N Kandangrejo.

Pada pembelajaran abad ke-21 kurikulum merdeka menekankan pada konsep 4C, yaitu *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Mustafafi et al., 2023). Oleh karena itu pendidik perlu kemampuan dalam mengajar salah satunya menciptakan suasana yang nyaman dan menggunakan bahan ajar yang menarik dan berbasis teknologi agar sesuai dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21.

Dengan kebijakan gerakan Merdeka Belajar merupakan inisiatif dari Kementerian Pendidikan untuk memberikan keleluasaan pada peserta didik dalam menentukan jalannya proses pembelajaran dibutuhkan (Hanipah et al., 2023). Untuk mendukung proses tersebut dibutuhkan bahan ajar dan suplemen yang mendukung salah satu alternatifnya adalah elektronik modul.

Modul Elektronik ialah bahan ajar yang berisi materi yang dirancang sesuai dengan kurikulum dan disajikan dengan perangkat elektronik. Modul elektronik (e-modul) merupakan buku teks yang terstruktur secara sistematis yang dapat menyajikan materi (Laraphaty et al., 2021). E-modul memiliki materi dan latihan yang memudahkan siswa untuk belajar. Pengembangan e-modul ini sangat dibutuhkan karena dapat membantu siswa memahami materi.

Salah satu pembelajaran yang dapat menggunakan e-modul adalah bahasa Indonesia. Seiring berkembangnya zaman pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar semakin diremehkan. Siswa menganggap pembelajaran bahasa tidak penting pelajaran lain seperti Matematika maupun IPAS. siswa menganggap kalau pembelajaran Indonesiamudah karena digunakan sehari dengan benar dapat memudahkan berkomunikasi yang baik (Pramesti et al., 2023). Oleh karena itu Sekolah dasar sebagai lembaga formal pertama berkewajiban memberikan pembelajaran yang menyeluruh bagi siswa termasuk pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan menggunakan bahasa dengan segala fungsinya baik berkomunikasi, berpikir dan menulis. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut, siswa harus memiliki kemampuan menulis, karena pembelajaran di kelas tidak terlepas dari kegiatan menulis. Karena siswa yang memiliki kemampuan menulis baik dapat membangun komunikasi yang baik pula dalam menyampaikan ide yang efektif (Sodik et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya banyak siswa yang masih gagal dalam menulis karena kemampuan menulis kurang diprioritaskan. Kurangnya pembinaan dan kesadaran dari siswa menjadi salah satu faktor masih banyak yang kesulitan dalam menulis (Amaliyah & Santoso, 2022). Selain itu, penyebab siswa gagal menulis karena mereka hanya menggunakan pembelajaran dengan pendekatan ceramah dan tidak memiliki alat yang dapat mengonkritkan bagaimana mereka memahami kegiatan menulis (Irwinsa et al., 2022).

Permasalahan ini sama dengan permasalahan sebelumnya (Putra & Rahmi, 2023) dimana mendapatkan validasi media 95,2% dan validasi materi 94,6% persamaaannya yaitu sama-sama untuk mengembangkan suplemen pembelajaran digital. Perbedaannya adalah materi yang digunakan dalam penelitian tersebut ialah materi untuk pelajaran IPAS sedangkan peneliti mengenai bahasa indonesia sastra

anak. Kemudian penelitian (Turnip & Karyono, 2021) pada penelitian tersebut mendapatkan hasil validasi 84% dan 90% persamaan adalah sama sama mengembangkan e-modul dengan perbedaan penelitian tersebut sampai membahas e-aktivitas sedangkan pada peneliti hanya sampai validasi. Penelitian lainnya dari (Sa'adah et al., 2023) dimana mendapatkan hasil validasi media 87,5 % dan validasi materi 84% dengan persamaan mengembangkan e-modul di kelas IV dan perbedaannya berbeda materi.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul suplemen pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Grobogan supaya memudahkan pembelajaran dan menambah wawasan siswa serta melihat hasil validasi para ahli.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan oleh Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu: pencarian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), perencanaan (*Planning*), mengembangkan bentuk produk awal (*Develop Preliminary From of Product*), uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), revisi hasil uji coba lapangan awal (*Main Product Revision*), uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*), revisi produk operasional (*Operational Product Revision*), uji coba lapangan operasional (*Operasional Field Testing*), penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*). Akan tetapi karena keterbatasan waktu penelitian ini diadaptasi dan sampai di 5 tahapan yaitu : Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk, dan Revisi Produk.

Analisis data untuk mengukur analisis kebutuhan siswa menggunakan skala *Guttman* dengan jawaban "ya/tidak". Hasil tersebut kemudian dihitung dengan rumus yang merujuk dari Munggaran (2012) berikut ini.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

Presentase (%)	Kategori
0-1,9	Tidak Memerlukan
2-25,9	Sebagian kecil Memerlukan
26-49,9	Kurang dan setengah memerlukan
50	Setengahnya memerlukan
50,1-75,9	Lebih dari setengah Memerlukan
76-99,9	Sebagian besar Memerlukan
100	Seluruhnya memerlukan

Sumber : modifikasi Munggaran (2012)

Analisis data kuantitatif ini juga digunakan untuk mengolah data kelayakan E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal Grobogan dengan diujikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Dengan menggunakan lembar validasi, validator menilai desain produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang layak. Data penilaian yang diperoleh dari validator digunakan sebagai acuan untuk revisi produk. Skala *Likert*, yang terdiri dari sejumlah pernyataan positif atau negatif tentang suatu objek sikap, digunakan untuk mengukur hasil penilaian terhadap seluruh aspek. Prinsip utama skala ini adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap dari sangat negatif hingga sangat positif (Ernawati, 2017).

Penelitian ini mengklasifikasikan jawaban instrumen menjadi lima pilihan. Setiap indikator diberi skor berdasarkan skala 1-5, yaitu 5 (sangat sesuai), 4 (sesuai), 3 (kurang sesuai), 2 (tidak sesuai), dan 1 (sangat tidak sesuai).

Kemudian dari hasil ini diolah menggunakan rumus yang merujuk dari (Akbar, 2017) dengan rumus berikut ini.

$$Vah/au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan

Vah/au = Hasil validasi angket

Tse = Total skor empiris dari hasil validasi dan validator

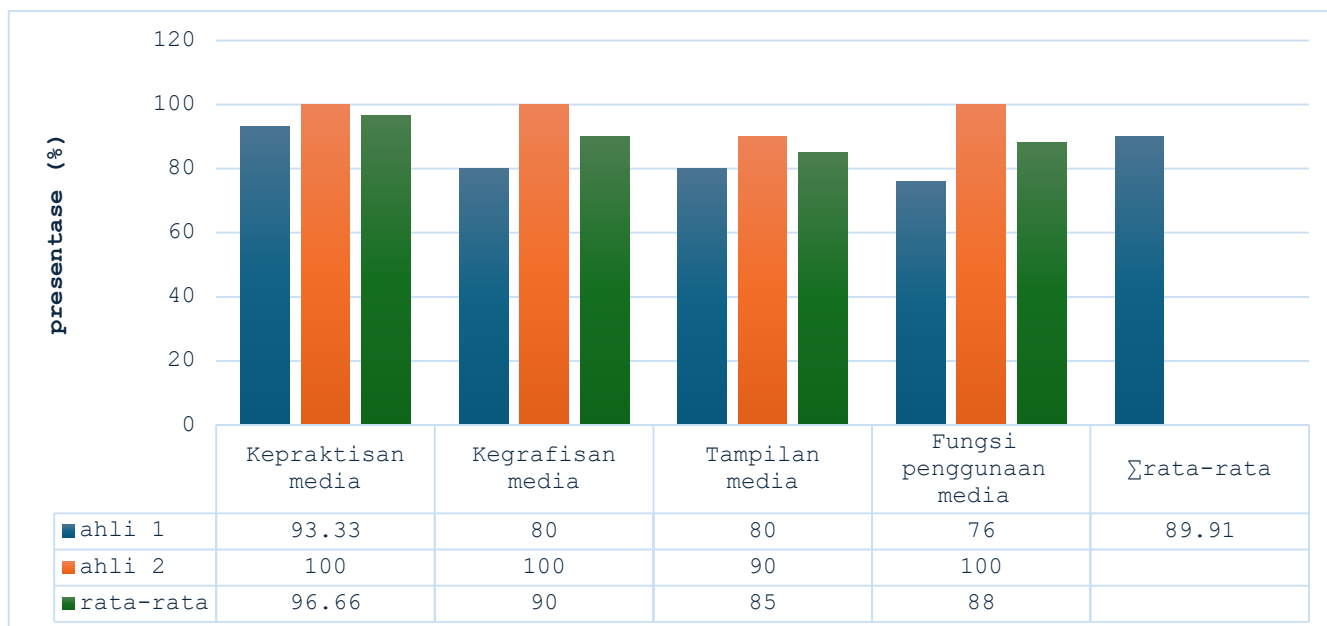
Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Analisis ini digunakan untuk uji kelayakan E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal Grobogan. Kriteria media ini layak untuk digunakan merujuk pada Akbar (2017) adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
85,01-100,00	Sangat valid
70,01-85,00	Cukup valid
50,01-70,00	Kurang valid
01,00-50,00	Tidak valid

Sumber : Akbar (2017)



Gambar 2. Diagram batang presentase ahli media

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil penelitian pengembangan pada artikel ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi dan media terhadap penggunaan modul elektronik berbasis kearifan lokal Grobogan pada pelajaran bahasa Indonesia materi sastra anak. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang dapat menjelaskan secara mendalam bahwa terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia materi sastra anak disebabkan karena bahan ajar yang kurang inovatif, efektif, dan praktis, sehingga perlu dibutuhkan adanya modul elektronik sebagai suplemen atau pelengkap pembelajaran.

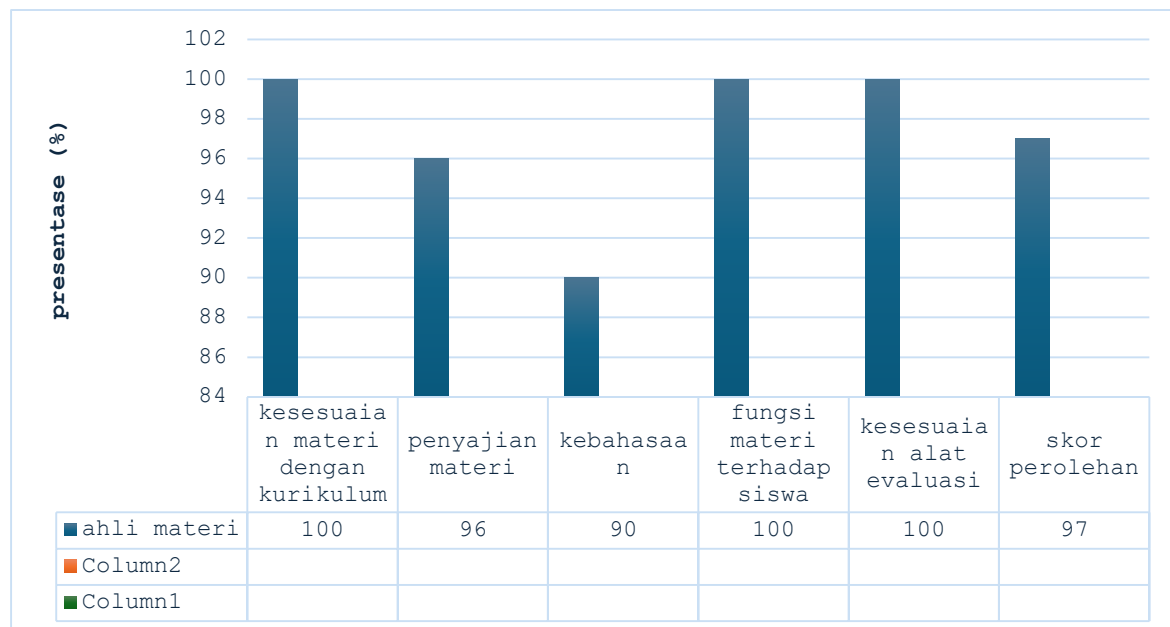
Hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan e-modul sastra anak menunjukkan bahwa sebanyak 67% siswa belum memahami materi teks sastra anak, sebanyak 57% siswa belum memahami perbedaan teks sastra anak antara teks fiksi dan nonfiksi, sebanyak 65% siswa belum memahami jenis-jenis teks sastra anak, sebanyak 57% siswa mengalami kesulitan memahami teks suatu bacaan, sebanyak 57% siswa belum mengetahui kearifan lokal yang ada di daerah sekitar tempat tinggal mereka. Selain itu, guru kelas IV mengemukakan tidak tersedianya bahan ajar berbasis kearifan lokal yang menunjang pembelajaran materi sastra anak di SD.

Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, pengembangan bahan ajar e-modul sastra anak layak untuk dikembangkan. Dengan hasil validasi untuk ahli media dengan presentase 89,91% , hasil validasi ahli materi dengan presentase 97% , dan hasil validasi ahli praktisi dengan presentase 100%. Artinya bahan ajar E-Modul sastra anak berbasis kearifan lokal Grobogan ini layak untuk dikembangkan. Hasil data presentase ahli media ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1 menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek kepraktisan media dari dua ahli yaitu memperoleh nilai rata-rata 96,66%. Berdasarkan aspek kegrafisan media memperoleh nilai rata-rata 90%. Aspek tampilan media memperoleh nilai rata-rata 85%. Aspek fungsi penggunaan media memperoleh nilai rata-rata 88%. Adapun total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari

dua ahli media adalah 89,91%, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan lokal Grobogan dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

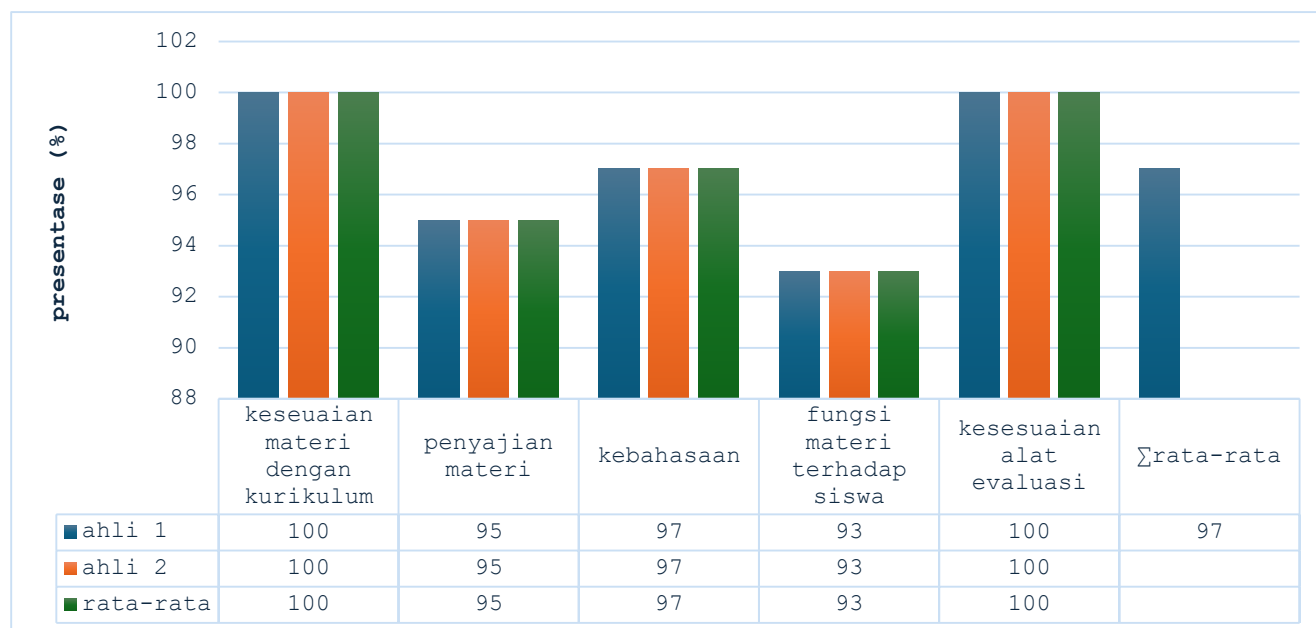
Hasil uji validasi ahli materi terdiri dari tanggapan dan penilaian dari ahli materi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan revisi produk sesuai dengan rekomendasi. Hasil data uji validasi ahli materi ditunjukkan oleh Gambar 2.



Gambar 3. Diagram batang presentase ahli materi

Gambar 2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh nilai 100%. Aspek penyajian materi memperoleh presentase nilai 96%. Aspek kebahasaan memperoleh presentase nilai 90%. Aspek fungsi materi terhadap siswa memperoleh presentase nilai 100%. Aspek kesesuaian alat evaluasi memperoleh presentase nilai 100%. Adapun total keseluruhan aspek penilaian memperoleh nilai 97%, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal Grobogan dikategorikan sangat layak digunakan.

Hasil uji validasi ahli praktisi terdiri dari tanggapan dan penilaian dari ahli praktisi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan revisi produk sesuai dengan rekomendasi. Hasil data uji validasi ahli praktisi ditunjukkan oleh Gambar 3.



Gambar 4. Diagram batang presentase ahli praktisi

Gambar 3 menunjukkan bahwa presentase kelayakan dari dua ahli ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan kurikulum memperoleh nilai rata-rata 100%. Aspek penyajian materi memperoleh presentase nilai rata-rata 95%. Aspek kebahasaan memperoleh presentase nilai rata-rata 97%. Aspek fungsi materi terhadap siswa memperoleh presentase nilai rata-rata 93%. Aspek kesesuaian alat evaluasi memperoleh presentase nilai rata-rata 100%. Adapun total keseluruhan aspek penilaian memperoleh nilai rata-rata 97%, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal Grobogan dikategorikan sangat layak digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: E-Modul Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal dapat dikategorikan sangat layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD menurut penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, masing-masing memberi skor penilaian 89,91% dari ahli media, 97% dari ahli materi, dan 97 % dari ahli praktisi. Skor tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media ini sangat layak digunakan untuk pembelajara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah diberikan kelancaran dalam menyusun artikel ini, penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu mendukung, kakak dan adik yang selalu menemani serta kepada Ibu Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd. dan Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd., dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan artikel ini dan tidak lupa teman – teman yang sudah membantu.

Referensi

- Akbar, S. (2017). *Instumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. (2017). *Instumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2022). Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK Ke-42*, 188–195.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hanipah, S., Jalan, A. :, Mopah, K., & Merauke, L. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.
- Irwinsa, E., Wibawa, R., Purmadi, A., Studi, P., Pendidikan, T., Ilmu, F., Mandalika, U. P., No, J. P., & Korespondensi, E. (2022). Pengaruh Desain Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Sakra Timur. *Lentera Pendidikan Indonesia*, 3(1), 209–213.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 145–156. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Munggaran, A. (2012). Pengaruh Penggunaan Software Natural terhadap Peningkatan Kemampuan Prononciation Siswa SMPN 1 Bandung. *Repository..Upi.Edu*.
- Mustafafi, N., Utaminingsih, S., & Amaliyah, F. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Unggulan Muslimat Nu Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 632–644. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1593>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Putra, J. dwi, & Rahmi, U. (2023). *Pengembangan E-Modul IPAS untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa kelas IV SD*. 2, 173–185.
- Sa'adah, S., Kironoratri, L., & Kuryanto, M. S. (2023). E-Modul Suplemen Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pati. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i1.9809>
- Sodik, A. J., Santoso, G., Supatmi, & Winata, W. (2023). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Efektif Untuk Kesepakatan Bersama di Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 4(04), 395–420.
- Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>

Peningkatan Keterampilan berbicara Bahasa Jawa menggunakan Media Eguh

Ony Nur Rizqi

e-mail: onynurrizqi2912@gmail.com

A.Bakhruddin

e-mail: ahmad.bakhruddin@umk.ac.id

Much Arsyad Fardani

e-mail: arsyad.fardhani@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstract: Javanese speaking skills are based on the ability to use Javanese language uploads. This research is in line with the reality of grade III students of SD Demangan, where students still cannot use Javanese uploads properly and correctly. This research aims to improve Javanese speaking skills in grade III students at SD Demangan. The subjects in this study are 14 students consisting of 8 males and 6 females. Data collection includes observation, interviews, documentation, and test results. This study uses experimental research that uses descriptive and quantitative approaches. Descriptive data was obtained from the results of field observations, interviews with teachers and grade III students, documentation, and opinions from previous researchers. Meanwhile, quantitative data was obtained from the results of the N-Gain test which was used to measure the improvement of Javanese speaking skills in students. The results of the study showed that there was a high increase in the use of Eguh learning media on Javanese speaking skills in grade III students of SD Demangan. It can be seen from the average result of the N-Gain test of 0.7788, while the percentage obtained a score of 77.8789 or 77.9% which can be categorized as high in improving Javanese speaking skills.

Keywords: Media Eguh, Speaking Skills, Javanes

Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu hal terpenting dalam komunikasi sehari-hari. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam berbahasa yang dapat mengucapkan kata-kata guna mengungkapkan keinginan dan untuk memberikan sebuah informasi, dan gagasan atau ide ke lawan bicarannya (Hermawan, 2014). Berbicara merupakan sebuah proses terjadinya komunikasi yang di dalamnya terdapat pesan dari orang yang menyampaikan ke orang yang diajak berkomunikasi. Berkomunikasi menggunakan bahasa dapat dijadikan untuk mengungkapkan sebuah perasaan serta menghubungkan tujuan ke lawan Pembelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu mapel atau mata pelajaran bermuatan lokal. Mapel Bahasa Jawa dipelajari pada tingkat SD sampai SMA. Pembelajaran Bahasa Jawa juga sering dianggap bosan oleh peserta didik, karena ketidakpahaman peserta didik pada arti setiap kosa katanya. Peneliti juga menemukan peserta didik yang bosan ketika pembelajaran Bahasa Jawa dimulai, yang dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi peserta didik untuk belajar unggah-ungguh basa. Unggah-ungguh basa merupakan salah satu cara dalam menciptakan sopan santun (Kamal, Fardani, & Bakhrudin, 2023). Hal ini dikuatkan dengan peneliti sebelumnya yang menemukan peserta didik yang kesulitan memahami kosa kata Bahasa Jawa, sehingga peserta didik bosan akan pembelajaran tersebut (Ainun, 2021). Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi keterampilan berbicara Bahasa Jawa pada peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik tidak bisa berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan lancar.

Meningkatkan keterampilan berbicara juga perlu membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membuat jenuh sehingga dapat menunjang belajar peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajarannya. Media yang ingin dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Eguh atau yang sering disebut media komunikasi visual. Media komunikasi visual merupakan konsep ungkapan yang di manfaatkan untuk menyampaikan sebuah pesan serta informasi dengan memanfaatkan elemen visual dan rupa (Octosa, 2017).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu belajar bagi peserta didik dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik agar pembelajarannya menyenangkan bagi peserta didik (Wibawanto, 2017). Media Eguh adalah komik elektronik yang di dalamnya memuat serangkaian cerita dengan materi unggah-ungguh Bahasa Jawa yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan berbagai gambar animasi yang menarik tentunya dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Berdasarkan manfaat diatas media pembelajaran yang menarik sangat dapat membawa pengaruh baik dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mengajar serta menerangkan materi dengan maksimal. Sedangkan peserta didik dapat memahami isi materi dengan semangat tanpa adanya rasa bosan. Sehingga peneliti membuat media pembelajaran Eguh yang dapat menunjang belajar.

Metode

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu penelitian eksperimen yang melakukan pendekatan deskriptif serta kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 3 langkah yaitu: Tahapan persiapan, Tahapan pelaksanaan penelitian, Tahapan pengolahan data. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa adanya peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa dengan menggunakan media

pembelajaran Eguh. Penelitian ini juga melibatkan subjek sebanyak 14 peserta didik kelas III SD Demangan yang terdiri dari 6 perempuan dan 8 laki-laki.

Data deskriptif didapatkan dari hasil observasi lapangan, wawancara guru dan peserta didik kelas III, dokumentasi, serta pendapat dari peneliti sebelumnya. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan oleh peneliti seperti halnya, kebutuhan peserta didik dan guru, sarana dan prasarana sekolah, serta kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung.

Data kuantitatif didapatkan dari hasil uji N-Gain yang dipergunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa pada peserta didik. Hasil uji N-Gain didapatkan dari unjuk kerja peserta didik dengan berdialog menggunakan unggah-ungguh Bahasa Jawa di depan kelas. Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui perbedaan serta mengukur rata-rata nilai pretest dan posttes. Berikut rumus uji N-Gain:

$$N \text{ gain} = \frac{X_{\text{post}} - X_{\text{pre}}}{X_{\text{maks}} - X_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

N gain = skor normalitas gain
 Xpost = skor posttest eksperimen
 Xpre = skor pretest eksperimen
 Xmaks = skor maksimum ideal

Batasan	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0,0 < g < 0,3$	Rendah
$g = 0,0$	Tidak terjadi peningkatan

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil uji penggunaan diperoleh dari hasil peningkatan keterampilan berbicara pada peserta didik. Uji penggunaan dilakukan dengan menguji cobakan kepada 14 peserta didik kelas III SD Demangan. Media pembelajaran Eguh dibagikan dengan bentuk link lalu dikirim di whatsapp. Dalam pertemuan kesatu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode PBL atau Problem Based Learning, peneliti menjelaskan materi menggunakan buku pendamping LKS. Setelah peneliti menjelaskan materi, peserta didik diminta untuk membuat teks dialog secara berkelompok, teks tersebut akan dipakai dalam unjuk kerja berdialog untuk mendapatkan nilai keterampilan berbicara sebelum memakai media Eguh. Sedangkan, dalam pertemuan kedua peneliti juga melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode Problem Based Learning, peneliti menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran Eguh serta buku pendamping LKS. Setelah peneliti menjelaskan materi, peserta didik diminta untuk memperbaiki teks dialog yang telah dibuat dipertemuan pertama secara berkelompok, teks tersebut juga akan dipakai dalam unjuk kerja berdialog untuk mendapatkan nilai keterampilan berbicara setelah memakai media Eguh. Berikut hasil peningkatan keterampilan berbicara yang dihitung menggunakan uji N-Gain SPSS 25:

Tabel 1. Nilai Pretest & Posttest

Nama	Eksperimen	
	Pretest	Posttest
QSS	60	92,5
AS	50	87,5
ADP	52,5	90
APK	67,5	95
AR	40	82,5
AD	57,5	90
FFA	52,5	90
KFAA	75	97,5
MWN	57,5	90
MFM	60	87,5
NEVER	62,5	95
RAZ	57,5	92,5
YHS	50	85
SMC	50	85

Tabel 2. Nilai N-Gain Peserta Didik

Nama	Score		
	Max Ideal	N-Gain	N-Gain (%)
QSS	40.00	.81	81.25
AS	50.00	.75	75.00
ADP	47.50	.79	78.95
APK	32.50	.85	84.62
AR	60.00	.71	70.83
AD	42.50	.76	76.47
FFA	47.50	.79	78.95
KFAA	25.00	.90	90.00
MWN	42.50	.76	76.47
MFM	40.00	.69	68.75
NEVER	37.50	.87	86.67
RAZ	42.50	.82	82.35
YHS	50.00	.70	70.00
SMC	50.00	.70	70.00

Dalam penilaian peningkatan keterampilan berbiacara Bahasa Jawa menggunakan 10 indikator yang memuat 3 aspek. Aspek yang digunakan dalam penilaian tersebut meliputi ketepatan, kefasihan, dan percaya diri peserta didik. Pada aspek penilaian dipecah menjadi 10 indikator yang meliputi penggunaan unggah-ungguh, kosa kata unggah-ungguh, tata bahasa, penguasaan topik, pengucapan, intonasi dan artikulasi, mandiri untuk maju kedepan kelas, dapat berpikir positif dalam gaya berbicara, berani menggunakan gestur tubuh. Berikut hasil peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa:

Tabel 3. Hasil Peningkatan Berbicara

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	14	.69	.90	.7788	.06637
Ngain_Persentase	14	68.75	90.00	77.8789	6.63659
	14				

Dapat dilihat dari tabel diatas yang menunjukkan bahwa hasil peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh basa Jawa pada peserta didik dengan menggunakan uji N-Gain SPSS 25 mendapatkan rata-rata nilai score N-Gain sebesar 0,7788 yang dapat diartikan kriteria tinggi. Selanjutnya, presentase nilai N-Gain memperoleh 77,8789 atau 77,8 % yang artinya peningkatan pada peserta didik terhadap keterampilan berbicara unggah-ungguh basa Jawa dapat dikategorikan “tinggi”.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan pedoman 3 langkah yaitu: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan penelitian, tahapan pengolahan data. Pada tahapan pertama yakni tahapan persiapan, peneliti melakukan observasi, wawancara serta melakukan studi pustaka lalu merancang media pembelajaran yang akan digunakan, membuat instrument penilaian peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa.

Setelah melakukan tahapan persiapan ditemukannya permasalahan dalam kegiatan belajar Bahasa Jawa pada peserta didik dikelas dan guru yang kurang mengoptimalkan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar unggah-ungguh Bahasa Jawa yaitu media Eguh (*E-Comic Unggah-Ungguh*). Materi yang diceritakan pada komik tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yang memuat capaian peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Tahapan pelaksanaan penelitian, tahapan ini dilakukannya uji coba media pembelajaran Eguh, dengan jumlah responden 14 peserta didik. Pada tahapan ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi pretest dan sesi posttest. Hasil pretest dan posttest didapatkan dari unjuk kerja peserta didik dengan cara berdialog menggunakan unggah-ungguh Bahasa Jawa. Peneliti melihat bahwa peserta didik sangat senang dan antusias ketika belajar menggunakan media pembelajaran Eguh, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Tahapan yang terakhir yaitu tahapan pengolahan data. Pengolahan data hasil peningkatan keterampilan berbicara menggunakan uji N-Gain dengan bantuan SPSS 25. Tahapan ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Eguh (*E-Comic Unggah-Ungguh*).

Hasil peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa mendapatkan rata-rata nilai score N-Gain sebesar 0,7788 yang dapat diartikan kriteria tinggi. Selanjutnya, presentase nilai N-Gain memperoleh 77,8789 atau 77,8 % yang artinya peningkatan pada peserta didik terhadap keterampilan berbicara unggah-ungguh

basa Jawa dapat dikategorikan “tinggi”. Jadi, media pembelajaran Eguh (*E-Comic Unggah-Ungguh*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa.

Kesimpulan

Media Eguh mendapatkan hasil peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Jawa dengan rata-rata nilai uji N- Gain sebesar 0,7788 serta untuk presentase nilai uji N- Gain mendapatkan 77,8789 atau 77,9 % yang dapat diartikan kriteria tinggi dalam meningkatkan keterampilan berbicara, sehingga dapat dikategorikan media pembelajaran Eguh dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di SD Demangan.

Ucapan Terima Kasih

Puji serta syukur yang penulis panjatkan kepada Allah YME, atas rahmat, karunia, serta kelancaran yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Menggunakan Media Eguh”. Penulis mengucapkan terimakasih kepada orangtuanya yang senantiasa memanjatkan doa agar apa yang diinginkan penulis bisa berjalan dengan lancar. Serta tak luput semua dosen pembimbing Bapak A. Bakhruddin dan Bapak Much. Arsyad Fardani yang telah membimbing saya, mendampingi saya dalam memperjuangkan kelulusan kuliah saya.

Referensi

- Ambarwati, A.-, Alfiah, A.-, & Zaidah, N. (2023). Upaya Guru Bahasa Jawa Dalam Menerapkan Unggah-Ungguh Basa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas X Semester Gasal Di SMA Negeri 3 Brebes. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v4i1.12755>
- Asfuri, N. B. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 02 Malangjiwan Colomadu Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(1), 69–78.
- Damariswara, R. (2020). Belajar Bahasa Daerah (Jawa). In *Jurnal Bahasa* (Vol. 2, Issue 4).
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh*. 3399–3409.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Sugiyono _ Uji Normalitas*, 4(1), 49–53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>
- Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama Dan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 41–51. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E- Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak

- Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
<https://doi.org/10.24176/Re.V10i2.4228>
- Kamal, M. S., Fardani, M. A., & Bakhrudin, A. (2023). *Sikap Unggah-Ungguh Dan Santun Sebagai Cerminan Penggunaan Ragam Bahasa Jawa*. 08(September), 1019–1027.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian Dan Pengembangan. Pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_Dan_Pengembangan.Pdf)
- Mulyani, S. P. (2015). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. *Ekp*, 13, 113–121.
- Nawang Sari, F., Purwandari, S., & Malik, M. S. (2023). Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Peningkatan Keterampilan Undha-Usuk Basa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iv. *Piwulang*, 11(2), 192–206. <https://doi.org/10.15294/Piwulang.V11i2.70518>
- Nurwijayanti, F. (2023). *Pemanfaat Comik Strip Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Untuk Menulis Dialog Unggah-Ungguh Basa Kelas XXI SMA Negeri 1 Kenduran Tahun Pelajaran 2022/2023*. 8.
- Pancasari, R. (2013). Peningkatan Keterampilan Bercerita Bahasa Jawa Melalui Penggunaan Komik Punakawan di Kelas Iv Sdn Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. *Journal Of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. Y. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Rachmadina, C. D., & Mulyani. (2023). Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(07), 1405–1414.
- Retno, D. (2012). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas V Sd N Sarikarya Depok Sleman Dengan Menggunakan Metode*. Salamah, U., Arsyad Fardani, M., & Ardana
- Riswari, L. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Magic Book Pada Siswa Kelas Iii. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 765–772. <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V4i3.1067>
- Sari, L. T., Syamsiah, N., & Maruti, E. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Menggunakan Komik Digital Disekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Universitas PGRI Madiun*, 3, 356–362.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/Article/View/2751%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/Article/Viewfile/2751/2107>
- Setyawati, B. M. (2021). Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sesuai Unggah-Ungguh. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 288–296. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.267>

Improving Monopolistic Ethnomathematics Media Based on Local East Pantura Culture Towards Critical Thinking

Putri Elni Melati

e-mail: pmelati207@gmail.com

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@std.umk.ac.id

Nur Fajrie

e-mail: nur.fajrie@std.umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstract: This research was motivated by the low critical thinking skills of class III students at SDN Pati Wetan 01. Initial observation results showed that the critical thinking skills of class III students at SDN Pati Wetan 01 in mathematics subjects were still relatively low, namely 59.25%. The aim of this research is to determine the increase in the application of monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura towards critical thinking in class III mathematics subjects at SDN Pati Wetan 01. The method used is an experimental method with a pre- experimental research design with one group pretest posttest design. The sampling technique uses saturated sampling. Data collection in this research used observation, interviews, tests and documentation techniques. The data analysis used is the data normality test and the N-Gain test. Based on the results of the N-Gain test data analysis, the average value was 0.60 with moderate improvement criteria. So, the researcher concluded that the use of monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura can improve critical thinking.

Keywords: Monopoly Ethnomathematics Media, East Pantura Local Culture, Critical Thinking

Introduction

Education is a process that involves imparting knowledge, skills, values, and norms to individuals through teaching, training, or experience. Riswari et al. (2023) stated that education plays a crucial role in developing a person's mindset. Education not only equips individuals with basic knowledge but also shapes their way of thinking and attitude patterns in dealing with various situations. Through the educational process, individuals can develop critical, analytical, and creative thinking skills that are critical to their success in various aspects of life. According to Kamal et al. (2020) added that education is a form of golden investment for the nation's next generation. This investment lies not only in material aspects but also in improving the quality of human resources. Quality education is able to produce a generation that is not only skilled and knowledgeable but also has the ability to adapt and innovate amidst rapid change. In this way, education serves as a foundation that supports the growth and progress of the nation as a whole, ensuring that future generations are ready to face global challenges and contribute positively to society. "Education is a program that contains objective elements, a teaching and learning process between students and teachers, to improve human resources (HR)" (Erica et al., 2019). One of the challenges in the world of education is the need for students to think at the Higher Order Thinking Skills (HOTS) level. Critical thinking According to Dani, AU (2021) is a component of a high-level thinking process that uses the basics of argument analysis and gains insight into each meaning and interpretation to develop a logical and consistent reasoning model. According to Rachmantika, AR, & Wardono, W. (2019) In critical thinking, the mind must be open, clear and factual in order to justify the choices made, able to answer questions about why the decision was made and must be open to differences in decisions. and other people's opinions.

At SDN Pati Wetan 01 there is also a problem regarding the lack of students with critical thinking skills. Based on initial observations made in mathematics learning at SDN Pati Wetan 01 in class, it appears that there are still many students who lack HOTS (Higher Order Thinking Skills) critical thinking skills. This problem is clearly visible when teachers ask questions, both practice questions and questions for group discussions, where students are often unable to present their analysis well. On the other hand, students tend to just copy answers from textbooks or sources on the internet without processing the information in depth. This shows that students are generally passive in the learning process, where they only receive information from books or from teacher explanations without trying to understand or criticize the material. In addition, when teachers provide opportunities for students to express their opinions, students are often reluctant to speak. They are afraid that the opinions they convey will be considered wrong, which prevents them from being actively involved in discussions. Differences in thought patterns between students, which range based on their abilities, also influence this dynamic. In this context, learning mathematics becomes an additional challenge because this subject requires high-level thinking skills, especially critical thinking abilities. Students are expected to not only be able to understand mathematical concepts but also be able to analyze, evaluate and apply this knowledge effectively. Therefore, it is important to create a learning environment that supports the development of critical thinking skills and encourages students to actively participate in the learning process. This was also confirmed by Mrs. EW S.Pd, class teacher at SDN Pati Wetan 01. Based on the results of the interview she conducted, she said that the level of thinking ability of Madih students was relatively low. Students only learn passively. Apart from poor higher level thinking skills, another

obstacle is that in teaching and learning activities teachers also do not utilize learning media, this is because there are still limited learning media available in schools. So that learning looks monotonous, and the results of mathematics tests obtained by students are less than optimal.

In reality, field conditions are different from effective learning according to Magdalena et al., (2020) Effective learning is learning that allows students or students to learn specific skills, knowledge and attitudes and also makes students happy. Effective learning causes students to learn something useful, such as facts, skills, concept values and how to live in harmony with others or a desired learning outcome. Students should play an active role in learning, but in reality, students are still passive in class. Teachers still use conventional learning models or lectures and do not use learning media. This causes the level of critical thinking of students to be low and many of them still get grades below the KKTP.

The use of learning media has an important role in not only supporting teachers in delivering material but also has great potential to increase students' interest in learning. By utilizing the right media, students can feel more interested and motivated to be involved in the learning process. Ermawati and Riswari (2022) explain that learning media functions as a bridge in learning interactions between teachers and students. This media ensures that the message conveyed by the teacher can be received and understood well by students, so that the learning process becomes more effective. Furthermore, Afdoli et al. (2023) added that learning media does not only function as a tool but is also expected to guide students to be more focused in understanding the topics being studied. Well-designed learning media can help students organize information, increase understanding, and apply the concepts that have been taught. Thus, learning media plays a crucial role in creating a more structured and interactive learning experience, as well as in facilitating students to achieve better learning outcomes.

According to Arsyad and Azhar quoted in Diyanah and Atok's (2021) research, the main aim of using game media in learning is to create a learning experience that is not only fun but also meaningful. Game media is designed to change the learning process to be more interesting and interactive, so that students can be actively involved in the material being studied. With this approach, learning becomes more dynamic and motivates students to learn enthusiastically. Apart from that, Kurniawan also explained in (Diyanah & Atok, 2021) that games can improve students' thinking abilities because learning is activated. The use of innovative learning media can change the conservative paradigm of political learning, which is even less innovative and interesting, into a more innovative, creative, critical and fun factor. Certified learning media is believed to be effective in improving students' critical thinking. Thanks to learning media, oral and written traditions in the learning process can be enriched with various teaching aids. One of the available media is monopoly ethnomathematics learning media. Monopoly ethnomathematics media is media in the form of educational games where the game contains questions that students answer in groups.

Method

The research plan used in this study is a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. According to Sugiyono (2019), this design is categorized as a pre-experimental design because it does not meet the criteria for a

fully controlled experiment. This design is still influenced by external variables that can influence the dependent variable, so it does not completely isolate the effect of the treatment given. In the form of a one-group pretest-posttest design, the research was carried out by giving a pretest before the treatment and a posttest after the treatment was implemented. With a pretest, researchers can measure the initial condition or ability level of students before treatment is given. Next, after the treatment is implemented, a posttest is carried out to evaluate changes or impacts from the treatment.

By comparing the results of the pretest and posttest, researchers can get a more accurate picture of the effects of the treatment. This allows a clearer assessment of the changes that occur in the dependent variable as a result of the treatment applied. This approach helps in identifying the extent to which treatment affects students by taking into account their initial condition before treatment, as explained by Sugiyono (2019). In this research, researchers used the One Group Pretest Posttest Design model.

Table 1. Form of research design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2019)

Information:

O₁ = Giving an initial test (pretest) before the experiment

O₂ = Giving a final evaluation (posttest) after the experiment

X = Providing treatment or treatment

The population and sample in this research were class III students at SDN Pati Wetan 01 with a total of 25 class II students. This research uses data collection techniques in the form of observation, interviews, tests and documentation. Data analysis used in this research is the normality test and the N-Gain test. The N-gain test is used to find out how much the test results increase after treatment. The formula used is as follows:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretets}}{\text{Skor maksimal ideal} - \text{skor pretets}}$$

N-gain score criteria can be seen in the table below

Table 2 N-Gain score criteria

Limitation	Category
N-Gain < 0.30	Low
0.30 ≤ N-Gain ≤ 0.70	Currently
0.70 < N-Gain	Tall

(Ibrahim and Yusuf, 2019)

Results and Discussion

Results

This research is a type of research with a pre-experimental design, specifically a one group pretest-posttest design type. This method involves two main steps in the data collection process: first, giving a pretest to students before the treatment is carried out, and second, giving a posttest after the treatment is given. In this research, only one class was involved as a research subject, so this design focuses on the changes that occur in that group as a result of the treatment applied.

The data normality test is carried out as an important step to determine the type of statistical test that will be used in data analysis. The function of the normality test is to ensure whether the data collected is normally distributed or not. If the data is normally distributed, then the appropriate statistical test to use is a parametric statistical test, which assumes that the data follows a normal distribution and allows for stronger analysis and more precise interpretation. On the other hand, if the data is not normally distributed, then the statistical test used is a non-parametric statistical test, which does not require the assumption of a normal distribution and is more suitable for data that does not meet these criteria.

Thus, choosing the right type of statistical test based on the results of the data normality test is very important to ensure that the analysis carried out can provide valid and accurate results regarding the effects of the treatment applied in this research.

Table 3. Calculation Results of Pretest and Posttest Data Normality Test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
Pretest	,204	25	,009	,899	25	.018
Posttest	,163	25	,084	,890	25	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Based on Table 3, the results of the normality test calculation for pretest and posttest data were carried out using the Shapiro-Wilk test, because the number of data samples used in this research was less than 50 ($N < 50$) as stated by Quraissy (2020). The normality test is an important step in quantitative research, which aims to ensure that the observed data meets the basic assumptions required by various statistical analysis methods, such as regression analysis or t test. In the normality test, data is said to be normally distributed if the significance value obtained is greater than 0.05 ($\text{Sig.} > 0.05$).

The normality test results for the pretest data show a significance value of 0.018, which means the data is normally distributed. Likewise, the posttest data has a significance value of 0.011, which also shows that the data is normally distributed. From these results, it can be concluded that the pretest and posttest data are normally distributed, so further analysis using hypothesis testing can be carried out. Because both sets of data (pretest and posttest) meet the assumption of normality, the appropriate statistical test to use is a parametric statistical test. In this research, the second hypothesis test was carried out using the N-Gain Score Test to compare the pretest and posttest scores with the previously determined Ideal Maximum Score (SMI). Decision making criteria based on the N-Gain Score results can be seen in Table 4 below. The N-Gain Score test provides an overview of how much improvement occurred in students' abilities after they took part in the treatment provided, and the results are used to assess the effectiveness of the learning methods applied.

Table 4. N-Gain Score Test Results

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	25	-.74	1.00	.6026	.35457
NGain_percent	25	-73.53	100.00	60.2592	35.45663
Valid N (listwise)	25				

From the Descriptive Statistics output data from the N-Gain score test above, it is known that the average score in the N-Gain test is 0.60. So, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes taken from the pretest and posttest scores, there is an influence in the use of monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura to improve critical thinking in class III reaching medium criteria.

Discussion

The increase in the average critical thinking score in addition operations for students was analyzed using the N-Gain Score test with the help of the SPSS 25 for Windows application. This test is carried out to compare students' pretest and posttest scores, with the aim of measuring the effectiveness of the treatment given during the learning process. Based on the N-Gain test results, an average N-Gain score was obtained of 0.60, which is included in the medium category. These results can be seen in detail in Table 4. Thus, it can be concluded that there is a significant increase in students' critical thinking abilities after implementing learning using monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura. This increase shows that a learning approach that integrates local cultural aspects is not only attractive to students, but also effective in developing their critical thinking skills. These results provide strong evidence that monopoly ethnomathematics media can be an effective tool in improving the quality of education, especially in the aspect of critical thinking among students.

In this case, there is an increase in test scores because students already understand when taking mathematics lessons about addition operations based on the local culture of East Pantura. They follow them well and listen to the teacher's explanations carefully. This makes them quickly understand examples of addition with existing critical thinking indicators. They actively participate in learning while playing monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura and they also actively ask the teacher, so this adds positive value for them. If they don't understand, ask the teacher straight away. So, this monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura can improve critical thinking and can influence their knowledge so that they can understand addition operations using critical thinking indicators. In line with research conducted by Kurniawan (2020), the use of monopoly-based learning media has proven to be quite effective and active for teachers to implement as an alternative in the learning process. This monopoly learning media not only functions as a learning tool, but also as a tool to increase students' learning motivation. With the monopoly game, students can learn while

playing, which in turn encourages them to be more motivated in understanding the subject matter.

In this study, researchers analyzed students' critical thinking abilities in class III students after being given treatment using monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura. In this research, students after being treated using monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura made students more active in learning while playing, active in discussions, and got good grades. The use of monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura can activate these students, making the classroom atmosphere look livelier and not get bored quickly because learning is done by playing and in groups (Masnarati, 2020).

Critical thinking is a process that involves deep consideration and careful and independent decision making. In this process, a person not only considers the existing facts, but also analyzes the circumstances, methods, concepts and criteria relevant to the situation at hand. According to Jambari and Ratnasari (2019), critical thinking requires individuals to actively process the information received, evaluate various aspects carefully, and make decisions based on rational and logical assessments. This process is critical because it allows individuals to navigate complexity and ambiguity in various contexts, as well as produce more appropriate and effective solutions. Students' critical thinking indicators include 6 aspects, namely Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity and Overview or what is called FRISCO.

The first indicator is focus; students understand the problem in the questions given. The test results obtained an average pretest score of 69.6 and a posttest average of 84.8 with an N-Gain value of 0.5 in the medium improvement criteria. In the posttest results, 5 students were still unable to understand the problem given. Students can gradually think more critically, according to Salvia (2017), by getting used to carrying out previously arranged tasks such as formulating problems and answering questions that require explanation.

The second indicator is reason; students provide reasons based on relevant evidence. The test results obtained an average pretest score of 62.6 and an average posttest score of 87.8 with an N-Gain value of 0.67 in the medium improvement criteria. In the posttest results, 4 students still had difficulty adding number operations by storing them. According to Suantini (2019), teachers have an important role in helping students develop critical thinking skills. To achieve this goal, teachers need to utilize various strategies, including the use of media and learning models designed to encourage students to learn actively. By providing a dynamic and interactive learning environment, teachers can help students not only understand the subject matter but also hone their critical thinking skills.

The third indicator of inference, students make conclusions correctly. The test results obtained an average pretest score of 60.6 and an average posttest score of 85.8 with an N-Gain value of 0.64 in the medium improvement criteria. In the posttest results, 5 students still did not understand how to make conclusions in completing answers. According to Sulistiani (2019), students can get used to facing challenges and solving problems through the process of analyzing their own thinking. By carrying out this analysis, students are able to make more appropriate decisions regarding the choices or actions to be taken. This reflection process not only helps them determine the most appropriate course of action but also allows them to draw logical and insightful conclusions from the situation at hand. This ability to independently analyze and evaluate thoughts is very important, because it helps students develop into

individuals who are more critical, independent, and ready to face various challenges in the future.

The fourth indicator is situation; students use all information that is appropriate to the problem. The test results obtained an average pretest score of 57.5 and an average posttest score of 77.7 with an N-Gain value of 0.47 in the medium improvement criteria. In the average posttest results, 8 students were classified as having difficulty using "known, asked and answered", many of them immediately wrote down the answer. The learning process is able to train students' critical thinking skills by developing their critical thinking abilities (Subekti, 2020).

The fifth indicator is clarity; students use further explanations about what is meant in the conclusion. The test results obtained an average pretest score of 50.5 and an average posttest score of 84.8 with an N-Gain value of 0.69 in the medium improvement criteria. The average posttest results showed that there were still 6 students who answered the questions by rewriting the questions. According to Prasetyo Wati (2019), teacher-centered learning has the effect of making students less involved in learning and causing them to only listen to the teacher's explanations, making it difficult for students to freely express their opinions. By using monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura, learning that encourages active and student-centered students ensures that critical character is developed.

The sixth indicator is overview; students check back thoroughly from start to finish. The test results obtained an average pretest score of 42.4 and an average posttest score of 69.6 with an N-Gain value of 0.47 in the medium improvement criteria. In the posttest results, there were still 11 students who only answered questions by writing down what they knew and what they asked. Innovative learning can help students think critically through the skills of analyzing, evaluating, concluding and explaining what they are thinking to make decisions (Suparmi, 2019)

Research conducted by Kurniawati (2021) shows that the use of monopoly game-based learning media can significantly increase students' interest in the subject matter. This interest, in turn, contributes positively to increasing student learning achievement. This conclusion is supported by empirical data which shows a significant increase in grades after students were given treatment using this learning media. The average N-Gain value obtained reached 0.72, which is included in the high category. This means that monopoly game-based learning media is not only able to attract students' interest, but also effectively improve their learning outcomes substantially.

Conclusion

Based on the results of the research conducted, it was concluded that the use of monopoly ethnomathematics media based on the local culture of East Pantura has a positive impact on students' critical thinking abilities. This research shows that there is a significant increase in the critical thinking abilities of class III students at SDN Pati Wetan 01 when the learning process is carried out using this monopoly Ethnomathematics media. In more detail, this increase is reflected in the average value of the N-Gain Score Test which reached 0.60. This figure indicates that there is an increase in student learning outcomes in the medium category. In other words, learning media designed by combining local cultural elements has succeeded in encouraging students to think more critically and understand the learning material better.

Reference

- Afdoli, N. S., Madjdi, A. H., & Khamdun, K. (2023). Pengembangan Game Edukasi Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4743–4750.
- Amalia, N., Riswari, L. A., & Pratiwi, I. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gerabah Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 16-25.
- Diyanah, I., & Atok, A. R. Al. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 201. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p201-209>
- Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Hidayati, N., Kurniati, D., & Fajrie, N. (2023). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Murid Kelas V Sdn 2 Bajingjowo. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(9), 1137-1156.
- Jamبارi, O., & Ratnasari, D. T. (2019, July). The influence of student team achievement division (STAD) learning model on students' critical thinking ability in english language lesson. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1179, No. 1, p. 012051). IOP Publishing.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15.
- Kurniawati, A. I., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, XV(3), 141–152.
- Lestari, S. D., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592-603.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi. *EDISI*, 2(2), 366-377.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan permainan monopoli dengan pembelajaran ips pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689-1699.
- Prasetyowati, E. N., & Suyatno, S. (2019). Peningkatan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Pokok Larutan Penyangga. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 1(1), 67-74.
- Quraisy, A. (2020). J-HEST: Journal of Healt, Education, Economics, Science, and Technology.
- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 5(1), 11-20.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* CV Alfabeta.

- Sulistiani, E., & Masrukan, M. (2019, February). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan MEA. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 605-612).
- Suparni, S. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa menggunakan bahan ajar berbasis integrasi interkoneksi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 40-58.
- Wulansari, C. I., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. (2024). Proses Tradisi Sedekah Bumi Sebagai Pembelajaran Karakter Disiplin untuk Siswa SDN 1 Cekel Grobogan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9648-9655.

Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Kelas II Melalui Penerapan Metode *Silaba* Berbantuan Media *Flip Chart*

Satriyo Bagus Kurniawan

e-mail: 202033081@std.umk.ac.id

Nur Fajrie

e-mail: nur.fajrie@std.umk.ac.id

Rani Setiawaty

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan pada peserta didik, hal ini terbukti melalui wawancara guru kelas dan tes prasiklus. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD 2 Burikan sebanyak 22 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui metode silaba berbantuan media pembelajaran flip chart kelas II SD 2 Burikan Tahun Ajaran 2024/2025. Indikator keterampilan membaca yang ditetapkan pada penelitian ini adalah peserta didik dapat menyebutkan huruf, membaca suku kata, dan membaca kata yang sering ditemui sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja keterampilan membaca permulaan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan melalui metode silaba berbantuan media flip chart pada peserta didik kelas II SD 2 Burikan mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terbukti dari pencapaian pada tes prasiklus persentase ketuntasan sebesar 55%, pada siklus I meningkat menjadi 68% dan pada siklus II menjadi 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan metode silaba berbantuan media flip chart dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II SD 2 Burikan.

Kata Kunci: Peningkatan, Keterampilan Membaca, Metode Silaba, Media Flip Chart.

Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar adalah langkah pertama dalam mengembangkan konsep-konsep yang penting untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang paling penting di sekolah dasar khususnya kelas rendah adalah bahasa Indonesia, karena merupakan fondasi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi dengan benar dan lancar. Di tingkat kelas rendah, fokus pembelajaran bahasa lebih ditekankan pada kemampuan awal membaca dan menulis. Membaca dapat dikatakan sebagai komponen prioritas karena membaca merupakan pintu gerbang siswa dalam memahami berbagai konsep ilmu yang ada di sekolah maupun ilmu global (Kartika et al, 2024).

Keterampilan membaca harus menjadi prioritas utama bagi siswa di Sekolah Dasar karena kemampuan ini berdampak langsung pada proses pembelajaran secara menyeluruh. Kesuksesan siswa dalam proses belajar-mengajar di sekolah sangat bergantung pada kemampuan membaca mereka. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi (Winarti et al, 2023). Mereka akan menghadapi kesulitan dalam memahami dan menyerap informasi yang terdapat dalam berbagai buku pelajaran, buku pelengkap, dan sumber-sumber bacaan lainnya. Dampaknya, kemajuan belajar mereka akan tertinggal dibandingkan dengan teman-teman mereka yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Siswa di Sekolah Dasar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu siswa kelas rendah (kelas 1, 2, 3) dan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5, 6). Menurut (Dalman, 2013) bahwa membaca permulaan berlangsung pada kelas rendah sekolah dasar. Membaca permulaan merupakan tahap pengenalan dan latihan membaca huruf, kata-kata dan kalimat- kalimat sederhana dengan tepat (Astuti et al, 2021). Pentingnya penguasaan membaca permulaan ini juga terletak pada fungsi dasarnya sebagai landasan untuk memahami aneka ragam pelajaran.

Membaca permulaan sangat penting bagi anak sekolah dasar untuk mampu ke tahap membaca lanjutan. Menurut (Munisah, 2019) bahwa kemampuan membaca permulaan dinilai dari sebagai berikut: 1) kelancaran; 2) pelafalan; 3) keberanian; 4) intonasi. Sedangkan indikator membaca permulaan menurut (Nurani et al., 2021) ada 5 indikator yaitu Kemampuan dalam membaca huruf vokal, Kemampuan membaca huruf Konsonan, Kemampuan membaca suku kata, Kemampuan membaca kata, dan Kelancaran membaca. Indikator bertujuan sebagai acuan untuk mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan membaca permulaan pada penelitian ini yaitu siswa dapat mengenali huruf dengan baik dan tepat, siswa dapat membaca suku kata, siswa dapat merangkai suku kata sehingga dapat membentuk kata dengan lancar dan berani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II SD 2 Burikan pada tanggal 24 Juni 2024 bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu membaca suku kata dan belum bisa merangkai suku kata menjadi kata, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Salah satu faktor mengapa siswa kelas II SD 2 Burikan belum mampu membaca suku kata serta merangkai suku kata adalah adanya faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan mereka.

Namun, peran guru juga sangat penting, terutama dalam hal menentukan metode pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar membaca. Peserta didik cenderung kurang termotivasi karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan buku sebagai sumber belajar. Guru belum

memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, ketika pembelajaran membaca dilakukan sebagian siswa cenderung bermain dan tidak fokus saat proses belajar-mengajar berlangsung.

Selain wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melaksanakan tes pra siklus. Hasil tes membaca pada kelas siswa kelas II SD 2 Burikan mendapat persentase ketuntasan sebesar 55% yang artinya tidak berhasil. Hasil wawancara dengan guru kelas dan tes pra siklus yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD 2 Burikan masih perlu ditingkatkan. Menyadari kekurangan tersebut, maka salah satu cara agar pembelajaran membaca permulaan itu optimal, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat (Kusmayanti, 2019). Metode *Silaba* atau suku kata adalah metode pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa mereka dan membuat proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak membosankan.

Menurut Tarigan dalam (Hidayat, 2014) metode *silaba* didefinisikan sebagai proses pembelajaran membaca permulaan yang diawali dengan pengenalan suku kata, seperti ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co dan seterusnya, selanjutnya suku-suku kata tersebut, dirangkaikan menjadi kata-kata bermakna. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Syamsiyah, 2020) Metode *silaba* merupakan metode suku kata yang menyajikan kata menjadi suku kata lalu merangkai suku kata menjadi kata dengan tujuan siswa yang belum mampu membaca kata dapat membaca kata. Kesimpulannya, metode *silaba* merupakan pendekatan yang dimulai dengan penyuluhan atau pengenalan suku kata, melibatkan huruf a, i, u, e, o, dan huruf abjad lainnya. Proses dilanjutkan dengan menggabungkan dua huruf, seperti ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, dan seterusnya. Suku kata yang terbentuk kemudian dihubungkan untuk membentuk kata dan kalimat sederhana.

Kelebihan metode *silaba* menurut (Lailah et al., 2021) yaitu a). Pemecahan kata-kata menjadi suku kata dapat mempermudah siswa dalam membaca. b). Metode *silaba* bermanfaat bagi peserta didik yang kesusahan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. c.) Metode *silaba* dapat diterapkan dengan mudah kepada anak didik kelas rendah serta dapat dikombinasikan dengan berbagai strategi dan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa metode *silaba* adalah salah satu contoh pendekatan yang mudah diterapkan, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Suku kata ini berperan penting dalam membantu siswa dalam merangkai suku kata menjadi kata-kata yang memiliki makna.

Metode *silaba* merupakan salah satu contoh pendekatan praktis, karena metode ini memecah kata menjadi bagian-bagian yang lebih kecil atau suku kata sehingga siswa dapat membacanya dengan lebih mudah. Metode kupas rangkai suku kata ini dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah, antara lain: (1) siswa diperkenalkan suku kata-suku kata, (2) siswa diarahkan merangkai suku kata-suku kata menjadi kata, (3) siswa diarahkan merangkai kata menjadi kalimat sederhana (Muammar, 2020). Berdasarkan pendapat sebelumnya, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Langkah pertama, pengenalan suku kata menjadi kata.
Contoh: ba, bi, bu, be, bo; ca,ci,cu,ce,co; ga,gi,gu,ge,go, ka,ki,ku,ke,ko
2. Langkah kedua, membuat kata menjadi bermakna dengan menggunakan tanda hubung (-). Contoh: da-du, ka-ki, ba-bi, cu-ci, ku-da, me-ja

3. Tahapan yang ketiga, yaitu membentuk kalimat sederhana. Contoh: ka-ki ku-da; ba-ca bu-ku

Untuk meningkatkan kemampuan membaca, metode *silaba* dipilih sebagai alternatif di antara berbagai metode lain yang tersedia. Salah satu pertimbangan penting adalah kemudahan penggunaan metode *silaba* bersama dengan berbagai jenis media pembelajaran. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan tingkat minat mereka. Untuk mengembangkan kemampuan membaca anak, perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik agar motivasi belajar anak tetap terjaga (Iye & Abdullah, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media papan balik atau *flip chart* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan fokus pada materi membaca permulaan. *Flip chart* adalah lembaran kertas berisikan bahan pelajaran yang disusun dengan baik dan rapi menjadi satu bundel dengan ukuran yang sama dan diikat pada bagian atasnya, cara menunjukkannya dengan dibalik satu per satu (Pramita et al, 2019). Materi pembelajaran disampaikan dengan terkonsep juga tersktruktur melalui lembar yang berisikan materi dengan dilengkapi gambar.

Beberapa keunggulan media pembelajaran *flip chart* diantaranya membuat peserta didik mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena kombinasi antara gambar dan teks. Cara membuatnya juga cukup praktis tidak perlu keahlian khusus dan tidak membutuhkan listrik. Penggunaan media ini cukup menyenangkan karena bisa juga digunakan belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran yang menggunakan media flipchart, keunggulan yang dirasakan adalah media flipchart mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis (Khasanah et al., 2022).

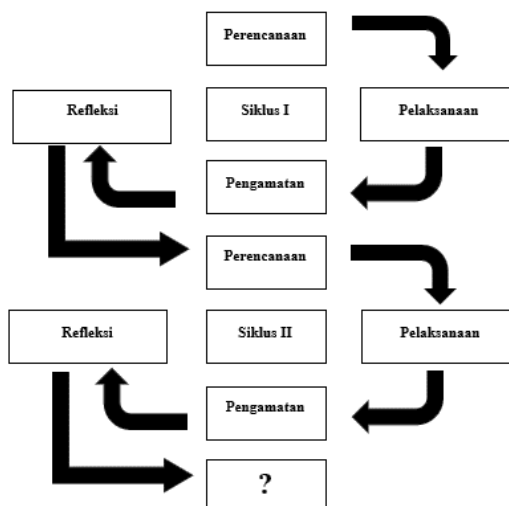
Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas yakni terkait dengan rendahnya keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II tahun ajaran 2024/2025 SD 2 Burikan, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Dengan metode pembelajaran yang mudah dan nyata dengan berbantuan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dan menambah kualitas belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Tempat penelitian ini dilakukan di SD 2 Burikan Kudus yang berada di Jalan Yos Sudarso No 137, Desa Burikan, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran yang satu jamnya adalah 35 menit sehingga satu pertemuan 70 menit. Subjek dari penelitian ini merupakan siswa pada kelas II tahun pembelajaran 2024/2025 SD 2 Burikan Kota Kudus. Dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki laki.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan penelitian yang difokuskan pada perbaikan proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Hal yang terpenting pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini ialah terdapatnya (action) atau tindakan yang dilaksanakan secara berulang kali dengan tujuan untuk meraih apa yang diharapkan (IG.A.K.Wardani, 2020). Tujuan yang diharapkan dari penelitian

tindakan kelas adalah sebagai perbaikan dalam pembelajaran. Menariknya, PTK memberikan ruang yang luas bagi para pendidik untuk merancang strategi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam konteks pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart

Dalam Penelitian Tindakan Kelas kali ini, memakai model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang mempunyai empat tahapan alur model, dalam (Arikunto, 2017) adapun tahapannya sebagai berikut perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Hasil dari analisis ini kemudian dijadikan pedoman dalam mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang sudah terlaksana di siklus II. Setelah memperoleh hasil yang didapatkan, jika penelitian yang dilaksanakan telah mencapai indikator maka penelitian akan dihentikan. Apabila indikator dari penelitian belum mencapai indikator yang diharapkan, maka akan dilaksanakan penelitian lanjutan pada siklus berikutnya.

Pada tahap perencanaan, guru atau peneliti akan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang metode, dan mengumpulkan materi serta sumber daya yang diperlukan. Selanjutnya, dalam pelaksanaan tindakan, metode tersebut diterapkan di dalam kelas dengan pembelajaran yang terstruktur dan penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi. Observasi kemudian dilakukan untuk mengamati respons siswa terhadap metode yang digunakan. Setelahnya, terjadi tahap refleksi di mana hasil observasi dievaluasi untuk menentukan efektivitas metode yang diterapkan.

Selanjutnya peneliti memvalidasi soal tes yang sudah dibuat. Validitas atau kesahihan digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu untuk mengukur apa yang ingin diukur. Pada penelitian ini uji validitas isi soal diujikan kepada dua *expert judgement*. Hasil validasi soal tes keterampilan membaca yang sudah diujikan kepada *expert judgement*, pada validator I dan validator II dinyatakan valid dan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa soal bisa digunakan.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yang meliputi analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Dibawah ini merupakan kriteria ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan pada kelas II SD 2 Burikan dengan kualifikasi tuntas dan tidak tuntas sebagai berikut:

Tabel 1. KKTP Bahasa Indonesia SD 2 Burikan

KKM	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
<75	Tidak Tuntas

Sumber: SD 2 Burikan

Siswa dikatakan tuntas jika telah mencapai KKTP yaitu ≥ 75 , sedangkan siswa dikatakan tidak tuntas jika hasil belajarnya belum mencapai KKM atau <75 .

Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dilakukan dengan cara menghitung jumlah siswa yang tuntas kemudian dibagi dengan jumlah seuruh siswa dikelas lalu di kali dengan 100%. Rumus ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

$$\frac{\Sigma \text{ siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

No.	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1.	85-100%	Berhasil
2.	65-84%	Berhasil
3.	55-64%	Tidak Berhasil
4.	0-54%	Tidak Berhasil

Sumber: (Aqib dan Amrullah, 2018: 112)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa kelas II SD 2 Burikan mengalami peningkatan kemampuan membaca pada akhir siklus dengan minimal ketuntasan klasikal sebesar 65%.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil tes membaca lisan yang dilakukan peserta didik berdasarkan soal tes yang telah disusun guru. Berikut adalah data hasil tes membaca peserta didik pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Prasiklus

Setelah mengetahui permasalahan yang ada di kelas II SD 2 Burikan melalui hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi kelas, peneliti segera membuat soal tes prasiklus dan akan mengujikannya agar mengetahui secara terukur sejauh mana keterampilan membaca yang dimiliki peserta didik.

Hasil tes pra siklus yang menunjukkan hasil yang relatif cukup rendah. Batas minimal pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD 2 Burikan yaitu 75. Namun, hanya 12 siswa (55%) yang tuntas dari jumlah keseluruhan 22 siswa. Sedangkan 10 siswa (45%) yang tidak tuntas dan yang memiliki nilai dibawah batas minimal. Dapat dikategorikan bahwa ketuntasan klasikal hasil tes pra siklus siswa masih belum berhasil.

Siklus I

Hasil nilai tes lisan siswa kelas II SD 2 Burikan mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes lisan pra siklus. Jika dibandingkan hasil nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 67 dengan jumlah nilai 1.485, pada kegiatan pra siklus ini terdapat 12 siswa yang tuntas melampaui nilai ≥ 75 dan 10 siswa tidak tuntas mendapat nilai <75 . Dapat dipahami bahwa ketuntasan klasikal keterampilan membaca pada pra siklus belum berhasil karena hanya 55% yang diatas KKTP.

Pada hasil tes lisan siklus I ini terjadi peningkatan siswa tuntas, terlihat bahwa hasil nilai rata-rata sebesar 72 dengan jumlah nilai 1.593. Pada Siklus I ini dari 22 siswa tersebut terdapat 15 siswa dengan kategori tuntas dan 7 siswa dengan kategori tidak tuntas. Ketuntasan klasikal keterampilan membaca pada siklus I hanya memperoleh 68% artinya sudah berhasil namun masih perlu diperbaiki. Jadi pada pra siklus terdapat 10 siswa yang tidak tuntas dan pada pertemuan 2 berkurang menjadi 7 siswa yang tidak tuntas yang artinya terdapat peningkatan.

Berdasarkan uraian diatas masih ada kekurangan yang menyebabkan hasil keterampilan membaca kata yang sering ditemui peserta didik sehari-hari belum maksimal. Antara lain sebagian siswa masih merasa ragu-ragu pada saat pembelajaran menggunakan metode *silaba* berbantuan media *flip chart*. Masih ada siswa yang belum lancar membaca dan masih mengeja huruf, sehingga tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Dari beberapa kekurangan yang ditemui di kelas, maka guru melakukan perbaikan agar pembelajaran pada Siklus II lebih baik lagi. Perbaikan yang dilaksanakan antara lain. Guru memberikan contoh penggunaan media *flip chart* secara detail sehingga dapat mudah dipahami dan dipraktikkan oleh siswa. Guru memberikan perhatian lebih pada siswa yang masih ragu-ragu untuk membaca agar siswa bisa ikut berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Keterampilan membaca kata yang sering ditemui peserta didik sehari-hari siswa pada Siklus I sudah terlihat adanya peningkatan. Namun penelitian pada Siklus I masih perlu ditingkatkan.

Siklus II

Hasil nilai tes lisan siswa kelas II SD 2 Burikan mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes lisan siklus I. Jika dibandingkan hasil nilai rata-rata pada siklus I sebesar 72 dengan jumlah nilai 1.593, pada tes siklus I terdapat 15 siswa yang tuntas melampaui nilai ≥ 75 dan 7 siswa tidak tuntas mendapat nilai <75 .

Pada hasil tes membaca lisan siklus II ini terjadi peningkatan siswa tuntas, terlihat bahwa hasil nilai rata-rata sebesar 84,5 dengan jumlah nilai 1.859. Pada Siklus II ini dari 22 siswa tersebut terdapat 18 siswa dengan kategori tuntas mencapai persentase 82% dan 4 siswa dengan kategori tidak tuntas mencapai persentase 18%. Jadi pada siklus I terdapat 7 siswa yang tidak tuntas dan pada pertemuan 2 berkurang menjadi 4 siswa yang tidak tuntas yang artinya terdapat peningkatan.

Berdasarkan hasil nilai tes membaca siswa, pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Beberapa siswa pada pra siklus dan Siklus I masih terdapat siswa yang belum bisa membaca dan hanya bisa mengeja, setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *silaba* berbantuan media *flip chart* sebagai alat bantu siswa dalam membaca. Hal tersebut menjadikan siswa lebih terampil membaca karena terdapat media *flip chart* yang bisa dibaca secara mudah karena terurai dari suku kata menjadi kata dan kalimat sederhana. Siswa menjadi lebih

percaya diri untuk mengutarakan pendapatnya dan berani tampil menggunakan media yang telah disediakan oleh guru.

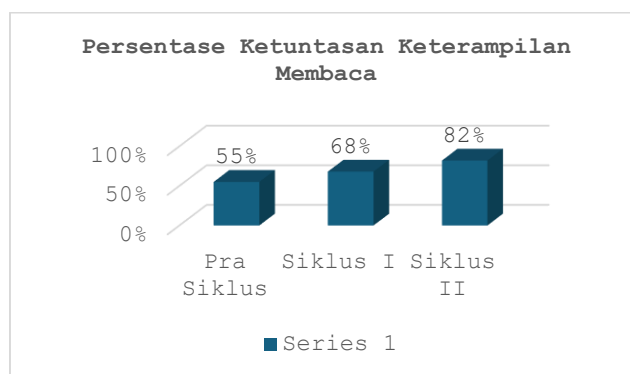
Pada Siklus I masih banyak siswa yang malu-malu untuk membacakan teks bacaan kalimat sederhana yang ada di media flip chart, tetapi setelah dilakukan pembelajaran pada Siklus II siswa menjadi lebih berani. Selain itu, pada kegiatan kelompok dan berdiskusi siswa menjadi lebih aktif karena sudah memahami kata ataupun kalimat yang sering ditemui peserta didik sehari-hari yang sudah dijelaskan menggunakan media *flip chart* dan mempraktikkannya secara klasikal. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca siswa setelah dilakukan perbaikan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan kriteria baik dan berhasil.

Perbandingan Antar Siklus

Tabel 3. Hasil Nilai Keterampilan Membaca Antar Siklus

Siklus	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1485	1593	1859
Rata-Rata	68	72	84,5
Siswa Tuntas	12	15	18
Siswa Tidak Tuntas	10	7	4
Persentase Ketuntasan Klasikal	55%	68%	82%
Kategori	Tidak Berhasil	Berhasil	Berhasil

Sumber: Data Primer Peneliti, Juli 2024



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal Antar Siklus

Kondisi siswa pada awal prasiklus menunjukkan kemampuan siswa yang variatif, mulai dari siswa yang sudah pandai membaca, siswa yang membaca masih mengeja, dan siswa yang belum bisa menyusun suku kata ketika mengeja kata. Pada kegiatan prasiklus guru menganalisis kemampuan membaca siswa melalui tes membaca. Nilai prasiklus keterampilan membaca permulaan siswa melalui tes membaca menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas II SD 2 Burikan terdapat 12 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang tidak tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 55% dengan kategori “Tidak Berhasil”.

Berdasarkan hal tersebut peneliti perlu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa agar mencapai persentase indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 65\%$. Pada siklus I, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada materi membaca kata yang sering ditemui peserta didik sehari-hari sudah berjalan dengan cukup baik. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan terjadi peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai pada prasiklus.

Hasil tes keterampilan membaca permulaan siswa pada siklus I memperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 68%. Tes siklus I ini diikuti oleh 22 siswa dengan perolehan 15 siswa tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Kekurangan atau hambatan yang terjadi pada siklus I yaitu meliputi 1) beberapa siswa masih sibuk sendiri dengan temannya, sehingga menyebabkan kegaduhan di dalam kelas, akibatnya beberapa siswa tidak memahami penjelasan dari guru, 2) beberapa siswa masih minim keberanian dan rasa percaya diri ketika ditunjuk untuk mengemukakan jawaban, 3) terdapat beberapa siswa yang egois ketika bekerja secara kelompok, tidak mau membantu temannya yang belum bisa, 4) beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Beberapa hambatan tersebut dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

Pada penelitian kelas siklus II, kegiatan berjalan dengan baik. hal tersebut dibuktikan dengan nilai tes keterampilan membaca permulaan siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hasil evaluasi keterampilan membaca permulaan siswa melalui tes membaca pada siklus II ini, terdapat 18 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas namun keterampilan membaca sudah meningkat. Ketuntasan klasikal pada siklus II ini yaitu sebesar 82% dengan kriteria ketuntasan klasikal minimal sebesar $\geq 65\%$. Artinya pada siklus II ini sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap penerapan metode silaba berbantuan media flip chart pada materi membaca kata yang sering ditemui peserta didik sehari-hari muatan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD 2 Burikan, maka dapat ditarik kesimpulan.

Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan tes membaca lisan pada muatan Bahasa Indonesia pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 68% dengan kriteria “berhasil” tetapi masih perlu ditingkatkan. Setelah merefleksi kegiatan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II akhirnya hasil tes membaca mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan klasikal menjadi sebesar 82% dengan kriteria “berhasil”. Dengan demikian penerapan metode silaba berbantuan media flip chart dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang semakin baik.

Referensi

- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). *PTK Penelitian Tindakan Kelas – Teori dan Aplikasi*. Penerbit ANDI.
- Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6

- Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73-81. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, Rahmat. (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Silaba Untuk Anak Berkesulitan Belajar Kelas 02 SD Negeri 09 Koto Luar Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 3(1), 400–410. DOI : <https://doi.org/10.24036/jupe32360.64>
- IG.A.K.Wardani. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT.Gramedia.
- Iye, R., & Abdullah, R. (2023). PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI KECAMATAN WAIKASE TAHUN 2022. *PARADIGM: Journal Of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1(01), 28-35. DOI: <https://doi.org/10.62668/paradigm.v1i01.375>
- Kartika, N. A., Ahmad, A., Verawina, Y. D., & Nurwahyu, D. (2024). PENGARUH PENERAPAN METODE GLOBAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 316-320. DOI: <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.917>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media flipchart terhadap hasil belajar menulis surat resmi siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 125-130. DOI: <https://doi.org/10.57008/ijp.v2i01.141>
- Kusmayanti, S. (2019). Membaca Permulaan Dengan Metode Multisensori. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 222-227. DOI: <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v13i1.832>
- Lailah, Z., Amin, S. M., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I dengan Metode Silaba di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3677-3688. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1411>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Munisah, M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Denganpenerapan Permainan Abc 5 Dasar Pada Siswa Kelas I Sdn 2 Pendem Tahun Pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v3i1.629>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.907>
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 20-31. DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18082>
- Syamsiyah, N. (2020). Metode Kupas Rangkai Silaba Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 1(1), 56-68.
- Winarti, W., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 7(3), 2518-2525. DOI: <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v7i3.5496>

Increasing Understanding of Grade IV Mathematics Content Concepts Using a Problem Based Learning Model Assisted by Linciah Media

Silvia Eka Rahma Salsabila

e-mail: 202033115@std.umk.ac.id

Lovika Ardana Riswari

e-mail: lovika.ardana@umk.ac.id

Fitriyah Amaliyah

e-mail: fitriyah.amaliyah@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstract: This research aims to determine the increase in understanding of mathematical concepts in class IV students at SDN 1 Bulungcangkring using the Problem Based Learning model assisted by Linciah media. The research method used is quantitative, with an experimental design in the form of a one-group pre-test-posttest design. The sample for this research was all class IV students at SDN 1 Bulungcangkring, totaling 33 students using a saturated sampling technique. The independent variable in the research is the Problem Based Learning model assisted by Linciah media, and the dependent variable is students' understanding of mathematical content concepts using data collection techniques through interviews, observation, tests and documentation. The data analysis technique uses prerequisite tests which include normality tests and hypothesis tests via the N-Gain test and Paired Sample T-Test. The result data shows that the pretest average is 53.48 while the posttest value is 89.33. The results of the normality test of the pretest value obtained a significance of 0.061 ($0.061 > 0.05$) so it can be said that the data is normally distributed. The N-Gain test results show a score of 0.76 with high improvement criteria. Thus, class IV students experienced an increase in understanding of mathematical concepts through the use of the Problem Based Learning model assisted by Linciah media.

Keywords: Understanding of concepts, Problem Based Learning Model, Linciah Media

Introduction

Mathematics is one of the subjects' lessons that play an important role in the world of education. In the real world, mathematics plays an important role in solving problems in everyday life, in the world of science and technology. This shows that mathematics is not only used in classroom learning, but mathematics is needed to solve everyday problems. Mathematics is a universal science that is the basis for the development of new technology, plays an important role in various fields and develops human thinking abilities. The rapid development of information and communication technology today is based on mathematical developments in the fields of number theory, algebra, analysis, probability theory and special mathematics. Studying and creating future technologies requires strong math skills from an early age.

The ability to understand concepts is the main thing students need to master learning material (Farida et al., 2019). Conceptual understanding is formed by students independently, it cannot be done simply by conveying information (Wardani, 2020). However, students are given the widest opportunity to build their own mathematical concepts through previous experiences. The indicators for understanding concepts according to Hendriana, Rohaeti, & Sumarmo (2021) include: a) restating the concepts that have been studied; b) classify objects based on whether or not the requirements that form the concept are met; c) identify the properties of operations or concepts; d) present concepts in various forms of mathematical representation (tables, graphs, diagrams, sketches, mathematical models, or other means); e) develop necessary and/or sufficient conditions for a concept.

As a result of interviews conducted on May 27, 2024, at SDN 1 Bulungcangkring, researchers found that the majority of students had difficulty understanding the material using reading books alone. Teachers do not give students enough opportunities to express their opinions. Apart from that, teachers still use the lecture method in delivering learning and still do not use the learning media optimally. Apart from that, students are less active in asking the teacher, thus creating a passive learning atmosphere in class. This happens because students are less interested in the methods given by teachers when teaching is less varied. This is proven by the scores (PTS) for the odd semester of the 2023/2024 class of 33 students, only 18 students completed it while the other 15 students still did not meet the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP).

Based on the results of observations carried out on May 27, 2024, precisely at SDN 1 Bulungcangkring, the researcher chose class IV of SD Banjarsari as the research subject because the researcher had a problem that there were students' difficulties in understanding the concept of mathematics in whole numbers. Based on the results of observations obtained by researchers, the problem found was that during the learning process, the teacher still used the lecture method in delivering learning, the teacher did not use learning media to explain during the learning process. As a result, students are less motivated to participate in learning. This shows that there is a very minimal understanding of concepts in learning mathematics in whole number material.

Based on this, it can be seen that mathematics learning needs to change nowadays by implementing the use of learning models with interesting media. According to (Ardianti & Raida, 2022) Revealing the application of appropriate models in learning can certainly help students understand concepts better and students experience initial learning experiences. In line with (Abarang & Delviany, 2022) the learning model aims to help learning designers and teachers in carrying out teaching and learning activities. In this regard, one model that can be used to improve students' understanding of concepts is to use the Problem Based Learning model. The Problem

Based Learning model begins with problem orientation, material delivery, group activities, and presentations. Problem Based Learning Model. According to Novianti et al., (2020) problem-based learning (PBL) is an effective model for teaching thinking processes. This learning helps students process information that is already in their minds and build their own knowledge about the social world and its surroundings. With this PBL model, students are trained to organize their knowledge and develop problem-solving skills. Students will have the ability to solve problems in the surrounding environment with problem orientation. In line with Riswari & Ermawati (2020) that Problem Based Learning teaches students with real problem situations.

Apart from implementing the Problem Based Learning model, media is also needed for the teaching and learning process. Learning media functions as a tool to help teachers in the teaching and learning process which can stimulate thoughts, attention, and learning abilities or skills. The media needed to improve the understanding of class IV students at SDN 1 Bulungcangkri is web-based learning media, learning applications which contain interesting pictures. This media is in the form of Ispring (interactive PPT) which is based on Android. This media is interactive, so it makes the learning atmosphere more interesting and fun.

In other words, the use of media in learning helps teachers convey learning material so that the learning process can be used effectively and efficiently to improve students' understanding of concepts. One learning media that suits what is needed is media in the form of LINCAH as a learning media that can be used both in the classroom and outside the classroom so that students can develop their abilities, especially the ability to learn independently, not necessarily in the classroom. For students, learning media that contains multimedia is considered fun and interests them, apart from that, students also don't like learning media that only consists of text. Agile Media is a media in the form of Android-based Ispring (interactive PPT). Lnicah Media is a learning medium that can be used both in the classroom and outside the classroom so that students can develop their abilities, especially the ability to learn independently, not necessarily in the classroom. Media Agile is an interactive PPT which contains material about whole numbers up to 10,000 and contains several menu displays, including: CP, TP, ATP, Material, Learning Motivation, and several practice questions. So it is hoped that students can understand the material well and can do the practice questions correctly.

There is previous research which states that the Problem Based Learning Model is proven to be able to increase students' understanding of concepts, this is proven in previous research from (Retnaningtyas, A., & Sanoto, 2020) proving that applying the Problem Based Learning model assisted by interactive PowerPoint media can improve results. studying mathematics for fourth grade elementary school students. The implications for the learning process, especially in mathematics subjects, are to be able to create a conducive learning atmosphere by using interactive PowerPoint learning media as an alternative to help the learning process. Relevant research such as that conducted by Zubaidi, AA, & Zuhri, MS (2024) has proven that using the PBL model assisted by concrete media can improve students' mathematics learning activities and their learning outcomes.

Method

This research uses a quantitative type of research. The research design used was a pre-experimental design with one group pretest posttest type. This design is used if treatment is given to one class under study, then the researcher compares the conditions before and after treatment. This pre-experimental research method refers to the research method used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The one group pretest – posttest design is described as follows:

Research Design Table

Pre test	Treatment	Post test
O 1	X	O 2

Source: (Sugiyono, 2019)

In this research, the variables used are the independent variable (X) Problem Based Learning learning model assisted by agile and bound media (Y) Understanding of mathematical concepts. The population in this study were all class IV students at SDN Bulungcangkring. The sample for this research was class IV students, totaling 33 students consisting of 15 male students and 18 female students using saturated sampling techniques.

This research uses an instrument in the form of a test sheet in the form of a description containing 10 The question items are adjusted to indicators of understanding the concept of whole numbers up to 10,000. Data collection techniques in this research used interviews, observation, documentation and tests. The test is given in two stages, namely the pretest to measure understanding of the concept before being given treatment and the posttest as a measure of understanding of the concept after being given treatment.

Analysis of the data obtained by students on the pretest and posttest scores was carried out with a normality test as a prerequisite test for data analysis, after which a hypothesis test was carried out using the Paired Sample T-Test and the N-Gain test using SPSS version 26.

Improvement criteria table

Index	Criteria
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tall
$0.30 \leq g \leq 0.70$	Currently
$0.00 \leq g \leq 0.30$	Low

Source: (Wahab et al., 2021)

Results and Discussion

Results of research carried out on 29 - 31 July 2024 at SDN 1 Bulungcangkring in Bulungcangkring Village, Jekulo District, Kudus Regency. The learning activities were held in 3 meetings. Before being given treatment, students were given pretest questions at the first meeting, then treated with learning activities using the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media at the first to third meetings.

At the third meeting, students were given posttest questions to measure students' understanding of concepts after being treated with the Problem Based Learning learning model using Agile media. The pretest and posttest questions were

given as measuring tools used by researchers to measure students' understanding of mathematical concepts from the results of the pretest and posttest scores. After obtaining the results of the test instrument scores carried out by the students in the form of pretest and posttest scores. The value data is presented in the following table.

Table 2. Pretest and Posttest Scores

Statistics	Pretest	Posttest
Number of Students	33	33
Lowest Value	40	75
The highest score	80	96
Average	53.48	89.33

In table 2, it can be seen that the difference in the average pretest score for understanding students' mathematical concepts is 53.48 and the average posttest score for understanding students' mathematical concepts is 89.33. It can be concluded that the average posttest score is higher than the pretest score. Before being given treatment, students were given pretest questions on understanding and after posttest questions on conceptual understanding, they were given treatment using the Problem Based Learning model assisted by Agile media.

Next, a prerequisite test was carried out using the normality test. The normality test used by researchers to determine the data on pretest and posttest scores for understanding mathematical concepts for class IV students at SDN 1 Bulungcangkring was normally distributed with a significance level of > 0.05 . So, the results obtained were carried out by the Kolmogorov-Smirnov test via SPSS for Windows version 26 as shown in table 3.

Table 3. Normality Test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistics	df	Sig.	Statistics	df	Sig.
pretest	,149	33	,061	,922	33	,021
posttest	,148	33	,063	,901	33	,006

a. Lilliefors Significance Correction

Source: SPSS Version 26, Researcher.

From the results of the Normality Test table using the Kolmogorov-Smirnov method, it shows that the pretest value and posttest value are greater than 0.05, namely pretest 0.061 and posttest 0.063, so it can be said that the data is normally distributed.

Next, a hypothesis test was carried out using the Paired Sample T-Test to determine whether there were differences in the average pretest scores posttest for class IV students at SDN 1 Bulungcangkring. This test of the N-Gain test hypothesis in this study was carried out using SPSS version 26 as in table 4.

Table 4 Paired Sample T-Test test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-35.84848	10.09679	1.75762	-39.42865	-32.26832	-20,396	32	,000

Source: SPSS Version 26, Researcher

Table 4 above shows that there are differences in the average pretest scores the posttest for class IV students at SDN 1 Bulungcangkring using the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media was determined based on the pretest and posttest scores resulting from understanding mathematical concepts which were analyzed using Paired Sample T-Test analysis assisted by SPSS 26.

From the results presented in the Paired Sample T-Test table above, it is known that the significance value is 0.000. It can be said that it is significant if the value is <0.05 . Then H_0 is rejected, or the two averages are different. From the data above, it shows that the sig value of 0.000 is smaller than 0.05. It can be said that there is an average value between the Pretest and Posttest values. The table above shows that the average value (Mean) of the pretest and posttest results is -35,848 and the T count is negative, namely -20,396. T count is negative because the average pretest score is lower than the posttest score. So, a negative calculated T value means a positive value, namely 20,396. The df value is 32 and $0.05/2$ is equal to 0.025. This value is used to find the t table in the distribution of t table statistical values. Thus, T count is $20.396 > t$ table 2.2026, so it is said that H_0 is rejected, and H_1 is accepted or in other words there is an influence from the treatment that has been given using the Problem Based Learning model assisted by Agile media.

Next, a hypothesis test was carried out using the N-Gain test to determine whether there was an increase in the understanding of mathematics concepts in class IV students before and after being treated in the form of the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media. This test of the N-Gain test hypothesis in this study was carried out using SPSS version 26.

Table 5. N-Gain Test Results

N-Gain Test Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	.55	.93	.7649	.09851
Ngain_percent	33	54.55	93.33	76.4880	9.85123
Valid N (listwise)	33				

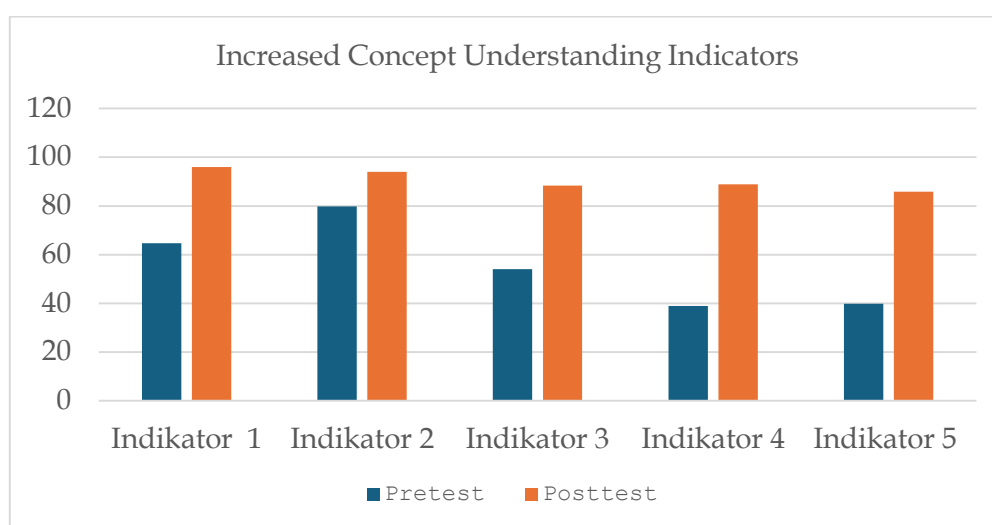
Source: SPSS Version 26, Researcher.

Table 5 above shows that there is an increase in understanding of mathematical concepts using the Problem Based Learning Model assisted by Agile media which is determined based on the pretest and posttest scores resulting from understanding mathematical concepts which are analyzed using improvement analysis with the N-gain test assisted by SPSS 26.

Based on the results presented in the N-Gain test table above, it shows that the average N-Gain Score is 0.7649 or 76.49% with a minimum N-Gain value of 55% and a maximum of 93%. From the results obtained above, it can be concluded that the use of Agile media in mathematics subjects in Chapter 1 whole numbers up to 10,000 can improve the high criteria and can be categorized as effective in the learning outcomes of class IV students.

The posttest scores obtained higher scores compared to the results of the pretest scores. The analysis of the N-Gain test results for the pretest and posttest values for each indicator of concept understanding in the bar diagram image is as follows.

Figure 1. N-Gain Test Diagram Per Indicator



Source: Researcher

Table 6. Results of N-Gain Test values per indicator

Concept Understanding Indicator	Average		N-Gain	Criteria
	Pretest	Posttest		
1	79.65	95.96	0.88	Tall
2	79.79	93.94	0.7	Tall
3	54.04	88.38	0.74	Tall
4	38.89	88.89	0.81	Tall
5	39.89	85.86	0.76	Tall

Indicators of understanding the concept above are:

1. Indicator 1: restates the concepts that have been learned.
2. Indicator 2: classify objects according to their concepts.
3. Indicator 3: identifying the characteristics of operations or concepts.
4. Indicator 4: presents concepts in various forms of mathematical representation.
5. Indicator 5: developing necessary or sufficient conditions for a concept.

In the table above, it can be seen that there is an increase in students' understanding of concepts as a result of the influence of the Problem Based Learning model assisted by Agile media. When implementing learning using Problem Based

Learning assisted by Agile media, a positive response was received so that the ability to understand mathematical concepts increased. In accordance with the Nurfitri et al., (2020) It was concluded that the use of the Problem Based Learning model assisted by Power Point media could increase student motivation and learning outcomes.

The first indicator is restating the concept with an average pretest score of 64.65, while the average posttest result of students obtained a score of 95.96 with an N-Gain score of 0.88 with an N-Gain criterion of $0.70 < 100$, namely the high category. Before being given treatment, students were not able to define a concept, especially in writing whole numbers up to 10,000. After being given treatment with the Problem Based Learning model assisted by Agile media, students began to be able to define and restate a concept, especially whole numbers up to 10,000. So from the two data an increase occurred after being given the Problem Based Learning model treatment assisted by Agile media through the posttest results, there was an increase in students' understanding of mathematical concepts by directly involving students in understanding the meaning of a concept.

The second indicator, namely classifying objects according to their concepts, got an average pretest score of 79.79, while the average posttest result of students got a score of 93.94 with an N-Gain score of 0.7 with an N-Gain criterion of $0.70 < 100$ is the high category. From the N-Gain results, there was an increase from pretest to posttest. This is in line with Fajriani et al., (2022) stated that the use of the PBL model has differences in pretest and posttest scores. This can be seen from the average pretest score, namely 34.57 and the average posttest score, namely 80.00. The average gain before being given treatment is smaller than after being given treatment. From these gains it can be said that there has been an increase.

The third indicator, namely identifying the characteristics of operations or concepts, obtained an average pretest score of 54.04, while the average posttest result of students obtained a score of 88.38 with an N-Gain score of 0.74 with an N-Gain criterion of $0.70 < 100$ is the high category. From the results of the n-gain test scores for applying the Problem Based Learning model assisted by Agile media in students, there was an increase in understanding of concepts from pretest to posttest by involving students directly in identifying the properties of operations or concepts.

The fourth indicator, namely presenting concepts in various forms of mathematical representation, got an average pretest score of 38.89, while the average posttest result of students got a score of 88.89 with an N-Gain score of 0.81 with an N-Gain criterion of $0.70 < 100$ is the high category. From the n-gain, there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Umami et al., 2024) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained that the n-gain test results obtained a mean value of 0.71 in the high category.

The fifth indicator, namely developing necessary or sufficient conditions for a concept, gets an average pretest score of 39.89, while the average posttest result of students gets a score of 85.86 with an N-Gain score of 0.76 with N-Gain criteria. $0.70 < 100$ is the high category. This is in line with (Utami et al., 2024) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained that the n-gain test results obtained a mean value of 0.77 in the high category.

This is because the use of media increases students' knowledge and critical thinking through problem orientation. When using learning media, students can see learning accompanied by moving animated images and students have more enthusiasm for learning and can easily understand the material because there is also explanatory text.

There is an increase in students' understanding of concepts through comparison results before and after using the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media. The fourth-grade teacher at SDN 1 Bulungcangkring has never used this learning model and media so there is a new way to implement the learning process. When carrying out the research using the Problem Based Learning learning model with the help of Agile media, it showed a high level of enthusiasm. This high enthusiasm was shown by a positive response when given a problem orientation, students were more active in thinking critically, using gadgets to see animations that had never been applied to students at all, and during learning and when discussing with group friends, they were able to complete work on the LKPD together. This is in line with (Retnaningtyas, A., & Sanoto, 2020) proving that applying the Problem Based Learning model assisted by interactive PowerPoint media can improve mathematics learning outcomes for fourth grade elementary school students. Students can solve problems by exchanging ideas and opinions during group discussions. This is because the Problem Based Learning model trains students to think more deeply in solving problems during group discussions (Dewi et al., 2023) . Strengthened by Husna & Munfarichah (2024), interactive media provides a positive impact that students can see with an average N-Gain result of 0.74 and is in the high category. In conclusion, the PBL model assisted by interactive media has a positive effect on students' mastery of concepts.

The results of this research show that the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media is better than the conventional learning model in overcoming the low ability to understand mathematical concepts in class IV students at SDN 1 Bulungcangkring. By using the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media can create high student enthusiasm in an active and fun classroom atmosphere when learning using gadgets can see pictures or animations directly. This is because the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media makes students more active because providing problem orientation can create critical thinking and when in groups students become interactive during discussions to help each other solve problems so they can complete the LKPD. Based on the description above, it can be seen that there has been an increase in understanding of mathematical concepts for class IV students at SDN 1 Bulungcangkring after using the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media.

Conclusion

There are results of the average value of improvement through the results of the N-Gain test on the understanding of mathematical concepts for fourth grade students at SDN 1 Bulungcangkring on whole number material up to 10,000 with the Problem Based Learning learning model assisted by Agile media, namely the improvement criteria have increased by 0.7649 which can be interpreted as high criteria. . Then, the percentage value for N-Gain was 76.49, which shows that the interpretation of the effectiveness of the Agile Media Assisted Problem Based Learning model can be categorized as effective.

Suggestion

Based on the research results and discussions that have been presented, the suggestions given are as follows:

For future researchers, the researcher hopes that from the results of his research, due to the limitations of researchers who are only able to increase students' conceptual understanding through the application of the Agile Media Assisted Problem Based Learning model, it is hoped that future researchers will be able to examine other factors that can increase students' conceptual understanding.

Reference

- Abarang, N., & Delviany, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.59562/progresif.v1i2.28570>
- Abunawas, N. F. A. S. G. K. (2021). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2022). Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK Ke-42*, 188–195.
- Ardana Riswari, L., Candra Sari, A., & Suryanto, H. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Operasi Hitung Campuran Sebagai Implementasi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Di Desa Larikrejo. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 04(02), 235–244. <https://doi.org/10.21093/jtik.v4i2.6761>
- Ardianti, S. D., & Raida, S. A. (2022). The Effect of Project Based Learning with Ethnoscience Approach on Science Conceptual Understanding. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 207–214. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.89>
- Dewi, I. L., Utami, R. E., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Berbantuan Media “Mihak Sersan” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 305. <https://doi.org/10.24114/js.v7i2.44132>
- Farida, N., Sesanti, N. R., & Ferdiani, R. D. (2019). *Tingkat Pemahaman Konsep dan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian dan Pengembangan Matematika Sekolah 2*. 135–146.
- Fajriani, R., Agustinsa, R., Susanto, E., Yensy, N. A., Siagian, T. A., & Stiadi, E. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas Vii. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 6(3), 362–371. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.6.3.362-371>
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jingsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(3), 189–197.
- Firdaus, Z., Umi Masyto, E., Amalia, N., Rahayu Gondoarum, W., Amaliyah, F., Lkr Utara, J., Kulon, K., & Bae Kabupaten Kudus Jawa Tengah, K. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Student Teams Achievement*

- Division Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i21399>
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2021). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Husna, N., & Munfarichah, S. (2024). Creative of Learning Students Elementary Education Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantuan media interaktif terhadap penguasaan konsep siswa kelas V pada materi siklus air. *Journal of Elementary Education*, 07(02), 249–256.
- Kusumawati, S. B., Yuliana, T., & Amaliyah, F. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Bilangan Kelas Iv Sd N Wonoketingal 01 Demak. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 676–683.
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V Sd 5 Klaling. *Conference Of Elementary Studies*, 610–618.
- Nashan, S., Anisa, R. N., Ummah, N., Margaretha, S. M., & Fitryah, A. (2019). Analisis Perbedaan Pencapaian Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode PBL Kelas V DI SD 2 Bulong Kulon. *Implementasi Proyek Penguatan Pelajar Pancasila (P5) Dalam Kurikulum Di Sekolah Dasar*, 2(1), 1–23. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19794>
- Nurfitri, D., Istiandaru, A., & Sulistiowati, E. (2020). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri Lumingser 02 Melalui Model Pbl Berbantuan Media Interaktif* 1725–1741. <http://eprints.uad.ac.id/21590/>
- Nurluthfiana, F., Aulia Annisa, S., Saputra, A. D., Cahyani, P., Amaliyah, F., Guru, P., & Dasar, S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS KELAS IV SD NEGERI WONOREJO 2 Corresponding Author *. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8(2), 272–283.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
- Putri, S., Sulmilasari, N., & Fakhruddin, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Di Kelas III SDN 195 Palembang. *Journal On Education*, 37-47.
- Retnaningtiyas, A., & Sanoto, H. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Matriks Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Daring *Prosiding National Symposium & Conference ...*, 8(2), 359–366.
- Riswari, L. A., Fitriana, V., Syafrudin, I. M., & Purnama, Y. A. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Catung untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 74–82. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i2.686>
- Riswari, L. A., Mukti, L. I., Tamara, L. F., Ayu, M., Hapsari, P., & Cahyaningrum, D. Y. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas Iii Sdn 2 Karangrejo. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 188–194.

- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020, October). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. In *prosiding seminar dan diskusi pendidikan dasar*.
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v5i1.8779>
- Umami, R. R., Utaminingsih, S., & Riswari, L. A. (2024). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media ARCA Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 325–333. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2057>
- Utami, R., Ermawati, D., & Ardianti, S. D. (2024). *Effectiveness of Mind Mapping Model Assisted by Pop-Up Book Media in Improving Students ' Concept Understanding Efektivitas Model Mind Mapping Berbantuan Media Pop-Up Book Dalam Meningkatkan*. 8(1), 29–34. <https://doi.org/10.21070/madro>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Setya Hermawan, J., Surahman, M., Rini, R., Amaliyah, F., & Fitria Rohmah, M. (2023). Pengaruh Minat Belajar Dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Matematicka Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10(2), 94–105. <https://jisd.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JISD/article/view/1117>
- Sugiyono (2019) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian*. Bandung, Alfabeta.
- Zubaidi, A. A., & Zuhri, M. S. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11874–11880.

Nilai-Nilai Sosial dalam Tradisi Gusjigang: Sumber Belajar di Sekolah Dasar

Sindi Wahyu Kurniasari

e-mail: 202033056@std.umk.ac.id

Erik Aditia Ismaya

Diana Ermawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini mengeksplorasi nilai-nilai sosial dalam tradisi Gusjigang dan potensinya sebagai sumber belajar IPS di sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode narrative inquiry, penelitian dilakukan di Desa Kauman, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus, dari Mei 2024 hingga selesai. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan informan seperti staf Humas makam Menara Kudus, pedagang lokal, dan siswa sekolah dasar, serta dokumentasi yang mencakup arsip dan materi terkait. Observasi partisipatif dilakukan untuk memahami praktik tradisi Gusjigang secara langsung. Wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan perspektif mendalam tentang tradisi ini dan relevansinya dalam pendidikan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dan memberikan konteks tambahan. Data dianalisis secara naratif, fokus pada makna pengalaman subjektif dan interaksi sosial dalam konteks Gusjigang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tradisi Gusjigang mengandung nilai-nilai sosial yang dapat dipadukan dalam kurikulum IPS, memberikan konteks budaya yang kaya untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Gusjigang, Nilai-Nilai Sosial, Sekolah Dasar, Budaya Lokal, Pengembangan Karakter

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya dan tradisi. Dari Sabang sampai Merauke, setiap daerah memiliki kekayaan budaya yang unik, mencerminkan sejarah panjang dan kehidupan masyarakatnya (Afdhila et al., 2022). Budaya lokal di Indonesia, yang mencakup adat istiadat, seni, dan tradisi, tidak hanya memperkaya warisan budaya bangsa tetapi juga membentuk identitas nasional. Keberagaman ini adalah cerminan dari keragaman etnis, bahasa, dan agama yang ada di tanah air. Dengan memahami dan melestarikan budaya lokal, kita turut menjaga keberagaman dan kekayaan yang telah diwariskan oleh nenek moyang kita (Muqtafia et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan, nilai-nilai luhur dari budaya lokal memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa. Nilai-nilai tersebut, seperti gotong royong, disiplin, dan kejujuran, merupakan bagian integral dari pendidikan karakter yang mendasari pembelajaran di sekolah. Pendidikan yang memadukan nilai-nilai budaya lokal dalam kurikulumnya dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nugraha & Hasanah, 2021). Dengan demikian, integrasi nilai-nilai luhur dalam pendidikan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan bertanggung jawab.

Gusjigang adalah salah satu tradisi khas dari masyarakat Kudus yang mengandung filosofi mendalam. Tradisi ini mencerminkan nilai-nilai sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Kudus, seperti kerjasama, kekompakan, dan penghargaan terhadap nilai-nilai kebaikan (Salma, 2022). Menurut Munzaroah (2023) filosofi Gusjigang tidak hanya terwujud dalam pelaksanaan tradisi tetapi juga dalam cara masyarakat Kudus menjalani kehidupan mereka, menjaga keseimbangan antara adat dan modernitas. Melalui Gusjigang, masyarakat Kudus mengajarkan generasi muda tentang pentingnya menjaga harmoni dalam komunitas dan menghargai warisan budaya.

Sebagai sebuah tradisi yang kaya akan makna, Gusjigang memiliki berbagai elemen yang dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa (Nawali, 2018). Dalam konteks pendidikan, tradisi ini dapat diintegrasikan dalam materi ajar untuk memperkenalkan siswa pada nilai-nilai sosial dan budaya yang bermanfaat. Penerapan tradisi Gusjigang dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa, serta memperkuat rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya lokal (Mundakir & Hidayat, 2020). Dengan demikian, Gusjigang tidak hanya menjadi bagian dari pelajaran sejarah tetapi juga sebagai alat untuk mendidik karakter siswa.

Istilah Gusjigang sangat terkenal, terutama di kalangan masyarakat Kudus, khususnya di area sekitar Menara Kudus, sebelah barat Kudus. Hingga saat ini, belum ada informasi pasti mengenai kapan istilah Gusjigang mulai dikenal. Menurut penelitian Mulyani (2023) dalam studinya tentang peran Gusjigang dan penerapan akuntansi terhadap literasi keuangan pra-nikah, Gusjigang adalah sebuah nasihat atau panduan hidup yang dimaksudkan agar seseorang selalu menjadi individu yang baik, patuh pada agama, berpengetahuan tinggi, terampil berdagang, dan memiliki jiwa kewirausahaan. Nasihat ini konon berasal dari salah satu Wali Songo, khususnya Kanjeng Sunan Kudus, yang merupakan contoh tauladan yang memegang prinsip Gusjigang dengan erat. Ajaran yang ditanamkan oleh Sunan Kudus telah memberikan dampak signifikan bagi masyarakat Kudus, terutama di sekitar Masjid Al-Aqsha yang

kini dikenal sebagai Kudus Kulon, yang merupakan komunitas religius yang juga mahir dalam berdagang (Ula et al., 2022).

Keberadaan Masjid Al-Aqsha yang berdekatan dengan pasar semakin menguatkan prinsip Gusjigang. Masjid ini, yang dibangun oleh Sunan Kudus, menjadi pusat kehidupan masyarakat Kudus. Arsitektur masjid yang memadukan unsur Jawa, Islam, Hindu, dan China merupakan saksi dan pengikat perkembangan filosofi Gusjigang (Addiansyah, 2022). Konsep Gusjigang adalah ajaran hidup dari Sunan Kudus yang terdiri dari tiga suku kata: 'gus' yang berarti memiliki akhlak dan budi pekerti baik, 'ji' yang berarti pintar mengaji, dan 'gang' yang berarti keterampilan berdagang sebagai cara bertahan hidup. Oleh karena itu, diharapkan siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini jika guru menyertakan contoh nyata dari lingkungan sekitar mereka, seperti Gusjigang dari Kudus yang berarti "Bagus, Ngaji, dan Dagang". Hal ini dapat memberikan keuntungan positif dan meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga guru IPS seharusnya memanfaatkan potensi lokal dalam proses pembelajaran.

Pengaruh tradisi Gusjigang terhadap pendidikan formal seperti di Sekolah Dasar terlihat dalam pola perilaku siswa dalam berinteraksi di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Gusjigang mengandung banyak nilai kehidupan. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, nilai-nilai yang terdapat dalam Gus (bagus akhlaknya) mencakup kejujuran, toleransi, disiplin, cinta damai, kepedulian sosial, dan tanggung jawab. Nilai dalam Ji (pandai mengaji) meliputi religiusitas, minat membaca, dan rasa ingin tahu. Sedangkan Gang (pandai berdagang) mencerminkan kemandirian, kerja keras, dan kreativitas (Utaminingsih & Murtono, 2019). Nilai-nilai ini tetap relevan meskipun ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat, karena Gusjigang memiliki fleksibilitas yang memungkinkan nilai-nilainya diterapkan di berbagai zaman dan situasi (Maharani et al., 2023). Untuk menghadapi dampak negatif globalisasi, pemuda perlu dibekali dengan nilai-nilai sosial dari Gusjigang. Dengan menganalisis dan menerapkan Gusjigang dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan generasi muda dapat memiliki semangat belajar, jiwa kewirausahaan, dan moral yang baik (Islami et al., 2022).

Dalam upaya mengembangkan materi ajar yang berbasis budaya, penting untuk memanfaatkan sumber belajar yang berasal dari tradisi lokal. Sumber belajar budaya seperti Gusjigang dapat memperkaya kurikulum dengan memberikan konteks yang lebih luas tentang nilai-nilai sosial dan budaya (Abid, 2018). Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami dan menghargai warisan budaya mereka tetapi juga membentuk karakter yang baik. Dengan demikian, integrasi budaya dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih holistik dan mendalam bagi siswa, mempersiapkan mereka untuk menjadi warga negara yang sadar budaya dan bertanggung jawab.

Sumber belajar memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya sumber belajar, seseorang akan kesulitan dalam mengumpulkan informasi atau pengetahuan yang diperlukan untuk memperluas pemahaman mereka, yang berguna baik untuk diri sendiri maupun orang lain (Andriani et al., 2023). Sumber belajar sangat penting untuk mengeksplorasi informasi yang diperlukan dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini juga berlaku ketika mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berbagai bahan materi diperlukan untuk mempelajari IPS secara efektif. Menurut Nurluthfiana (2023) menekankan pentingnya pembelajaran budaya dalam membangun karakter bangsa. Meskipun pembelajaran budaya harus dimulai sejak usia dini, di era globalisasi banyak yang meremehkan pentingnya mempelajari budaya lokal. Nadira (2023) mengungkapkan melalui

pembelajaran budaya, kita dapat memahami signifikansi budaya lokal dalam pembentukan budaya nasional serta adaptasi budaya lokal dalam menghadapi perubahan zaman. Nilai-nilai positif yang terkandung dalam budaya lokal dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

Sejalan dengan pandangan tersebut, pembelajaran IPS yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar di luar kelas dapat meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai sosial dan budaya. Materi IPS yang luas sering kali sulit disampaikan hanya dengan ceramah dari guru. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual dan konkret untuk mempermudah pemahaman siswa. Hilma (2023) berpendapat bahwa sumber belajar IPS yang menarik, termasuk lingkungan sosial-budaya, dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini akan mengumpulkan data dari siswa sekolah dasar dengan berbagai latar belakang tempat tinggal mereka.

Penelitian ini merujuk pada studi sebelumnya, seperti penelitian Falaq (2020) yang mengkaji sejarah dan nilai-nilai tradisi Gusjigang, serta Rahmawati (2021) yang membahas konsep kearifan lokal Gusjigang dan nilai-nilai karakter di dalamnya. Nauri (2022) juga meneliti implementasi kearifan lokal Gusjigang dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tradisi Gusjigang sebagai sumber belajar IPS di sekolah dasar, dengan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang untuk memberikan wawasan yang lebih kaya dan beragam mengenai potensi Gusjigang sebagai alat pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode narrative inquiry untuk mengeksplorasi dan menganalisis nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tradisi Gusjigang sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di Desa Kauman, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus, dan direncanakan berlangsung dari bulan Mei 2024 hingga selesai. Fokus penelitian adalah untuk memahami bagaimana tradisi Gusjigang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang relevan dan efektif dalam pendidikan IPS, serta untuk menggali makna sosial dan budaya yang terkandung di dalamnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan secara langsung untuk mengamati pelaksanaan tradisi Gusjigang dalam konteks sosial dan budaya setempat. Peneliti berpartisipasi dalam kegiatan tradisi ini dan mengamati secara seksama interaksi antara masyarakat serta aspek-aspek kunci dari ritual dan praktik yang terkait dengan Gusjigang. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana tradisi ini dipraktikkan dan bagaimana ia mempengaruhi nilai-nilai sosial masyarakat.

Wawancara mendalam dilakukan dengan berbagai informan, termasuk staf Humas makam Menara Kudus, pedagang di area tersebut, serta siswa sekolah dasar di Desa Kauman. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh perspektif yang beragam tentang tradisi Gusjigang dan bagaimana tradisi ini dipandang serta diterapkan dalam konteks pendidikan. Pertanyaan wawancara dirancang untuk menggali pengalaman pribadi, pandangan, dan pengetahuan informan mengenai tradisi Gusjigang dan relevansinya sebagai sumber belajar. Dengan wawancara ini, diharapkan dapat diperoleh data yang komprehensif mengenai penerapan dan pengaruh tradisi ini dalam pendidikan IPS.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai catatan dan bukti tambahan yang mendukung analisis, termasuk bahan tertulis, gambar, dan rekaman yang berkaitan dengan tradisi Gusjigang. Dokumentasi ini membantu memberikan konteks tambahan dan memperkuat hasil observasi dan wawancara. Data dokumentasi ini mencakup arsip sejarah, foto-foto kegiatan tradisi, dan materi pendidikan terkait yang digunakan dalam proses pengajaran di sekolah.

Analisis data dilakukan secara naratif, dengan fokus pada pemahaman makna yang terkandung dalam pengalaman subjektif individu dan interaksi sosial yang terjadi dalam konteks tradisi Gusjigang. Pendekatan naratif memungkinkan peneliti untuk menyusun cerita yang menggambarkan bagaimana nilai-nilai sosial dalam tradisi ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum IPS. Analisis ini juga mempertimbangkan bagaimana pengalaman dan pandangan informan membentuk pemahaman tentang tradisi Gusjigang dan aplikasinya dalam pendidikan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yang melibatkan verifikasi silang antara data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi ini penting untuk memastikan kredibilitas dan keteralihan hasil penelitian serta untuk mengurangi potensi bias. Proses ini juga membantu menjamin kebergantungan dan kepastian hasil penelitian dengan mengkonfirmasi bahwa temuan yang diperoleh konsisten dan valid.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa tradisi Gusjigang mengandung sejumlah nilai sosial yang signifikan, yang dapat diintegrasikan dalam kurikulum IPS di sekolah dasar. Berikut adalah pembahasan mengenai hasil penelitian dan keterkaitannya dengan teori serta penelitian sebelumnya.

Tradisi Gusjigang mengajarkan nilai kerjasama dan gotong royong, yang terlihat jelas dalam pelaksanaan tradisi ini. Masyarakat Desa Kauman terlibat aktif dalam mempersiapkan dan melaksanakan Gusjigang, yang melibatkan kerja sama antara berbagai kelompok masyarakat. Kegiatan ini mencerminkan teori sosiologi komunitas yang menekankan pentingnya kerjasama dalam membangun kohesi sosial (Na & Hipertensiva, 2019)). Hal ini selaras dengan temuan Rahmawati (2021) yang mengkaji penerapan nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan, menunjukkan bahwa integrasi nilai kerjasama dalam pembelajaran dapat memperkuat rasa solidaritas di kalangan siswa.

Selain itu, tradisi Gusjigang juga mengedepankan nilai disiplin. Para peserta Gusjigang mengikuti aturan dan waktu yang telah ditetapkan untuk kegiatan ini. Disiplin yang ditanamkan melalui pelaksanaan tradisi ini dapat dihubungkan dengan teori teori pembelajaran sosial dari Pratama (2023), yang menekankan pentingnya peran model dalam membentuk perilaku. Bandura berpendapat bahwa observasi terhadap perilaku yang disiplin dapat mempengaruhi sikap dan tindakan individu. Penelitian ini sejalan dengan temuan Nauri (2022) yang menunjukkan bahwa pengenalan nilai disiplin melalui kegiatan lokal dapat memperkuat karakter siswa.

Nilai kemandirian juga sangat ditekankan dalam Gusjigang. Masyarakat Kudus mempraktikkan kemandirian melalui pengelolaan kegiatan dan tanggung jawab pribadi dalam tradisi ini. Hal ini menggarisbawahi teori kemandirian diri yang diusulkan oleh Wibowo (2022) dalam teori motivasi yang menekankan pentingnya kemandirian dalam meningkatkan motivasi intrinsik. Penelitian oleh Laela (2020) mendukung bahwa nilai kemandirian yang diajarkan melalui budaya lokal dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir mandiri yang esensial untuk pembelajaran.

Gusjigang juga mencerminkan penghargaan terhadap nilai-nilai kebaikan. Praktik tradisi ini sering kali melibatkan tindakan saling menghormati dan menjaga keharmonisan dalam komunitas. Teori nilai sosial dari (2022) Husna yang menekankan pentingnya nilai-nilai moral dalam membentuk karakter individu relevan dengan temuan ini. Penelitian oleh Sudrajat (2021) menunjukkan bahwa nilai penghargaan terhadap kebaikan yang diajarkan melalui tradisi dapat memperkuat kesadaran sosial dan etika siswa.

Nilai kejujuran menjadi aspek penting dalam Gusjigang, yang terlihat dari cara masyarakat berinteraksi dengan transparansi dan kepercayaan. Ini sejalan dengan teori kejujuran dalam pembelajaran yang diusulkan oleh (2018) Ulya yang menunjukkan bahwa nilai kejujuran yang dipelajari melalui model dan pengalaman sosial dapat membentuk perilaku siswa. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Falaq (2023) yang menunjukkan pentingnya integrasi nilai kejujuran dalam pendidikan melalui tradisi lokal.

Gusjigang mengajarkan rasa tanggung jawab yang tinggi kepada anggotanya, yang tercermin dalam peran aktif mereka dalam pelaksanaan tradisi ini. Hal ini mengaitkan dengan teori tanggung jawab sosial dari Mahmud (2018) yang menekankan pentingnya tanggung jawab dalam membangun masyarakat yang kohesif. Penelitian oleh Mulyani (2020) menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab yang ditanamkan melalui tradisi dapat memperkuat karakter siswa dan kesiapan mereka untuk berkontribusi dalam masyarakat.

Dalam aspek spiritualitas dan religiositas, Gusjigang mengajarkan pentingnya pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori agama dan pendidikan dari Said (2022), yang menggarisbawahi peran penting religiositas dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral. Penelitian oleh Nauri (2022) juga menunjukkan bahwa integrasi nilai religiositas dalam pendidikan melalui tradisi lokal dapat meningkatkan kesadaran spiritual siswa.

Kreativitas dan inovasi merupakan bagian dari nilai Gusjigang, di mana masyarakat Kudus menunjukkan keterampilan dalam beradaptasi dengan berbagai situasi. Teori kreativitas dalam pembelajaran oleh Abid (2017) yang menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung kreativitas relevan dengan temuan ini. Penelitian oleh Sudrajat (2021) menunjukkan bahwa nilai kreativitas yang diajarkan melalui tradisi lokal dapat memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa.

Gusjigang juga memperlihatkan nilai pengetahuan dan pendidikan. Tradisi ini mencerminkan pentingnya pendidikan dalam masyarakat Kudus, yang sesuai dengan teori pendidikan dan perkembangan dari (Addiansyah, 2022). Penelitian Falaq (2023) mendukung bahwa integrasi nilai pengetahuan dalam pendidikan melalui tradisi lokal dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Keberagaman budaya merupakan aspek lain yang diajarkan melalui Gusjigang, dengan menunjukkan bagaimana masyarakat Kudus menghargai dan merayakan berbagai elemen budaya. Teori multikulturalisme oleh Soegiarto (2017) hargai keberagaman budaya relevan dengan temuan ini. Penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa integrasi nilai keberagaman dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dalam konteks penghargaan terhadap sejarah, Gusjigang mengajarkan pentingnya menjaga dan menghargai warisan budaya. Teori pengetahuan historis oleh Bastomi (2019) yang menekankan pentingnya pemahaman sejarah dalam pembelajaran relevan dengan temuan ini. Penelitian oleh Mulyani (2020) mendukung bahwa nilai penghargaan terhadap sejarah yang diajarkan melalui tradisi lokal dapat memperkuat pemahaman siswa tentang warisan budaya.

Tradisi Gusjigang juga mencerminkan nilai harmoni sosial, di mana masyarakat Kudus berusaha menjaga keharmonisan dalam komunitas mereka (Rahmawati & Pelu, 2021). Penelitian oleh Nauri (2022) menunjukkan bahwa integrasi nilai harmoni sosial dalam pendidikan dapat memperkuat kerjasama dan rasa saling menghormati di kalangan siswa.

Dalam aspek adaptasi terhadap perubahan, Gusjigang menunjukkan bagaimana masyarakat Kudus beradaptasi dengan perubahan sambil tetap menjaga nilai-nilai tradisional. Penelitian oleh Laela (2020) mendukung bahwa nilai adaptasi yang diajarkan melalui tradisi lokal dapat membantu siswa mengatasi tantangan modern.

Kesadaran lingkungan juga merupakan nilai yang diajarkan melalui Gusjigang, di mana masyarakat Kudus menunjukkan perhatian terhadap lingkungan sekitar. Penelitian oleh Sudrajat (2021) menunjukkan bahwa integrasi nilai kesadaran lingkungan dalam pendidikan melalui tradisi lokal dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan mereka.

Gusjigang juga mengajarkan nilai etika bisnis, di mana masyarakat Kudus menunjukkan keterampilan dan prinsip dalam berbisnis. Teori etika bisnis oleh Treviño dan Nelson (2017) yang menekankan pentingnya etika dalam praktik bisnis relevan dengan temuan ini. Penelitian oleh Mulyani (2020) mendukung bahwa nilai etika bisnis yang diajarkan melalui tradisi lokal dapat memperkuat integritas dan keterampilan kewirausahaan siswa.

Secara keseluruhan, Gusjigang menyediakan sumber belajar yang kaya untuk pendidikan IPS di sekolah dasar. Nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tradisi ini dapat memperkaya kurikulum dengan memberikan konteks budaya yang relevan dan mendalam. Integrasi nilai-nilai ini dalam pendidikan tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tentang budaya lokal tetapi juga membantu mereka mengembangkan karakter dan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka.

Simpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa tradisi Gusjigang dari masyarakat Kudus mengandung nilai-nilai sosial yang sangat berpotensi untuk diintegrasikan dalam kurikulum IPS di sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Gusjigang mengajarkan berbagai nilai penting seperti kerjasama, disiplin, kemandirian, penghargaan terhadap kebaikan, kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas, yang semuanya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membentuk karakter mereka secara positif.

Melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, penelitian ini berhasil mengidentifikasi bagaimana nilai-nilai ini diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Kudus. Nilai-nilai tersebut selaras dengan berbagai teori pendidikan dan sosiologi yang menekankan pentingnya pengajaran nilai sosial dan budaya dalam pendidikan formal. Misalnya, nilai kerjasama dan gotong royong yang terintegrasi dalam Gusjigang mencerminkan pentingnya solidaritas dalam pembentukan komunitas, sementara nilai disiplin dan tanggung jawab memperkuat karakter dan motivasi siswa.

Integrasi Gusjigang dalam kurikulum IPS tidak hanya memberikan konteks budaya yang kaya, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa tentang warisan budaya dan sosial mereka. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar mengenai nilai-nilai sosial secara kontekstual dan aplikatif, yang mendukung pembentukan karakter

dan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, Gusjigang bukan hanya menjadi materi pelajaran sejarah, tetapi juga berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif untuk membentuk karakter siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai sosial dan budaya.

Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan agar nilai-nilai dalam tradisi Gusjigang dipertimbangkan sebagai bagian dari materi ajar IPS di sekolah dasar. Implementasi nilai-nilai ini dalam kurikulum pendidikan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan karakter dan pemahaman budaya siswa, mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang lebih baik dan bertanggung jawab dalam masyarakat yang semakin kompleks.

Refrensi

- Abid, N. (2017). Mengintegrasikan Kearifan Lokal Gusjigang dan Nilai-Nilai Soft Skill dalam Proses Pembelajaran. *Elementary*.
- Abid, N. (2018). Integrating Soft Skill And Gusjigang Local Value In The Learning Process. *Elementary: Islamic Teacher Journal*. <https://doi.org/10.21043/elementary.v5i1.2986>
- Addiansyah, M. N. R. (2022). Good Governance, Gusjigang dan Kebijakan Ekologi di Kabupaten Kudus. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. <https://doi.org/10.21067/jmk.v7i2.7419>
- Afdhila, R., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. (2022). Pemaknaan Tradisi Barikan dalam Konteks Pendidikan Anak di Dukuh Karang Gempol. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.891>
- Bastomi, H. (2019). Filosofi Gusjigang Dalam Dakwah Pembangunan Masyarakat. *Jurnal Pengembembangan Masyarakat Islam IAIN Kudus*.
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Falaq, Y. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi Sebagai Benteng Karakter Bangsa Dalam Menghadapi Masyarakat Era 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hilma, D., Ismaya, E. A., & Bakhruddin, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam pembelajaran IPS Berbantuan Games Book*. 09.
- Husna, N. A., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2022). Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.441>
- Islami, A. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di Desa Tunjungharjo Kecamatan Tegowanu Grobogan. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3031>
- Maharani, M. S., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1869>
- Mahmud, H. (2018). Indigenous Konseling Gusjigang dalam Pemikiran Kearifan Lokal Sunan Kudus. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling"*. <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i1.4137>

- Mulyani, S., & Falikhatun, F. (2023). Pengelolaan Keuangan Berbasis Gusjigang. *Owner*. <https://doi.org/10.33395/owner.v7i2.1292>
- Munachifdlil Ula, A. N., Mu'ayyadah, M., & Mulyani, U. R. (2022). Kuliner Jadul Empat Negeri: The Manifestation Of Gusjigang Philosophy In Buka Luwur Sunan Kudus 1444 H. *Analisa: Journal Of Social Science And Religion*. <https://doi.org/10.18784/analisa.v7i2.1782>
- Mundakir, & Hidayat, A. (2020). Islamic shari'a configuration of buka luwur tradition in kudas. *Qudus International Journal of Islamic Studies*. <https://doi.org/10.21043/QIJIS.V8I1.7999>
- Munzaroah, S. D. (2023). Desain Konsep Pengembangan Wisata Halal Menara Kudus Dengan Konsep Gusjigang. *Berasan: Journal of Islamic Civil Law*. <https://doi.org/10.29240/berasan.v2i1.5977>
- Muqtafia, A. C., Fardani, M. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Sikap Toleransi Melalui Budaya Sekolah di SD 1 Bakalan Krapyak. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.695>
- Na, D. E. C., & Hipertensiva, C. (2019). Filosofi Gusjigang Dalam Dakwah Pengembangan Masyarakat Islam Kudus. *Pengembangan Masyarakat Islam*.
- Nadiroh, S. M., Purbasari, I., & Ermawati, D. (2023). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Budaya Literasi di SDN 1 Brantaksekarjati. *Journal on Education*, 5(3), 8602–8609. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1651>
- Nauri, K. A., & Fatmawati, N. (2022). Implementasi Kearifan Lokal Gusjigang dalam Perspektif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pondok Al Mawadah Kudus. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*. <https://doi.org/10.21154/asanka.v3i2.4671>
- Nawali, A. K. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Filosofi Hidup “Gusjigang” Sunan Kudus Dan Implikasinya Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Kauman Kecamatan Kota Kudus. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.14421/jpai.2018.152-01>
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Peby Andriani, R., Fardani, M. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Karakter Peduli Sosial Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 862–873. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1649>
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Rahmawati, M., & Pelu, M. (2021). Keraifan Lokal Gusjigang sebagai Sumber Penanaman Nilai-Nilai Karakter di MAN 2 Kudus. *Jurnal Candi*, 21(2), 11–28. <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/56887>
- Said, N. (2022). Etika Gusjigang dan Spirit Pendidikan Tri Harmoni Walisongo. *International Conference on Islamic Education*.
- Salma, S. N. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Islami melalui Filosofi Gusjigang bagi Masyarakat Kudus Kulon. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.442>
- Soegiarto, D. (2017). Gusjigang dalam Perspektif Stakeholder dan Sustainable pada Industri di Kudus. *Universitas Muria Kudus*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabeta.

- Ulya, H. (2018). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 90–96. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.561>
- Utaminingsih, S., & Murtono, M. (2019). *Higher Order Thinking Skills (HOTS) in GUSJIGANG Culture and Character of Kudus People*. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2283941>
- Wibowo, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.454>

The Effectiveness of The Cooperative Learning Model Type Student Team Achievement Divisions (STAD) In 4th Grade At SD N 3 Nalumsari on Student Independence in Learning Pancasila Education

Sri Wijayati

e-mail: 201933159@std.umk.ac.id

Erik Aditia Ismaya

Ahmad Bakhruddin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstract: The purpose of this study is to determine the influence of applying the Cooperative Learning Model Type Student Team Achievement Divisions (STAD) on students' learning independence in Pancasila education for 4th grade students at SD N 3 Nalumsari. It was found in Pancasila education lessons that the learning activities were still not ideal. The researcher found that some students were not yet able to be independent in learning, appeared not to pay attention to the teacher's explanations, lacked self-confidence, complained when given tasks, were less active in learning, and when there was no teacher, they preferred to play in class rather than study independently. This study uses an experimental method with a pre-experimental design approach of the one group pre-test and post-test design type. The subjects of this study are the 4th grade students of SDN 3 Nalumsari. The data collection techniques used are questionnaires and documentation. Data analysis uses the Gain Test in IBM SPSS 25. The research results indicate that the STAD model has proven effective in enhancing students' learning independence. The obtained N-Gain values show that the improvement in students' learning independence falls into the moderate category, consistent with educational theories that support active and cooperative learning.

Keywords: Learning Model, Cooperative, Student Team Achievement Divisions (STAD), Learning Independence, Pancasila Education

Introduction

Education is one of the main pillars in the development of a nation. Through education, individuals acquire the knowledge, skills, and values needed to face life's challenges (Janah et al., 2023). Quality education aims not only to develop students' cognitive aspects but also their affective and psychomotor aspects, which shape character and personality (Sartika, 2023). In Indonesia, education plays a crucial role in preparing the younger generation to contribute to national development and maintain the unity and integrity of the nation (Wati, 2022).

The rapid and complex development of the world demands an adaptive and innovative educational system. Education must not only teach basic knowledge but also 21st-century skills such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration (Cahyani et al., 2020). This calls for an update in teaching methods that can increase students' active participation and encourage independent learning. A good education should balance the mastery of knowledge with character building, ensuring that students are ready to face future challenges (Chabiba et al., 2022).

At the elementary school level, education plays a crucial role in forming the foundation of students' knowledge and character. Elementary school is where students first encounter formal education systematically (Cahyaningati & Yoedo, 2021). Here, students are guided to develop basic skills such as reading, writing, arithmetic, as well as social and emotional skills. Education at the elementary level must also focus on the character development of students so that they grow into responsible, disciplined, and independent individuals (Zahro et al., 2018).

Based on initial observations conducted on Monday, April 8, 2024, in the 4th grade of SD N 3 Nalumsari, it was found that the learning process of Pancasila Education was not yet ideal. Some students appeared unable to be independent in their learning; they paid little attention to the teacher's explanations, showed low self-confidence, and often complained when given assignments. Students' activeness in the learning process was also low, and when the teacher was absent, they preferred to play rather than study independently.

The level of independent learning among 4th-grade students at SD N 3 Nalumsari was still low. This was evident from the lack of responsibility in completing tasks given by the teacher and their dependence on the teacher to find answers. Students lacked confidence in their abilities and tended to rely on their peers. When working on assignments, they often waited for their friends to finish first and then copied, showing a lack of effort and curiosity to solve problems independently.

However, the challenges in elementary education are numerous. Many students have yet to show independent learning behavior, characterized by a high dependency on teacher assistance, lack of initiative, and low self-confidence (Sriana & Sujarwo, 2022). This can hinder the overall learning process and development of students. Therefore, strategies are needed that can encourage students to become more independent in their learning while still providing the necessary support (Afdhila et al., 2022).

According to Riny (2022), one approach that can be used to enhance students' independent learning is by implementing active and participatory learning models. Ningsih (2022) suggests that such learning models allow students to be more engaged in the learning process, both individually and in groups. Through activities that involve interaction, discussion, and cooperation, students not only learn from the teacher but also from their peers. This can foster a sense of responsibility for their learning and increase their motivation (Zuhri & Bakhrudin, 2021).

Cooperative learning is one of the effective models for creating an active and participatory learning environment. This model emphasizes cooperation among students to achieve specific learning goals. In cooperative learning, students work in small groups and help each other understand the lesson material. This model focuses not only on academic achievement but also on the development of social and cooperative skills, which are essential in everyday life.

The cooperative learning model has been widely adopted at various educational levels, including elementary schools. In this context, cooperative learning can help students become more independent and responsible for their learning. By working in groups, students learn to take initiative, share responsibility, and complete tasks independently. This is very helpful in fostering independence that is important for long-term learning.

One popular cooperative learning model is Student Team Achievement Divisions (STAD). This model, developed by Slavin, is designed to improve students' academic achievement through group work. In STAD, students are divided into small heterogeneous groups where they work together to understand the lesson material and complete assigned tasks. Each group member is responsible for learning and helping others, fostering positive interaction among students.

The STAD model has several advantages that can support students' independent learning. First, this model encourages students to actively engage in learning, both individually and in groups. Second, STAD provides opportunities for students to develop social skills, such as communication and cooperation. Third, this model helps students take responsibility for their learning, which is a crucial element in independent learning (Mulyani et al., 2022).

Thus, the implementation of the STAD cooperative learning model in elementary schools, particularly in Pancasila Education, has great potential to enhance students' independent learning. Through this model, students not only learn to understand the material but also learn to become more independent and responsible in the learning process. This is essential in the context of elementary education, where the formation of character and independent learning are the main goals to be achieved.

Method

This research employs an experimental method with a pre-experimental design approach, aimed at measuring the effectiveness of applying the cooperative learning model type Student Team Achievement Divisions (STAD) on students' independent learning in the Pancasila Education subject for 4th-grade students at SD N 3 Nalumsari. The research design used is the one-group pre-test and post-test design, where a single group of subjects will be given a pre-test to measure the level of independent learning before the implementation of the STAD model. Afterward, the STAD model is applied in several learning sessions, and at the end of the period, a post-test is conducted to measure the changes or improvements in the students' independent learning.

The subjects of this study are 4th-grade students at SD N 3 Nalumsari, selected through purposive sampling. The data collection techniques used include questionnaires administered to students to measure their level of independent learning and documentation to record learning activities during the implementation of the STAD model. The data obtained is analyzed using the Gain Test (N-Gain) with the assistance of IBM SPSS 25 to determine the effectiveness of the learning model.

The research procedure begins with conducting a pre-test to measure the initial condition of the students' independent learning. After that, the STAD learning model is applied in several learning sessions, where students work in small, heterogeneous groups to understand the material and complete tasks together. After the intervention is completed, a post-test is conducted to measure changes in the students' independent learning. The pre-test and post-test results are compared to determine the improvements that occurred, with N-Gain results categorizing the effectiveness of the STAD model in enhancing the independent learning of 4th-grade students at SD N 3 Nalumsari.

Data Analysis

The data analysis in this study involved the N-Gain test to measure the improvement in students' independent learning before and after the implementation of the cooperative learning model STAD (Student Team Achievement Divisions). The N-Gain test was used to determine the effectiveness of the STAD model in enhancing students' independent learning by comparing pre-test and post-test results. The N-Gain was calculated to observe changes in scores that indicate an increase in students' ability to learn independently after participating in learning with the STAD model.

The results of the N-Gain test categorize this improvement into several levels, such as low, moderate, or high, which then serve as the basis for assessing the success of the STAD model in enhancing students' independent learning.

Tabel 1 Hasil Uji N Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	34	.57	.85	.6828	.07566
NGain_Persen	34	57.14	84.85	68.2779	7.56629
Valid N (listwise)	34				

Sumber : Data Peneliti (2024)

The N-Gain test results on the questionnaire data show that the N-Gain scores range from 0.57 to 0.85, with an average value of 0.6828 and a standard deviation of 0.07566. When measured as a percentage, this N-Gain ranges from 57.14% to 84.85%, with an average of 68.28% and a standard deviation of 7.57%. The average N-Gain of 0.6828 falls within the moderate category, as it is within the range of 0.30 to 0.70. This indicates that the implementation of the STAD model has a significant positive impact on improving students' independence based on the questionnaire assessment results.

The application of the Student Team Achievement Divisions (STAD) learning model in the 4th grade of SDN 3 Nalumsari has shown a significant improvement in students' independent learning. Based on the results of the N-Gain test, which measures changes in independent learning before and after the implementation of the STAD model, there is evidence of substantial improvement. For the student independence questionnaire data, the average N-Gain score is 0.6828, also within the moderate category, with a score range of 0.57 to 0.85. This indicates a moderate increase in students' independence after the implementation of the STAD model. These findings align with Salsabilla (2023), who states that active engagement in

learning can enhance students' independence. The STAD model, which emphasizes interaction and cooperation, provides opportunities for students to actively engage in the learning process, thereby supporting their increased independence.

These results support Armanisah's (2021) assertion that a supportive learning environment, such as that provided by the STAD model, can increase students' intrinsic motivation, which in turn affects their independent learning.

In the context of implementing STAD, the focus on teamwork and group responsibility helps students build independence through social interaction and group support. This aligns with findings that this model is effective in enhancing students' independent learning (Zulfa et al., 2022). Dyah et al. (2016) also agree that STAD provides peer support, which can help students develop their independent learning, consistent with the improvements observed in the N-Gain test.

This research shows that positive reinforcement can enhance learning behavior. The STAD model, which provides positive feedback and rewards, encourages students to become more independent in their learning, as reflected in the increased N-Gain scores. Overall, the N-Gain test results support the effectiveness of the STAD model in enhancing students' independent learning in the 4th grade of SDN 3 Nalumsari, with moderate improvements in both types of data measured, namely observation and questionnaires.

Conclusion

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the implementation of the Student Team Achievement Divisions (STAD) learning model in the 4th grade of SDN 3 Nalumsari significantly contributes to the improvement of students' independent learning. The N-Gain analysis shows that both through observation and questionnaires, there is a moderate increase in students' independent learning after the implementation of the STAD model. The average N-Gain, which falls within the moderate category, indicates that this model is effective in encouraging students to become more independent in their learning process.

The STAD model, with its approach emphasizing teamwork and individual responsibility, has been proven to enhance student engagement in learning, ultimately strengthening their independence. This research also shows that a supportive learning environment, social interaction, and peer support play an important role in developing students' independent learning. Overall, the STAD model is effective and can be applied as a strategy to enhance students' independent learning, providing a positive impact on the learning process at SDN 3 Nalumsari.

References

- Afdhila, R., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. (2022). Pemaknaan Tradisi Barikan dalam Konteks Pendidikan Anak di Dukuh Karang Gempol. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jlIP.v5i9.891>
- Anggrainy, N. D., & Sujadi, A. (2016). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Stad (Student Team Achievement Division) Siswa Kelas Vii Smp N 2 Sedayu. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30738/.v4i2.437>
- Armanisah, A. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

- Sosial Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*.
<https://doi.org/10.53889/jpig.v1i1.21>
- Cahyani, C. A., Untari, M. F. A., & Ardiyanto, A. (2020). Penerapan Media Video Animasi Bencana Alam Gunung Berapi (BELAGUPI) dengan Model Pembelajaran STAD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27189>
- Cahyaningati, L. W. R., & Yoedo, Y. C. (2021). Pendidikan Karakter Kristen Dan Model Pembelajaran Stad Di Kelas Matematika Di Sd Kristen “X” Surabaya. *Aletheia Christian Educators Journal*. <https://doi.org/10.9744/aletheia.2.1.36-56>
- Khoirul Chabiba, M. I., Ismaya, E. A., & Wiranti, D. A. (2022). Penanaman Sikap Nasionalisme Melalui Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 21–28.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7446>
- Mulyani, S., Sudiyana, B., & Suwanto, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD, Jigsaw, Dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Eksplanasi Siswa Kelas VI Gugus Pangeran Diponegoro. *JURNAL PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.32585/jp.v3i1i3.2852>
- Ningsih, E. D. R., & Wulandari, R. N. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar serta Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3073>
- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3885>
- Rodhotul Janah, L., Fina Fakhriyah, & Ahmad Bakhrudin. (2023). Penerapan Model Student Team Achievement Division (Stad) Berbantu Media Diorama Solar System Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Kelas Vi Di Sd 5 Klumpit. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1499>
- Sartika, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Stad Melalui Media Pembelajaran Komik pada Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik. *INTELEKTUUM*. <https://doi.org/10.37010/int.v4i1.1207>
- Sriana, J., & Sujarwo, S. (2022). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.245>
- Wati, U. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Math-UMB.EDU*.
<https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v9i2.3213>
- Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>
- Zuhri, A., & Bakhrudin, A. (2021). The Model Of Religious Moderation In Social Life: Study of Living Religion in Badongan, Kudus. *Addin*, 15(1), 71.
<https://doi.org/10.21043/addin.v15i1.13436>
- Zulfa, S., Ardianik, A., & Hatip, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Reciprocal Teaching Terhadap Tingkat Kecemasan, Kemandirian Dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*.
<https://doi.org/10.21137/edumatic.v3i02.443>

Application of the Problem Based Learning Model to Improve Understanding of Concept in Class V of Primary School

Syilfi Fita Sari

e-mail: 202033202@std.umk.ac.id

Wawan Shokib Rondli

e-mail: wawan.shokib@umk.ac.id

Diana Ermawati

e-mail: diana.ermawati@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstract: This study is motivated by the low concept understanding ability of fifth grade students. This is due to the low interest in learning and enthusiasm of students, as well as in KBM teachers still use conventional models and have not been maximized in the use of learning media. This study aims to determine the improvement of mathematical concept understanding of fifth grade students of SD N 1 Bulungcangkring by using a problem-based learning model assisted by Ethnomathematics LKS. This type of research uses pre-experimental research with a quantitative approach. The design in this study was one group pretest-posttest. The sampling technique used probability sampling. The sample in this study was class V with a total of 37. Data collection techniques in this study through interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis techniques using prerequisite tests include normality tests and hypothesis testing using the N-Gain test. The data from the average pretest score is 58.64 while the posttest score is 85.13. The normality test results of the pretest value obtained a significance of 0.078 ($0.078 > 0.05$), while the posttest value obtained a significance of 0.100 ($0.100 > 0.05$) so that H_0 is accepted and H_a is rejected. The N-Gain test results showed a score of 0.66 with moderate improvement criteria. Thus, grade V students experienced an increase in understanding of mathematical concepts through the use of a problem-based learning model assisted by Ethnomathematics LKS.

Keywords: Problem Based Learning Model, Concept Understanding

Introduction

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students can actively develop their potential. (Rahman et al., 2022). One of them is in the form of religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character and skills needed for self and society. Education has a big role in supporting the ability and building the personality and civilization of a dignified nation. The goal of national education has a great responsibility for the success of education so that students can participate in education. One of them is in the learning process. The learning process is an implementation stage where there is interaction between teachers and students and communicating with each other in a learning situation to achieve learning objectives. If students experience changes in themselves, then the learning process is considered successful (Fauzi et al., 2023). Therefore, the learning process must be adjusted to the existing curriculum.

Based on this, education cannot be carried out without a curriculum. The curriculum is a means to achieve educational goals, so it can be said that the curriculum is a reference for the process of organizing education in Indonesia. (Angga et al., 2022). Currently, the 2013 curriculum is being revised or refined with a new curriculum, the independent curriculum. The independent curriculum has many advantages, such as an easier, deeper, more independent, more relevant and interactive learning process. (Jannah et al., 2023). This independent curriculum is implemented in driving schools and at every school level.

In the independent curriculum, learning materials can be linked to the culture around students. Learning culture is certainly not a new thing in society, often referred to as local wisdom. Supported by those who state that local wisdom has long existed in our daily lives. Learning must incorporate culture or local wisdom in learning activities. (Nikmah & Rondli, 2023). Math is very important for students' lives now and in the future. Life has many important subjects, one of which is mathematics (Ayu Cahyati Hasanah et al., 2024). So, by studying mathematics that is relevant to culture as teaching material, it is hoped that students can gain experience in the ability to understand mathematical concepts. Thus, students will be able to increase their creativity and activity if mathematics learning emphasizes conceptual understanding rather than procedural mastery. (Ermawati, D., & Zuliana, E., 2020). Comprehension therefore occupies a high position in learning.

Basically, concept understanding is a very important aspect of learning, because by understanding concepts, students can develop their skills in each subject matter. (Zulfa et al., 2023). One of the problems that often arises when learning mathematics is the low ability of students to solve mathematical problems in the form of problems that emphasize understanding of concepts in the given subject. According to (Ermawati et al., 2024) The various problems that arise when learning math make it difficult to achieve goals. The majority of students consider math as a boring and difficult subject, which is a problem in learning math. As a result, many students dislike the learning.

The results of interviews conducted with the fourth-grade teacher of SD 1 Bulungcangkring on Monday, December 4, 2023, obtained the fact that students' ability to understand concepts in mathematics subjects is still low. Researchers conducted interviews with guidelines based on indicators of concept understanding, and obtained data that not all students can restate a concept, classify objects based on certain properties, provide examples and non-examples of concepts, present concepts in the form of mathematical representations, develop necessary or sufficient conditions of a

concept, and apply concepts or problem-solving algorithms. Only, there are about 5-9 students who can understand concepts when learning math because the abilities of students vary. Therefore, students' ability to understand concepts has not been maximized. It can be seen from the results of the initial test of concept understanding ability that about 35% of students who have completed the KKM, and about 65% of students who have not completed the KKM. Based on these problems, it was detected that the trigger for this was due to the lack of space for students to develop ways of thinking and forming their knowledge and mobilizing their participation in learning so that students' skills were less honed.

As for the results of observations that have been made by researchers in class IV SD N 1 Bulungcangkring on Monday, December 4, 2023, the reality is that students are less interested and less enthusiastic in participating in KBM. This can be seen during question-and-answer discussions during lessons. In addition, students are less active in participating in KBM because students only listen and immediately do the questions given by the teacher. And during the KBM process, the teacher only uses package books and LKS.

Based on this, teachers should be able to develop and adjust their teaching methods. Teachers should use various media, models and methods. According to (Akhidah et al., 2023) students have several factors that cause them not to pay attention to the material and ultimately do not understand the concept. For example, students only memorize formulas or concepts but do not understand the concepts. Thus, a possible learning model to overcome this is the problem-based learning model. Problem-based learning is a learning model that presents contextual problems to motivate students while learning, and students are asked to solve problems in groups in the real world (Rubianti et al., 2019). By applying this problem-based learning model, it is likely that students will feel more motivated and more creative when doing learning (Noor Aisyah, Wawan Shokib Rondli, 2024). The learning model will be better if supported by teaching materials, one of which is an ethnomathematics worksheet. Ethnomathematics worksheets serve to increase understanding of the material studied and students' interest in learning about the surrounding culture in accordance with student character. In addition, learning in elementary schools must implement contextual learning. Students should be given the opportunity to find ideas based on their experiences interacting with the surrounding environment. Therefore, the learning container should allow students to explore their environment to find ideas that match what they know (Rusfriyanti & Rondli, 2023). Thus, ethnomathematics becomes a tool to motivate and overcome student boredom because it provides new nuances in learning mathematics.

In line with research conducted by (Andraeni et al., 2023), Based on the analysis conducted, there is an effect of the problem-based learning model assisted by PARI media on students' understanding of mathematical concepts. This is indicated by the difference between the average score of the math concept understanding test, namely the initial measurement (pretest) 62.33 and the final measurement (posttest) 79.78.

The results of the analysis above show that the problem-based learning model can be applied to the KBM process in elementary schools. This model has the ability to invite students to present contextual problems to motivate students while learning, and students are asked to solve problems in groups in the real world. In this study, Ethnomathematics LKS was used as a tool in applying the problem-based learning model. Based on the above background, which is supported by several opinions of experts, and strengthened by the results of previous research, this study aims to

determine the extent to which the use of the problem-based learning model increases the understanding of mathematical concepts of grade V elementary school students.

Methods

The research method used in this research is pre-experimental research with a quantitative approach. The sampling technique in this study used probability sampling technique. The probability sampling technique means that all members of the population have the same opportunity to be sampled in the study. The samples taken in this study were fifth grade students of SD N 1 Bulungcangkring, totaling 37 students, namely 14 boys and 23 girls. The design used is one group pretest-posttest, namely by giving a pretest question, followed by being given treatment, and ending with giving a posttest question. The research was conducted from August 14 to 16, 2024 in the fifth grade of SD N 1 Bulungcangkring consisting of 37 students, including 23 female students and 14 male students. The design pattern of this study is shown in Table.1

Table.1 Research design pattern

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Q_1	X	Q_2

Source: (Ariyanti et al., 2021)

Description:

Q_1 : *Pretest*
X : *Treatment*
 Q_2 : *Posttest*

Research instruments are a very important part of research because they function to collect information that is relevant to the research objectives. (Anisa Fauziah et al., 2023). The quantitative data collection instrument in this study is in the form of 10 description questions and answers with the material of the perimeter and area of flat shapes that have gone through the validity test. With 6 indicators, namely: (1) Restate a concept, (2) Classify objects according to certain properties, (3) Provide examples and non-examples of concepts, (4) Present concepts in the form of mathematical representations, (5) Develop necessary or sufficient conditions of a concept, (6) Apply concepts or problem-solving logarithms.

An instrument is said to be valid if it is in accordance with the research objectives. Validity is a test that serves to measure the accuracy of the instruments used in research. (Hakim et al., 2021). One of the validity tests in this study is content validity. Technically, content validity testing can be assisted by an instrument grid. In the grid there are variables to be studied, indicators as benchmarks and item numbers of questions or statements that have been elaborated from the indicators. (Larasati & Syamsurizal, 2022). The devices that were validated were teaching modules, *pretest-posttest* grids, and *pretest-posttest* questions.

The hypothesis test used in this study is to determine the increase in understanding of mathematical concepts after applying the problem-based learning model assisted by ethnomathematics LKS in mathematics subjects for grade V students of SD N 1 Bulungcangkring using the N-Gain Test with the SPSS version 24 program. In this study using the N-Gain test to calculate the difference between the initial test results (*pretest*) before learning using the problem-based learning model assisted by ethnomathematics LKS and the final test results (*posttest*) after learning

using the problem-based learning model assisted by ethnomathematics LKS and comparing it with the ideal score based on the predetermined question instrument. The *N-Gain* formula is as follows.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

After obtaining data from the N-Gain results, the data is interpreted into N-Gain criteria as follows.

Table .2 N-Gain Criteria

N-Gain Value	Criteria
$g \geq 0,7$	High
$0,3 < g < 0,7$	Medium
$g \leq 0,3$	Low

Source: (Kurniawan & Hidayah, 2020)

Results and Discussion

The research was conducted at SD N 1 Bulungcangkring which is located in Bulungcangkring Village, Jekulo District, Kudus Regency in the odd semester starting from August 14-16, 2024, in class V. The results of the pretest and posttest scores can be seen in table .3.

Table 3. Pretest and Posttest Results

Description	Pretest	Posttest
Amount	2170	3150
Average	58,64	85,13514
Greates Value	75	100
Smallest Value	40	70
Variance	88,4009	67,34234
Standard Deviation	9,402175	8,206238

In table 1.3 of the pretest results, it can be seen that the highest score is at 75, the lowest score is 40, the average is 58.64. Standard Deviation 9.402175 and variance 88.4009. In the posttest, it can be seen that the highest score is 100, the lowest score is 70, the average is 85.13. Standard Deviation 8.206238 and variance 67.34234. From the explanation above, it can be seen that there is a difference in the average pretest and posttest scores. To ascertain whether the application of the problem-based learning model has a significant effect on students' understanding of mathematical concepts, a statistical test was conducted.

The normality test aims to determine whether the data obtained is normally distributed or not. This study uses the Shapiro-Wilk method to test normality using SPSS software version 24. In applying the Shapiro-Wilk test, data is considered normally distributed if the significance value is greater than 0.05. Conversely, if the data is considered not normally distributed, if the significance value is less than 0.05.

Table 4. Normality Test Results

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.173	37	.007	.947	37	.078
Posttest	.142	37	.057	.951	37	.100

a. Lilliefors Significance Correction

Based on the calculations carried out, this study used a normality test using the Shapiro-Wilk test used with IBM SPSS Statistics 24. The Shapiro Wilk test results for the pretest were 0.078 and the posttest value was 0.100. From these results, it can be concluded that the pretest and posttest data have a normal distribution.

After doing the normality test as a prerequisite test, the next step is to test the hypothesis. In this study, the hypothesis test used was the N-Gain test. Researchers used this test to determine the increase in understanding of mathematical concepts before and after using the problem-based learning model assisted by the Ethnomathematics LKS. Hypothesis testing using the N-Gain test, researchers used the help of SPSS version 24, so that the test results were obtained in table .5

Table 5. N-Gain Test Results

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	37	.40	1.00	.6624	.15024
Ngain_Persen	37	40.00	100.00	66.2378	15.02408
Valid N (listwise)	37				

Table .5 shows that the average value is 0.66 which shows moderate criteria. So seen from the average results above, it can be concluded that there is an increase in concept understanding before and after using the problem-based learning model assisted by the Ethnomathematics LKS.

In hypothesis testing using the N-Gain test, it can be seen that the posttest value is higher than the posttest value. The analysis of the N-Gain test results on each indicator of concept understanding in table 1.6 is as follows.

Table .6 N-Gain Test Per Indicator

Indicator of Concept Understanding	Average		N-Gain	Criteria
	Pretest	Posttest		
1	64,86	94,59	0,84	High
2	64,86	87,83	0,65	Medium
3	62,16	94,59	0,85	High
4	57,43	80,40	0,53	Medium
5	56,75	81,75	0,57	Medium
6	50,67	81,08	0,61	Medium

Judging from the table above, it can be seen that students are very enthusiastic in participating in the KBM in class by using a problem-based learning model assisted by Ethnomathematics LKS, so that students' understanding of mathematical concepts can increase. In line with research (Marwa et al., 2023) that the use of problem-based learning model assisted by kahoot digital media has a positive impact on students' concept understanding. Judging from the results of the posttest scores of experimental and control class students have increased.

The first indicator is the ability to restate a concept. In the ability to restate a concept, students are expected to be able to reformulate the concept of perimeter and area of flat buildings according to the requirements of the problem. The average percentage of the pretest score for the ability to restate a concept was 64.86, while the posttest score was 94.59, and the N-gain value in the high category was 0.84. From the N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Zulfa et al., 2023) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.44 with a moderate category.

The second indicator is classifying objects according to certain properties. It is expected that students can correctly classify the characteristics of the perimeter and area of flat shapes because they have the ability to classify objects based on certain characteristics in accordance with the concept. The results of the ability to classify objects according to certain properties showed an average pretest value of 64.86, which increased to 87.83 on the average posttest value, with an increase in N-Gain of 0.65 in the moderate category. From the N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Masitoh & Sufyani Prabawanto, 2022) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.63 with a moderate category.

The third indicator is giving examples and non-examples of the concept. In the ability to provide examples and non-examples of the concept of perimeter and area of flat shapes, it is expected that students can provide examples and non-examples of the concept of perimeter and area of flat shapes that are in accordance with what is requested in the question correctly and precisely. The results showed an average pretest score of 62.16, which increased to an average posttest score of 94.59 with an N-Gain value of 0.85 in the high category. From the N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Hanifa Nurul Putriana et al., 2023) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.71 with a high category.

The fourth indicator is presenting concepts in the form of mathematical representations. Students are expected to be able to present concepts in various mathematical representations accurately and precisely. The average pretest score of 57.43 increased to 80.40 with an N-Gain value of 0.53 for the medium category. From the acquisition of N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Alisa, Erna Suwangsih, 2024) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.79 with a high category.

The fifth indicator is developing necessary or sufficient conditions of a concept. Students are expected to be able to develop the necessary or sufficient conditions of the concept of perimeter and area of flat buildings appropriately according to the request in the problem. The average pretest score of 56.75 increased to 81.75 with an N-Gain value of 0.57 in the moderate category, indicating that students have the ability to develop necessary or sufficient conditions of the concept of perimeter and area of flat shapes. From the N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in

line with (Lestari & Hardini, 2022) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.73 with a high category.

The sixth indicator is applying the concept or logarithm to solve problems. The pretest value was 50.67 and the posttest average value increased to 81.08, with an N-Gain value of 0.61 in the medium category. From the acquisition of N-Gain there was an increase from pretest to posttest. This is in line with (Umami et al., 2024) the results obtained from the difference in pretest and posttest scores obtained the N-Gain test results obtained a value of 0.71 with a high category.

Based on the explanation above, that each indicator of concept understanding has increased after the application of the problem-based learning model assisted by the Ethnomathematics LKS. With the treatment using the problem-based learning model, it is hoped that students can solve problems contextually during class. This model can increase curiosity and motivation, so that the problem-based model becomes a tool for developing students' critical thinking. The problem-based model also emphasizes problem-solving activities in learning (Kusumawati et al., 2022). In line with research conducted (Ardiyanti et al., 2021), that the Problem Based Learning model is a learning model that organizes learning through problems in the real environment, so that students are challenged to solve these problems with various possibilities in solving the problem. So, it can be said that problem-based learning can build concepts based on problems in the surrounding environment.

In this study, apart from applying the problem-based learning model, researchers also used Ethnomathematics-based worksheets as auxiliary teaching materials in the KBM process in the classroom. The selection of this Ethnomathematics LKS can increase students' understanding of the relationship between mathematical material and the culture around students which has a connection with mathematics. In line with (Soebagyo et al., 2021) explained that ethnomathematics can be used by teachers to conduct effective and fun learning and increase students' love for their own culture. Ethnomathematics can also help students in learning mathematics in the academic field so that students better understand what their teachers teach. Thus, the application of the problem-based learning model assisted by the Ethnomathematics LKS is suitable for use in efforts to improve students' mathematical concept understanding abilities. Because students are more active and thinking power in improving students' understanding skills is better.

Conclusions

Judging from the results of the N-Gain test, the average increase in understanding of mathematical concepts of fifth grade students of SD N 1 Bulungcangkring after the application of the problem-based learning model assisted by the Ethnomathematics LKS increased by 0.66 which can be categorized as moderate. The research conducted resulted in an update during KBM in the classroom using the Ethnomathematics LKS which can be applied to the fifth-grade mathematics subject of SD N 1 Bulungcangkring.

Acknowledgments

Praise the gratitude of the researcher to the presence of Allah SWT, because thanks to his grace and grace the researcher can finish it well. The researcher would like to thank all parties who have been involved in this research, especially the teachers of SD 1 Bulungcangkring, and friends who have provided input and suggestions on this research so that the research article entitled "Application of Problem Based Learning Model to Increase Concept Understanding of Grade V Elementary School" can be completed.

References

- Akhidah, D. N., Zuliana, E., & Ermawati, D. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Model Realistic Mathematics Education Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 244–259. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3526>
- Andraeni, R. V., Supriyatna, A., & Istiningsih, G. (2023). 34 Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan Dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, 5(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.34-40>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anisa Fauziah, Zahro As Sakinah, Mariyanto, D. E. J. (2023). INSTRUMEN TES DAN NON TES PADA PENELITIAN Anisa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 43(4), 342–346.
- Ardiyanti, Y., Utami, M. R., & Ratnasari, D. (2021). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smk Pada Materi Karbohidrat. *Satya Widya*, 36(2), 81–87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2020.v36.i2.p81-87>
- Ariyanti, R. S., Hendawati, Y., & ... (2021). Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SD (Penelitian Pre-Eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 *Renjana Pendidikan ...*, 1622–1631. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2144>
- Ayu Cahyati Hasanah, Wawan Shokib Rondli, A. D. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR Ayu. 09.
- Diyah Ayu Budi Lestari, Budi Astuti, T. D. (2018). 809-Article Text-1921-2038-10-20181105. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(2), 202–207.
- Ermawati, D., Damayanti, I. P., Mahmud, R., & Wistiana, H. J. (2024). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Kelas Iv SD Muhammadiyah Birrul WalidainKudus. *Nternational Journal of Cross Knowledge*, 2(1), 198–2014.
- Ermawati Diana., Zulaiana, E. (2020). IMPLEMENTATION OF OPEN-ENDED PROBLEMS ON MATHEMATICAL PROBLEM-SOLVING SKILL OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *JPSD*, 6(2), 145–157.
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jingsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(3), 189–197.

- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI Riko Al Hakim 1 , Ika Mustika, 2 , Wiwin Yuliani 3* 1. 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Hanifah, H., & Abadi, A. P. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Teori Grup. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 235. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.626>
- Ilham, I., Korwa, F. Y., Idris, U., & Muttaqin, M. Z. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Pengembangan Objek Wisata Pulau Asey Besar Danau Sentani Kabupaten Jayapura. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(2), 142–155. <https://doi.org/10.26905/jpp.v5i1.4266>
- Jannah, A., Rondli, W. S., & K, M. S. (2023). Bentuk Adaptasi yang Dimunculkan Guru Seolah Dasar dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2841–2850. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6010>
- Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V dalam Menyelesaikan Soal di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul Tahun Ajaran 2016/2017. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(3), 428–431.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 250–262. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/6073>
- Marwa, Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. *Journal on Education*, 06(01), 6760–6769.
- Nikmah, K., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i2.191>
- Noor Aisyah, Wawan Shokib Rondli, A. D. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SDN 02 PURWOSARI KUDUS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 7214–7227.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rubianti, T., Priyatni, T., & Supriati, N. (2019). Penerapan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar di kelas V. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 82–89.
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>

- Soebagyo, J., & , Rohim Andriono, Muhammad Razfy, M. A. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Suraji, Maimunah, S. S. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>
- Yulianah, L., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media Schoology. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–45. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i1.863>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pobaja

Taufiq Anwar

e-mail: taufiqanwar04@gmail.com

Much Arsyad Fardani

e-mail: arsyad.fardhani@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

e-mail: diana.ermawati@umk.ac.id

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Raya Kudus-Jepara KM 9, Desa Karangturi, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

4.0



Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk menguji kesan Model Pembelajaran Berasaskan Masalah (PBL) yang disokong oleh media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) terhadap peningkatan hasil pembelajaran bahan Pandawa Lima murid darjah III SD 3 Karangbener. Model Pembelajaran Berasaskan Masalah dipilih kerana pendekatan berasaskan masalah dapat menggalakkan pelajar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Media POBAJA digunakan sebagai alat untuk menggambarkan bahan pengajaran supaya pelajar lebih mudah memahami konsep yang diajar. Kaedah yang digunakan ialah eksperimen kuantitatif dengan reka bentuk ujian pra-pasca satu kumpulan. Dalam kajian ini, kaedah persampelan tepu telah diaplikasikan dengan populasi yang terdiri daripada 14 orang pelajar darjah III, bilangan sampel yang diambil adalah sama dengan populasi iaitu 14 orang responden. Pengukuran dilakukan menggunakan ujian N-Gain untuk menentukan sejauh mana hasil pembelajaran pelajar meningkat selepas model PBL diaplikasikan dengan media POBAJA. Keputusan ujian N-Gain menunjukkan purata 0.6588, yang termasuk dalam kategori sederhana ($0.30 \leq 0.70$). Dapatan ini mengesahkan bahawa pengaplikasian model PBL dengan bantuan media POBAJA telah meningkatkan pemahaman pelajar terhadap bahan Pandawa Lima dengan ketara. Selain itu, hasil kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan model ini merupakan satu strategi pembelajaran yang inovatif dan berkesan dalam meningkatkan penglibatan pelajar dan hasil pembelajaran. Justeru, model PBL yang disokong oleh media POBAJA boleh disyorkan sebagai kaedah pembelajaran yang berguna untuk bahan pembelajaran yang serupa pada masa hadapan.

Kata Kunci: pop-up book, pembelajaran berasaskan masalah, lima pandawa

Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat, yang diyakini kebenarannya dan menjadi panduan dalam perilaku serta tindakan sehari-hari. Menurut Kironoratri et al. (2023), kearifan lokal mencakup nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari, mencerminkan keyakinan bersama yang membentuk cara hidup masyarakat, serta menentukan bagaimana mereka berinteraksi dan membuat keputusan dalam konteks sosial dan budaya mereka. Kearifan lokal ini tidak hanya mengarahkan perilaku individu tetapi juga membentuk struktur sosial dan budaya yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, kearifan lokal berperan sebagai landasan dalam merancang kurikulum dan metode pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya setempat. Dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pendidikan, materi pelajaran menjadi lebih relevan dan dapat lebih mudah diterima oleh siswa, karena mereka dapat menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman dan konteks budaya mereka sendiri. Selain itu, penerapan kearifan lokal dalam pendidikan dapat memperkuat identitas budaya siswa dan meningkatkan rasa penghargaan terhadap warisan budaya mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan siswa yang akan mempengaruhi kemampuan belajar mereka di masa depan. Menurut Dewi (2021) Pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan dan mengasah potensi yang dimiliki. Hal ini memegang peran yang sangat krusial dalam berlangsungnya proses pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan. Menurut Dwi, Murtono, & Kironoratri (2020), pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran diakui sebagai kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Model *Problem Based Learning* (PBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara aktif. Hal ini senada dengan pandangan Amris & Desyandri (2021), yang menyatakan bahwa Problem Based Learning efektif dalam mendorong siswa untuk belajar mandiri dan aktif, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Inovasi ini mencakup penerapan strategi-strategi yang tidak hanya menarik tetapi juga mendukung berbagai gaya belajar siswa, sehingga dapat memenuhi kebutuhan individual mereka.

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh model Problem Based Learning yang didukung oleh media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) terhadap peningkatan hasil belajar materi Pandawa Lima pada siswa kelas III SD 3 Karangbener. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang memiliki kedalaman sejarah dan peran budaya yang signifikan. Menurut Bhakti (2020), Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang digunakan sehari-hari dan diajarkan di sekolah dasar serta menengah atas, menunjukkan pentingnya kedudukan dan fungsi bahasa ini dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Fardani (2023), Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang wajib diajarkan di tingkat sekolah dasar sesuai dengan Pergub Nomor 57 Tahun 2013, Pasal 5, yang mengatur bahwa pembelajaran bahasa, sastra, dan aksara Jawa harus dilakukan di satuan pendidikan formal.

Salah satu materi yang diajarkan dalam Bahasa Jawa di kelas III adalah kisah Pandawa Lima, yang merupakan bagian dari cerita Mahabharata. Menurut Dilasetiara (2019), tokoh-tokoh Pandawa Lima melambangkan nilai-nilai kebajikan, keberanian,

dan kepemimpinan ideal dalam budaya Jawa. Menurut Novarina (2020) gagasan, ide, dan pesan serta nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pengarang. Dalam konteks ini, tokoh-tokoh Pandawa dihadirkan sebagai contoh karakter yang mencerminkan prinsip-prinsip moral dan etika tertentu, seperti keberanian, keadilan, dan kesetiaan. Melalui kisah mereka, pengarang berusaha menyampaikan pelajaran tentang nilai-nilai tersebut dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kisah Mahabharata, mereka dikenal tidak hanya sebagai pahlawan dan pemimpin, tetapi juga karena integritas moral dan kesetiaan mereka terhadap keadilan.

Materi ini tidak hanya mengenalkan siswa pada kisah-kisah kepahlawanan tetapi juga memperkaya pemahaman mereka tentang budaya dan sejarah Jawa. Dengan menggunakan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami dan menghayati cerita tersebut, serta mendalami karakter-karakter penting seperti Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa, serta nilai-nilai kebijaksanaan, keberanian, dan kesetiaan yang mereka tunjukkan. Menurut Sari (2019) Dengan memanfaatkan media yang sesuai, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, memperjelas pemahaman konsep, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Media yang menarik dan interaktif, seperti POBAJA, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan visualisasi yang jelas dan menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 13 Juni 2024 dan observasi pada 27 Juli 2024 dengan guru wali kelas III SD 3 Karangbener, diketahui bahwa kelas tersebut terdiri dari 14 siswa, dengan terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Peneliti memilih kelas ini karena terdapat masalah dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Pandawa Lima. Masalah utama meliputi rendahnya pemahaman siswa, kurangnya minat dan motivasi belajar, serta keterbatasan metode dan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mengatasi tantangan tersebut.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks dan karakteristik pengajaran yang ada. Menurut Kironoratri (2023), penggunaan berbagai model pembelajaran adalah solusi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan model yang dapat mengaktifkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, sangat penting. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL), atau Pembelajaran Berbasis Masalah. Menurut Indrayana (2022), model pembelajaran berbasis masalah PBL merupakan pendekatan yang membantu siswa dalam mengidentifikasi masalah dari peristiwa nyata. Model ini menggunakan masalah nyata sebagai dasar untuk merangsang siswa dalam proses belajar, mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan secara praktis. Sejalan dengan pendapat Fardani et al. (2024) Problem Based Learning digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar, dengan menempatkan mereka dalam situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Dalam Problem Based Learning, siswa diajak untuk memecahkan masalah kompleks yang sering kali tidak memiliki satu jawaban benar, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Dalam penerapan model pembelajaran, dukungan media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media ini tidak

hanya membantu dalam penyampaian informasi tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Kironoratri (2023), media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, yang dapat berupa media 2 dimensi, 3 dimensi, maupun media berbasis teknologi. Penggunaan media 3 dimensi, seperti Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA), dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menawarkan visualisasi yang menarik dan interaktif.

Media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) adalah bentuk media cetak yang interaktif dan kreatif, dirancang dengan elemen-elemen yang muncul dari halaman ketika buku dibuka, menciptakan efek tiga dimensi yang menarik. Menurut Erica (2021), buku Pop Up merupakan jenis buku yang dilengkapi dengan elemen yang dapat bergerak dan memiliki tiga dimensi, memberikan penyajian gambar visual yang menarik terhadap cerita. Begitu juga menurut Fardani et al. (2023), pop-up book adalah bentuk kreatif dari rekayasa kertas yang populer dan berkembang di Indonesia, menghadirkan elemen tiga dimensi yang mengungkapkan visualisasi cerita yang bergerak saat halaman dibuka, membangkitkan rasa penasaran dan imajinasi pembaca.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas model Problem Based Learning berbantuan media POBAJA dalam meningkatkan hasil belajar materi Pandawa Lima. Diharapkan bahwa penggunaan media inovatif dalam Problem Based Learning dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan strategi ini. Dengan demikian, pendahuluan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang tujuan, latar belakang, dan kontribusi penelitian ini, serta menyajikan konteks yang relevan bagi pembaca dari berbagai bidang ilmu.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan one group pretest-posttest design, melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Sejalan dengan pendapat Umam (2021) Dalam desain penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan tes awal (pretest) sebelum pembelajaran dimulai dan tes akhir (posttest) setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran berbasis proyek. Desain ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas tentang efek intervensi dengan membandingkan hasil sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Sebagaimana dijelaskan oleh Purba et al. (2022), tipe Pre-Experimental Designs ini, khususnya One-Group Pretest-Posttest Design, memungkinkan evaluasi yang lebih akurat terhadap efektivitas perlakuan yang diberikan dengan mengamati perubahan yang terjadi pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini mengadopsi desain ini karena kemampuannya untuk menunjukkan perubahan hasil belajar yang dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan.

Perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) dalam pembelajaran materi Pandawa Lima. Model PBL dipilih karena pendekatannya yang berbasis masalah mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pemecahan masalah secara kolaboratif, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam topik yang dipelajari. Media POBAJA yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk menambah daya tarik visual dan

interaktif dalam materi ajar, membantu siswa untuk memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III di SD 3 Karangbener, dengan sampel sebanyak 13 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Amin (2023) populasi adalah kelompok yang menjadi fokus studi untuk analisis dan generalisasi temuan. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa seluruh siswa dalam kelompok tersebut terlibat dalam penelitian, memberikan hasil yang lebih representatif dan mengurangi variabilitas dalam data. Pemilihan sampel juga mempertimbangkan kemudahan akses dan kesiapan kelas untuk menerima intervensi yang diterapkan. Rancangan penelitian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Sumber: (Umam, 2021)

Keterangan:

- X : Ada perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media POBAJA
- Y1 : hasil belajar sebelum diberikan perlakuan
- Y2 : hasil belajar setelah diberikan perlakuan

Rancangan penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1, yang menggambarkan urutan kegiatan dalam desain One-Group Pretest-Posttest. Tabel ini memberikan visualisasi yang jelas tentang bagaimana pretest dilakukan sebelum perlakuan, perlakuan yang diterapkan berupa model Problem Based Learning berbantuan media POBAJA, dan posttest dilakukan setelah penerapan perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang terdiri dari pretest dan posttest, yang menggunakan instrumen tes pilihan ganda dan uraian yang telah divalidasi untuk memastikan keakuratan dan reliabilitas hasil. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk memantau keterlibatan dan respons siswa selama proses pembelajaran serta untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media POBAJA dan metode PBL. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum tentang hasil, serta uji t-paired untuk menguji perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Uji ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana model PBL berbantuan media POBAJA mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Media POBAJA yang digunakan adalah buku pop-up interaktif dengan konten cerita Pandawa Lima, yang dirancang dengan ilustrasi visual menarik, mekanisme pop-up untuk memvisualisasikan adegan, dan teks naratif dalam bahasa Jawa sederhana. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Peneliti berperan sebagai fasilitator Problem Based Learning dan pengamat dalam proses pembelajaran, sementara guru kelas III dan beberapa siswa terlibat sebagai informan untuk wawancara mendalam, memberikan perspektif tambahan mengenai efektivitas intervensi.

Penelitian ini dilakukan di SD 3 Karangbener pada semester satu tahun ajaran 2024/2025, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan intervensi, dan evaluasi hasil. Keabsahan hasil penelitian diperiksa melalui triangulasi data, validitas, dan reliabilitas instrumen tes, serta analisis data yang sistematis untuk memastikan kesimpulan yang kuat dan dapat dipercaya. Metode ini dirancang untuk mengevaluasi pengaruh model

Problem Based Learning berbantuan media POBAJA terhadap peningkatan hasil belajar materi Pandawa Lima pada siswa kelas III SD 3 Karangbener secara komprehensif, memberikan wawasan tentang efektivitas pendekatan pembelajaran inovatif ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menggunakan Uji N-Gain untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan perlakuan. Uji N-Gain adalah metode yang diterapkan untuk menilai efektivitas dari perlakuan yang telah diberikan, seperti yang dijelaskan oleh Oktavia et al. (2019) Metode ini memungkinkan peneliti untuk menentukan sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dicapai dapat dianggap signifikan dan relevan dalam konteks populasi yang lebih luas. Menurut Rifdah (2023) N-Gain digunakan untuk menentukan sejauh mana terjadi peningkatan dalam hasil belajar. Uji ini penting karena membantu dalam mengevaluasi apakah data peningkatan hasil belajar dapat dianggap sebagai sampel yang representatif dari populasi yang terdistribusi normal. Dalam konteks penelitian ini, tujuan utama dari Uji N-Gain adalah untuk mengukur efektivitas model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD 3 Karangbener pada materi Pandawa Lima.

Dengan menggunakan Uji N-Gain, peneliti dapat menghitung nilai gain yang diperoleh dari selisih antara skor pretest dan posttest. Nilai ini memberikan indikasi yang jelas tentang sejauh mana intervensi yang diterapkan telah berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi. Uji ini juga memudahkan analisis perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model Problem Based Learning dengan media POBAJA, serta menentukan apakah peningkatan yang diamati signifikan secara statistik. Hasil dari uji ini akan menunjukkan efektivitas dari model pembelajaran yang diterapkan, memberikan wawasan yang berharga tentang potensi keberhasilan metode ini dalam konteks pendidikan dasar. Dengan demikian, Uji N-Gain berfungsi sebagai alat utama dalam menilai seberapa baik model Problem Based Learning dan media POBAJA dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa, serta memberikan informasi yang relevan untuk perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran di masa mendatang. Hasil nilai gain diperoleh dari selisih antara skor pretest dan posttest. Berikut adalah tabel analisis uji N-Gain yang menunjukkan hasil perhitungan tersebut:

Tabel 1. Hasil Analisis Uji N-Gain.

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	14	.39	.88	.6588	.16354
Valid N(listwise)	14				

Berdasarkan hasil uji N-Gain, rata-rata nilai gain yang diperoleh adalah 0,6588, yang termasuk dalam kategori sedang karena berada dalam rentang $0,30 \leq 0,70$. Nilai ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) dapat ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar materi

Pandawa Lima pada siswa kelas III SD 3 Karangbener setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media POBAJA (Pop-Up Book Bahasa Jawa).

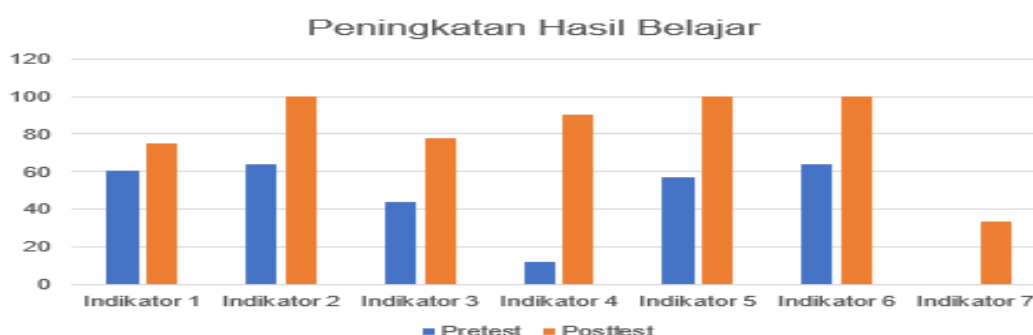
Dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 65%, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas III SD 3 Karangbener. Peningkatan ini menandakan bahwa model pembelajaran PBL yang didukung oleh media POBAJA efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Pandawa Lima. Meskipun hasilnya termasuk dalam kategori sedang, hal ini menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan metode tersebut, namun masih ada potensi untuk perbaikan lebih lanjut guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Kesimpulannya, penerapan model Problem Based Learning dengan media POBAJA terbukti memberikan kontribusi yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa, menguatkan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran serta pemilihan media yang sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Indikator Hasil Belajar

No.	Indikator Hasil Belajar	Nilai Rata-Rata Pretest	Nilai Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
1.	Menyebutkan nama lain tokoh wayang dalam cerita Pandawa lima	60,71	75	0,36	Sedang
2.	Menganalisis watak tokoh wayang dalam cerita Pandawa Lima.	64,28	100	1	Tinggi
3.	Mengorganisasikan silsilah wayang dalam cerita Pandawa lima.	43,80	78,09	0,61	Sedang
4.	Menggambarkan pusaka tokoh wayang dalam cerita Pandawa lima	11,90	90,47	0,89	Tinggi
5.	Menemukan ciri-ciri tokoh wayang dalam cerita Pandawa lima.	57,14	100	1	Tinggi
6.	Mengevaluasi kesaktian tokoh wayang dalam cerita Pandawa Lima.	64,28	100	1	Tinggi
7.	Mendesain wujud paraga wayang dalam cerita Pandawa Lima	0	33,33	0,33	Sedang

Grafik 1. Diagram Peningkatan Indikator Hasil Belajar



Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan pada setiap indikator yang bervariasi. Peningkatan tertinggi teramati pada indikator kelima, yaitu "Menemukan ciri-ciri tokoh wayang dalam cerita Pandawa Lima." Sebelum penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media POBAJA, siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri tokoh wayang dalam cerita Pandawa Lima. Namun, setelah diterapkan model Problem Based Learning dengan bantuan media POBAJA, siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam menemukan ciri-ciri tokoh wayang dengan benar. Hal ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran ini dalam membantu siswa memahami aspek-aspek penting dari materi ajar dengan lebih mendalam.

Sebaliknya, peningkatan yang paling rendah terjadi pada indikator pertama, yaitu "Menyebutkan nama lain tokoh wayang dalam cerita Pandawa Lima." Sebelum penerapan model Problem Based Learning dengan media POBAJA, siswa sudah memiliki pemahaman dasar mengenai nama-nama tokoh Pandawa Lima serta nama alternatif mereka, karena materi tersebut telah diperkenalkan di kelas II. Oleh karena itu, perubahan yang signifikan dalam penguasaan indikator ini tidak begitu terasa setelah penerapan model pembelajaran baru. Meskipun demikian, setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan POBAJA, siswa menunjukkan peningkatan dalam pengenalan dan pemahaman nama-nama tokoh Pandawa Lima dan nama alternatif mereka. Peningkatan ini, meskipun tidak sebesar pada indikator kelima, tetap menunjukkan bahwa model Problem Based Learning dengan POBAJA memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi.

Secara keseluruhan, hasil analisis indikator N-Gain ini menunjukkan bahwa model Problem Based Learning dengan media POBAJA berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada berbagai aspek materi Pandawa Lima, meskipun terdapat variasi dalam tingkat peningkatan pada setiap indikator. Penerapan model ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa tentang ciri-ciri tokoh wayang tetapi juga memberikan dorongan tambahan dalam mengenali nama-nama tokoh dengan lebih baik. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pemilihan model pembelajaran dan media yang sesuai untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembahasan

Dalam konteks penelitian ini, penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media Pop-Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Pandawa Lima. Model Problem Based Learning dirancang untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi

juga aktif berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah. Menurut Hendry dalam Fidan (2019) Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa dan didasarkan pada pendekatan konstruktivis dalam pendidikan. Begitu juga Menurut Indrayana (2022) model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang membantu siswa dalam mengidentifikasi masalah dari peristiwa nyata. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berkolaborasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama, yang mendorong mereka untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ajar. Problem Based Learning (PBL) juga memotivasi siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Media Pop Up Book Bahasa Jawa (POBAJA) berfungsi sebagai alat bantu yang sangat efektif untuk memvisualisasikan materi Pandawa Lima. Materi Pandawa Lima, yang merupakan bagian dari kisah Mahabharata, terdiri dari tokoh-tokoh penting seperti Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Media POBAJA memanfaatkan mekanisme pop-up untuk membuat elemen cerita menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Alviolita (2019) Pop-up book adalah jenis buku yang memiliki gambar 3 dimensi yang dapat berdiri tegak dan bergerak saat halaman buku berikutnya dibuka, menciptakan efek visual tiga dimensi yang dinamis dan menarik. Pop-Up Book adalah sebuah jenis buku yang menggunakan teknik pop-up untuk menampilkan elemen-elemen tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka. Teknik ini menciptakan pengalaman membaca yang interaktif dan visual, memudahkan pembaca untuk memahami dan menghayati materi dengan cara yang lebih menarik dan imersif (Nihayah, Fakhriyah, & Fardani, 2020). Ilustrasi visual yang menarik dan teks naratif dalam bahasa Jawa sederhana membantu siswa untuk lebih mudah mengaitkan informasi dan memahami konteks cerita dengan cara yang lebih intuitif. Dengan visualisasi tiga dimensi yang dinamis, siswa dapat lebih jelas melihat karakter dan peristiwa dalam cerita Pandawa Lima, yang mendukung pemahaman mereka tentang nilai-nilai kebajikan, keberanian, dan kepemimpinan yang terkandung dalam kisah tersebut.

Oleh karena itu, penggunaan model Problem Based Learning yang didukung oleh media POBAJA tidak hanya memperjelas konsep-konsep materi Pandawa Lima tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi ajar. Penerapan pendekatan ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan akademik di masa depan dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang lebih baik.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media POBAJA (Pop-Up Book Bahasa Jawa) kepada siswa kelas III SD 3 Karangbener memberikan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Menurut Nugraheni (2023) Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) yang dibantu dengan media pop-up book menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pop-up book, dengan kemampuan untuk menghadirkan gambar tiga dimensi yang bergerak dan menonjol saat halaman dibuka, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Model Problem Based Learning, yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata, mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Ketika digabungkan dengan media POBAJA, yang menawarkan visualisasi tiga dimensi yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi ajar. Media POBAJA, dengan elemen pop-up yang menggambarkan tokoh-

tokoh dan cerita dalam bahasa Jawa, tidak hanya membantu dalam memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Dengan model Problem Based Learning yang didukung oleh media POBAJA, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang materi seperti Pandawa Lima, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk keberhasilan akademik mereka. Penerapan pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan akademik di masa depan.

Hasil uji N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,6588, termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq 0,70$), mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, kategori sedang juga menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil akhir meliputi tingkat kesulitan materi yang disajikan, waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas berbasis masalah. Materi yang terlalu kompleks, seperti aspek mendalam dari cerita Pandawa Lima, mungkin memerlukan penjelasan tambahan atau waktu lebih untuk dipahami. Selain itu, keterlibatan siswa yang tidak konsisten dalam proses pembelajaran berbasis masalah dapat mempengaruhi efektivitas dari model Problem Based Learning (PBL). Untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal, penting untuk mempertimbangkan penyesuaian dalam penyampaian materi, alokasi waktu, serta metode untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, model PBL yang didukung oleh media POBAJA dapat dioptimalkan untuk memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media POBAJA (Pop-Up Book Bahasa Jawa) efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Pandawa Lima pada siswa kelas III SD 3 Karangbener. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Nilai n-gain yang diperoleh sebesar 0,6588 menunjukkan hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang, karena berada dalam rentang $0,30 \leq 0,70$. Ini mengindikasikan bahwa model Problem Based Learning yang dibantu media POBAJA efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pandawa Lima.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini menggarisbawahi bahwa strategi pembelajaran inovatif dan menarik, seperti model Problem Based Learning dengan media interaktif POBAJA, dapat memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan strategi pembelajaran seperti ini dapat diterapkan secara luas dalam pendidikan dasar, terutama untuk materi yang berkaitan dengan budaya dan sejarah lokal.

Ucapan Terima Kasih

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Pertama-tama, kami menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada pihak sekolah, khususnya kepada kepala sekolah dan guru-guru di SD 3 Karangbener, atas dukungan dan kerjasama mereka selama pelaksanaan penelitian ini. Kami juga sangat berterima kasih kepada siswa kelas III SD 3 Karangbener yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media POBAJA.

Terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada para ahli dan penulis, atas wawasan dan saran berharga mereka, yang telah menjadi referensi penting dalam studi ini. Kami juga mengapresiasi dukungan finansial dan material dari lembaga yang memungkinkan penelitian ini terlaksana, serta tim peneliti dan rekan-rekan yang telah memberikan bantuan teknis dan moral selama proses penelitian. Selain itu, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada panitia seminar nasional PGSD Universitas Muria Kudus, yang telah memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil penelitian ini dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif. Tanpa kontribusi dan bantuan dari semua pihak ini, hasil penelitian ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.

Akhir kata, kami berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam konteks penggunaan media POBAJA untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah. Terima kasih atas perhatian dan dukungannya.

Referensi

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171-2180.
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57.
- Al-Rafi'i, M. S., Nursyamsyah, N., & Supriadi, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab: Pengaruh Metode Problem Based Learning Abad 21. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 371-382.
- Astuti, T. P. (2019). Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64-73.
- Cahyani, P. W., Khamdun, & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Predict Observe Explain (Poe) Pada Siswa Kelas V Sd 7 Bulung Kulon. 08, 6346–6358.
- Cahyani, A. N., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 915-925.
- Dwi W, Murtono, dan Lintang K. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Volume 1 Nomor 2, November 2020, hlm. 80-85.
- Dewi, P. F., Setiawan, D., & Fardani, M. A. (2021). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Disiplin Anak Di Lingkungan Keluarga Buruh Konveksi Di Desa Guwosobokerto. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1187-1194.

- Erica, & Sukmawarti. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Pkn di Sd. In *Journal Ability: Journal Of Education and Social Analysis*, 110-122.
- Fidan, M., & Tuncel, M. (2019). Integrating augmented reality into problem based learning: The effects on learning achievement and attitude in physics education. *Computers & Education*, 142, 103635.
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1081-1088.
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 533-542.
- Febila, D., Riswari, L. A., & Fardhani, M. A. Enhancing Students' Problem-Solving Skills through the PBL Model assisted with the Media of Local Wisdom Mathematical Snakes and Ladders. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 61-74.
- Indrayana, I. G. N. A. (2022). Penggunaan Langkah Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA 2 Semester 1 SMA Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Widyadari*, 23(1), 48-58.
- Kironoratri, L. (2020). Komik Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media PembelajaranMemproduksi Teks Cerpen. *Transformasi Pendidikan Menyongsong SDM Di Era Society 5.0*, 1–11.
- Kironoratri, L., Bakhrudin, A., Fardani, M. A., & Ardianti, S. D. (2023). "EMOPUAN" BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL PATI UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(3), 788-803.
- Nihayah, A. Z., Fakhriyah, F., & Fardani, M. A. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 140-150.
- Novarina, N., & Hidayat, MW (2020). Pandawa Gubah Sebagai Representasi Interaksi Metafisik Manusia Jawa dan Perbandingannya dengan Lima Babad Pandawa. *Naskah* , 10 (1), 67-93.
- Nisaa, F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89-97.
- Nugraheni, I., Soleha, V. S., Widodo, S. T., & Suparno, S. (2023). Penerapan Model PBL Berbasis Pop UP Book pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3743-3752.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Purba, T. A. D., Sirait, J., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Tiktok terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Kewajiban dan Hakku di Sekolah Kelas III SD Negeri 122345 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1456-1468.

- Pamessangi, A. A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1).
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Putri, R. M. (2023). PEMAHAMAN GURU TERHADAP PROBLEM BASED LEARNING KOLABORATIF PADA PEMBELAJARAN IPS SD. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 11(2), 226-237.
- Rifdah, R., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Berbantu Media Audiovisual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa Kelas IV SDN Mayonglor 04 Jepara. *ISLAMIKA*, 5(2), 690-703.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Sulistyaningrum, F., Maria, H. T., & Karolina, V. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tiktok Materi Interaksi Desa Kota Terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Siswa SMAN 9 Pontianak. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2413-2420.
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan berpikir kreatif ilmiah sebagai salah satu keterampilan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350-356.
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap hasil belajar siswa kelas v di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1), 1-7..

Application of the Role Reversal Question Learning Model to Improve Pancasila Education Learning Outcomes for Class IV SD 6 Cendono

Tiara Vasya Artamevia
e-mail: tiaravia211@gmail.com
Wawan Shokib Rondli
Erik Aditia Ismaya

Elementary School Teacher Education, Muria Kudus University, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstract: The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fourth grade students of SD 6 Cendono through the application of the Role Reversal Question model. The method used was Classroom Action Research (PTK) lasted for 2 cycles with each cycle consisting of two meetings. The subjects of this study amounted to 19 fourth grade students of SD 6 Cendono. Data collection techniques include interview techniques, observation, tests and documentation. The data analysis used was quantitative and qualitative data analysis. The results showed an increase in learning outcomes previously in the pre-cycle obtained a percentage of classical completeness of 29% with an average score of 65. Student learning outcomes in cycle I obtained a classical completeness percentage of 42% with an average score of 68. Student learning outcomes in cycle II experienced an increase of 95% (very good) with an average score of 84. Based on the results of the study, it can then be concluded that the application of the Role Reversal Question model can improve student learning outcomes in Pancasila Education class IV SD 6 Cendono.

Keywords: Role Reversal Question; Pancasila Education; Learning Outcomes

Introduction

The Merdeka Curriculum is a curriculum that is currently being implemented at all levels of educational units. In learning based on the Merdeka Curriculum, the packaging of materials and methods is made better so that students have enough time to learn, explore various ideas and holistically develop for the better (Suryani, 2023). In its implementation, the Merdeka Curriculum allows teachers to be able to choose various ways to teach, so that students can learn in a way that suits their needs and hobbies. According to Retnosari, et al (2024) the independent curriculum prioritizes project-based learning and gives students the freedom to think so that students can explore knowledge independently and creatively. A theme set by the government is used to create projects that help students fulfill aspects of the Pancasila student profile. Projects are not intended to fulfill specific learning, so projects do not have to be about a particular subject. This is in line with the opinion of Aisah, et al (2022) that in the PPKN teaching and learning process related to government and school policies, it aims to create student characters who are faithful, productive, creative, innovative and can contribute to the surrounding.

Pancasila Education is one of the subjects used in classes starting in the 2022-2023 academic year, along with the implementation of the Merdeka Curriculum which previously had the name PPKN. Pancasila Education subjects can help students develop morals and attitudes as well as a means of guiding students to be able to apply the values of Pancasila at school and at home. This is reinforced by Aisah, et al (2022) that the application of Pancasila values is very important as a basis for students to create individual characters in accordance with Pancasila values.

The reality in the learning process of Pancasila Education in elementary schools is that students are not fully involved directly and actively in learning, as happened in class IV SD 6 Cendono Kudus. Based on observations made during Pancasila Education learning activities, students did not fully pay attention to the teacher's explanation, because they were bored with listening activities, so that learning Pancasila Education was considered less fun for students. Furthermore, the problems faced by the world of education in Indonesia in general still require improvements that must be made by all educational actors.

The next problem is that students lack enthusiasm in learning, this can be seen from the activeness of the class which is considered still lacking, only a few people are seen answering the teacher's questions and asking questions. The delivery of material by the teacher is less noticed by students, students tend to do other activities that tend to interfere in the process of teaching and learning activities, besides that students do not prepare when learning will begin.

Other problems in schools are caused by teachers who arrive late, lack of supervision by the principal of teacher performance, lack of togetherness with fellow teachers, lack of facilities and infrastructure that support learning activities and other problems that directly or indirectly cause less optimal teaching and learning activities in schools. Teachers must have global knowledge about models or methods in learning so that learning can run effectively (Salsabilla, 2023).

The various problems above certainly have an urgent need to be resolved immediately. One solution that can be found is to offer a solutive and effective learning model. to overcome existing problems, one of which is the implementation of the Role Reversal Questions model. The model is a learning model that allows student activeness in learning so that learning is carried out with student-centered learning,

optimizes student understanding, and in general can improve student learning outcomes.

The Role Reversal Questions model is a learning model that consists of exchanging roles and asking questions. In using this model, the teacher asks students to think of questions during the learning process continuously. According to researchers, this model can train and foster an attitude of courage, responsibility, provide meaningful learning experiences, and will affect the way students learn to be able to continue to be active in learning. This is in line with Utami's opinion (2021) that the role reversal question model can train students in asking questions and giving opinions, as well as thinking critically in answering questions.

Researchers conducted this class action research in line with Venni's research (2019) with the results of the Role Reversal Question model can improve student learning outcomes with an average score of 86.25 for the acquisition of 93% learning completeness.

Based on the description above, it is concluded that the results of research conducted by previous researchers can be a reference in conducting similar research but there must be development of several subjects and objects to expand the range of research results. The similarities in this previous research are the use of the Role Reversal Questions model to improve student learning outcomes. While the difference between research to be conducted by researchers and previous research lies in the subject and object. The research conducted is entitled "Application of the Role Reversal Question Model to Improve Learning Outcomes of Pancasila Education Class IV Students of SD 6 Cendono."

Method

The type of research used in this study is Classroom Action Research (PTK). This research uses the research method of PTK (Classroom action research) Kemmis and MC Taggart model which includes four stages namely planning, action, observation and reflection.

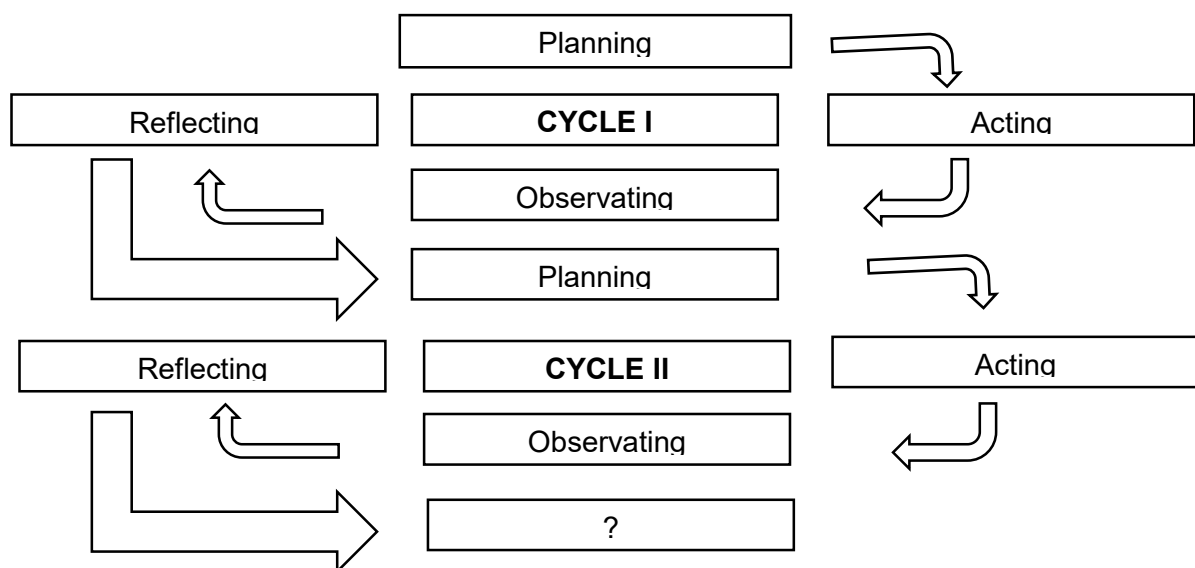


Chart 1. Kemmis and MC Taggart Model of Classroom Action Research
Source : Arikunto (2010: 137)

Data and data sources in this study include qualitative and quantitative data. Qualitative data is data in the form of categories Abdurahman (2017: 17). In this study, qualitative data were obtained from student learning activities and teacher teaching skills in the classroom. While quantitative data is data in the form of numbers or numbers Abdurahman (2017: 17). In this study, quantitative data were obtained from student learning outcomes test scores, student learning activity observation scores and student teaching skill observation scores.

Data sources in this study include primary data and secondary data. Data sources in this study were obtained from the fourth grade teacher of SD 6 Cendono and fourth grade students of SD 6 Cendono. The data collection techniques used in this study include observation, interview, test and documentation methods.

The research instruments used in this research are test instruments to measure the cognitive abilities of students after participating in the learning process using the role reversal question model, observation sheets which include teacher skill observation sheets, student learning activity observation sheets, and structured interview guidelines.

The data analysis techniques used in this research are quantitative and qualitative techniques. Quantitative data analysis techniques obtained through test instruments in the form of student learning evaluation scores were analyzed using descriptive analysis techniques by determining the percentage of student learning completeness at the end of each cycle I and cycle II. The systematic analysis of learning completeness is carried out by:

1. Calculate the class average using the following formula:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Source: Aqib (2014: 204)

Description :

X = Average Value

$\sum X$ = Number of all student scores

$\sum N$ = Number of students

2. Calculate the value of individual learning completeness using the following formula:

$$Score = \frac{\sum Score\ Obtained}{\sum Maximum\ score} \times 100$$

Source: Aqib (2014: 204)

The Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP) of class IV SD 6 Cendono in learning Pancasila Education is 75. So it can be concluded that students are declared complete in each test if the score obtained is ≥ 75 . The Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP) are grouped into two categories, namely complete and incomplete with the following criteria:

Table 1 Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP) SD 6 Cendono

Completion Criteria	Criteria
≥ 75	Completed
< 75	Incomplete

Source: KKM SD 6 Cendono

3. Calculate classical learning completeness with the following formula:

$$\text{Score} = \frac{\text{number of completed students}}{\text{total number of students}} \times 100\%$$

Source: Aqib (2011: 41)

Classical learning completeness is said to be achieved if the percentage of classical learning completeness $\geq 75\%$.

Table 1. Criteria for Percentage of Classical Learning Completeness

Criteria	Qualifications	Success Rate
85 – 100 %	Very Good	Successfull
65 – 84 %	Good	Successfull
55 – 64 %	Fair	Not Successfull
0 – 54 %	Less	Not Successfull

Result and Discussion

The results of interviews and observations of teachers and students of class IV SD 6 Cendono show that there are several problems during the learning process such as monotonous learning methods that make students bored and less enthusiastic in learning, causing low learning outcomes and below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The value of student learning outcomes in the pre-cycle assessment of the value of Education content is a total of 4 students (21%) complete, 15 students (79%) are not complete with the highest score of 80 and the lowest score of 40.

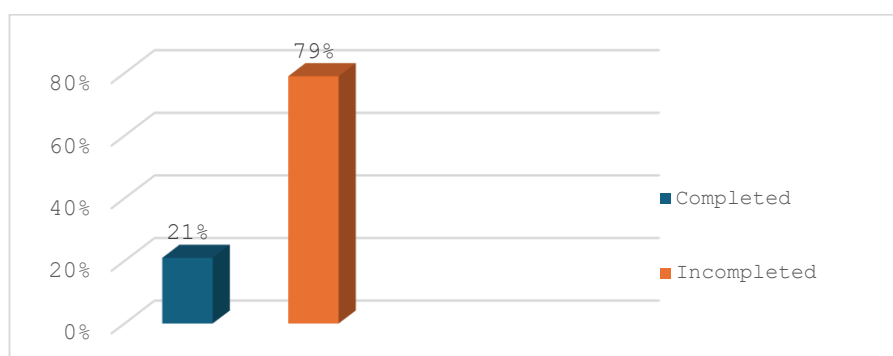


Figure 1. Diagram of the Percentage of Completeness of Prasiklus Learning Outcomes
Source: Researcher Data (2024)

Based on the data above, it is necessary to improve the learning process. The solution that will be done to overcome this is to apply the Role Reversal Question model on the material of the Mutual Cooperation Lifestyle using the PTK (Classroom Action Research) method including planning, implementation, observation and reflection activities carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings.

Table 2. Schedule of Classroom Action Research

Cycle I			
Meetings	Day and Date	Time Allocation	Material
1	Monday, 27 May 2024	3 x 35 minutes	BAB 5. Mutual cooperation lifestyle
2	Tuesday, 28 May 2024	3 x 35 minutes	BAB 5. Mutual cooperation lifestyle
Cycle II			
Meetings	Day and Date	Time Allocation	Material
3	Wednesday, 29 May 2024	3 x 35 minutes	Mutual cooperation lifestyle
4	Thursday, 30 May 2024	3 x 35 minutes	BAB 5. Mutual cooperation lifestyle

The implementation of actions in cycle I meeting 1 (Monday, May 27, 2024) included introductory activities, core activities and closing activities. Core activities include:

1. Stage 1: Students pay attention to the teacher's explanation.
2. Stage 2: Students are divided into groups heterogeneously.
3. Stage 3: Students in groups conduct discussions.
4. Stage 4: Students create questions.
5. Stage 5: Students do a question-answer role play.
6. Stage 6: Students get feedback from the teacher.

The implementation of actions in cycle I meeting 2 (Tuesday, May 28, 2024) includes introductory activities, core activities and closing activities. Core activities include:

1. Stage 1: Students pay attention to the teacher's explanation.
2. Stage 2: Students are divided into groups heterogeneously.
3. Stage 3: Students in groups conduct discussions.
4. Stage 4: Students create questions.
5. Stage 5: Students do a question-answer role play.
6. Stage 6: Students get feedback from the teacher.
7. Stage 7: Implementation of cycle I evaluation test I

Throughout the implementation of the study, researchers made observations related to the learning outcomes of the cognitive domain of students on the content of Pancasila Education, the material of building teams and managing mutual cooperation and the material of building each other to meet individual and collective needs. The following are the results of the recapitulation of student learning outcomes in cycle I.

Table 2. Classical Cognitive Learning Outcomes Cycle I

KKM Score	Number of Students		Percentage of Completion		Average
	Completed	Incompleted	Completed	Incompleted	
75	8	11	42%	58%	68
Total	19		100%		

Based on the data above, in the implementation of research in the cycle, it was found that student learning outcomes in cycle I obtained an average score of 68 out of 19 students, through evaluation tests conducted at the end of cycle I there were 8 students who were complete with a classical percentage of 42%, then students who were not complete were 11 students with a classical percentage of 58%.

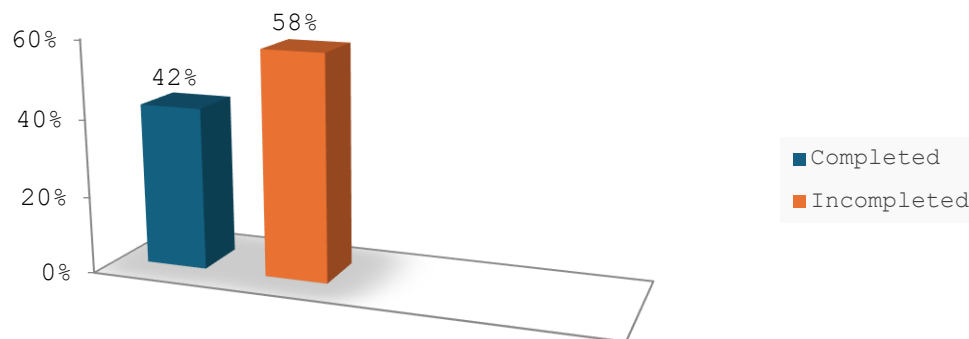


Figure 2. Diagram of the Percentage of Learning Outcomes Cycle I
Source: Researcher Data (2024)

Based on the data above, the percentage of completeness of student learning outcomes obtained 42% and the average score of 68 is in the good category but has not met the expected value criteria of ≥ 75 so it can be concluded that researchers need to improve class action research in cycle II in order to achieve predetermined indicators.

Based on the results of observations, researchers can then identify various problems that exist during a series of cycle I learning activities, such as:

1. The teacher was less than optimal in leading group discussions so that students who had a quiet and shy nature did not have the opportunity to speak so that the conversation was dominated by active students only.
2. The teacher was still less than optimal in managing classroom conditions so that students felt bored and sleepy.
3. The teacher explained the material less optimally so that there were some students who were confused when the group discussion activities took place.
4. Many students are still shy and lack confidence in the role-playing stage.

Based on the problems identified above, the researchers will make improvements in cycle II including:

1. Teachers need to prepare themselves better as sources, informants, motivators, so that they are able to provide explanations, ask questions, organize conversation traffic so that each student has their own role in the discussion. This is reinforced by the opinion of Mufatikhah & Rondli (2023) that the teacher leads the learning process in the classroom, the teacher also has various roles as a demonstrator, class manager, mediator, facilitator, evaluator and motivator.
2. Teachers must strive to apply the use of certain variations during the learning process so that students are free from boredom or stiffness and boredom.
3. Teachers must always be careful in observing students' movements. If there are students who look confused, the teacher can explain again so that the learning objectives can be achieved.
4. Teachers must conduct verbal reinforcement in the form of teacher comments delivered with words of praise, support, recognition, or encouragement intended to strengthen the behavior and performance of students.

The implementation of actions in cycle II meeting 1 (Wednesday, May 29, 2024) included introductory activities, core activities and closing activities. Core activities include:

1. Stage 1: Students pay attention to the teacher's explanation.
2. Stage 2: Students are divided into groups heterogeneously.
3. Stage 3: Students in groups conduct discussions.
4. Stage 4: Students create questions.
5. Stage 5: Students do a question-answer role play.
6. Stage 6: Students get feedback from the teacher.

The implementation of actions in cycle II meeting 2 (Thursday, May 30, 2024) includes introductory activities, core activities and closing activities. Core activities include:

1. Stage 1: Students pay attention to the teacher's explanation.
2. Stage 2: Students are divided into groups heterogeneously.
3. Stage 3: Students in groups conduct discussions.
4. Stage 4: Students create questions.
5. Stage 5: Students do a question-answer role play.
6. Stage 6: Students get feedback from the teacher.
7. Stage 7: Implementation of cycle II evaluation test II

Throughout the implementation of research in cycle II, researchers made observations related to the learning outcomes of the cognitive domain of students on the content of Pancasila Education material Conditions and conditions that exist in the environment and society to produce better conditions and conditions and give things that are considered important and valuable to people in need. The following are the results of the recapitulation of student learning outcomes in cycle II.

Table 3. Classical Cognitive Learning Outcomes Cycle I

KKM Score	Number of Students		Percentage of Completion		Average
	Completed	Incompleted	Completed	Incompleted	
75	18	1	95%	5%	84
Total	19		100%		

Repairing the deficiencies that have been implemented in cycle II shows that there is an increase in student learning outcomes compared to cycle I. In cycle II, students already understood the learning steps using the Role Reversal Question model, so students were no longer confused in making questions or exchanging roles in question and answer activities, students also began to be confident in expressing their opinions or asking questions to the teacher or their friends.

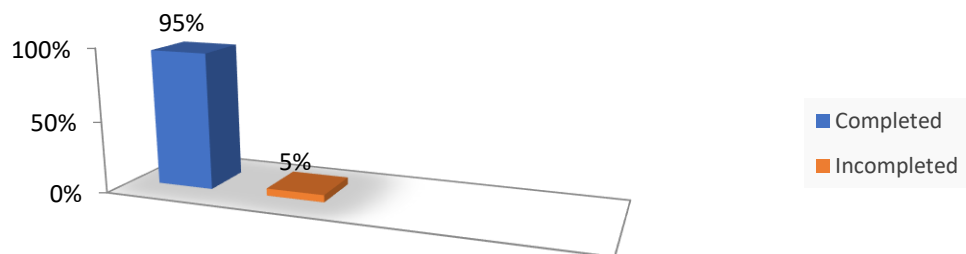


Figure 3. Diagram of the Percentage of Learning Outcomes Cycle II
Source: Researcher Data (2024)

In cycle II, student learning outcomes obtained an average score of 84 out of 19 students, through evaluation tests at the end of the cycle, 18 students who were complete with a classical percentage of 95% and 1 student who was not complete with a classical percentage of 5%.

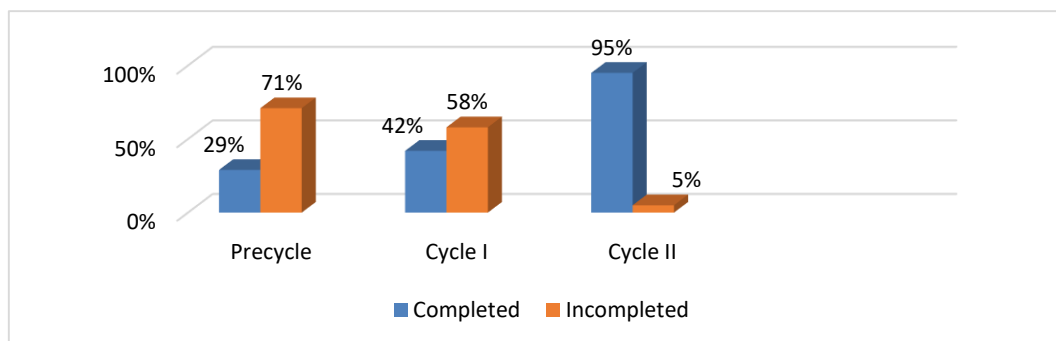


Figure 4. Diagram of Percentage of Learning Outcomes
Source: Researcher Data (2024)

Based on the diagram above, in the pre-classical research results, the classical percentage of students who were complete was 29% of 19 students in class IV SD 6 Cendono, while the students who were not complete were 71%. Through the application of the Role Reversal Question model, in cycle I there was an increase of 42% of students who were complete while 58% of students who were not complete. Then, the researcher made several improvements in cycle II based on the reflection

on cycle I, obtained a percentage in cycle II of 95% of students who were complete, and 5% of students who were not complete.

This question and answer activity really needs to be done in the learning process to foster students' critical thinking. This is in line with the opinion of Basrudin, Ratman and Yusdin (2014) that learning using the question and answer method can make students collect ideas or ideas according to the knowledge they get either from reading material or the students' own experiences. Through this question and answer activity can foster students' way of thinking critically and openly in formulating question sentences or answering with good language and students' reasoning power can be trained through question and answer. In this student learning activity, it is important for teachers to train students' self-confidence, so that students are not passive in the learning process and each student has their own role in learning, in accordance with the opinion expressed by Amrillah (2022) that self-confidence is very important to instill from the beginning, teachers must always encourage students to be confident by involving in various learning processes such as asking or answering questions, and listening well and not blaming students' answers.

The increase in student learning outcomes is due to the application of the Role Reversal Question model. The use of the Role Reversal Question model can foster students' critical thinking in making or answering student questions, student confidence when exchanging roles, and foster a sense of responsibility in the group. Student learning activeness also increases in the application of this learning model; this student activeness can certainly have a positive impact on student learning outcomes. In line with the opinion of Lathif (2023) that there is a positive effect of learning activities on student learning outcomes. This is also reinforced by the opinion of Bahar (2019) that the use of the Role Reversal Question model can make students more active in the learning process, especially in cooperation activities, responsibility, making questions that have a positive impact on student learning outcomes.

This research has met the predetermined success indicators so that the class action research in cycle II has been successful and there is no need to continue in cycle III.

The increase in student learning outcomes in cycle II was due to the teacher implementing improvements according to the results of the reflection in cycle I. Classroom action research by applying the Role Reversal Question model has gone well and achieved the expected targets.

Based on the description above, it can be concluded that the application of the Role Reversal Question model can improve student learning outcomes in Pancasila Education class IV SD 6 Cendono.

Conclusions

Based on the results of data analysis, it can be concluded that the results of research in class IV SD 6 Cendono have increased and meet the criteria for research success indicators after applying the Role Reversal Question model. The learning outcomes of students in the cognitive domain of cycle I average value of 68 with a percentage of classical completeness of 42%, and in cycle II obtained an average of 84 with a percentage of classical completeness of 95%.

References

- Abdurahman, Muhidin, S. (2017). Basics Of Statistical Methods. Retrieved From
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analysis Of Factors Causing Ppkn Learning Difficulties In Sd.Didactic: Scientific Journal Of PgSD Stkip Subang, 8 (1), 671-685
- Amrillah, H. M. T., Yulizah, Y., & Widiyanti, D. (2022). The Role Of Teachers In Shaping The Self-Confidence Character Of Early Childhood. Journal Of Literacyology, 8(3), 569-575.
- Aqib, Zainal, Et Al. 2010. Classroom Action Research For Teachers. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal, Et Al. 2011. Classroom Action Research For Elementary, Special Education, And Kindergarten Teachers. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal, Et Al. 2014. Classroom Action Research For Teachers. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Research Procedures A Practical Approach. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahar, S. (2019). Application Of Active Learning Model Type Role Reversal Question To Improve Learning Outcomes In Students Of Smp Negeri 5 Parepare In 2015/2016 Study Year. Journal Of Bum Education, 3(2), 941-953.
- Indriani, Marsiyanti. 2015. Efforts To Improve Civics Learning Outcomes Using Active Learning Model Type Role Reversal Question In Class V Students Of Sd N Minomartani 6 Sleman Yogyakarta Thesis. State University Of Yogyakarta (Uny). 4: 1-220.
- Lathif, Muhammad Ichsan Abdul Manjilah, E. L., Aguilera, F. V., & Khayriyah, Navita Wafiq Amaliyah, F. (2023). The Effect Of Student Activity On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects In Grade 5 Sd 2 Dersalam. Proceedings Of The Conference Of Elementary Studies, 472-481. <https://journal.umsurabaya.ac.id/pro/article/view/19764>
- Retnosari, S., Adiwibowo, A., Shokib Rondli, W., & Kanzunnudin, M. (2024). Implementation Of Merdeka Curriculum In Indonesian Language Learning In Primary Education Units In Wirosari District. Jgsd: Journal Of Elementary School Teachers, 1(1), 19-25
- Basrudin, Ratman And Gagaramusu Y. (2014). Application Of Question And Answer Method To Improve Student Learning Outcomes On The Subject Of Natural Resources In Class Iv Sdn Fatufia Bahodopi District. Tadulako Online Creative Journal. 1(1): 214-227
- Salsabilla, M., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S (2023) Improving Ppkn Learning Outcomes In The Independent Curriculum On Building Self Identity In Diversity Using Audio-Visual Media For Iv Sdn 2 Sadang Didaktik Class Students: Scientific Journal Of PgSD Fkip Mandiri University
- Suryani, N., Muspawi M, & Aprillizavivayarti. (2023) Implementation Of Merdeka Belajar Curriculum At The Driving School. Jambi Batanghari University Scientific Journal 23, 1 (2023): 773-779
- Utami, Aprillia (2021) The Effect Of Role Reversal Quastion Type Learning Model On Pai Learning Outcomes Of Class Vii Smp Negeri 1 Kotaagung
- Venni Fauziah Umri, Ritonga (2019) Efforts To Improve Civics Learning Outcomes On Joint Decisions Using The Active Learning Role Reversal Question Model For Class V Students Of Mis Mutiara Aulia Sei Mencirim, Sunggal District, Deli Serdang Regency.

Representasi Kemampuan Kognitif dalam Karya Gambar Tema Budaya Kearifan Lokal Kudus Muatan Ipas pada Siswa Kelas IV SD

Tri Diana Sari

e-mail: 202033005@std.umk.ac.id

Nur Fajri

e-mail: nur.fajrie@umk.ac.id

Erik Aditia Ismaya

e-mail: erik.aditia@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menganalisis proses siswa dalam mengimplementasikan atau menerapkan kemampuan kognitif menggambar tema budaya kearifan lokal Kudus muatan IPAS pada siswa kelas IV SD 1 Mijen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis studi kasus yang akan dilaksanakan di SD 1 Kecamatan Mijen Kabupaten Kaliwungu Kudus Jawa Tengah. Studi kasus adalah penyelidikan empiris yang menyelidiki suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata. Fokus penelitian yang akan diteliti adalah kemampuan kognitif siswa dalam menggambar karya bertema budaya kearifan lokal Kudus dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, rekap arsip, wawancara, observasi dan perangkat fisik. Berdasarkan hasil penelitian dapat diasumsikan bahwa siswa kelas IV SD 1 Mijen mempunyai pemahaman yang cukup dan dapat mewakili makna gambar bertema budaya kearifan lokal Kudus yang dapat digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar pemahaman masing-masing siswa. kemampuan kognitif individu adalah. Budaya kearifan lokal di Kudus menjadi sumber pembelajaran tentang sejarah lokal, agar generasi mendatang mengetahui dan menanamkan apresiasi yang mendalam terhadap pertahanan asli yang tahan terhadap perkembangan zaman.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Gambar, Budaya Lokal Kudus, IPAS

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1). Berdasarkan pernyataan Undang-Undang di atas, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada muatan pelajaran, termasuk muatan IPAS menggambar budaya kearifan lokal.

Mendidik siswa adalah langkah aktif untuk mempersiapkan mereka menghadapi masa depan, dan sains memainkan peran strategis yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk meningkatkan efisiensi upaya manusia. Tujuan pendidikan nasional Indonesia harus sejalan dengan yang digariskan dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berperilaku yang sesuai dengan harkat dan martabat bangsa".

Keberadaan Pancasila bukan hanya sebagai dasar negara, tetapi juga sebagai representasi perilaku pelajar Indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada, hal tersebut diterapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Profil Pelajar Pancasila. Tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2022 yang merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk membentuk pelajar Indonesia dengan kompetensi dasar dan perilaku yang sesuai dengan Pancasila. Dimensi profil pelajar pancasila yaitu ada 6: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) berkebinekaan global, 3) bergotong royong, 4) mandiri, 5) kreatif, dan 6) bernalar kritis.

Sebagai besar dari kita tidak tahu bahwa Indonesia adalah negara kepulauan yang luas dengan beragam tradisi budaya dan kelompok etnis, dan karenanya memerlukan pertimbangan khusus untuk kelangsungan hidup jangka panjang. Agar masyarakat dapat belajar tentang budaya, khususnya budaya lokal, kita harus menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini, khususnya pada siswa sekolah dasar.

Kebudayaan adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dalam cara hidup yang tumbuh bersama dalam kelompok, dan memiliki unsur keindahan atau estetika yang diterapkan secara turun-temurun. Diharapkan siswa akan terinspirasi untuk berinovasi sebagai hasil dari paparan mereka terhadap budaya asli, mengarahkan mereka untuk mengembangkan versi mereka sendiri dari hasil dan tujuan pembelajaran yang disajikan oleh (Handayani et al, 2019). Gambar-gambar budaya lokal, khususnya dari daerah Kudus, dapat digunakan sebagai sarana pengajaran.

Salah satu bentuk pengajaran seni rupa di sekolah adalah menggambar ilustrasi. Gambar ilustrasi merupakan alat bantu untuk memberikan penjelasan isi suatu naskah. Berdasarkan hal tersebut, gambar ilustrasi dapat dikatakan sebagai gambar yang memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) sifat gambarnya sederhana, (2) coretannya jelas, dan (3) memiliki daya tarik. Gambar ilustrasi tidak hanya berbentuk gambar, namun juga berbentuk hasil fotografi, susunan huruf, serta komposisi tipografi. (Kamaril, dalam Kamsidjo, 2007:4).

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi yang terdapat dalam muatan pelajaran SBdP, yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya pelajaran menggambar yang ada sejak tingkat TK hingga SMA/SMK bahkan hingga jenjang perguruan tinggi. Hal ini memungkinkan siswa menjadi lebih berani dalam menuangkan idenya secara variatif dengan membuat gambar ilustrasi. Dalam belajar seni rupa, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang sama, namun produk yang dihasilkan oleh siswa akan berbeda. Jadi, dalam pembelajaran menggambar ilustrasi siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan dalam berkarya seni dan mampu menghasilkan produk karya seni yang berbeda (Syafii, dalam Rahmawati, 2014:55).

Kenyataan di lapangan, kebanyakan guru terjebak oleh kompetensi akhir dalam kegiatan berkarya seni. Guru juga belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran, dan juga guru enggan menciptakan karya seni (Syafii, 2016:100).

Siswa sering kesulitan untuk menuangkan pikiran mereka ke dalam kata-kata, tetapi dengan bantuan visual, mereka dapat melakukan percakapan yang bermakna dan saling memahami satu sama lain. Ketika menggambar, bereksperimen, mengekspresikan diri, dan mencipta menyatu menjadi karya menggambar, yang juga merupakan proses belajar (Tabrani & Primadi, 2012:73).

Berdasarkan pendapat di atas, hal tersebut juga terjadi di SD 1 Mijen yang berada di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Hasil wawancara pada tanggal 29 Februari 2024 peneliti dengan guru kelas IV SD 1 Mijen yaitu Ibu Sifaul Muayanah, didapatkan berbagai masalah mengenai kemampuan menggambar. Guru menjelaskan, bahwa siswa masih kurang menguasai dalam hal menggambar sebuah karya seni, salah satunya menuangkan ide/gagasan ke dalam bentuk gambar. Selain itu, guru kurang menguasai materi pelajaran seni rupa. Menurut penjelasan guru, sebagian besar siswa dapat menggambar, namun dengan menggunakan contoh gambar untuk ditiru kembali.

Media dapat membantu melatih perkembangan bahasa, merangsang minat menulis ulang isi cerita, melampirkan ide cerita untuk ditulis ulang, meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal itu sendiri, dan menumbuhkan tumbuhnya imajinasi siswa dalam menulis. Gambar memiliki kelebihan yaitu siswa akan terpicu untuk mengungkapkan idenya secara tertulis karena dapat langsung menuangkan isi cerita ke dalam gambar tersebut memperjelas (Soenarto dkk, 2017).

Dengan demikian, media visual hanyalah salah satu dari banyak media yang dapat digunakan untuk membantu siswa membangun jenis kemampuan kognitif yang akan membantu mereka dengan baik dalam studi mereka dan seterusnya.

Disaat menggambar, terlihat dalam bentuk ekspresi kreatif yang menawarkan berbagai pilihan dalam hal proses dan hasil. Proses yang melibatkan penciptaan gambar melalui penggunaan garis dan goresan pada objek fisik. Mengambil gambar adalah tindakan menyampaikan ide dan emosi (Nainggolan, 2018:214).

Siswa dapat memperoleh manfaat dari belajar menggambar karena memungkinkan mereka untuk mengespresikan pikiran, perasaan, dan ide terdalam mereka kepada orang lain. Fantasi, imajinasi, sublimasi, dan stimulasi bentuk melalui media berfungsi sebagai alat bantu memori, katalis kreatif, dan alat bantu penjelas ketika kita lupa seperti apa sesuatu itu atau bagaimana cara kerjanya. Itu komunikasi dan intrapersonal atau dalam bayangan anak-anak (Pamadhi, 2017). Misalnya, ketika anak-anak berbicara tentang perasaan ibu mereka saat dia di dapur menyiapkan makan malam sementara kucing mereka mendengkur di kaki mereka.

Kemampuan kognitif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena merupakan dasar dari kemampuan berpikir siswa; kognitif adalah proses

berpikir yang melibatkan kapasitas individu untuk membuat koneksi, mengevaluasi dan melihat satu sama lain. Kemampuan untuk mempelajari hal-hal baru, atau kecerdasan umum yang menunjukkan seseorang dengan berbagai minat (Susanto, 2011).

Istilah yang berbeda digunakan oleh Padmonodewo (2003), untuk menggambarkan pertumbuhan pikiran siswa. Menurut teori behavioris, belajar dan pengetahuan adalah sarana untuk mengembangkan IQ seseorang. Namun, pengenalan topik interaktif dan evolusionis berpendapat bahwa anak-anak belajar dari pengalaman mereka di dunia.

Kemampuan kognitif siswa harus dianalisis sehingga pendidik dapat lebih memahami kekuatan dan area pertumbuhan siswa mereka, serta mendapatkan wawasan tentang seberapa baik kemajuan siswa mereka, serta mendapatkan standar dalam hal kualitas karena perannya dalam pemecahan masalah dan dalam mengembangkan potensi intelektual mereka secara maksimal. Guru membuat rencana pembelajaran untuk meningkatkan kinerja akademik siswa mereka di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD 1 Mijen Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus Jawa Tengah Indonesia menjadi fokus penelitian ini terhadap kemampuan kognitif siswa dalam konteks Budaya Lokal Kudus. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus yang bermaksud mendeskripsikan hasil penelitian dan berusaha menemukan gambaran menyeluruh mengenai suatu keadaan. Definisi studi kasus menurut Yin (2013:18) adalah suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata.

Langkah-langkah penelitian Studi kasus menurut Yin terdiri dari enam kegiatan, yaitu:

1. Plan atau perencanaan bertujuan untuk mendapatkan data awal rencana penelitian berupa studi pendahuluan.
2. Design yaitu rancangan penelitian untuk proses pengumpulan, analisis dan observasi.
3. Prepare, persiapan sebelum peneliti terjun ke lapangan.
4. Collect, pengumpulan data di lapangan berupa observasi, wawancara, rekam arsip, dokumentasi, maupun perangkat fisik.
5. Analyze, tahap analisis yang dilakukan dengan cara tes atau pengujian kevalidan data.
6. Share. Tahapan ini merupakan tahap akhir yaitu laporan hasil penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dengan pendekatan analisis citra; data dikumpulkan secara lisan dan tertulis sebagai hasil observasi, seperti hasil wawancara mendalam dengan narasumber, data dari sekolah, dan data lain yang diperoleh melalui tulisan berdasarkan pendapat atau sudut pandang, kerangka kerja, perangkat keras, dan bahan tertulis yang perpengetahuan. Data primer diperoleh dari hasil observasi permasalahan kemudian dikemukakan lebih dalam lagi dari guru kelas dan siswa kelas IV yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta dokumentasi selama pelaksanaan, dan data sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan dari sumber resmi berupa buku referensi yang dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi, jurnal ilmiah, lembar wawancara baik dari guru dan siswa, lembar

aktivitas siswa, lembar pengamatan keterampilan mengajar guru, dan daftar nama siswa kelas IV SD I Mijen.

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan baik saat data masih dikumpulkan maupun secara setelahnya, seperti yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman. Peneliti sudah menganalisis tanggapan orang yang diwawancarai sebelum wawancara berlangsung. Ini adalah praktik umum bagi peneliti untuk mengajukan pertanyaan yang sama beberapa kali kepada orang yang diwawancarai sampai mereka mendapatkan jawaban yang menurut mereka meyakinkan (Sugiyono, 2016:246).

Miles and Huberman (1984), berpendapat bahwa data jenuh karena kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan sampai tuntas. Aktivitas analisis data dalam penelitian ini meliputi data *display* / Pengumpulan data, *reduction* / reduksi data atau penyajian data dan *conclusion verification*/penarikan kesimpulan. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti akan menguraikan serta menerangkan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I. Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara mendalam secara langsung kepada informan sebagai bentuk pencarian dan dokumentasi langsung di lapangan. Kemudian peneliti juga memakai teknik observasi, rekap arsip dan perangkat fisik sebagai cara untuk melengkapi data yang telah ditemukan. Penelitian ini berfokus pada representasi kemampuan kognitif dalam karya gambar tema budaya kearifan lokal Kudus muatan IPAS pada siswa Kelas IV di SD I Mijen, Kec. Kaliwungu, Kab. Kudus, Jawa Tengah.

Karakteristik adalah salah satu metode yang digunakan untuk belajar tentang pengetahuan, kebutuhan, keterampilan, dan minat siswa dalam kaitannya dengan konten tertentu, termasuk pengetahuan tentang budaya kearifan lokal Kudus.

Subjek penelitian yang diteliti oleh peneliti berada di lingkungan SD 1 Mijen Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Berdasarkan informasi pada penelitian ini oleh wali kelas IV Ibu Sifaul Muayanah, S.Pd.SD, peneliti ini disarankan hanya mengambil beberapa siswa saja dalam penelitian. Agar mendapatkan data yang valid peneliti mengambil informan berjumlah 5 siswa dan wali kelas IV.

Tabel Data Informan Siswa Kelas IV

NO	INISIAL	USIA	GENDER
1	DFH	10 tahun	Perempuan
2	LAM	10 Tahun	Perempuan
3	NAF	11 Tahun	Perempuan
4	SSR	10 Tahun	Perempuan
5	WAW	10 Tahun	Laki-Laki

1. Proses Berkarya Siswa SD 1 Mijen

Ide merupakan konsep pemikiran yang akan diwujudkan menjadi karya, tanpa ide seniman tidak akan bisa menciptakan karya seni. Ide menjadi penting karena merupakan titik tolak menciptakan suatu karya seni, namun dalam mengeksplorasi

ide, banyak seniman terkendala dalam menemukan ide yang akan dituangkan menjadi karya.

Berkarya merupakan proses mencipta untuk melahirkan sesuatu, mengekspresikan sebuah ide, gagasan maupun kegelisahan yang dituangkan dalam sebuah karya seni. Kejujuran yang disertai kesadaran merupakan hal penting dalam menuangkan isi karya seni. Kejujuran yang disertai kedasaran merupakan hal penting dalam menuangkan isi pemikiran. Perupa dan hasil karyanya adalah kesatuan yang tidak dapat dilepaskan karena dalam tahap penuangan ide, perupa tidak dapat lepas dari pengalaman, baik pengalaman estetika maupun pengalaman dalam pengetahuan. Hal tersebut sadar atau tidak disadari akan meresap dan mempengaruhi gagasan yang selanjutnya akan terlahir dalam karya seni.

Ide berkarya siswa kelas IV SD 1 Mijen muncul berdasarkan dari hasil pengalaman yang telah mereka lihat disetiap hari-harinya di sekeliling lingkungan tempat tinggal atau disekitarnya dan dari sumber internet yang mereka tonton sehari-hari. Proses berkarya budaya kearifan lokal Kudus meliputi rumah adat, baju adat, tari kretek, masjid menara Kudus, ikon Kudus kota kretek dan tradisi dandangan, dapat dijadikan sumber belajar IPAS di Sekolah Dasar, berguna untuk melatih kemampuan kognitif, pembentukan karakter anak dan relevan dengan Kurikulum Merdeka.

2. Penguasaan Media Berkarya

Media berkarya dalam seni rupa merupakan alat maupun bahan yang digunakan dalam pembuatan sebuah karya. (Raman, 2018 : 56). Dalam pembuatan karya seni kelas IV SD 1 Mijen, menggunakan media kertas, pensil, crayon, dan spidol.

Pensil warna adalah jenis instrumen penulisan yang menyerupai tongkat arang dan diisi dengan lingkaran kecil grafit. Komposisi grafit, yang terdiri dari mineral hitam karbon dan lapisan akhir yang mengkilap, dibungkus dengan kertas atau kayu. Karena grafit dalam pensil berwarna hadir dalam berbagai warna, siswa memiliki lebih banyak kelonggaran untuk secara bebas mengekspresikan konsep pewarnaan unik mereka sendiri saat menggambar. "Pensil berwarna memiliki manfaat mudah diterapkan tanpa meninggalkan goresan di sekitar gambar, tetapi kelemahan memiliki lapisan warna yang lebih tipis saat diwarnai" (Basri, 2018).

Crayon adalah bahan yang keras dan padat dengan bentuk yang lebih pendek diisi dengan satu warna dengan yang lain, dan penggunaan media crayon sangat sederhana untuk diterapkan pada erta gambar karena warna crayon sangat berpigmen dan bertekstur, yang memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif ketika menggambar (Basri, 2018).

Spidol biasanya digunakan untuk keperluan khusus yang digunakan untuk menulis di atas kertas, karton, dan gambar dengan tinta husus untuk menyajikan pesan format gambar, dan penanda penguasaan media digunakan sebagai pendanda pada pola batas suatu karya gambar untuk menyampaikan dan menginspirasi siswa (Pudjiastuti, 2018).

Penguasaan media berkarya menggambar budaya kearifan lokal Kudus karya siswa kelas IV SD 1 Mijen ditinjau dari aspek bentuk dan warna berdasarkan tipe gambar anak. Dilihat dari tipe gambar visual yang cenderung pemilihan warna pada karya gambar yang dibuatnya berdasarkan pada kesamaan warna pada objek yang dilihatnya. Semua gambar yang dihasilkan

siswa adalah tipe visual (pewarnaan sesuai dengan pengalaman yang dilihatnya langsung).

3. Persepsi Siswa

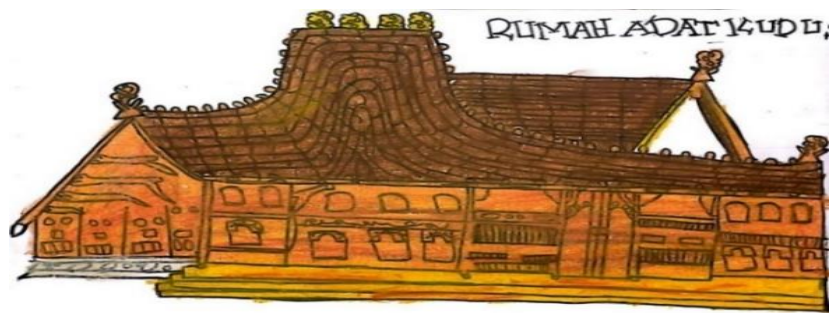
Andayono (2018), persepsi pada dasarnya adalah sebuah proses yang terkait dengan penyampaian informasi ke dalam otak manusia, persepsi adalah pengalaman tentang suatu objek, peristiwa atau hubungan yang diperoleh dari informasi, informasi tersebut menghasilkan suatu pesan yang kemudian di tafsirkan, persepsi berarti memberi makna atau sugesti lalu dapat sampai pada kesimpulan bahwa persepsi adalah reaksi.

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi merupakan proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus / indera. Siswa kelas IV SD 1 Mijen mempersepsikan gambar tentang budaya kearifan lokal Kudus berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat langsung di kehidupan sehari-hari, dipahami dan dirasakan. Selanjutnya siswa mendapatkan informasi, pengetahuan dan pencerahan mengenai gambar bertema budaya kearifan lokal Kudus tersebut melalui guru kelas. Penting bagi guru untuk tidak hanya fokus pada materi yang ada di buku saja, karena belajar diluar kelas atau dilingkungan sekitar bisa menjadi sumber pembelajaran, supaya siswa tau budaya kearifan lokal dan cara pelestariannya.

4. Hasil Karya Seni

a. Analisis Unsur Karya Gambar Anak (Intrinsik)

1. Rumah Adat Kudus



Hasil Karya Siswa DFH

Analisis gambar 1 yang digambarkan oleh siswa DFH, menuangkan ide/gagasannya kedalam sebuah gambar yaitu rumah adat Kudus. Gambar di atas mengungkapkan rumah adat Kudus disebut joglo pencu adalah rumah tradisional dari Kudus di abad ke-15 yang mempunyai atap berbentuk pencu dan memiliki ciri khas seni ukir sungging yang terkenal halus dan indah. Rumah adat Kudus merupakan jenis gambar konstruktif dan dekoratif karena didalam gambar itu terdapat skala, volume, proporsi dan geometri (kotak, persegi panjang)

Hasil dari gambar 1 sudah cukup bagus dan menarik, bentuk rumah dan atapnya hampir mirip dengan aslinya, pewarnaan dan kontrasnya sangat menyatu karena pewarnaannya menggunakan crayon dan setiap garis dipertebal menggunakan spidol hitam. Hasil dari gambar ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD 1 Mijen dapat memahami dan merepresentasikan makna dari gambar

budaya kearifan lokal Kudus dapat dipergunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kognitif disetiap siswa.

2. Rumah Adat Kudus



Hasil Karya Siswa LAM

Analisis gambar 2 yang digambarkan oleh siswa LAM sama dengan gambar 1 yaitu rumah adat Kudus. Tetapi gambar rumah adat Kudus ini tidak menggunakan pencu di atasnya, melainkan rumah adat joglo biasa. Dari segi ukiran tidak ada sama sekali, pewarnaan menggunakan crayon sudah cukup rapi dan berkontras. Rumah adat Kudus merupakan jenis gambar konstruktif dan dekoratif karena didalam gambar itu terdapat skala, volume, proporsi dan geometri (kotak, persegi panjang).

3. Baju Adat Kudus



Hasil Karya Siswa NAF

Analisis gambar 3 yang digambarkan oleh NAF yaitu gambar baju adat Kudus caping, hasil gambar yang menunjukkan seseorang memakai baju adat Kudus berwarna biru tua dihiasi asesoris gelang tangan dan kalung dibagian dada, selendang corak biru kuning berselampir dipundaknya, bagian bawah mengenakan jarik batik, dan bagian kepala bersanggul ditutupi caping kalo berbentuk bulat pipih seperti saringan. Untuk pewarnaannya sangat rapi karena menggunakan pensil warna dan perpaduan warnanya sangat bagus, gambar

baju adat Kudus yang dipake seseorang termasuk jenis gambar figuratif karena menggambarkan manusia dan ekspresinya.

Baju adat Kudus dan caping kalo biasanya dipake oleh para petani lokal agar terhindar dari terik matahari saat disawah. Seiring berkembang waktu, penggunaan baju adat Kudus dan caping kalo kian menyempit, kini baju adat hanya hadir di tengah momen penting saja. Seperti peringatan menyambut hari jadi kota Kudus hingga event tertentu.

4. Tari Kretek



Hasil Karya SSR

Gambar 4 menganalisis seorang perempuan menari tari kretek sambil mengenakan atasan jarik warna biru muda berselampir sendang dipundaknya, memakai bawahan jarik batik coklat tua, dengan rambut bersanggul ditutupi caping kalo dan memegang tampir dibagian kiri. Untuk pewarnaan sangat rapi karena pewarnaannya menggunakan spidol warna, gambar seorang penari kretek termasuk jenis gambar figuratif karena menggambarkan manusia dan ekspresinya.

Tari kretek ini menggambarkan pembuatan rokok yang berada di kota Kudus. Tarian jenis kreasi ini merupakan tarian yang menceritakan para buruh rokok yang sedang bekerja membuat rokok, mulai dari pemilihan tembakau hingga rokok siap dipasarkan. Tarian kretek dibawakan beberapa penari perempuan sebagai representasi buruh batil dan penari lelaki sebagai representasi dari seorang mandor. Tetapi gambar diatas yang dgambarkan oleh SSR hanya seorang penari perempuan saja.

5. Gerbang Kudus Kota Kretek



Hasil Karya Siswa WAW

Analisis gambar 5 menuangkan ide/ gagasannya kedalam bentuk gambar Gerbang Kudus Kota Kretek / K3 yang digambarkan oleh siswa WAW. Penggambaran yang sangat bagus, rapi, perpaduan warna dan kontrasnya sangat pas karena pewarnaannya menggunakan crayon. Pewarnaan gerbang K3 berwarna gold dengan bentuk yang menyerupai daun tembakau, dibagian kiri bertulisan Kudus kota Kretek, bagian bawah rantai gerbang berwarna hijau, dan pematangan langit senja disore hari yang sangat indah sekali. Gambar keindahan Kudus Kota Kretek ini termasuk jenis gambar gambar figuratif karena menonjolkan unsur dekoratif.

Monumen Gerbang Kudus Kota Kretek ini berada di tanggulangun Kecamatan Jati Kabupaten Kudus yaitu bagian timur perbatasan Demak dengan Kudus. Gerbang K3 ini diklaim termegah di Indonesia bahkan di Asia Tenggara yang menelan Rp. 16 Miliar difasilitasi oleh kedua perusahaan rokok terbesar di Indonesia, yaitu PT Nojorono Tobacco International dan PT Djarum.

b. Analisis Pemaknaan Karya Gambar Anak (Ekstrinsik)

Menurut Mido (2016:76), menjelaskan bahwa unsur ekstrinsik adalah latar belakang dan sumber informasi yang tidak bisa diremehkan karena memiliki nilai, arti, dan pengaruhnya.

Menurut Khaniri et al (2020), sebuah karya elemen eksternal seni visual, atau elemen ekstrinsik adalah yang berasal dari sumber luar kendali langsung. Interpretasi gambar siswa adalah salah satu fitur asing gambar.

Budaya lokal disetiap daerah memiliki keunikan dan potensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi, pengemasan budaya adalah salah satu strategi untuk mempromosikan peristiwa berbasis budaya dan melestarikan sistem pengetahuan asli, yang keduanya memiliki nilai moneter yang besar sebagai hasil dari kecerdikan manusia. Biasanya perayaan diadakan di suatu tempat, seperti festival Budaya Jawa Tengah.

Rumah merupakan tempat tinggal setiap makhluk hidup, tetapi setiap rumah memiliki ciri khas berbeda-beda. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh masyarakat daerah dapat dilihat dari rumah adat yang dimiliki, Rumah adat Kudus disebut Joglo pencu karena miliki arti bangunan khas jawa yang atapnya menyerupai trapesium, dulu rumah joglo hanya bisa dibangun oleh orang kaya raya karena bahan baku utamanya kayu jati 95% yang mahal memiliki kualitas kayu tinggi dengan sistem bongkar pasang tanpa paku, atap utamanya ditopang 4 tiang soko guru dan memiliki ciri khas seni ukir sungging yang terkenal halus dan indah.

Pakaian merupakan kain yang menutupi tubuh, pakaian adat Kudus memiliki perpaduan budaya jawa dan budaya islam, meliputi caping kalo, baju karung bludru, bawahan kain batik (jarik), berselendang tohwatu, selop kelompongan, asesoris kepala dan leher, kancing peniti dari keping mata uang ece, ukon, rupiah atau ringgit, gelang lungwi, dan cincin sigar. Dulu dipake oleh para petani lokal agar terhindar dari terik matahari saat disawah. Seiring berkembang waktu, penggunaan baju adat Kudus dan caping kalo kian menyempit, kini caping kalo hanya hadir di tengah momen penting saja. Seperti peringatan menyambut hari jadi kota kudus hingga event tertentu.

Tari kretek menggambarkan kehidupan mereka yang bekerja di industri tembakau dan rokok, mulai dari pemilihan tembakau hingga pengemasan produk jadi. Tari ini dibawakan oleh penari wanita dan pria, wanita berperan sebagai pekerja mbatil dan pria sebagai mandor. Pekerjaan buruh batil adalah memotong

putung rokok dan mandor sebagai atasan yang memiliki wewenang atas pekerjaan mereka dengan memilih kualitas rokok yang terbaik.

Gerbang Kudus Kudus Kota Kretek / K3 adalah monumen berharga berupa gerbang masuk kota Kudus, gerbang K3 ini menggambarkan daun tembakau menjadi simbol kekinian kota industri dan kekokohan religiusitas masyarakat dalam kehidupan yang penuh harmoni.

5. Nilai-Nilai Karakter Anak Terhadap Hasil Karya Gambar

Nilai karakter gambar 1 dan gambar 2 tentang rumah adat yang memiliki nilai-nilai luhur menjadi wahana pembelajaran bagi generasi penerus. Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di rumah adat kudus yaitu nilai historis, religius, kekeluargaan, gotong royong dan kerja sama. Seni hias pada rumah tradisional Kudus yang dibuat dengan keberagaman ragam hias melatarbelakanginya wujud perspektif budaya yang kuat dan nilai-nilai filosofi kearifan lokal. Menunjukkan keyakinan siswa bahwa patriotisme, rasa kebanggaan nasional sangat penting bagi kesehatan suatu negara dan bahwa melalui rasa kebanggaan nasional suatu wilayah dapat membanggakan dan menegaskan identitasnya yang unik.

Nilai karakter gambar 3 tentang baju adat, merupakan warisan budaya nenek moyang yang dimiliki masyarakat Kudus, memiliki nilai luhur yang bisa dijadikan sebagai tuntutan bagi generasi penerus. Disetiap bagian memiliki filosofi tersendiri, mencerminkan nilai-nilai luhur yang dijunjung tinggi telah mengakar dalam kehidupan sehari-hari. Caping kalo memiliki bentuk bulat membuat filosofi setiap manusia wajib berserah diri kepada Allah SWT, bermaksud agar manusia menutupi telinga (nancapi kuping) dari suara-suara yang merugikan diri sendiri. Jarik laseman makna filosofi bahwa sehebat apapun makhluk hidup selalu membutuhkan air agar selalu terlihat indah. Selendang tohwatu merupakan hasil tenun dari benang lawe, filosofi kesabaran saat melakukan pekerjaan akan memberi hasil yang tak hanya indah serta memuaskan. Baju adat merupakan cerminan yang mencerminkan sejarah menjadi identitas suatu daerah atau suku, kekayaan budaya Indonesia tercermin jelas dalam keragaman baju adat yang dimiliki setiap suku dan daerah di seluruh nusantara.

Nilai karakter gambar 4 tentang tari retek, memiliki nilai-nilai keTuhanan, kemanusiaan, keharmonisan dan keragaman. Tari kretek menggambarkan mayoritas pekerjaan di kudus sebagai buruh pabrik untuk mencukupi kebutuhan ekonomi agar menciptakan keharmonisan dalam rumah tangga. Baju adat dan tarian adat digunakan untuk acara-acara tertentu sebagai bukti kecintaan warga terhadap baju peninggalan yang harus dilestarikan dengan tetap menggunakannya .

Nilai karakter gambar 5 tentang Gerbang Kudus Kota Kretek, monumen yang menggambarkan Kudus adalah kota Kretek yaitu pembuat rokok terbesar seasia tenggara. Desain gerbang ini membentuk menyerupai daun tembakau dengan 59 ruas. Artinya, angka 5 melambangkan jumlah rukun islam, sedangkan sembilan menjadi simbol wali songo. Gerbang Kudus Kota Kretek dibuat oleh PT Nojorono Tobacco International dan PT Djarum tujuannya menciptakan monumen bersejarah karena memiliki nilai sosial, nilai moral, nilai budaya, nilai agama, dan nilai estetis. Dengan dibangunnya gerbang tersebut diharapkan dapat menjadi sumber kepariwisataan dan pembelajaran sejarah lokal, agar generasi penerus lebih menghargai kearifan budaya yang dimiliki.

Kesimpulan

Budaya lokal adalah filosofi dan pandangan hidup yang mewujud dalam berbagai bidang kehidupan, meliputi tata nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, tata lingkungan, dan sebagainya. Dalam penelitian ini data primer dan sekunder dikumpulkan dan dianalisis untuk menciptakan temuan-temuan berikut: karya gambar tema budaya kearifan lokal kota Kudus meliputi rumah adat Kudus, baju adat Kudus, tari kretek, masjid menara Kudus, gerbang daun tembakau selamat datang Kota Kudus, dan Tradisi dandangan. Proses berkarya siswa kelas IV SD 1 Mijen meliputi ide berkarya, penguasaan media berkarya dan persepsi siswa terhadap budaya lokal Kudus. Pada penelitian ini terdapat 5 informan siswa, informan pertama merepresentasikan rumah adat Kudus Joglo Pencu yang memiliki ciri khas ukiran sungging terkenal halus dan indah, informan kedua merepresentasikan rumah adat Kudus Joglo biasa tanpa ukiran, informan ke tiga merepresentasikan baju adat Kudus, informan ke empat merepresentasikan tari kretek, informan ke lima merepresentasikan Gerbang Kudus Kota Kretek.

Sejarah dan tradisi yang diturunkan dari satu generasi ke generasi masih dilakukan oleh generasi berikutnya dalam upaya untuk melestarikan budaya meskipun intensitas yang diterapkan semakin rendah karena berbagai alasan, terutama perkembangan zaman. Interaksi dan reaksi sosial siswa memberikan wawasan tentang seberapa baik mereka memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter budaya kearifan lokal Kudus. Penting bagi para siswa dapat menuangkan ide / gagasannya kedalam bentuk gambar yang mengandung nilai-nilai media visual yang dapat digunakan para peneliti untuk mengukur sejauh mana kapasitas kemampuan kognitif masing-masing siswa. Dari hasil penelitian selama masa pembelajaran berlangsung di kelas, menunjukkan bahwa makna pendidikan karakter dapat diperoleh tidak hanya dari pendidikan formal tetapi dari pendidikan diluar kelas atau tempat lain, seperti warisan budaya dalam bentuk tradisi dan monumen bersejarah yang dilahirkan dan dipelihara masyarakat Kudus dalam kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti sangat berterimakasih kepada Bapak dosen pembimbing yang sudah mengarahkan dan membimbing dengan sabar, terimakasih juga kepada keluarga dan teman-teman yang selalu suport sampai perkuliahan ini selesai.

Referensi

- Aldarmono, A. (2012). Identifikasi gaya kognitif (*cognivite style*) peserta didik dalam belaja *Al-Mabsut: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 3(1).
- Anisa, A., & Lissimia, F. (2021, October). The impact of historie building toward regional sustainability: Case study Menara Kudus, Indonesia. *In IOP Conference Series: Earty and Environmental Science (Vol. 878, No 1, p. 0120011)*. IOP Publishing.
- Aprinta, G. (2013) Fungsi Media Online Sebagai Media Literasi Budaya Bagi Generasi Muda. *Jurnal The Messeger*, 51).
- Aristydwati, N. M. A., Wirta, n., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Menggambar Dekoratif Media Krayon

- Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
- Arifin, Z. (2014). MAKNA SIMBOL RAGAM HIAS PADA GEBYOK RUMAH TRADISIONAL KUDUS. *Jurnal DISPROTEK*, 5(2).
- Ashadi, A. (2021). Menara Kudus: Is It a Minaret or a Temple? A Study of Architectural Acculturation. *Journal Of Islamic Architecture*, 6(3).
- Agustinova, Danu Eko. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*: Yogyakarta: Calpulis.
- Anggito, A., & Setiawan, J (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- A. A. Wijaya, S. Syarifuddin, and A. N. Dhita, "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Adat Kajang Lako di Jambi," *Criksetra J. Pendidik. Sej.*, 2021, doi: 10.36706/jc.v10i1.11488.
- Bahri, S., Y. (2016) *Tradisi Bulan Ramadhan dan Kearifan Budaya Komunitas Jawa di Desa Tanah Datar Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Bahri, A. H., Subiantoro, B., & Tangsi, T. (2019). The Ability Of the Studens of Class X Departement Office Administration in Drawing Pencil Color With Media Illustration In Smk Negeri 1 Belopa. *TRANTA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(2), <https://doi.org/10.26858/tanra.v6i2.11306>
- D. E. Susilaningtyas and Y. Falaq, "Internalisasi Kearifan Lokal Sebagai Etnopedagogi: Sumber Pengembangan Materi Pendidikan Ips Bagi Generasi Millenial," *Sos. Khatulistiwa J. Pendidik. IPS*, vol. 1, no. 2, p. 45, 2021, doi: 10.26418/skjp.v1i2.49391. Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.
- Imaya, E. A., & Santosos, S. (2019). Tradisi Dandangan Sebagai Kajian Pembelajaran dalam Mendukung Pencapaian Visi Universitas Kebudayaan (Studi Pada Mata Kuliah Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial). *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1).
- Musman, Asti. (2019). Membangun Rumah Ala Orang Jawa, Pustaka Jawi, (<https://jurnalannur.ac.id/index.php/musala>)
- Munawarah, P. A. (2021). Karya Seni Rupa Kolase Kain Flanel Dalam Bingkai. *Jurnal Sangkareang Mataram*, 8(2).
- Mahmud, H. (2018). Indigeneus konseling gusjigang dalam Pemikiran Kearifan lokal Sunan Kudus. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling*, 2(1).
- Multanto, J. (2015). Tari Kretek: Pewarisan Bentuk, Nilai, dan Maknanya (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Muhammad Reza Pahlevi, Syariffudin Yusuf, A. (2020). *Journal of Indonesian History*. 2 (9).
- Nikmah, A. A., Salsabila, R. A., & Nugroho, P. (2021, August). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Prodi PAI IAIN Kudus Berbasis Nilai Nilai Kearifan Lokal Gusjigang. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 1, No. 1 pp.65-82).
- Novianti, N. (2018, March). Pengembangan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa SD Melalui Apresiasi Karya Seni Rupa. In *Seminar Nasional PGSD 2017*.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data. Parapat, L. H., & Devinna Risiana Artonang, S. (2019). *Buku Ajar Sastra & Budaya Lokal Untuk Perguruan Tinggi*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Panjaitan, A. P., Darmawan, a., Purba, I. R., Rachmad, Y., & Simanjuntak, R.,(2014). *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbais Budaya Lokal*. Yayasan Pustaka Obot Indonesia.
- Permata, I., Hartati, L., Puspitawati, L., Gantino, R., & Ilyas, M. (2021). Pelatihan Adat Melayu Kearifan Lokal Pakaian Adat Daerah Musi Banyuasin Mengandung Nilai Sejarah Peninggalan Pangeran. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i1.429>
- Purnawati, L. A., Made Putra, M. P., & Asri, I. G. A. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Media Realita Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus Komyang. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- P. Rachmadyanti, "Studi Litearatur: Kearifan Lokal Masyarakat Using sebagai Sumber Belajar IPS di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 6, no. 9, p. 1447, 2021, doi: 10.17977/jptpp.v6i9.15010.
- Probosiwi, P., & Ardiyanti, W. W. Analisis Estetika Visual Seni Lukis Pada Karya Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1).
- R Ramfhani, M. A. (2017). Lingkungan Pnedidikan dalam Impelementasi pendidikan karakter. *Jurnal pendidikan UNIGA*, 8(1).
- Rengganis, I. Analisis Gambar Karya Anak Sekolah Dasar (Karakteristik Gambar Anak Usia 7-9 Tahun). *PEDAGOGIA*, 15(1).
- Sakti, B.P. (2018). Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar.
- Sabirin, M. (2014) representasi dalam pembelajaran matematika. *JPM IAIN Antasari*, 01(2).
- Salma, R., Fajrie, N., & Khamdun, K. (2022). Kemampuan Kognitif dalam Karya Gambar Tema Budaya Lokal Kudus pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3234>
- Susanto, Herry Agus. 2015. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. Yogyakarta: Penerbit Dee Publish.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 20(2).
- Sugiyarto, S., & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1).
- Sunarti, D., Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). Keteladanan Guru sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2).
- Wardani, F. T., Ibrahim, M. Y., & Zakso, A. (2013). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(6).
- Wahyundari, N. W, S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1).
- Yenni, Y., & Sukmawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar. *Masharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Yuristiadhi, G. (2014). Kretek Sebagai Warisan Budaya tak Benda: Sebuah Tinjauan Sosiohistories. *Jurnal Wacana 2014: Kretek sebagai Warisan Budaya, tahun ke, 16*.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O., (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelejaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>.

Implementasi Model *Think Pair Share* dan Media Big Book dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi di Kelas IV SD

Ulfa Mayasari

e-mail: 202033340@std.umk.ac.id

Agus Darmuki

e-mail: agusdarmuki@umk.ac.id

Much Arsyad Fardani

e-mail: arsyadfardhani@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

[4.0](#)



Abstrak: Keterampilan menulis teks narasi yang rendah sering kali disebabkan oleh keterbatasan keterampilan guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 2 Banjaran dengan menerapkan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dan menggunakan media Big Book. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penerapan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dan media *Big Book* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan 22 siswa dan seorang guru di kelas IV SDN 2 Banjaran, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes unjuk kerja yang telah diuji validitasnya, serta menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian keterampilan menulis teks narasi siswa menunjukkan bahwa pada prasiklus, persentase ketuntasan siswa mencapai 31%. Setelah penerapan model pada siklus I, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 63,63%. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus I, siklus II menunjukkan peningkatan, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 90,90%, yang memenuhi kriteria "Tuntas".

Kata Kunci: Model Think Pair Share, Media Big Book, Keterampilan Menulis, PTK

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis untuk mematangkan peserta didik melalui pemberian pengetahuan, pelatihan keterampilan, dan penanaman nilai-nilai hidup yang baik (Dewi et al., 2022). Menurut Bahri & Mulyadi (2022) salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk memperoleh informasi dan pengetahuan adalah membaca. Fransisca (2022) menjelaskan bahwa membaca termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif, yaitu keterampilan yang digunakan untuk menangkap dan memahami informasi yang disajikan melalui tulisan.

Proses pembelajaran membaca memiliki peranan penting karena kemampuan membaca dasar sangat mempengaruhi kemampuan membaca tingkat lanjut (Jannah et al., 2022). Keterampilan membaca awal memerlukan perhatian khusus dari guru, karena jika dasar ini tidak solid, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan membaca yang lebih tinggi di tahap berikutnya (Tarisa et al., 2022).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berhubungan (Ginting, 2022). Keterampilan menyimak dan berbicara adalah keterampilan awal yang diperoleh anak dari pendidikan non-formal di keluarga dan lingkungan sekitar (Hidayati & Darmuki, 2021).

Menurut Darmuko et al., (2021) keterampilan menulis tidak terbentuk secara otomatis tetapi memerlukan proses belajar mengajar. Anam (2023) menyatakan proses menulis tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, keterampilan menulis yang efektif berkembang melalui proses pengajaran di sekolah.

Keterampilan menulis adalah aspek penting dalam komunikasi yang memerlukan kemampuan untuk mengorganisasi pikiran dan menyampaikan informasi secara jelas dan efektif (Darmuki, et al., 2022). Menulis tidak hanya melibatkan kemampuan teknis seperti tata bahasa dan ejaan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreativitas dalam menyusun teks (Slamet et al., 2021). Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menulis teks narasi, deskriptif, eksposisi, dan argumentatif dengan struktur yang baik, alur yang logis, dan penggunaan bahasa yang sesuai (Amellina et al., 2023). Melalui proses menulis, individu dapat mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan ide, berbagi pengalaman, dan berkomunikasi dengan audiens secara efektif, menjadikannya keterampilan yang krusial dalam berbagai konteks akademik dan profesional (Azhari et al., 2022).

Salah satu keterampilan menulis yang perlu diajarkan di sekolah dasar adalah menulis teks narasi non-fiksi, yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV (Natanti et al., 2023). Suhartika (2021) menjelaskan bahwa narasi berasal dari kata "narration" yang berarti bercerita. Narasi adalah bentuk tulisan yang mengisahkan tindakan manusia secara kronologis atau dalam satu kesatuan waktu.

Dalam hal menulis, teks narasi merupakan salah satu jenis teks yang penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa (Ariana et al., 2020). Menurut Darmuki et.al, (2022) teks narasi adalah teks yang bertujuan untuk menceritakan sebuah cerita atau peristiwa dengan urutan waktu yang jelas dan struktur yang teratur, seperti pengantar, bagian inti, dan penutup. Setianingsih (2023) menjelaskan keterampilan menulis teks narasi melibatkan kemampuan untuk menyusun cerita dengan alur yang logis, karakter yang berkembang, dan deskripsi yang mendetail, sehingga dapat menarik perhatian pembaca dan menyampaikan pesan dengan efektif.

Hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan menulis teks narasi. Rendahnya keterampilan menulis narasi terbukti dari data nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) dalam bahasa Indonesia, di mana siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Dari 22 siswa, hanya 31% yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis teks narasi di kelas IV SDN 2 Banjaran belum optimal dan memerlukan perbaikan.

Keterampilan menulis teks narasi yang rendah disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam memilih pendekatan, strategi, dan metode yang tepat, serta kurangnya daya tarik metode yang digunakan. Kurangnya minat siswa terhadap menulis dipengaruhi oleh perilaku mereka selama pembelajaran, seperti tidak membawa buku, membuat keributan di kelas, mengganggu teman, dan berbicara sendiri saat guru menjelaskan materi. Semua kondisi ini berdampak negatif pada pemahaman siswa tentang menulis teks narasi.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti berencana melakukan penelitian tindakan kelas berjudul "**Implementasi Model Think Pair Share dan Media Big Book dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi di Kelas IV SD**". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks narasi.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Banjaran, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara, dari Oktober 2023 hingga Agustus 2024. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV melalui model Think Pair Share dengan media Big Book.

Penelitian terdiri dari dua siklus, masing-masing melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, data awal dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengumpulan nilai siswa. Siklus I fokus pada penerapan model Think Pair Share, di mana siswa dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mempresentasikan teks narasi.

Observasi dilakukan untuk menilai keterampilan siswa dalam pembelajaran, diikuti dengan refleksi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah. Siklus II bertujuan untuk memperbaiki proses berdasarkan temuan siklus I, dengan penyesuaian pada perangkat pembelajaran dan metode evaluasi.

Data penelitian meliputi data kuantitatif dari tes keterampilan menulis dan data kualitatif dari observasi dan wawancara. Subjek penelitian melibatkan 22 siswa kelas IV dan guru, dengan fokus pada peningkatan keterampilan menulis teks narasi menggunakan metode yang telah dirancang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN 2 Banjaran, Desa Banjaragung, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara, dengan fokus pada pembelajaran teks narasi untuk siswa kelas IV. Penelitian ini dimulai dengan kegiatan prasiklus untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kendala yang dihadapi siswa sebelum intervensi diterapkan.

Pada 20 November 2023, peneliti mengunjungi sekolah untuk mendapatkan izin dari Kepala Sekolah, Bapak Sumanto, S.Pd., dan kemudian berdiskusi dengan wali kelas, Ibu Yuwiko Evny, S.Pd. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks narasi siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan hanya 31% siswa yang mencapai standar tersebut.

Dalam prasiklus, terdapat dua masalah utama: pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dan kurangnya minat siswa dalam menulis. Hasil nilai Pra-siklus menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya 7 yang tuntas dengan nilai rata-rata 70, sementara 15 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Penelitian dilanjutkan dengan dua siklus tindakan yang melibatkan penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan media big book. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dan pelaksanaan dilakukan pada Juli 2024.

Tabel 1. Keterampilan Menulis Teks Narasi Siklus I

Keterangan	Skor
Jumlah	1.585
Siswa Tuntas	14
Siswa Tidak Tuntas	8
Rata-rata Nilai	72,5
Presentase Ketuntasan Siswa	63,63%
Kriteria	Belum Tuntas

Sumber: Data Peneliti (2024)

Pada Siklus I, hasil penilaian keterampilan menulis teks narasi menunjukkan pencapaian yang perlu diperbaiki. Berdasarkan data dari Tabel 4.6, rata-rata nilai siswa adalah 72,5, dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 63,63%. Dari total 22 siswa, hanya 14 siswa yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKTP. Dengan demikian, hasil ini termasuk dalam kategori "Belum Tuntas", menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada siklus ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa.

Tabel 2 Keterampilan Menulis Teks Narasi Siklus II

Keterangan	Skor
Jumlah	1.857
Siswa Tuntas	20
Siswa Tidak Tuntas	2
Rata-rata	84, 4
Persentase Ketuntasan Siswa	90,90%
Kriteria	Tuntas

Sumber: Data Peneliti (2024)

Sebagai perbandingan, pada Siklus II, hasil penilaian menunjukkan kemajuan yang signifikan. Dari total 22 siswa, 20 siswa berhasil mencapai nilai KKTP 70 atau lebih, sehingga dinyatakan "Tuntas". Hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. Rata-rata nilai pada Siklus II adalah 84,4, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,90%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada siklus kedua berhasil meningkatkan keterampilan

menulis teks narasi siswa secara signifikan, mencapai tingkat ketuntasan yang sangat baik.

Pembahasan

Keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 2 Banjaran pada masa prasiklus menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dengan hanya 8 dari 22 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), menghasilkan persentase sebesar 31%. Untuk memperbaiki kondisi ini, peneliti merancang serangkaian siklus perbaikan, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.



Gambar 1 Guru Menyampaikan Materi Teks Narasi Siklus I

Pada Siklus I, terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP. Tercatat 14 siswa mencapai nilai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 63,63%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Think Pair Share yang menggunakan media big book memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa.



Gambar 2 Guru Menyampaikan Materi Teks Narasi Siklus 2

Menjelang Siklus II, peneliti memberikan bimbingan tambahan kepada siswa untuk menulis teks narasi sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan (nilai KKTP) untuk meningkatkan motivasi mereka. Pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKTP meningkat signifikan menjadi 20 dari 22 siswa, dengan persentase ketuntasan mencapai 90,90%. Hanya dua siswa yang masih berada di bawah KKTP, yang merupakan 9,10% dari total siswa.

Hasil penelitian ini relevan dengan pendapat Anam (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai dan pendekatan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan. Senada dengan temuan Rahmah (2020) penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dan penggunaan media visual dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan keterampilan menulis yang lebih baik. Sejalan dengan Wijayanto (2023) yang menggarisbawahi pentingnya metode yang mendukung keterampilan dasar untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih lanjut, model Think Pair Share dan media big book terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran think pair share yang dikombinasikan dengan media big book secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas iv sdn 2 banjaran. Pada masa prasiklus, hanya 31% siswa yang mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Namun, setelah penerapan model pembelajaran ini dalam siklus I dan II, persentase ketuntasan siswa meningkat secara signifikan, mencapai 90,90% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya memperbaiki keterampilan menulis siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar mereka. Keberhasilan ini mendukung argumen bahwa penggunaan metode kolaboratif dan media yang sesuai dapat secara efektif memperbaiki hasil pembelajaran di kelas.

Referensi

- Amellina, M. T., Fardani, M. A., & -, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran VAK Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1284>
- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8699>
- Ariana, A., Darmuki, A., & Setiyono, J. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Santika Jiken Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Azhari, I., Utaminingsih, S., & Fardani, M. A. (2022). Penanaman dan Strategi Sekolah dalam Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Siswa di SDN 3 Padurenan. *Integralistik*.
- Bahri, S., & Mulyadi, M. (2022). Implementasi Strategi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.4079>
- Darmuki, A., Ahmad Hariyadi, & Nur Alfin Hidayati. (2022). PELATIHAN PENULISAN KARYA ILMIAH DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING SECARA DARING. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.828>
- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Menggunakan Media Video Faststone di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1027>

- Darmuki, A., Hidayati, N. A., & Ayuningsih, A. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN BUKU TEKS STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. <https://doi.org/10.24176/re.v12i2.6892>
- Dewi, N. K., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penerapan Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Barenglor. *Educatif Journal of Education Research*. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.229>
- Francisca, T., & Melawati, N. Della. (2022). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak*.
- Ginting, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Dengan Menumbuhkan Minat Membaca Melalui Pemodelan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 060886 Medan *Keguruan*.
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>
- Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2022). GERAKAN LITERASI SEKOLAH MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prasasti Ilmu*. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8364>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Rahmah, R. A., Fakhriyah, F., & Fardani, M. A. (2020). The Influence Of Stad Model Assisted With Alpin Media Towards The Understanding Of Students' Concepts Theme 6 Grade IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27728>
- Setianingsih, A. A., Khamdun, & Fardani, M. A. (2023). Analisis Kesalahan Kata Baku dan Tidak Baku Teks Deskriptif Siswa Kelas IV. *Journal on Teacher Education*.
- Slamet, Suad, Achmad, H., Fardani, A., & Gung, Y. T. (2021). The Effect of Discovery Model on The Science Learning Outcomes of Class V Elementary School Students in The Wijayakusuma Cluster. *Asian Pendidikan*.
- Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.955>
- Tarisa, T., Hilyana, F. S., & Arsyad Fardani, M. (2022). Implementasi Kampus Mengajar Untuk Menanamkan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 758–766. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.348>
- Wijayanto, M. N., Utaminingsih, S., & Fardani, M. A. (2023). Tugas Mandiri Siswa sebagai Implementasi Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Kualitas Mengajar Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1263>

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran Moca (MONOPOLI PANCASILA) di SD

Umi Taris Luthfiyah

e-mail: 2020033063@std.umk.ac.id

Sri Utaminingsih

Wawan Shokib Rondli

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas pembelajaran, keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila materi pancasila sebagai nilai kehidupan siswa kelas IV SDN Plosojenar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila). Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDN Plosojenar Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati dengan subjek penelitian 19 siswa dan guru kelas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK menggunakan model TGT. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I pertemuan pertama, aktivitas belajar siswa mencapai 52% ("Cukup") dan meningkat menjadi 65% ("Baik") pada pertemuan kedua. Di Siklus II, aktivitas belajar siswa naik menjadi 75% pada pertemuan pertama dan 83,27% pada pertemuan kedua ("Sangat Baik"). Keterampilan mengajar guru juga meningkat dari 67,50% ("Baik") pada Siklus I pertemuan pertama, menjadi 82,50% ("Sangat Baik") pada pertemuan kedua, lalu mencapai 92,50% dan 97,50% pada Siklus II. Hasil belajar siswa juga menunjukkan kemajuan signifikan dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari 36,80% pada pra-siklus, menjadi 42,10% pada Siklus I, dan melonjak hingga 84,20% pada Siklus II.

Kata Kunci: Media MOCA, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa, Keterampilan Guru

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia sehingga harus memerdekakan manusia dari segala aspek kehidupan baik secara fisik, mental, jasmani, dan rohani. Oleh karena itu kita dapat menghormati hak asasi setiap manusia. Pendidikan juga merupakan pokok yang penting bagi manusia untuk dapat menjalankan kehidupan dengan baik. Ki Hajar Dewantara Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mendefinisikan bahwa "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya" Ki Hajar Dewantara (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan yang baik akan menjadi bagian penting dalam pembangunan bangsa dan negara.

Jiwa pendidikan melekat erat dalam kurikulum dan tidak dapat dipisahkan darinya. Menurut Kamiludin & Suryaman (2017:59), kurikulum adalah seperangkat program pendidikan yang dirancang dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan, di mana setiap bagiannya saling terkait dan mendukung. Indarta et al (2022) menegaskan bahwa pengembangan dan perbaikan kurikulum akan efektif jika mempertimbangkan hasil kerja, persyaratan, kebutuhan, relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan demikian, pengembangan kurikulum harus berlandaskan prinsip yang kuat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 56/M/2022 mendukung sepenuhnya perbaikan kurikulum menuju Indonesia Maju yang berdaulat dan mandiri, serta pembentukan peserta didik dengan karakter Pancasila, seperti berpikir kritis, kreatif, mandiri, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bergotong royong, dan memiliki wawasan kebhinekaan global, melalui implementasi Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan opsi bagi sekolah yang ingin menerapkannya selama masa pemulihan pembelajaran terkait pandemi antara tahun 2022-2024. Sekolah yang tidak menerapkannya dapat tetap menggunakan Kurikulum 2013 atau melanjutkan dengan Kurikulum Darurat hingga evaluasi Kurikulum Pemulihan Pembelajaran tahun 2024. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka berfokus pada pengembangan materi dan keterampilan siswa sesuai dengan kemampuan mereka, memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan, tanpa terburu-buru. Melalui kegiatan proyek, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif, memberi siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam isu-isu nyata seperti lingkungan, kesehatan, dan lainnya, guna mendukung pengembangan karakter dan profil pelajar Pancasila..

Pendidikan adalah alat untuk mengembangkan potensi dan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap murid. Hal ini bertujuan agar generasi mendatang memiliki sikap dan karakter yang mulia, terhormat, dan sempurna (Tarigan et al., 2022). Pendidikan tidak jauh dari namanya proses pembelajaran di kelas, di dalam proses tersebut pendidik membutuhkan instrumen pendukung untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Instrumen pendukung tersebut dapat berupa alat peraga, media pembelajaran, model pembelajaran dan sumber belajar (Husna & Supriyadi, 2023). Sebagai calon pendidik kita diberi tantangan agar dapat menyajikan materi pembelajaran semenarik dan semenyenangkan mungkin agar di dalam proses belajar mengajar nantinya siswa tidak mudah bosan. Salah satu instrumen pendukung yang

dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran (Sabri, 2019).

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran guru. Ketika strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, maka proses dan hasil belajar menjadi bagus. Sebaliknya, jika strategi yang digunakan guru tidak tepat, maka proses pembelajaran dan hasil belajar siswa tidak berhasil atau buruk. Permasalahan yang terjadi di SDN Plosojenar Jakenan Pati yakni kurangnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar kurang memuaskan dan guru masih menerapkan sistem *Teacher Center Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas mengajar yang dilakukan guru selama proses pembelajaran hanya memberikan materi dan tugas tanpa melibatkan peran aktif siswa. Guru juga kurang berinovasi dalam menggunakan metode pembelajaran dan media mengajar, sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung pasif saat belajar (Sari & Gautama, 2022). Oleh karena itu guru harus merencanakan pembelajarannya sedemikian rupa agar pembelajaran itu lebih menyenangkan. Fauzi et al (2013) menyatakan : Salah satu di antara mata pembelajaran di sekolah dasar yang dapat membentuk karakter siswa yaitu Pendidikan Guru Sekolah Dasar atau biasa disebut dengan Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berisi nilai-nilai Pancasila yang dapat membentuk karakter dan kepribadian siswa. Pendidikan Pancasila tidak hanya cukup dengan penghafalan melainkan Pendidikan Pancasila sendiri harus diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa dalam bentuk perilaku. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila bukan hanya dihafal melainkan harus dipraktekkan secara langsung dalam kehidupan nyata. Dalam hidup berbangsa dan bernegara Pendidikan Pancasila sangat penting untuk mewujudkan pribadi bangsa yang berkualitas. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga dapat menumbuhkan sifat kemandirian. Maka dari itu, siswa dapat tumbuh menjadi manusia yang berkualitas dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Plosojenar, permasalahan yang didapat diantaranya kurangnya minat literasi dan numerasi siswa, kurangnya antusias mengikuti pembelajaran di kelas, dan rendahnya pengetahuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan. Dilihat dari pernyataan guru kelas IV yang mengutarakan bahwa nilai harian dan ulangan siswa kelas IV kurang maksimal dengan disertai dokumen penilaian ulangan mata pelajaran pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Plosojenar. Dari data tersebut Siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diterapkan di SD Plosojenar yaitu 70. Hasil penilaian formatif dari 19 siswa yang mencapai KKTP hanya 8 siswa dan 11 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Rata- rata presentase ketuntasan hanya 36%.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap penting dengan melakukan penelitian dapat berguna untuk memperbaiki pengajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila). Salah satu media pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif langsung dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) guru dapat menciptakan atau membuat keadaan kelas menjadi aktif, karena semua peserta didik akan berpartisipasi saat pembelajaran sedang berlangsung.

Media Pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang penyajian materinya dilakukan dengan cara bermain permainan monopoli anak-anak. Media pembelajaran ini dapat menunjang antusiasme para siswa yang kurang menyimak waktu pembelajaran sedang

berlangsung. Selain dapat bermain siswa juga dapat belajar mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan tidak mudah lupa.

Permainan monopoli adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Karena mereka memiliki bentuk yang mudah dimainkan dan warna-warna yang menarik, permainan monopoli dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Bentuk dan aturan permainan MOCA (Monopoli Pancasila) diubah agar lebih sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam permainan monopoli, biasanya hanya ada gambar kartun kini disertai beberapa gambar yang menunjukkan materi Pendidikan Pancasila, tanda bintang, dan tanda tanya. Jika siswa mendapatkan tanda bintang, siswa tersebut akan mendapatkan bonus atau hadiah. Sedangkan, jika tanda tanya berisikan soal mengenai materi “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”. Selanjutnya, siswa menjalankan ikon mereka sampai garis *finish* untuk menyelesaikan permainan. Ikon siswa yang mencapai garis *finish* terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Oleh karena itu, di penelitian ini dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan antusias dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran khususnya dalam materi “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”. Dalam peningkatan hasil belajar siswa ini menggunakan mode TGT (*Teams Games Torunament*). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu model ini dikembangkan secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Penerapan pada model TGT yaitu : (1) penyajian kelas (*presentation*); (2) belajar dalam kelompok (*teams*); (3) permainan (*Games*); (4) pertandingan atau lomba (*tournament*); (5) penghargaan kelompok.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akbar Safaat, Mohammad Fatih U Tahun 2023 yang mengenai “Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 SD Lab Unu Srengat Blitar” yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa, Hasil Uji Coba dan Hasil uji coba yang telah dilakukan penilaian hasil siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli dan sesudah menggunakan monopoli. perbandingan presentase hasil siswa kelas 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar mengalami peningkatan dari nilai tes sebelum nya dari 54% menjadi 87% sehingga masuk dalam kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan media monopoli dalam pelajaran PKN mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75 poin (Kunaraj et al., 2023).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh, Haeriyatul Mona, Arjudin, Khairun Nisa, Prayogi Dwina Angga Tahun 2023 mengenai “Pengembangan Media Moga (Monopoli Game) Pada Materi Pancasila Kelas III SDN 31 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023” yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa, kelayakan media MOGA (Monopoli Game) pada materi Pancasila berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria layak dengan persentase 83%, dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 90,5%, sedangkan respon guru mendapatkan kriteria sangat praktis dengan peresentase 91,6%. Berdasarkan hasil rata-rata pretest dan posttes didapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 41,25 dan diperoleh N-gain dengan kriteria tinggi ada 28 siswa dan 4 siswa memperoleh N-gain dengan kriteria sedang. Nilai rata-rata N-gain secara keseluruhan sebesar 0,83

yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi. Jika dilihat dari kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75, maka persentase tingkat ketuntasan nilai siswa sebesar 100% dengan rata-rata posttest yaitu 90,62. Maka dapat dinyatakan bahwa media MOGA (Monopoli *Game*) berbasis permainan sudah layak, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 31 Cakranegara (Mona et al., 2023).

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh, Marini, Khairina, Silalahi, Beta Rapita Tahun 2022 yang mengenai “Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di SD” yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli tematik di SD yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013 pada Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Jenis Penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator diantaranya yaitu 2 dosen ahli. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif yang berisi kritik dan saran dari 2 validator. Hasil validasi angket media pembelajaran yaitu berupa Monopoli Tematik. Berdasarkan hasil validasi angket media pembelajaran berupa Monopoli Tematik oleh kedua validator menunjukkan hasil yang menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran berupa Monopoli Tematik yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran di kurikulum 2013 (Marini & Silalahi, 2022).

Ketiga penelitian terdahulu tersebut saling melengkapi dan menunjukkan bahwa media MOCA (Monopoli Pancasila) dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran umumnya membantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya, membuat pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Secara khusus, media pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar siswa yang berbeda dan bervariasi, mendorong minat siswa untuk belajar, meningkatkan sikap dan ketrampilan teknologi, dan membuat situasi belajar yang tidak mudah untuk dilupakan. Maka dari itu, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) yang diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimainkan. Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi media permainan monopoli ini memiliki kelebihan diantaranya: informasi atau materi yang ditampilkan tidak hanya pada petak wilayah yang harus dijawab, melainkan banyak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pintar. Sesuai uraian latar belakang masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Model TGT Berbantuan Media Pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) Kelas IV Sekolah Dasar”**.

Metode

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Plosojenar yang beralamat di Desa Plosojenar Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswa kelas IV SDN Plosojenar Jakenan Pati tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 19 siswa, 11 siswa laki-laki dan 8 siswa Perempuan. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui media MOCA (Monopoli Pancasila) kelas IV pada BAB 1 Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart dalam Somadayo (2013: 40) yang berupa suatu siklus. Siklus di sini adalah suatu putaran kegiatan yaitu: (1) perencanaan (*Planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observation*), (4) refleksi (*reflection*).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK menggunakan model TGT. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi awal yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Plosojenar tidak jauh berbeda dengan hasil wawancara dengan guru. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan sibuk dengan aktivitas mereka sendiri, bahkan mengganggu jalannya pembelajaran.

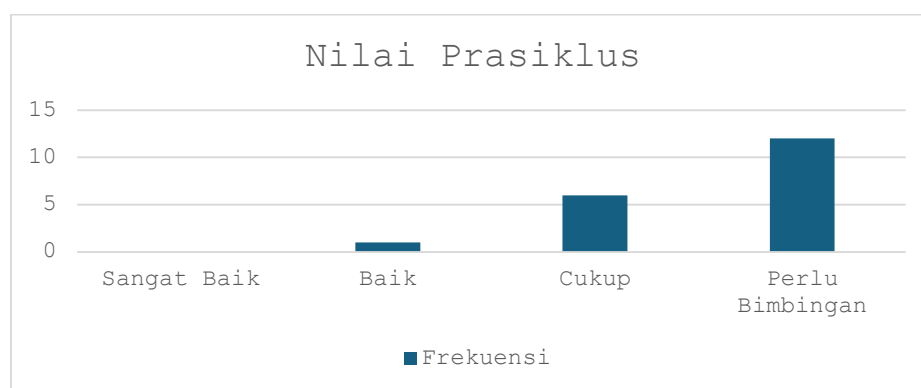
Berdasarkan kondisi kelas tersebut, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dan memahami kesulitan yang mereka alami dalam menjawab soal secara individu. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masih rendah. Mayoritas siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil nilai siswa dari pra tindakan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Data Hasil Nilai Prasiklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	90-100	0	Sangat Baik
2	79-89	1	Baik
3	67-78	6	Cukup
4	0-68	12	Perlu Bimbingan

Sumber: Data Primer Pra Siklus

Data tersebut lebih jelasnya akan disajikan di dalam bentuk diagram batang berikut ini:



Gambar 1 Nilai Pratest Siswa Kelas IV SDN Plosojenar

Dari tabel 4.1 terlihat bahwa nilai pra siklus Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Plosojenar masih tergolong kategori rendah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Plosojenar dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 70 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun persentase Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Presentase Kriteria Ketercapaian Pendidikan Pancasila Pada Kondisi Awal

KKTP	Kualifikasi	Jumlah Siswa	% Klasifikasi
≥ 70	Tuntas	7	36,8%
< 70	Tidak Tuntas	12	63,2%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Plosojenar masih rendah. Dari 19 siswa kelas IV yang mengikuti tes, hanya 7 siswa yang tuntas dengan presentase kriteria keterjapaian tujuan pembelajaran sebesar 36,8%. Sedangkan sebanyak 12 siswa diyatakan belum tuntas dengan presentase 63,2%, dengan dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih sangat rendah sehingga perlu dilakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus I.

Sedangkan setelah menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media MOCA terlihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas sebesar 60,79 dengan nilai tertinggi 90 dn nilai terendah 20. Siswa yang mampu mencapai KKTP sebanyak 8 orang dan 11 orang belum bisa mencapai KKTP. Dengan kata lain, ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal 42,10% dengan kriteria baik. Untuk persebaran nilai yang diperoleh siswa pada tes evaluasi akhir siklus I dapat diamati tabel berikut:

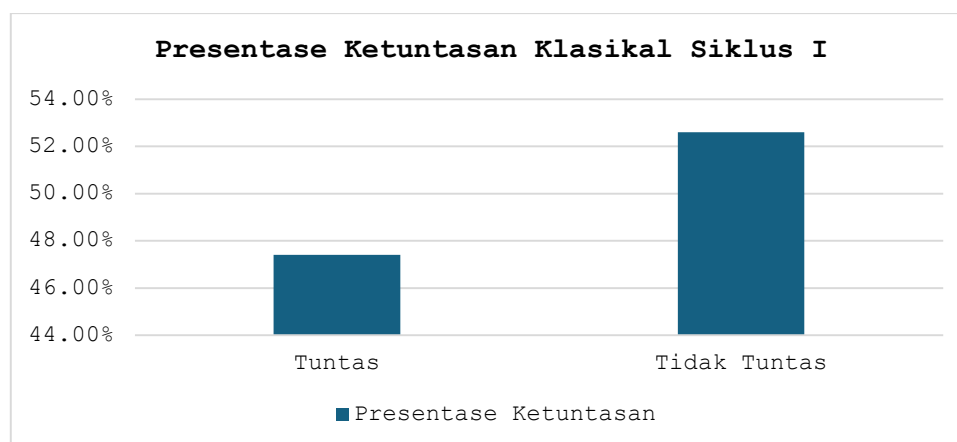
Tabel 3 Data Hasil Tes Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	90-100	1	Sangat Baik
2	79-89	0	Baik
3	67-78	8	Cukup
4	0-68	10	Perlu Bimbingan

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Tes Evaluasi Siklus I

No	Nilai	Kategori	Siklus I	
			Frekuensi	Presentase (%)
1.	≥ 70	Tuntas	9	47,4%
2.	< 70	Tidak Tuntas	10	52,6%
Jumlah			19	100%
Mean (Rata-Rata)			60,79	
Median (Nilai Tengah)			65	
Nilai Tertinggi			90	
Nilai Terendah			20	
Presentase Ketuntasan			47,4%	

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

**Gambar 2** Diagram Presentasr Ketuntasan Klasikal Siklus I

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa 47,4% siswa mampu mencapai KKPT sedangkan 52,6% siswa belum mencapai KKPT yang ditetapkan. Secara umum telah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media MOCA jika dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media MOCA telah memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5 Hasil Perbandingan Keterampilan Guru Pada Pertemuan 1 dan 2 Siklus I

Siklus I	Prosentase Keterampilan Guru	Kualifikasi
Pertemuan 1	67,50%	Baik (B)
Pertemuan 2	82,50%	Sangat Baik (A)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I pertemuan pertama, kegiatan guru sudah berjalan dengan baik sesuai rencana, namun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti penyampaian materi tentang Pancasila, pengenalan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila) dan model pembelajaran TGT (Teams-Games-Tournament), serta keterampilan guru dalam membimbing kelompok, merespon pertanyaan peserta didik, dan melakukan refleksi pembelajaran. Pada pertemuan pertama ini, keterampilan guru dalam mengajar menggunakan model TGT dengan media MOCA memperoleh penilaian baik dengan persentase 67,50%.

Pada pertemuan kedua, guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam menyampaikan materi, memperkenalkan media pembelajaran, dan membimbing kelompok, sehingga keterampilan mengajarnya dinilai sangat baik dengan persentase 82,50%. Namun, kemampuan guru dalam merefleksi pembelajaran tetap perlu ditingkatkan lebih lanjut.

Pada siklus I pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan pertemuan sebelumnya, di mana dari 19 siswa, 6 siswa berhasil mencapai persentase aktivitas belajar $\geq 70\%$. Secara keseluruhan, siswa memperoleh skor total 345, yang menempatkan tingkat aktivitas belajar pada kategori "Baik" dengan persentase 65%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini masih menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan belum tercapai, karena persentase aktivitas belajar siswa masih belum memenuhi target yang diharapkan. Peneliti akan melaksanakan siklus berikutnya dengan memperhatikan peningkatan hasil yang cukup signifikan mengenai aktivitas belajar siswa dengan harapan terjadi peningkatan yang lebih optimal pada siklus berikutnya. Tabel berikut secara jelas menunjukkan perbandingan antara aktivitas belajar pada Siklus I pertemuan I dan II.

Tabel 7 Rekapitulasi hasil observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Siklus I	Persentase (%)	Kualifikasi
Pertemuan 1	52%	Cukup (C)
Pertemuan 2	65%	Baik (B)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Aktivitas belajar yang masih tergolong cukup menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, data hasil aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dengan fokus pada peningkatan peran guru dalam memotivasi dan memfasilitasi siswa agar lebih aktif, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Adapun hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas sebesar dengan nilai tertinggi dan nilai terendah. Siswa yang mampu mencapai KKTP sebanyak 16 orang dan orang 3 belum bisa mencapai KKTP. Dengan kata lain,

ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal 84,20% dengan kriteria baik. Untuk persebaran nilai yang diperoleh siswa pada tes evaluasi akhir siklus II dapat diamati tabel berikut:

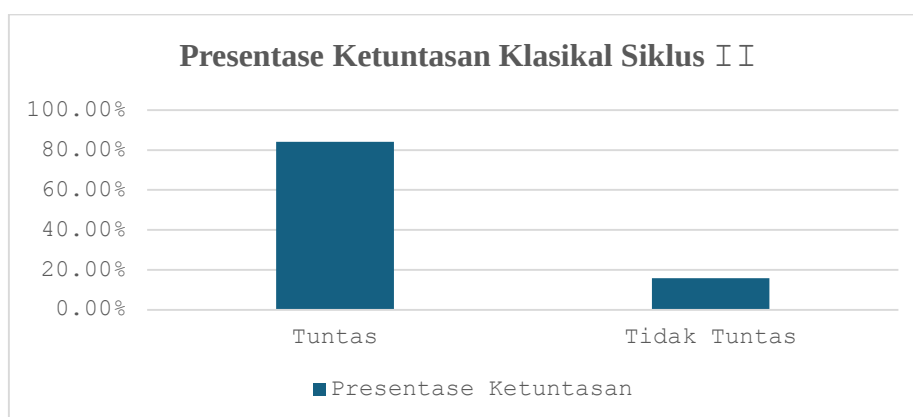
Tabel 8 Data Hasil Tes Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	90-100	3	Sangat Baik
2	79-89	7	Baik
3	67-78	6	Cukup
4	0-68	3	Perlu Bimbingan

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Tes Evaluasi Siklus II

No	Nilai	Kategori	Siklus II	
			Frekuensi	Presentase (%)
1.	≥ 70	Tuntas	16	84,20%
2.	< 70	Tidak Tuntas	3	15,80%
Jumlah			19	100%
Mean (Rata-Rata)			76,74	
Median (Nilai Tengah)			75	
Nilai Tertinggi			95	
Nilai Terendah			60	
Presentase Ketuntasan			84,20%	

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024



Gambar 3 Diagram Presentasi Ketuntasan Klasikal Siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa 84,20% siswa mampu mencapai KKPT sedangkan 15,80% siswa belum mencapai KKPT yang ditetapkan. Secara umum telah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media MOCA jika dibandingkan dengan kondisi Siklus I. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media MOCA telah memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 10 Hasil Perbandingan Keterampilan Guru Pada Pertemuan 1 dan 2 Siklus II

Siklus II	Prosentase Keterampilan Guru	Kualifikasi
Pertemuan 1	92,50%	Sangat Baik (A)
Pertemuan 2	97,50%	Sangat Baik (A)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus II pertemuan pertama, pelaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru sudah berjalan dengan sangat baik sesuai dengan rencana, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Guru menyampaikan materi pembelajaran seperti penjelasan tentang Pancasila, pengenalan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila), serta model pembelajaran TGT (Teams-Games-Tournament), dan juga melakukan refleksi pembelajaran. Pada pertemuan pertama ini, keterampilan guru dalam mengajar menggunakan model TGT dengan media MOCA dinilai sangat baik, dengan persentase sebesar 92,50%.

Pada pertemuan kedua, keterampilan mengajar guru meningkat signifikan, terutama dalam hal penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran, dan bimbingan kelompok. Peningkatan ini terlihat dari penilaian keterampilan mengajar yang mencapai persentase 97,50%, yang juga dinilai sangat baik. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari Siklus I, sehingga pada Siklus II pembelajaran sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus II pertemuan kedua, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa dibandingkan pertemuan sebelumnya, dengan 19 siswa berhasil mencapai persentase aktivitas belajar $\geq 70\%$. Secara keseluruhan, siswa memperoleh skor total 443, yang menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar berada pada kategori "Sangat Baik" dengan persentase 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan telah tercapai, karena persentase aktivitas belajar siswa sudah memenuhi target yang ditetapkan.

Pencapaian ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, seperti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media pembelajaran MOCA (Monopoli Pancasila). Dengan tercapainya target aktivitas belajar siswa, maka proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga diharapkan dapat terus mempertahankan atau bahkan meningkatkan kualitas pembelajaran di pertemuan-pertemuan selanjutnya. Keberhasilan ini juga menjadi motivasi bagi guru untuk terus memperbaiki metode pengajaran dan memperkuat peran siswa dalam proses pembelajaran, guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Tabel 11 Rekapitulasi hasil observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Siklus I	Persentase (%)	Kualifikasi
Pertemuan 1	75%	Baik (B)
Pertemuan 2	83%	Sangat Baik (A)

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti MOCA (Monopoli Pancasila) terbukti efektif dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. MOCA membantu siswa

memahami materi dengan cara yang lebih menarik, memudahkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling mendukung dalam kelompok, sehingga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Kombinasi antara media pembelajaran yang inovatif dan model pembelajaran yang kolaboratif ini mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan aktivitas belajar, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi. Dengan capaian ini, pendekatan pembelajaran berbasis TGT dengan media MOCA dapat dijadikan model untuk pembelajaran lain guna terus meningkatkan kualitas belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan:

1. Aktivitas belajar siswa meningkat secara konsisten dari Siklus I hingga Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas belajar siswa naik dari 52% ("Cukup") menjadi 65% ("Baik"), kemudian terus meningkat pada Siklus II dari 75% menjadi 83,27% ("Sangat Baik").
2. Penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan mengajar guru dari 67,50% menjadi 97,50% ("Sangat Baik") dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan ini dihasilkan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media MOCA, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menunjukkan efektivitas strategi pengajaran yang inovatif dan interaktif.
3. Penerapan model TGT dengan media MOCA secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 36,80% pada pra-siklus menjadi 84,20% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran aktif dan interaktif dalam memahami nilai-nilai Pancasila, mendukung pentingnya pendekatan inovatif yang berpusat pada siswa untuk hasil pendidikan yang optimal.

Referensi

- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 SD Lab Unu Srengat Blitar. *Journal of Engineering Research*, 08 (1), 1-15.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>

- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Mona, H., Arjudin, Nisa, K., & Angga, P. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA MOGA (MONOPOLI GAME) PADA MATERI PANCASILA KELAS III SDN 31 CAKRANEGARA TAHUN AJARAN 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 6312–6325. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5 . 0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 342–347.
- Sari, P., & Gautama, M. I. (2022). Faktor Kegagalan Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sosiologi di SMAN 15 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 78–83. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i1.8>
- Somadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Graha Ilmu.
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 135–148. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>
- Yudia Fauzi, F., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Ppkn Unj Online*, 1, 1–15.

Increasing Problem Solving Abilities when using the Problem Based Learning Model Assisted by Audiovisual Learning Media in Clas V Students at SD 6 Bulung Kulon

Venoricca Lilis Setyaningrum

e-mail: 201933284@std.umk.ac.id

F. Shaufika Hilyana

e-mail: farah.hilyana@umk.ac.id

Siti Masfuah

e-mail: siti.masfuah@umk.ac.id

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59532, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: This research aims to determine the difference in the average pretest and posttest problem solving abilities after using the PBL model assisted by Audiovisual media. This research also aims to find out how much problem-solving ability increases when using the PBL model assisted by Audiovisual media. This research uses a quantitative pre-experimental design method, type one group pretest-posttest. The subjects of this research were 31 fifth grade students at SD 6 Bulung Kulon. The data collection techniques used are tests, non-tests, observation, interviews, documentation. Analysis techniques use validation tests, normality tests, Wilcoxon tests, N-Gain tests. The results of research carried out by researchers found that there was a difference in the average pretest and posttest problem solving abilities which were calculated using the Wilcoxon test which produced an Asymp value. Sig. (2-tailed) or error level of 0.000, which means Asymp. Sig. (2-tailed) <0.05 and produces an increase in the medium category with an N-Gain value of 68.89. From the research results, it was concluded that the use of the PBL model assisted by Audiovisual media was effective in problem solving abilities.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Audiovisual, Kemampuan Pemecahan Masalah*

Pendahuluan

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata Pelajaran baru pada kurikulum Merdeka yang mengajarkan siswa untuk berfikir rasional serta kritis dan mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa (Mazidah & Sartika, 2023). Keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPAS sering berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa, akan dilakukan pengamatan awal di SD 6 Bulung Kulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan pemahaman konsep yang diajarkan oleh guru dan yang ada di buku dan mengerjakan latihan soal-soal. Soal yang dijawab masih berfokus pada jawaban benar dan salah tanpa memerhatikan proses dalam menjawab soal latihan. Terlihat dari nilai untuk mata pelajaran IPA yaitu mempunyai rata-rata nilai 60 sedangkan nilai KKM mata pelajaran IPAS yaitu 70. Hal ini menyebabkan kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa kurang terlatih.

Terdapat beberapa yang mempengaruhi kesulitan dalam proses pembelajaran di SD 6 Bulung Kulon. Jumlah siswa berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 16 perempuan dan 15 laki-laki. Dalam proses pembelajaran sangat kurang kondusif dikarenakan suara siswa lebih mendominasi dari pada suara guru yang sedang menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Pembagian tempat duduk diseragamkan antara perempuan dan laki-laki. Hal tersebut menyebabkan siswa lebih asyik bermain dengan teman sebangkunya bahkan bersama teman beda meja. Hal ini menyebabkan kurangnya tingkat fokus siswa dalam proses pembelajaran, fokus siswa sering terbagi antara mendengarkan penjelasan guru dan senang bermain di saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fakta-fakta permasalahan yang ditemukan, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran IPAS. Melihat dari beberapa permasalahan yang ditemukan, peneliti menerapkan suatu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS yang mampu memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPAS. Model pembelajaran ini cocok digunakan karena di model ini akan berpusat kepada siswa (*student center*) yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil penelitian Anam *et al.*, (2023) menjelaskan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPAS. Penelitian yang dilakukan (Amris, 2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu berpusat pada siswa (*student center*) yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung serta siswa dapat menggali informasi pengetahuan mereka. Selain mengaplikasikan model pembelajaran *Problem Based Learning*, adanya media pembelajaran diperlukan supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal. Media pembelajaran *Audiovisual* dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru.

Penggunaan media pembelajaran *Audiovisual* memberikan pengalaman secara *audio* dan *visual* dalam proses pembelajaran serta *Audiovisual* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian (Suryadi *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Audiovisual* merupakan media yang cocok serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media *Audiovisual* siswa lebih tertarik untuk belajar dikarenakan dengan bantuan media *Audiovisual* siswa akan memperoleh pengetahuan secara langsung serta dapat mengetahui objek secara real ataupun nyata. Penelitian yang dilakukan (Harefa & La'ia, 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Audiovisual* membuat siswa lebih paham materi yang diajarkan

dengan *visual objek* yang dipelajari serta media *Audiovisual* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah.

Hasil penelitian (Sari, 2023) menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran ekyspositori terhadap kemampuan pemecahan masalah. (Cahyati Triana Putri, Choirul Huda, 2018) menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan media *Audiovisual* dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah. Penelitian (Yudhasmara *et al.*, 2018) menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang ada, perlu adanya penelitian mengenai “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPAS Siswa Kelas V SD 6 Bulung Kulon”.

Metode

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar 6 Bulung Kulon yang terletak di Desa Bulung Kulon, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian adalah serangkaian yang dilakukan selama penelitian. Waktu penelitian yaitu pada bulan Januari 2024 sampai bulan Agustus 2024.

Rencana Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol). (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa, metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Aslami *et al.*, 2019) menegaskan, bahwa *one group pretest-posttest design* adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja. Desain penelitian *one group pretest-posttest* ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media alat *Audiovisual* pada pembelajaran IPAS Bab 1 Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi Topik A Cahaya dan Sifatnya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Skema *one group pretest-posttest design* ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatmen	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Audiovisual*.

O₂ : Test akhir (*Posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan subyek penelitian. (Ardianti, 2019) menyatakan, "Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/ subyek melainkan meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar 6 Bulung Kulon karena populasinya tidak banyak hanya berjumlah 31 siswa. Dengan jumlah siswa laki-laki 15 dan siswa Perempuan 16

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. (Ardianti, 2019) menyatakan, "Sampel diartikan sebagai suatu bagian dari populasi tertentu yang diambil dengan teknik tertentu sebagai perwakilan dari populasi tersebut yang menjadi pusat penelitian".

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar 6 Bulung Kulon yang berjumlah 31 orang. Menurut Sugiyono dalam Lilis *et al* (2020) Total Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dimana semua populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel dengan total sampling digunakan karena, jumlah populasi yang sedikit atau kurang dari 100 populasi sehingga penelitian ini mengambil semua populasi sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan Data

Tes

(Arikunto, 2013) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dalam penelitian peneliti menggunakan tes hasil belajar siswa, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah pada siswa materi cahaya dan sifatnya dalam kurun waktu tertentu. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa materi cahaya dan sifatnya dengan melihat nilai yang diperoleh siswa melalui tes tersebut. Untuk lebih jelas mengenai pengumpulan data, dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 3 Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Pengumpulan Data	Instrumen
Siswa	Kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan	Melakukan tes kemampuan awal (<i>Pretest</i>)	Soal Subjektif
Siswa	Kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diberi perlakuan	Melakukan tes akhir (<i>Posttest</i>)	Soal Subjektif

Non-Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah non tes yakni dengan metode observasi metode wawancara dan metode dokumentasi.

Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data yang membutuhkan pengamatan teliti dan pemikiran yang dilakukan secara teratur dan sistematis serta banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu (Asriningtyas *et al*, 2018). Tujuan dari observasi penelitian ini adalah untuk mengukur studi pendahuluan awal, untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekolah. Jenis-jenis observasi menurut Netriwati *et al* (2023) terdapat dua jenis observasi yaitu, observasi partisipan dan observasi nonpartisipan. Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi partisipan, observasi partisipan adalah ketika pengamat, yang berperan sebagai konselor, terlibat secara langsung dalam kehidupan dan situasi individu yang diamati, seperti siswa. Observer pada peneliti ini adalah peneliti ini sendiri. Penilaian observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini berbentuk table yang berisi pernyataan mengenai tahapan-tahapan pembelajaran.

Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung (Arifin, 2014). Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur. Peneliti melakukan wawancara dengan guru SD 6 Bulung Kulon. Selain dengan guru kelas V peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon yang berisi tentang pertanyaan mengenai proses pembelajaran dan model pembelajaran dikelas.

Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara mendapatkan data yang telah didokumentasi. Untuk lebih memperkuat hasil penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto kondisi sekolah, data siswa, sarana dan prasarana sekolah dan penggunaan media alat peraga pada siswa melalui proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen Tes

Tes yang digunakan adalah berupa tes tertulis subjektif. Kemampuan awal siswa (*pretest*) digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon yang digunakan untuk penelitian. Kemampuan awal siswa ini berupa 7 soal muatan IPAS materi cahaya dan sifatnya, pembelajaran Bab 1 Topik A. Soal tersebut memuat 4 indikator pemecahan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya dilakukan kegiatan tes akhir yaitu *posttest*. Soal *posttest* ini berupa 7 soal *subjektif* yang mencakup 4 indikator pemecahan masalah.

Instrumen Non-Tes

Observasi

Lembar observasi pembelajaran digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan pemecahan masalah dari siswa. Pedoman observasi berisikan daftar berbagai jenis kegiatan yang muncul dan akan diamati. Pedoman observasi digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah. Observasi kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Bulung Kulon.

Pedoman wawancara

Menurut (Lestari & Yudhanegara, 2018) menyatakan bahwa pedoman wawancara merupakan instrument non tes yang berupa serangkaian pertanyaan yang dipakai sebagai acuan untuk mendapatkan dan atau informasi tertentu tentang keadaan responden dengan cara tanya jawab. Pedoman wawancara digunakan untuk mengali informasi dari guru terkait proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya, pembelajaran Bab 1 Topik A dan siswa yang berisi pertanyaan mengenai proses pembelajaran dan model pembelajaran. Pedoman wawancara disusun untuk mempermudah peneliti dalam mendapatkan data awal.

Dokumentasi

Dokumentasi foto diambil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir sebagai bukti. Bukti ini menyimpan gambar berbagai perilaku siswa dan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun bukti dokumentasi dapat dilihat pada lampiran.

Teknik Analisa Data

Uji Validitas

Tujuan validitas isi untuk memvalidasi instrument yang berbentuk tes. Cara yang dilakukan oleh validator untuk melakukan validitas isi yaitu mengisi lembar validitas isi *expert judgement* dengan memberikan skor pada masing-masing aspek penilaian. Aspek yang digunakan dalam penilaian soal pemahaman konsep dalam validitas ini yaitu *pretest-posttest*. Terdapat tiga aspek yang dinilai yang dinilai dalam valid tidaknya soal. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli yaitu memuat materi, konstruksi, dan bahasa. Penilaian validasi ini dilakukan oleh dua ahli yaitu, (1) Bapak Dr. Khamdun, M.Pd., (2) Suntari, S.Pd.

Uji Normalitas

Menurut (Nurgiyantoro, 2017) normalitas merupakan suatu bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* yang terambil pada sampel merupakan data yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk mempermudah perhitungan uji normalitas data, peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistik 25 dengan rumus *Shapiro Wilk*, Adapun syarat data berdistribusi normal data tersebut harus melebihi 0,05.

Uji Hipotesis

Uji Rata-rata

Uji perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* apabila uji syarat analisis diterima, maka dilakukan uji analisis statistik parametrik menggunakan Uji t, sedangkan jika uji syarat analisis tidak diterima, maka dilakukan uji analisis statistik non parametrik yakni Uji *Wilcoxon* berbantuan *IBM SPSS Statistik 25*.

Selanjutnya pengambilan putusan untuk menerima dan menolak pada uji ini adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi < 0.05 maka hipotesis terima
2. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka hipotesis ditolak

Uji N-Gain

Untuk mengetahui peningkatan media pembelajaran *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPAS dalam penelitian, maka diperlukan penggunaan uji *N-Gain*. Dalam pengujian tersebut data yang digunakan merupakan hasil penilaian soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* merupakan sebuah soal yang diberikan sebelum digunakannya model dan media pembelajaran. Model dan media pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran *Audiovisual*. Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut sebagai acuan untuk mengetahui data peningkatan rata-rata pada kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPAS, setelah mengetahui nilai rata-rata maka hal yang dilakukan selanjutnya yaitu menguji data kenaikan dengan Uji *N-Gain*.

Tabel 3. 4 Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N - \text{gain} \geq 0,070$	Tinggi
$0,30 \leq N - \text{gain} < 0,70$	Sedang
$N - \text{gain} < 0,30$	Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2018)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD 6 Bulung Kulon pada bulan Januari sampai bulan Agustus 2024. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang terdapat pada kelas V berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Adapun tabel jumlah siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon.

Tabel 4.1 Data Siswa Kelas V

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	V	15	16	31

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *Pre Eksperimen Design dengan tipe One Group Pretest-Posttest*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Hanya satu kelas yang digunakan dalam penelitian dengan memberikan *pretest* sebelum perlakuan serta memberikan *posttest* setelah diberi perlakuan. Rincian hasil tes disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Data *Pretest-Posttest*

No	Ukuran Data	Pretest	Posttest
1	Jumlah Data	31	31
2	Rata-Rata	15,61	73,09
3	Nilai Terendah	0	45
4	Nilai Tertinggi	34	98

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* 73,09 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *pretest* 15,61. Adapun nilai tertinggi pada *posttest* yaitu 98 sedangkan nilai tertinggi *pretest* yaitu 34, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dibandingkan nilai *pretest*.

Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Instrumen yang divaliditas yaitu soal *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah dengan muatan IPAS. Instrumen dapat dikatakan valid apabila validator menyatakan sesuai pada kriteria yang sudah ditetapkan. Berikut hasil validitas isi dengan pertimbangan para ahli.

Berdasarkan hasil uji validasi isi *pretest* dan *posttest* yang disimpulkan bahwa memperoleh kriteria sangat baik dan baik dengan sedikit revisi yaitu pada indikator yang harus disesuaikan. Dengan hal tersebut data dapat dinyatakan valid serta soal dapat digunakan. Hasil validasi media yang sudah dilakukan, memperoleh hasil 97 oleh validator 1 dan 100 oleh validator 2. Kedua nilai tersebut memiliki kriteria sangat baik. Dengan hasil yang diberikan oleh kedua validator tersebut media *Audiovisual* dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Normalitas

Perhitungan dengan menggunakan uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diajukan berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak untuk menggunakan analisis statistic parametrik. Apabila data tidak normal dapat menggunakan analisis statistic non parametrik. Analisis uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil perhitungan sig. $\geq 0,05$ maka H_a diterima atau dinyatakan normal. Apabila hasil perhitungan sig. $\leq 0,05$ maka H_0 diterima atau dinyatakan tidak normal. Analisis uji

normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistik 25. Hasil Uji Normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	.126	31	.200	.957	31	.241
<i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	.242	31	.000	.925	31	.033

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* Tabel (4.5) memperlihatkan hasil perhitungan signifikansi $\geq 0,05$ untuk *pretest* dan perhitungan signifikansi $< 0,05$ untuk *posttest*. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini tidak normal sehingga tidak memenuhi syarat untuk menggunakan analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis statistik non-parametrik.

Uji Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama menggunakan Uji *Wilcoxon* yang dianalisis menggunakan SPSS. Uji *Wilcoxon* merupakan salah satu uji yang digunakan jika data berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan pemecahan masalah pada model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* pada Pelajaran IPAS. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel (4.6).

Tabel 4. 4 Hasil Uji *Wilcoxon*

<i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah – <i>Pretest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah	
Z	-4.864 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon* pada Tabel (4.6) memperlihatkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0.000, yang berarti Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah.

Uji Hipotesis Kedua

Berdasarkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan dan kemudian diberikan *posttest*. Peneliti menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui seberapa peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* pada Pelajaran IPAS dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi (*N-Gain*) dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Deskriptif Hasil *N-Gain*

Kelas V	<i>N-Gain</i>	<i>N-Gain (%)</i>	Kategori
31	0,68	68,89	Sedang

Tabel 4. 6 Deskripsi Hasil *N-Gain* tiap Indikator

Indikator	Pretest	Posttest	<i>N-Gain</i>
1	0,64	15,16	0,75
2	2,19	22,48	0,73
3	7,70	22,83	0,66
4	5,38	12,6	0,50

Keterangan Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

1. Kemampuan memahami masalah
2. Kemampuan merencanakan strategi
3. Kemampuan melaksanakan strategi
4. Kemampuan kebenaran Solusi

Berdasarkan hasil output hasil *N-Gain* kemampuan pemecahan masalah IPAS siswa kelas V memiliki rata-rata 68,89 yang artinya efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPAS kelas V SD 6 Bulung Kulon dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”. Untuk peningkatan menurut data tersebut mendapat rata-rata 68,89% yang artinya dikategorikan “cukup efektif”. Sedangkan hasil dari *N-Gain* per indikator menjelaskan bahwa indikator pertama memiliki rata-rata 0,75 dikategorikan *N-Gain Score* “tinggi”, indikator kedua memiliki rata-rata 0,73 dikategorikan *N-Gain Score* “tinggi”, indikator ketiga memiliki rata-rata 0,66 dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”, indikator keempat memiliki rata-rata 0,50 dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa setiap indikator kemampuan pemecahan masalah terdapat peningkatan rata-rata yang cukup baik. Dari hasil data diatas terlihat bahwa rata-rata *N-Gain* secara keseluruhan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* mencapai kriteria sedang.

Secara untuk menjawab hipotesis pada rumusan masalah nomor 2 yaitu:

- Seberapa besar peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audivisual* pada Pelajaran IPAS siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon.

Maka tingkat efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah mendapatkan *N-Gain Score* “sedang” dengan kategori “cukup efektif”. Cukup efektif artinya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPAS kelas V SD 6 Bulung Kulon mampu efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik.

Pembahasan

Efektivitas Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Audiovisual* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah IPAS pada siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan terhadap kemampuan pemecahan masalah IPAS pada siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual*. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* pada siswa yang menunjukkan nilai terendah di nilai 0 sedangkan nilai tertinggi di nilai 36. Siswa kelas V dinyatakan belum tuntas, dikarenakan nilai *pretest* masih jauh dari nilai KKM yaitu 70. Sedangkan pada nilai *posttest* siswa kelas V nilai tertinggi di 98 dan nilai terendah di 45. Ketuntasan pada uji *posttest* pada siswa yang mencapai KKM 70 sebanyak 26 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Pada data penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual*.

Sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* dilaksanakan terlebih dahulu *pretest*. Penelitian kemudian menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga diakhiri dengan memberikan *posttest* pada siswa. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan mengetahui apakah terdapat efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPAS siswa kelas V. Dalam penelitian ini analisis diperoleh dari uji *Wilcoxon* yang menilai kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan *output* penilaian, diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0.000, maka Asymp. Sig. (2-tailed) <0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* lebih efektif dalam kemampuan pemecahan masalah. Pada hasil tabel 4.7 hasil *pretest* dan *posttest* yang sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah terdapat efektivitas terdapat perlakuan, dikarenakan terdapat perbedaan hasil saat *pretest* dan *posttest*.

Dari hasil *pretest* peningkatan tiap indikator menjelaskan bahwa hasil *posttest* paling rendah pada indikator 4 pada “kemampuan kebenaran solusi” sebesar 12,6. Rendahnya hasil kemampuan pemecahan masalah pada indikator 4 dipicu karena siswa masih kebingungan dalam memahami soal yang berkaitan dengan permasalahan pada soal. Walaupun indikator 4 memiliki nilai yang paling rendah tetapi memiliki efektivitas Dimana nilai pada *pretest* sebesar 5,38. Untuk indikator kemampuan pemecahan masalah yang memiliki efektivitas paling tinggi yaitu terdapat pada indikator 3 terlihat dari hasil *posttest* sebesar 22,83 yang awal *pretest* memiliki nilai sebesar 7,70. Penyebab nilai pada indikator 3 tinggi sebabkan karena siswa sudah memahami pada indikator 3 ini. Dari hasil tersebut diketahui terdapat peningkatan pada kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual*. Hal ini juga dapat terlihat ketika siswa sudah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan. Siswa yang awalnya *pasif* menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah yang diajarkan lebih memiliki efektivitas dengan

model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual*, hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran siswa saling berdiskusi bantu-membantu untuk menyelesaikan permasalahan bersama.

Penelitian ini menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan hasil nilai kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi daripada sebelum mendapatkan perlakuan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Dinda R & Atmojo (2024) menyimpulkan bahwa terdapat efektivitas dari hasil *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dapat dibuktikan dalam penelitian yang sudah dilaksanakan mendapatkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 15,61 sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 73,09.

Problem Based Learning memiliki 5 langkah pembelajaran yaitu, orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis serta mengevaluasi (Novelni & Sukma, 2021). Pada pertemuan pertama, langkah pertama siswa mengorientasi masalah pada materi Cahaya dan sifatnya, siswa mengamati permasalahan yang ada dalam video pembelajaran, Langkah kedua siswa menyelesaikan permasalahan yang ditemukan mengenai sifat-sifat Cahaya. Langkah ketiga siswa dibagi beberapa kelompok untuk melakukan eksperimen sifat-sifat Cahaya, masing-masing kelompok bergantian maju kedepan untuk melakukan eksperimen sifat-sifat Cahaya. Langkah keempat masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya, kelompok yang lain menanggapi kelompok yang presentasi. Langkah kelima peneliti Bersama siswa mengulas kembali materi Cahaya dan sifatnya dan menyusun Kesimpulan bersama-sama.

Pertemuan kedua peneliti menyampaikan materi cermin menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan 5 langkah. Langkah pertamasiswa mengorientasikan masalah pada materi cermin dan jenisnya, siswa mengamati permasalahan yang ada dalam video pembelajaran. Langkah kedua siswa menyelesaikan permasalahan yang ditemukan mengenai cermin dan jenisnya. Langkah ketiga siswa dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi permasalahan yang diberikan. Mengenai cermin dan jenisnya. Langka keempat siswa bergantian maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Langkah kelima peneliti Bersama siswa mengulas kembali materi cermin dan jenisnya serta melakukan tanya jawab dan menyusun Kesimpulan Bersama.

Pertemuan ketiga atau pertemuan terakhir, siswa diberikan soal *posttest* kemampuan pemecahan masalah setelah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* pada pertemuan ketiga juga menggunakan 5 langkah yaitu, Langkah pertama siswa mengorientasikan kembali masalah pada video pembelajaran mengenai kedua materi yaitu, Cahaya dan sifatnya serta cermin dan jenisnya. Langkah kedua siswa menyelesaikan permasalahan yang ditemukan pada kedua materi. Langkah ketiga siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan permasalahan secara kelompok dan berdiskusi bersama. Langkah keempat masing-masing kelompok mempresentasikan secara bergantian antar kelompok lain. Langkah kelima peneliti dan siswa melakukan evaluasi bersama mengenai materi yang sudah diajarkan dan membuat Kesimpulan Bersama-sama.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan SPSS 25 memperoleh hasil bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan

0.000, yang berarti Asymp. Sig. (2-tailed) <0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan nilai posttest kemampuan pemecahan masalah. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat efektivitas terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon. Sejalan dengan pendapat dari Firmansya *et al.*, (2023) berdasarkan hasil uji menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kerjasama siswa.

Hasil pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa dikatakan lebih baik dilihat dari hasil *pretest* sebelum perlakuan dan hasil *posttest* setelah perlakuan. Hal ini ditunjukkan dari siswa telah memahami pemecahan masalah dengan Langkah-langkah yang benar dan tepat. Salah satu faktor siswa mendapatkan hasil *posttest* yang tinggi karena terdapat media *Audiovisual* yang membantu peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sependapat dengan Sudrajat *et al.*, (2018) bahwa proses pembelajaran berbantuan media *Audiovisual* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ditunjukkan melalui aktivitas siswa serta hasil belajar siswa.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* tiap indikator yang dapat dilihat pada tabel 4.8 menjelaskan bahwa hasil *posttest* yang paling rendah terdapat pada indikator nomor 4 yaitu "kemampuan kebenaran Solusi" sebesar 12,6. Rendahnya hasil kemampuan pemecahan masalah pada indikator 4 dipicu karena masih bingungnya siswa dalam memahami soal. Walaupun indikator 4 memiliki nilai paling rendah tetapi tetap memiliki efektivitas Dimana hasil *pretest* sebesar 5,38. Dan untuk indikator kemampuan pemecahan masalah yang memiliki efektivitas paling tinggi yaitu terdapat pada indikator 3 "kemampuan melaksanakan strategi" terlihat pada hasil *posttest* sebesar 22,83 yang awalnya hasil pretest pada indikator 3 sebesar 7,70. Penyebab nialia pada indikator 3 tinggi disebabkan karena pahamnya siswa pada indikator 3 ini. Berdasarkan hasil perhitungan uji *Wilcoxon* menunjukkan terdapat efektivitas kemampuan pemecahan masalah siswa berbantuan media *Audiovisual* sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pada penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan hasil nilai kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi daripada sebelum mendapatkan perlakuan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Dinda R & Atmojo (2024) menyimpulkan bahwa terdapat efektivitas dari hasil *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. dapat dibuktikan dalam penelitian yang sudah dilaksanakan mendapatkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 15,61 sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 73,09. Berdasarkan hasil pengujian *Wilcoxon* berbantuan SPSS 25 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0.000, yang berarti Asymp. Sig. (2-tailed) <0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat efektivitas terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD 6 Bulung Kulon. Sejalan dengan pendapat Marzuki *et al.*, (2022) berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada kelas III SD 4 Bireueun dapat disimpulkan bahwa media *Audiovisual* mengguakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan sebesar 57,48. Sebelum diberi perlakuan memperoleh rata-rata sebesar 15,61 dan meningkat pada sesudah diberi perlakuan memperoleh rata-rata sebesar 73,09.

Perbedaan Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *N-Gain* digunakan untuk mengetahui terdapat peningkatan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Setelah peneliti selesai melaksanakan penelitian didapatkan hasil *N-Gain* yang termasuk dalam kriteria sedang. Soekamto *et al.*, (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu, menunjukkan hasil uji perbedaan rata-rata skor *N-Gain* diperoleh nilai perhitungan dari uji $gain=0,64401$ diperoleh kategori sedang, yang berarti setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah meningkat.

Dapat dilihat dari tabel 4.7 Deskripsi Hasil *N-Gain* tiap indikator menunjukkan bahwa untuk peningkatan rata-rata menurut data tersebut mendapatkan rata-rata 68,89% yang artinya dikategorikan “cukup efektif”. Sedangkan hasil *N-Gain* per indikator menjelaskan bahwa indikator pertama memiliki rata-rata 0,75 dikategorikan *N-Gain Score* “tinggi”, indikator kedua memiliki rata-rata 0,73 dikategorikan *N-Gain Score* “tinggi”, indikator ketiga memiliki rata-rata 0,66 dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”, indikator keempat memiliki rata-rata 0,50 dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa setiap indikator dalam kemampuan pemecahan masalah memiliki peningkatan rata-rata yang cukup baik. Dari hasil data diatas terlihat bahwa rata-rata *N-Gain* secara keseluruhan menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* mencapai kriteria sedang.

Indikator pertama kemampuan memahami masalah yang dipelajari mengalami peningkatan dengan skor rata-rata *pretest* 0,64 meningkat pada *posttest* menjadi 15,16. Dalam indikator ini terdapat 1 soal berupa soal cerita serta gambar. Siswa diminta memahami soal cerita serta gambar dan menjelaskan apa isi dari gambar serta menjelaskan bagaimana Cahaya merambat lurus. Saat *pretest* siswa kesulitan memahami maksud dari soal dan gambar. Kemudian peningkatan terjadi saat *posttest*. Dengan melibatkan siswa untuk mengamati video pembelajaran mengenai dan mengetahui informasi apa saja yang ditemukan siswa sehingga siswa memahami soal yang diberikan. Hal ini sejalan dengan Rahardi *et al.*, (2018) bahwa siswa mampu memahami konsep dengan benar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mengenai memahami masalah pada soal, hal tersebut menunjukkan hasil tingkat baik.

Indikator 2 yaitu kemampuan merencanakan strategi mengalami peningkatan skor rata-rata nilai *pretest* 2,19 meningkat pada nilai *posttest* menjadi 22,48. Pada indikator dua disajikan 2 soal yang pertama disajikan gambar diminta untuk bagaimana cara bayangan terbentuk disisi lawan sumber Cahaya. Kemudian untuk soal kedua siswa diminta untuk menyebutkan perbedaan-perbedaan pada cermin datar, cermin cembung, cermin cekung. Pada saat *pretest* siswa masih ada yang kesulitan untuk mengetahui dari mana sumber Cahaya serta kesulitan menyebutkan bentuk-bentuk cermin. Kemudian dengan percobaan eksperimen yang dilakukan mengenai sifat Cahaya dan jenis cermin dapat meningkatkan kemampuan merencanakan strategi yang telah diperoleh. Hal ini sependapat dengan Zulqamain & Fatmahanik (2022) apabila siswa dapat merencanakan pemecahan masalah dengan baik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Indikator yang ketiga yaitu kemampuan melaksanakan strategi mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pretest sebesar 7,70 meningkat pada posttest menjadi 22,83. Indikator ketiga ini merupakan indikator kemampuan pemecahan masalah yang paling tinggi. Pada indikator 3 ini terdapat 3 soal yang disajikan soal cerita serta prosedur dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dalam bentuk melaksanakan strategi. Saat *pretest* masih kesulitan dalam mengaplikasikan rencana pada soal. Sehingga guru membimbing siswa untuk melakukan percobaan yang nyata mengenai cermin. Sejalan dengan Slamet *et al.*, (2019) bahwa kemampuan melaksanakan strategi memerlukan percobaan yang nyata sehingga siswa dapat memahami strategi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

Indikator keempat yaitu kemampuan kebenaran solusi mengalami peningkatan dengan skor rata-rata *pretest* sebesar 5.38 meningkat pada *posttest* menjadi 12,6. Pada indikator ini disajikan 2 soal cerita serta berupa gambar mengenai cermin yang sesuai dengan indikator kemampuan kebenaran solusi. Saat *pretest* siswa kesulitan untuk memahami Solusi apa yang tepat pada soal yang disajikan. Sehingga guru mengulas kembali mengenai materi cermin beserta dengan penjelasan yang terpapar di video pembelajaran. Sejalan dengan Ramadhani (2021) bahwa siswa dapat menemukan Solusi yang tepat dengan cara memahami Kembali permasalahan yang ada, sehingga menemukan kebenaran solusi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Selain ini perhitungan dalam penelitian Soekamto *et al.*, (2022) dari hasil perhitungan uji t memiliki nilai 0.001 yaitu kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diberi perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah meningkat. Hal ini berarti sesuai dengan hipotesis penelitian yakni peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan model serta media.

Setelah diketahui ada efektivitas, peneliti menghitung berapa besarnya efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam bentuk *N-Gain Score* dan *N-Gain persen*. Didapatkan hasil *N-Gain* kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki rata-rata 68,89 yang artinya efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah siswa dikategorikan *N-Gain Score* “sedang”. Untuk tingkat keefektifitas menurut data tersebut mendapat rata-rata 68,89% yang artinya dikategorikan “cukup efektif”.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *efektivitas* model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Audiovisual* *efektif* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Cahaya dan Sifatnya.

Referensi

- Amris. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *Pakar Pendidikan*, 16(2), 29–39. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>
- Ardianti. (2019). *Statistik Pendidikan* (Fakhriyah, Ed.). Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (B. Aksara, Ed.).
- Aslami, A. D., KHB, Moh. A., & Endah H, D. (2019). Keefektifan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 363. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22627>
- Cahyati Triana Putri, Choirul Huda, dan M. A. B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pelajaran IPA Siswa Kelas V. 282.
- Dyan Wulan Sari HS1, S. M. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(4), 325–332. <https://doi.org/10.51878/educational.v2i4.1821>
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Lestari & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (R. Aditama, Ed.; Cetakan Ke).
- Nurgiyantoro. (2017). *Statistik Terapan* (Ratna, Ed.). Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta CV.
- Suryadi, A., Suryaningsih, Y., & Aripin, I. (2022). Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Pemecahan Biologi. *Seminar Nasional Pendidikan IV, FKIP UNMA 2022 "Transformasi Pendidikan Di Era Super Smart Society 5.0"* 19Oktober 2022, 53–56.
- Yudhasmara, M. R. W., Solihatin, E., & Sudrajat, A. (2018). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantu media audio visual terhadap pemecahan masalah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 186–199.

Efektivitas Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Wahidatun Nisa Umasyithoh

e-mail: 202033278@umk.ac.id

Ika Ari Pratiwi

e-mail: Ika.ari@umk.ac.id

Much Arsyad Fardani

e-mail: arsyad.fardani@umk.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)



Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia sesudah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Proses pembelajaran yang monoton dan konvensional menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Pelem masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan yang ditemui siswa kelas IV mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak pada hasil belajar yang sebagian besar masih dibawah dari KKTP yang telah ditentukan. Pembelajaran hanya mengandalkan buku yang monoton menjadi alasan kurangnya minat siswa dalam belajar. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre eksperimental one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data meliputi tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Populasi dan Sampel terdiri dari seluruh siswa kelas IV SDN 2 Pelem yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Instrument dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis statistik menggunakan uji *n-gain* menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif menunjukkan sebesar 0,416 yang menunjukkan kriteria peningkatan sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif.

Kata Kunci: Model PBL, Video Interaktif, Hasil Belajar

Pendahuluan

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Darmuki, 2020). Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang dianggap membosankan bagi beberapa siswa. Salah satu penyebabnya karena pembelajaran bahasa Indonesia lebih banyak menekankan pada teori dan pada praktik. Sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Kesulitan menurut bahasa artinya adalah perihal sulit; kesusahan, menurut istilah kesulitan adalah situasi atau kondisi yang sulit, atau sesuatu yang merupakan tragedi atau ketidak beruntungan.

Memahami pesan yang terkandung dalam sebuah tulisan bukanlah suatu hal yang mudah, tetapi setiap orang harus memiliki keterampilan membaca yang bersifat pemahaman. Keterampilan membaca merupakan langkah pertama dalam memahami literasi dasar (Tarisa, Hilana, Fardani., 2022). Pemerolehan hal tersebut, mulai diterapkan pada pendidikan formal jenjang Sekolah Dasar. Hal ini terkait dengan membaca cermat yang dilakukan pembaca secara teliti, guna untuk memahami seluruh teks bacaan, kaitannya dengan membaca secara intensif. Membaca pemahaman bersifat secara sengaja, untuk menemukan kalimat utama atau ide pokok yang merupakan masalah utama dalam suatu teks bacaan. Ide pokok ini merupakan aspek yang berperan penting, dalam membangun keutuhan serta kejelasan pada setiap paragraf.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat mengedepankan pemusatan proses pembelajaran pada siswa. Artinya siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Tapi kenyataannya pada peralihan kurikulum saat ini masih banyak siswa yang masih belum siap menghadapinya. Seperti halnya para siswa di SDN 2 Pelem.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Pelem sebagai tempat penelitian. SDN 2 Pelem merupakan salah satu satuan Pendidikan jenjang sekolah dasar yang terletak pada Desa Pelem, Kecamatan Gabus, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa IV SDN 2 Pelem tahun pelajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Pelem yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 10 Oktober 2023 pemerolehan data awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Pelem, menunjukkan siswa mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak pada hasil belajar yang sebagian besar masih dibawah dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan. Pembelajaran hanya mengandalkan buku yang monoton menjadi alasan kurangnya minat belajar dalam diri siswa. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa dalam mengidentifikasi ide pokok (Jewaru¹ et al., 2019). Siswa Sebagian besar berpandangan bahwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan. Mengingat pentingnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan pemahaman siswa terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu

meningkatkan hasil belajar siswa. Menentukan pokok mengharuskan siswa untuk membaca dengan teliti dan secara berulang, jika minat baca siswa sudah lemah menjadikan siswa merasa malas dengan materi ide pokok ini. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya mengandalkan buku dan metode pembelajaran berpusat pada guru seperti ceramah, menjadikan siswa kurang terlibat aktif selama pembelajaran seperti halnya tidak adanya tanya jawab antara guru dan siswa. Hal ini menjadikan siswa sulit memahami materi secara mendalam.

Kesulitan yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami penurunan (Fardani & Wiranti, 2019). Pernyataan tersebut diperoleh ketika melakukan wawancara pemerolehan data awal dengan wali kelas yang memberikan keterangan bahwa siswa yang pasif mengakibatkan siswa mudah menyerah jika mendapatkan soal yang memiliki tingkat pemahaman ataupun pemecahan masalah. Jadi, dapat digolongkan siswa masih banyak memiliki kemampuan berpikir kritis rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya banyak siswa yang mendapat nilai rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berada di bawah ambang batas KKTP.

Alternatif yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered, artinya pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (*selfdirected*) dan dimensi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*) (Suyati, 2022). Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* disajikan permasalahan kontekstual untuk dicari penyelesaian dari permasalahan dengan cara berdiskusi. Kegiatan diskusi ini siswa bekerjasama, bertukar pikiran, antara siswa pandai dan kurang pandai akan saling melengkapi, permasalahan ini menjadi pengetahuan baru bagi siswa yang ditemukannya sendiri (Nofriyadi, Pratiwi, Setiawan., 2022).

Pemilihan model pembelajaran yang efektif, perlunya penggunaan media pembelajaran yang bertujuan membantu siswa dalam memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat materi yang diberikan oleh guru (Suminar, 2016). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa faktor diantaranya mudah dipahami oleh siswa, mudah dijangkau, tingkat kesulitan penggunaannya dan hambatan-hambatan yang akan ditemui bila menggunakan media tersebut.

Penelitian ini memilih media sebagai alat untuk mempermudah proses penyampaian materi yaitu dengan menggunakan audiovisual. Media audiovisual adalah media yang dipakai untuk mempermudah pembelajaran yang dibuat khusus untuk menyampaikan materi yang berisikan seperangkat alat media yang dapat bergerak dan bersuara dalam memproyeksikan dari gambar yang menarik dan bagi yang melihat dapat tertarik. Perkembangan teknologi membawa dampak positif dan negative terhadap kehidupan seseorang. Kemajuan teknologi apabila dimanfaatkan sesuai dengan porsinya akan memberikan kemudahan bagi manusia untuk melaksanakan berbagai macam aktivitas sehari-hari (Fardani et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode penelitian eksperimen dengan tipe *one group pretest posttest design*. Menurut (Sugiono, 2019) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independent (*treatment* / perlakuan) terhadap variable dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar, siswa diberikan *pretest* sebagai tolak ukur kondisi awal hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* sebelum perlakuan

O_2 : Nilai *posttest* sesudah perlakuan

X: Perlakuan (penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif)

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu *pretest* sebelum diberikan perlakuan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar awal siswa, kemudian diberikan perlakuan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif selama proses pembelajaran. Langkah selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diberikan perlakuan.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Pelem yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampel jenuh.

Data yang dikumpulkan adalah hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Data tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji n-gain.

Analisis peningkatan uji n-gain berbantuan software SPSS 25 dapat dihitung sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor posttest}}$$

Kriteria yang digunakan untuk menentukan sebesar besar peningkatan dari hasil uji N-Gain adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi di sekolah. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi pembelajaran secara langsung, dan menelaah dokumen-dokumen pendukung untuk mendapatkan permasalahan.

Hasil belajar Bahasa Indonesia dalam penelitian ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian untuk mengukur elemen pemahaman konsep. Penelitian dilakukan 4 kali pertemuan, 2 kali pertemuan dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif. Pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* yaitu tes awal untuk mengukur hasil belajar siswa. Materi pertemuan kedua yaitu terkait pengertian paragraf, macam-macam letak paragraf serta mengenal paragraf deduktif. Materi ketiga yaitu terkait paragraf induktif serta paragraf campuran. Pertemuan keempat dilaksanakan *posttest* yaitu tes terakhir untuk mengukur seberapa jauh hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dari pertemuan 2 dan pertemuan 3 mengacu pada Modul Ajar yang telah disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Proses pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Video Interaktif. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Video Interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa. Langkah pertama pemberian masalah, pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian pertanyaan pemantik atau masalah yang diberikan peneliti untuk siswa supaya memperoleh pengetahuan baru Bersama dengan teman sekelompoknya. Kedua, mengatur siswa untuk belajar yaitu peneliti mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah atau fenomena yang disajikan dengan video interaktif. Ketiga, membimbing penyelidikan yaitu peneliti membimbing siswa untuk penyelidikan sesuai dengan materi yang diajarkan. Keempat, menyajikan hasil yaitu hasil diskusi siswa di presentasikan ke depan kelas. Kelima, evaluasi yaitu kegiatan pembelajaran ditutup dengan pemberian umpan balik dan rangkuman kegiatan pembelajaran.

Manfaat media video interaktif yaitu membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Interaksi aktif dengan media dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa, dan siswa dapat mengakses video interaktif kapan saja dan dari mana saja.

Hasil belajar Bahasa Indonesia yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dengan materi mengidentifikasi ide pokok. Siswa mengenal macam-macam paragraf yaitu paragraf deduktif terdapat pada awal kalimat, paragraf induktif terdapat pada akhir kalimat dan paragraf campuran terdapat pada awal dan akhir kalimat.

Tabel 2 Nilai *Pretest Posttest*

No	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Sangat Baik	0	5
2	Baik	3	11
3	Cukup	14	9
4	Kurang	8	0

bersambung

5	Perlu Bimbingan	0	0
	Nilai Tinggi	80	92
	Nilai Rendah	28	56
	Jumlah Skor	1190	1714
	Rata-Rata	47,6	68,56

Berdasarkan di atas nilai rata-rata *pretest* yaitu 47,6, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 28. sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 68,56, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 56. dilihat dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif.

Uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25 melalui metode *Shapiro Wilk* karena data berjumlah kurang dari 50. Data yang digunakan pada uji ini berupa data hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3 Tabel Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.937	25	.126
Posttest	.905	25	.024

Peningkatan hasil belajar penelitian ini diuji dengan N-Gain. N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung dari analisis nilai pretest dan posttest. Berikut ini hasil dari uji N-Gain pada hasil belajar siswa.

Tabel. 4 Hasil Output N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	25	.26	.60	.4164	.10516
NGain_Persen	25	25.93	60.00	41.6435	10.51606
Valid N (listwise)	25				

Hasil uji peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil 0,4164 sehingga masuk kategori sedang. Kesimpulan dari uji hipotesis ini ialah bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Video Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang.

Pembahasan

Pengujian data menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan cara menghitung selisih nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pada penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif menjadikan suasana pembelajaran lebih teratur, siswa lebih aktif memahami materi selama pembelajaran dengan mau bertanya jawab, dan belajar

kelompok melibatkan semua anggota kelompok. Komunikasi adalah hal yang paling penting agar hubungan dapat berjalan dengan baik (Natanti, Pratiwi, Fardani., 2023)(Natanti et al., 2023). Hal ini dikarenakan mayoritas siswa lebih menyukai belajar kelompok. Sejalan dengan (Sariasih, 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Pelem dimana model ini dapat menjadikan kelas semakin kondusif dan setiap siswa akan ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi. Menurut Nikmah, Ardianti, Pratiwi., (2023) untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan usaha lebih intensif dari siswa dalam meningkatkan waktu dan kualitas belajar mereka. Selain itu, peningkatan hasil belajar menggunakan model *Problem Based Learning* juga telah dibuktikan oleh (Alfianiawati et al., 2019) dimana hasil penelitiannya menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar muatan IPS yang menerapkan model *Problem Based Learning* lebih tinggi dengan nilai rata-rata *posttest* 83,44 dari pada hasil belajar IPS yang tidak menerapkan model *Problem Based Learning* mendapatkan rata-rata *pretest* 72,75. Peningkatan yang terjadi dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar. (Kuryanto & Pratiwi, 2019) Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Penelitian ini menggunakan media video interaktif sebagai bantuan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penggunaan media video interaktif merupakan hal baru yang dilakukan siswa, sehingga siswa merasa penasaran dengan media tersebut. Penggunaan media video interaktif menjadikan siswa lebih aktif berinteraksi secara langsung dengan media. Siswa merasa antusias dan mengikuti pembelajaran secara fokus pada materi dan kerjasama kelompok. Mudah-mudahan mengakses video interaktif serta tampilannya yang menarik menjadikan siswa tertarik menyimak video lalu menjawab soal yang ada sebagai media pembelajaran. Penggunaan fitur *game* (permainan) interaktif menstimulasi motivasi siswa untuk belajar. Peningkatan motivasi belajar ini yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan (Pratowo, 2014) menyatakan bahwa program media video mempunyai beberapa manfaat yang bisa disebutkan antara lain sebagai berikut: 1). Media video memberikan pengalaman yang lebih banyak terhadap siswa dalam proses pembelajaran, pengalaman itu bisa berupa sebuah cerita yang bisa dilihat lebih nyata di sebuah video dari pada hanya mendengarkan dari penjelasan guru, 2). Memperlihatkan gambaran materi yang akan diajarkan secara lebih nyata kepada siswa serta memperlihatkan sesuatu yang mungkin susah dijelaskan secara lisan

Hasil analisis hasil belajar Bahasa Indonesia *pretest* mendapatkan rata-rata 47,6 dengan nilai paling tinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 28. Siswa berjumlah 25 tidak ada siswa yang mendapatkan kategori sangat baik., 3 siswa berkategori baik, 14 siswa berkategori cukup dan 8 siswa berkategori kurang. Sebelum diberikan perlakuan, proses belajar mengajar dilaksanakan dengan cara konvensional yaitu ceramah, penggunaan media juga sangat minim digunakan, bahkan hanya menggunakan buku sebagai sumber maupun media pembelajaran. Siswa cenderung pasif hanya menjadi pendengar dan kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Pembelajaran hanya berfokus hafalan daripada pemahaman mendalam. Hal ini menjadikan siswa masih kesulitan mencerna materi dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar di *pretest*. Setelah diberikan perlakuan, hasil

posttest mendapatkan rata-rata sebesar 68,56. Siswa yang mendapatkan kategori sangat baik meningkat menjadi 5 orang, kategori baik diperoleh 11 siswa, dan kategori cukup diperoleh 9 siswa. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil *posttest* lebih baik dari hasil *pretest*. Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table 4.2. Setelah diberikan perlakuan siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan minat terhadap pelajaran karena metode yang lebih interaktif dan menarik. Siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, kemampuan bekerja sama dalam kelompok meningkat saling mengajari untuk menjadi kelompok terbaik. Selama pengerjaan, seluruh anggota kelompok turut aktif bekerja sama membagi tugas masing-masing. Semua anggota kelompok ikut serta mengkomunikasikan hasil analisis data dengan saling membantu sama lain.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif telah dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem. Data yang diperoleh kemudian di uji dengan uji *N-Gain*. Dengan uji *N-Gain* dapat dijadikan patokan untuk mengetahui tinggi rendahnya peningkatan hasil penelitian. Pada hasil uji *N-Gain* penelitian ini, diperoleh nilai *N-Gain* skor sebesar 0,4164. Nilai rata-rata tersebut dikategorikan sedang dengan nilai minimum 0,26 dan nilai maksimum 0.60 Berdasarkan hasil uji *N-Gain* yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video interaktif terbukti efektivitas dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 2 Pelem. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa mendapatkan nilai n-gain sebesar 0,4164. Pada nilai n-gain tersebut peningkatan hasil belajar siswa termasuk pada kriteria sedang.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, kepala sekolah, siswa kelas IV dan guru kelas IV SDN 2 Pelem yang membantu terselenggaranya penelitian ini.

Referensi

- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Darmuki, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 655–661. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.687>
- Fardani, M. A., Pratiwi, I. A., Prasetyo, Z. K., Samsuri, S., & Khotimah, T. (2021). Game Panjol Berbasis Android Untuk Meningkatkan Karakter Bersahabat Pada

- Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 241–249. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5548>
- Fardani, M. A., & Wiranti, D. A. (2019). Bentuk Dan Proses Pembentukan Bahasa Prokem Para Pekerja Manyeng Di Desa Garung Lor Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 368–383. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.2978>
- Jewaru¹, M. E., Simpen², W., & Dhanawaty³, N. M. (2019). Penerapan Strategi Kwl (Know, Want To Know, Learned) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP Bali Star Academy Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 10(1), 57–63. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2019). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Nikmah Fadilatun, Ardianti Sekar Dwi, P. I. A. (2023). 3 1,2,3. 09(September).
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Pratowo, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana.
- Sariasih, N. P. (2023). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 66–75. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60839>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. JL. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: Alfabeta.
- Suminar, R. P. (2016). Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati. *Jurnal Logika*, XVIII(3), 1–23.
- Suyati, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas I Menggunakan Media Gambar Seri Di Sdn 014 Pengalihan Enok Indragiri Hilir. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 64. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8816>
- Tarisa, T., Hilyana, F. S., & Arsyad Fardani, M. (2022). Implementasi Kampus Mengajar Untuk Menanamkan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 758–766. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.348>

Upaya Mengatasi Kesalahan Penggunaan Imbuhan pada Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 01 Bulungcangkring

Yosi Vanda Clandia

e-mail: 201933153@std.umk.ac.id

Wawan Shokib Rondli

Lintang Kironoratri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan pada karangan naratif siswa kelas empat di SDN 01 Bulungcangkring. Observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2023, mengungkapkan berbagai kesalahan dalam penggunaan imbuhan yang tidak sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan 20 siswa sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui dokumentasi karangan, pedoman observasi, dan wawancara dengan guru. Temuan menunjukkan kesalahan umum dan strategi yang diterapkan oleh guru, seperti latihan rutin, pendekatan pembelajaran kontekstual, dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Umpan balik konstruktif juga diberikan untuk memperbaiki kesalahan. Penelitian ini berharap bahwa kombinasi metode yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan naratif sesuai dengan aturan bahasa Indonesia.

Kata kunci: Kesalahan Imbuhan, Karangan Naratif, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), Strategi Pengajaran, Pendidikan Dasar

Abstract: The aim of this study is to measure the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) model in This study aims to evaluate the efforts made by teachers to address issues in narrative compositions by fourth-grade students at SDN 01 Bulungcangkring. Observations conducted on October 18, 2023, revealed various errors in affix usage that did not conform to the Indonesian Spelling General Guidelines (PUEBI). The research employs a qualitative descriptive approach with 20 students as subjects. Data was collected through documentation of compositions, observation guidelines, and interviews with teachers. Findings highlight common errors and the strategies implemented by teachers, such as regular

practice, contextual learning approaches, and the use of interactive learning media. Constructive feedback is also provided to correct errors. This study hopes that the combination of methods used will improve students' ability to write narrative compositions in accordance with Indonesian language rules.

Keywords: Affix Errors, Narrative Compositions, Indonesian Spelling General Guidelines (PUEBI), Teaching Strategies, Primary Education

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk keterampilan dan pengetahuan siswa sejak usia dini. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) pendidikan

dasar memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Kurikulum yang efektif dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memahami dan beradaptasi dengan tantangan di masa depan (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Selain itu, pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan potensi siswa secara maksimal (Yuliana et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang tepat dan penilaian yang akurat sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik siswa.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan, pembelajaran bahasa juga memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan bahasa tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka (Nurluthfiana et al., 2023). Melalui pembelajaran bahasa, siswa belajar untuk berpikir kritis, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif (Ginting, 2022). Hal ini sejalan dengan panduan kurikulum yang menekankan pentingnya integrasi keterampilan bahasa dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik (Kironoratri et al., 2023).

Bahasa adalah alat utama untuk komunikasi yang efektif dan merupakan aspek fundamental dalam pendidikan. Sebagai media untuk menyampaikan pikiran dan ide, bahasa memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Kartini et al., 2023). Menurut Rahma (2023) kemampuan berbahasa yang baik dapat memperluas kesempatan siswa untuk memahami materi pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, penggunaan bahasa yang tepat juga berperan penting dalam membangun hubungan sosial yang baik di lingkungan sekolah (Mutofifin et al., 2022). Oleh karena itu, penguasaan bahasa yang baik menjadi kunci untuk keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi siswa.

Dalam konteks pembelajaran, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat utama untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan mendukung pencapaian tujuan kurikulum (Rahayu, et al 2023). Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia menjadi jembatan yang menghubungkan berbagai kompetensi yang harus dikuasai siswa (Harianto, 2020). Sebagai bahasa pengantar, Bahasa Indonesia mendukung pengembangan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan yang esensial bagi keberhasilan akademik siswa di semua tingkat pendidikan (Pramono et al., 2023).

Bahasa memainkan peran penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional siswa, serta mendukung keberhasilan dalam mempelajari berbagai mata pelajaran (R. N. Yuliana et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai penghubung antar mata pelajaran lainnya (Muslimin, 2023). Karakter, watak, atau kepribadian seseorang dapat dilihat melalui ucapan mereka, sehingga bahasa dapat mencerminkan kepribadian seseorang (Pramono et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan berbagai konsep secara lisan dan tulisan (Chodijah & Kamalia, 2022). Ada empat aspek keterampilan berbahasa: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis (Atiqa Sabardila, Duwi Saputro, 2022). Komunikasi tertulis melibatkan aktivitas menulis dan membaca, sedangkan komunikasi lisan mencakup berbicara dan mendengarkan (Maharani et al., 2023). Siswa diharapkan menguasai kaidah penulisan yang benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan memperhatikan dengan seksama penggunaan bentuk serta pilihan kata (PUEBI, 2015).

Salah satu faktor krusial dalam menulis adalah penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Pemilihan kata harus memperhatikan kaidah sintaksis, makna, hubungan sosial, dan teknik penulisan (Mulyati, 2018). Dengan mengikuti kaidah-kaidah ini, tulisan akan menjadi lebih terstruktur, bernilai, serta lebih mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu capaian pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV adalah kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman sambil memperhatikan pilihan kata dan ejaan. Diharapkan semua siswa dapat menulis karangan dengan baik dan benar (Wibowo et al., 2020).

Karangan narasi adalah jenis tulisan yang menceritakan kejadian manusia dalam suatu peristiwa dari waktu ke waktu, dengan tokoh yang menghadapi konflik dan disusun secara sistematis (Saerni, 2021). Tujuan dari karangan narasi adalah untuk mengungkapkan gagasan dalam urutan waktu, sehingga pembaca dapat membayangkan urutan peristiwa dengan jelas, biasanya yang memuncak pada kejadian utama (Yuliana, 2020). Nur (2021) menyatakan bahwa karangan narasi menyajikan rangkaian peristiwa yang memungkinkan pembaca mengambil hikmah dari cerita tersebut, karena tulisan ini menyampaikan serangkaian kejadian.

Karangan narasi merupakan salah satu bentuk tulisan yang penting dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan cerita secara sistematis (Rahmayanti et al., 2023). Karangan ini tidak hanya melibatkan keterampilan menulis, tetapi juga kemampuan untuk menyusun cerita dengan struktur yang jelas, termasuk pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian (Saerni, 2021). Melalui karangan narasi, siswa dapat belajar bagaimana mengatur ide secara logis dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengungkapkan pengalaman dan imajinasi secara efektif.

Dalam menulis karangan narasi, penting bagi siswa untuk memahami dan menerapkan aturan ejaan yang benar, termasuk penggunaan imbuhan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Kesalahan dalam penggunaan imbuhan dapat mempengaruhi makna dan kualitas tulisan, serta menghambat pemahaman pembaca terhadap cerita yang disampaikan (Mulyati, 2018). Oleh karena itu, upaya untuk memperbaiki kesalahan ini harus menjadi bagian integral dari pembelajaran bahasa, dengan memberikan bimbingan dan latihan yang cukup kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka secara keseluruhan (Nugraha et al., 2018). Narasi secara fundamental memiliki beberapa ciri khas, yaitu: (a) Menceritakan tentang kejadian atau pengalaman manusia, (b) Peristiwa yang digambarkan bisa merupakan kejadian nyata, imajinasi, atau gabungan dari keduanya, (c) Memiliki konflik untuk menambah daya tarik, (d) Menawarkan keindahan baik dari segi isi maupun cara penyampaian, terutama dalam narasi fiksi, (e) Menyusun cerita dalam urutan kronologis, dan (f) Biasanya menyertakan percakapan atau dialog (Saerni, 2021).

Hasil observasi dalam penelitian ini, yang dilakukan pada 18 Oktober 2023 di SDN 01 Bulungcangkring pada siswa kelas IV, mengungkapkan adanya beberapa kesalahan dalam penulisan karangan siswa. Observasi ini dilakukan oleh guru wali kelas IV, Ibu Nur Apriyanti, S.Pd.SD. Masalah yang ditemukan mencakup penggunaan imbuhan yang tidak sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Temuan ini mengindikasikan adanya kekurangan dalam pemahaman siswa mengenai aturan penggunaan imbuhan dalam penulisan narasi. Untuk memahami penyebab masalah ini, analisis data lebih lanjut diperlukan. Kemungkinan penyebabnya bisa mencakup pemahaman konsep yang belum matang, kurangnya penerapan aturan bahasa secara konsisten, atau faktor lain yang mempengaruhi

kemampuan siswa dalam menerapkan aturan tersebut dalam karya tulis narasi mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut bisa disimpulkan bahwa agar bisa menulis dengan baik, termasuk menulis sebuah karangan narasi harus dapat menguasai ejaan dengan baik dan benar seperti penggunaan imbuhan. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Mengatasi Kesalahan Penggunaan Imbuhan Pada Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 01 Bulungcangkring"

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan deskriptif untuk memahami kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa kelas IV di SDN 01 Bulungcangkring. Pendekatan kualitatif mengutamakan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti melalui analisis data yang bersifat deskriptif dan interpretatif. Tujuan deskriptif di sini adalah untuk menggambarkan secara rinci karakteristik kesalahan penggunaan imbuhan yang terjadi pada karangan narasi siswa (Sugiyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai pola kesalahan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam penggunaan imbuhan.

Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa yang dipilih secara acak dari kelas IV. Pemilihan acak (random sampling) bertujuan untuk menghindari bias dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai subjek penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi adanya kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa, yang kemudian menjadi dasar untuk memilih subjek penelitian. Dengan mengamati kesalahan yang umum terjadi, peneliti dapat lebih fokus dalam analisis dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk perbaikan.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi karangan siswa, pedoman observasi, dan wawancara dengan guru wali kelas. Dokumentasi karangan siswa berfungsi sebagai sumber data utama untuk menganalisis kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Pedoman observasi adalah alat yang digunakan untuk mencatat kesalahan-kesalahan yang teridentifikasi selama proses observasi. Wawancara dengan guru wali kelas memberikan perspektif tambahan mengenai kesulitan siswa dalam menerapkan aturan bahasa dan memberikan konteks yang lebih luas terkait masalah yang dihadapi siswa (Ghozali, 2018).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, termasuk observasi langsung pada 18 Oktober 2023, analisis dokumen karangan, dan wawancara. Observasi langsung memungkinkan peneliti untuk melihat dan mencatat kesalahan secara real-time, sedangkan analisis dokumen karangan memberikan data tertulis yang dapat dianalisis lebih mendalam. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi kualitatif tambahan mengenai kesulitan dan pengalaman guru dalam mengajar penggunaan imbuhan. Teknik analisis data mencakup pengkategorian kesalahan, identifikasi tema-tema yang muncul, dan triangulasi data dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratan dan validitas temuan (Rijali, 2019).

Untuk menjaga validitas dan reliabilitas penelitian, triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan data dari berbagai metode dan perspektif. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan keakuratan temuan dengan memverifikasi data dari berbagai sumber atau metode. Member checking juga dilakukan dengan meminta konfirmasi dari guru wali kelas mengenai

hasil analisis untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan konteks dan realitas di lapangan. Prosedur penelitian melibatkan langkah-langkah persiapan instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan hasil yang mencakup temuan dan rekomendasi untuk perbaikan (Hidayat, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 01 Bulungcangkring yang terletak di Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi yang ditulis oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan selama dua sesi, pada tanggal 28 dan 29 Mei 2024, dengan melibatkan 37 siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkring. Dari jumlah tersebut, sampel penelitian terdiri dari 6 siswa. Penelitian ini dirancang untuk memastikan keakuratan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.

Untuk memahami permasalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi, penelitian ini memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data, termasuk wawancara dengan guru, observasi langsung selama proses pembelajaran, dan dokumentasi tugas siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya berbagai kesalahan dalam penerapan imbuhan, yang mencerminkan adanya kekurangan dalam pemahaman siswa mengenai kaidah bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesalahan ini mempengaruhi kualitas karangan narasi dan mencari solusi efektif untuk memperbaiki pemahaman siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi tugas siswa berupa karangan narasi menunjukkan berbagai jenis kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Berdasarkan teori yang dibahas sebelumnya tentang kaidah bahasa Indonesia, ditemukan bahwa banyak kesalahan terjadi dalam penulisan karangan narasi oleh siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengetahuan siswa mengenai tata cara penulisan yang benar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Selanjutnya, pembahasan akan fokus pada temuan kesalahan yang ditemukan dari penelitian ini (Sabardila, et al 2022). Meskipun ada banyak jenis kesalahan yang teridentifikasi, penulis hanya akan membahas beberapa contoh kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkring. Berikut adalah beberapa contoh kesalahan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Guru di SDN 01 Bulungcangkring telah menerapkan berbagai metode dan strategi untuk mengatasi kesalahan ini. Salah satu pendekatan utama yang digunakan adalah memberikan latihan secara rutin dan terstruktur. Latihan ini melibatkan berbagai jenis aktivitas yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menerapkan imbuhan dengan benar. Misalnya, latihan ini mencakup penggunaan imbuhan dalam kalimat yang berbeda dan latihan menulis karangan narasi dengan fokus pada penggunaan imbuhan yang tepat. Untuk mengatasi kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa kelas IV di SDN 01 Bulungcangkring, guru menerapkan berbagai metode dan strategi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu metode utama adalah memberikan latihan secara teratur dan terstruktur (Eliyanti et al., 2020).

Guru menyediakan berbagai jenis latihan yang mengharuskan siswa menggunakan imbuhan dalam kalimat yang berbeda. Latihan ini dirancang untuk membantu siswa membedakan berbagai imbuhan seperti 'me-', 'di-', 'kan', dan 'i'. Selain latihan tertulis, siswa juga diberi tugas menulis karangan narasi yang kemudian diperiksa dan diberikan umpan balik mendetail.

Pendekatan pembelajaran kontekstual digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa. Guru sering memberikan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari yang dikenal siswa dalam menjelaskan imbuhan. Misalnya, untuk menjelaskan imbuhan 'me-', guru memberikan contoh kalimat yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari seperti 'memasak', 'menulis', atau 'menggambar'. Suhartika (2021) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri, mempermudah pemahaman dan penerapan dalam karangan narasi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga diandalkan untuk mengatasi kesalahan ini. Guru memanfaatkan kartu kata, poster, dan permainan bahasa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Septiana et al., 2023). Misalnya, permainan yang melibatkan pencocokan imbuhan dengan kata dasar yang tepat atau pembuatan kalimat. Yuliana (2020) berpendapat bahwa kegiatan interaktif tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam mengingat dan memahami aturan penggunaan imbuhan.

Selain itu, guru memberikan umpan balik konstruktif dan spesifik untuk setiap karangan narasi siswa. Umpan balik ini mencakup penjelasan tentang kesalahan yang terjadi serta cara memperbaikinya. Contohnya, jika seorang siswa salah menggunakan imbuhan 'di-' dalam kalimat pasif, guru akan memberikan contoh penggunaan yang benar dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Menurut Nur (2021), umpan balik ini membantu siswa tidak hanya mengetahui kesalahan yang mereka buat, tetapi juga memahami bagaimana menghindari kesalahan serupa di masa depan.

Strategi pembelajaran ini juga mencakup evaluasi berkala untuk memantau kemajuan siswa. Guru melakukan penilaian terhadap karangan narasi siswa secara teratur untuk mengidentifikasi perbaikan dan area yang masih perlu perhatian. Penilaian ini membantu dalam menilai efektivitas metode yang diterapkan dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Sari & Kurnia, 2022). Dalam konteks ini, penelitian juga menyoroti pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa didorong untuk aktif terlibat dalam diskusi kelas, bertanya, dan berbagi pengalaman mereka terkait dengan penggunaan imbuhan. Partisipasi aktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat kemampuan mereka dalam menerapkan aturan bahasa dalam karangan narasi mereka (Anas & Sapri, 2022).

Akhirnya, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan multi-strategi yang melibatkan latihan terstruktur, pendekatan kontekstual, media interaktif, dan umpan balik konstruktif dapat membantu mengatasi kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Dengan menerapkan strategi-strategi ini secara konsisten, diharapkan siswa di SDN 01 Bulungcangkring dapat meningkatkan keterampilan menulis mereka dan memahami kaidah bahasa Indonesia dengan lebih baik (Hoerudin, 2023). Melalui upaya ini, diharapkan ada peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan memperhatikan penggunaan imbuhan yang benar. Peningkatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan siswa tetapi

juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar (Hidayati & Darmuki, 2021).

Dengan kombinasi latihan rutin, pendekatan kontekstual, media pembelajaran interaktif, dan umpan balik konstruktif, guru di SDN 01 Bulungcangkkring berupaya mengatasi kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa. Strategi-strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan benar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap tata bahasa Indonesia.

Kesimpulan

Penelitian ini mengidentifikasi dan menganalisis kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkkring dan mengkaji upaya guru dalam mengatasi masalah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya berbagai kesalahan yang mengindikasikan pemahaman siswa yang kurang mengenai aturan imbuhan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan metode latihan rutin dan terstruktur, pendekatan kontekstual, serta media pembelajaran interaktif, seperti kartu kata dan permainan bahasa. Umpan balik konstruktif juga diberikan untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan. Dengan kombinasi metode tersebut, diharapkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi akan meningkat dan pemahaman mereka terhadap tata bahasa Indonesia akan lebih baik.

Referensi

- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Atiqa Sabardila, Duwi Saputro, & D. H. P. (2022). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Kramatwatu (The analyzing of Language Error in Narrative Writing Skills at Student of Fifth Class of SDN 1 Kramatwatu). *Totobuang*, 10.
- Chodijah, S., & Kamalia, F. (2022). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas VII Smp Plus Al-Watasi Caringin Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i2.4464>
- Eliyanti, E., Taufina, T., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.439>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Ghozali. (2018). metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. In *Accountability*. <https://doi.org/10.32400/ja.16023.6.1.2017.18-27>

- Ginting, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Dengan Menumbuhkan Minat Membaca Melalui Pemodelan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 060886 Medan *Keguruan*.
- Hariato, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayat, T. (2019). Pembahasan Studi Kasus sebagai Metodologi Penelitian. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>
- Hoerudin, W. (2023). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*.
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). *Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Dalam Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Paud*. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5011/http>
- Kemendikbud. (2020). *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kironoratri, L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Cat Air Dan Barang Bekas Pada Guru Sekolah Dasar Lintang. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 53–62.
- Maharani, M. S., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2519–2526. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1869>
- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Kontekstual dengan Inspirator Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wera Tahun pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.606>
- Muslimin, I. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Lembaga Pendidikan Islam Studi Kasus di Madrasah Se-Jawa Timur. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.15642/japi.2023.5.1.43-57>
- Mutofifin, M., Su'ad, S., & Rondli, W. S. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Nugraha, A. P., MS, Z., & Bintor, T. (2018). *Hubungan Minat Membaca Dan Kemampuan Memahami Wacana Dengan Keterampilan Menulis Narasi*.
- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Pramono, H. L., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Peran Guru Kelas Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak Di Sdn 5 Mulyoharjo Jepara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1153–1161. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1696>
- PUEBI. (2015). Kata Berimbuhan. *PUEBI Daring*.
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>

- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Saerni. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Kontekstual dengan Inspirator Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Brang Rea Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*. <https://doi.org/10.51518/lentera.v3i2.55>
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Septiana, E., Ermawati, D., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas Iii Sd Melalui Media Patatik. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.31942/mgs.v14i2.9492>
- Setiyaningsih, S., & Wiryanto, W. (2022). Peran Guru Sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 3041–3052. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4095>
- Suci Rahayu, Erik Aditia Ismaya, L. K. (2023). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia*. 08(September).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabeta.
- Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.955>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.1.2020.245>
- Yuliana, R. N., Fardhani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Gambar Berseri. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9584–9591. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3158>
- Yuliana, Y. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6708>

Upaya Mengatasi Kesalahan Penggunaan Imbuhan pada Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 01 Bulungcangkring

Yosi Vanda Clandia

e-mail: 201933153@std.umk.ac.id

Wawan Shokib Rondli

Lintang Kironoratri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Jl. Lkr. Utara Kayuapu Kulon,
Gondangmanis, Kec. Bae, Kudus, 59327, Indonesia

This work is licensed under [CC BY](#)

4.0



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan pada karangan naratif siswa kelas empat di SDN 01 Bulungcangkring. Observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2023, mengungkapkan berbagai kesalahan dalam penggunaan imbuhan yang tidak sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan 20 siswa sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui dokumentasi karangan, pedoman observasi, dan wawancara dengan guru. Temuan menunjukkan kesalahan umum dan strategi yang diterapkan oleh guru, seperti latihan rutin, pendekatan pembelajaran kontekstual, dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Umpan balik konstruktif juga diberikan untuk memperbaiki kesalahan. Penelitian ini berharap bahwa kombinasi metode yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan naratif sesuai dengan aturan bahasa Indonesia.

Kata kunci: Kesalahan Imbuhan, Karangan Naratif, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), Strategi Pengajaran, Pendidikan Dasar

Abstract: The aim of this study is to measure the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) model in This study aims to evaluate the efforts made by teachers to address issues in narrative compositions by fourth-grade students at SDN 01 Bulungcangkring. Observations conducted on October 18, 2023, revealed various errors in affix usage that did not conform to the Indonesian Spelling General Guidelines (PUEBI). The research employs a qualitative descriptive approach with 20 students as subjects. Data was collected through documentation of compositions, observation guidelines, and interviews with teachers. Findings highlight common errors and the strategies implemented by teachers, such as regular

practice, contextual learning approaches, and the use of interactive learning media. Constructive feedback is also provided to correct errors. This study hopes that the combination of methods used will improve students' ability to write narrative compositions in accordance with Indonesian language rules.

Keywords: Affix Errors, Narrative Compositions, Indonesian Spelling General Guidelines (PUEBI), Teaching Strategies, Primary Education

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam membentuk keterampilan dan pengetahuan siswa sejak usia dini. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) pendidikan

dasar memberikan fondasi yang kuat bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Kurikulum yang efektif dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memahami dan beradaptasi dengan tantangan di masa depan (Setiyaningsih & Wiryanto, 2022). Selain itu, pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan potensi siswa secara maksimal (Yuliana et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang tepat dan penilaian yang akurat sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik siswa.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan, pembelajaran bahasa juga memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan bahasa tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka (Nurluthfiana et al., 2023). Melalui pembelajaran bahasa, siswa belajar untuk berpikir kritis, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif (Ginting, 2022). Hal ini sejalan dengan panduan kurikulum yang menekankan pentingnya integrasi keterampilan bahasa dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik (Kironoratri et al., 2023).

Bahasa adalah alat utama untuk komunikasi yang efektif dan merupakan aspek fundamental dalam pendidikan. Sebagai media untuk menyampaikan pikiran dan ide, bahasa memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif (Kartini et al., 2023). Menurut Rahma (2023) kemampuan berbahasa yang baik dapat memperluas kesempatan siswa untuk memahami materi pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, penggunaan bahasa yang tepat juga berperan penting dalam membangun hubungan sosial yang baik di lingkungan sekolah (Mutofifin et al., 2022). Oleh karena itu, penguasaan bahasa yang baik menjadi kunci untuk keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi siswa.

Dalam konteks pembelajaran, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat utama untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan mendukung pencapaian tujuan kurikulum (Rahayu, et al 2023). Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia menjadi jembatan yang menghubungkan berbagai kompetensi yang harus dikuasai siswa (Harianto, 2020). Sebagai bahasa pengantar, Bahasa Indonesia mendukung pengembangan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan yang esensial bagi keberhasilan akademik siswa di semua tingkat pendidikan (Pramono et al., 2023).

Bahasa memainkan peran penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional siswa, serta mendukung keberhasilan dalam mempelajari berbagai mata pelajaran (R. N. Yuliana et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai penghubung antar mata pelajaran lainnya (Muslimin, 2023). Karakter, watak, atau kepribadian seseorang dapat dilihat melalui ucapan mereka, sehingga bahasa dapat mencerminkan kepribadian seseorang (Pramono et al., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan berbagai konsep secara lisan dan tulisan (Chodijah & Kamalia, 2022). Ada empat aspek keterampilan berbahasa: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis (Atiqa Sabardila, Duwi Saputro, 2022). Komunikasi tertulis melibatkan aktivitas menulis dan membaca, sedangkan komunikasi lisan mencakup berbicara dan mendengarkan (Maharani et al., 2023). Siswa diharapkan menguasai kaidah penulisan yang benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dan memperhatikan dengan seksama penggunaan bentuk serta pilihan kata (PUEBI, 2015).

Salah satu faktor krusial dalam menulis adalah penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Pemilihan kata harus memperhatikan kaidah sintaksis, makna, hubungan sosial, dan teknik penulisan (Mulyati, 2018). Dengan mengikuti kaidah-kaidah ini, tulisan akan menjadi lebih terstruktur, bernilai, serta lebih mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu capaian pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV adalah kemampuan menulis karangan berdasarkan pengalaman sambil memperhatikan pilihan kata dan ejaan. Diharapkan semua siswa dapat menulis karangan dengan baik dan benar (Wibowo et al., 2020).

Karangan narasi adalah jenis tulisan yang menceritakan kejadian manusia dalam suatu peristiwa dari waktu ke waktu, dengan tokoh yang menghadapi konflik dan disusun secara sistematis (Saerni, 2021). Tujuan dari karangan narasi adalah untuk mengungkapkan gagasan dalam urutan waktu, sehingga pembaca dapat membayangkan urutan peristiwa dengan jelas, biasanya yang memuncak pada kejadian utama (Yuliana, 2020). Nur (2021) menyatakan bahwa karangan narasi menyajikan rangkaian peristiwa yang memungkinkan pembaca mengambil hikmah dari cerita tersebut, karena tulisan ini menyampaikan serangkaian kejadian.

Karangan narasi merupakan salah satu bentuk tulisan yang penting dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan cerita secara sistematis (Rahmayanti et al., 2023). Karangan ini tidak hanya melibatkan keterampilan menulis, tetapi juga kemampuan untuk menyusun cerita dengan struktur yang jelas, termasuk pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian (Saerni, 2021). Melalui karangan narasi, siswa dapat belajar bagaimana mengatur ide secara logis dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengungkapkan pengalaman dan imajinasi secara efektif.

Dalam menulis karangan narasi, penting bagi siswa untuk memahami dan menerapkan aturan ejaan yang benar, termasuk penggunaan imbuhan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Kesalahan dalam penggunaan imbuhan dapat mempengaruhi makna dan kualitas tulisan, serta menghambat pemahaman pembaca terhadap cerita yang disampaikan (Mulyati, 2018). Oleh karena itu, upaya untuk memperbaiki kesalahan ini harus menjadi bagian integral dari pembelajaran bahasa, dengan memberikan bimbingan dan latihan yang cukup kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka secara keseluruhan (Nugraha et al., 2018). Narasi secara fundamental memiliki beberapa ciri khas, yaitu: (a) Menceritakan tentang kejadian atau pengalaman manusia, (b) Peristiwa yang digambarkan bisa merupakan kejadian nyata, imajinasi, atau gabungan dari keduanya, (c) Memiliki konflik untuk menambah daya tarik, (d) Menawarkan keindahan baik dari segi isi maupun cara penyampaian, terutama dalam narasi fiksi, (e) Menyusun cerita dalam urutan kronologis, dan (f) Biasanya menyertakan percakapan atau dialog (Saerni, 2021).

Hasil observasi dalam penelitian ini, yang dilakukan pada 18 Oktober 2023 di SDN 01 Bulungcangkring pada siswa kelas IV, mengungkapkan adanya beberapa kesalahan dalam penulisan karangan siswa. Observasi ini dilakukan oleh guru wali kelas IV, Ibu Nur Apriyanti, S.Pd.SD. Masalah yang ditemukan mencakup penggunaan imbuhan yang tidak sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Temuan ini mengindikasikan adanya kekurangan dalam pemahaman siswa mengenai aturan penggunaan imbuhan dalam penulisan narasi. Untuk memahami penyebab masalah ini, analisis data lebih lanjut diperlukan. Kemungkinan penyebabnya bisa mencakup pemahaman konsep yang belum matang, kurangnya penerapan aturan bahasa secara konsisten, atau faktor lain yang mempengaruhi

kemampuan siswa dalam menerapkan aturan tersebut dalam karya tulis narasi mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut bisa disimpulkan bahwa agar bisa menulis dengan baik, termasuk menulis sebuah karangan narasi harus dapat menguasai ejaan dengan baik dan benar seperti penggunaan imbuhan. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Mengatasi Kesalahan Penggunaan Imbuhan Pada Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 01 Bulungcangkring"

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan deskriptif untuk memahami kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa kelas IV di SDN 01 Bulungcangkring. Pendekatan kualitatif mengutamakan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti melalui analisis data yang bersifat deskriptif dan interpretatif. Tujuan deskriptif di sini adalah untuk menggambarkan secara rinci karakteristik kesalahan penggunaan imbuhan yang terjadi pada karangan narasi siswa (Sugiyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai pola kesalahan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam penggunaan imbuhan.

Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa yang dipilih secara acak dari kelas IV. Pemilihan acak (random sampling) bertujuan untuk menghindari bias dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai subjek penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi adanya kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa, yang kemudian menjadi dasar untuk memilih subjek penelitian. Dengan mengamati kesalahan yang umum terjadi, peneliti dapat lebih fokus dalam analisis dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk perbaikan.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi karangan siswa, pedoman observasi, dan wawancara dengan guru wali kelas. Dokumentasi karangan siswa berfungsi sebagai sumber data utama untuk menganalisis kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Pedoman observasi adalah alat yang digunakan untuk mencatat kesalahan-kesalahan yang teridentifikasi selama proses observasi. Wawancara dengan guru wali kelas memberikan perspektif tambahan mengenai kesulitan siswa dalam menerapkan aturan bahasa dan memberikan konteks yang lebih luas terkait masalah yang dihadapi siswa (Ghozali, 2018).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, termasuk observasi langsung pada 18 Oktober 2023, analisis dokumen karangan, dan wawancara. Observasi langsung memungkinkan peneliti untuk melihat dan mencatat kesalahan secara real-time, sedangkan analisis dokumen karangan memberikan data tertulis yang dapat dianalisis lebih mendalam. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi kualitatif tambahan mengenai kesulitan dan pengalaman guru dalam mengajar penggunaan imbuhan. Teknik analisis data mencakup pengkategorian kesalahan, identifikasi tema-tema yang muncul, dan triangulasi data dari berbagai sumber untuk memastikan keakuratan dan validitas temuan (Rijali, 2019).

Untuk menjaga validitas dan reliabilitas penelitian, triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan data dari berbagai metode dan perspektif. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan keakuratan temuan dengan memverifikasi data dari berbagai sumber atau metode. Member checking juga dilakukan dengan meminta konfirmasi dari guru wali kelas mengenai

hasil analisis untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan konteks dan realitas di lapangan. Prosedur penelitian melibatkan langkah-langkah persiapan instrumen, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan hasil yang mencakup temuan dan rekomendasi untuk perbaikan (Hidayat, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 01 Bulungcangkring yang terletak di Desa Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi yang ditulis oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan selama dua sesi, pada tanggal 28 dan 29 Mei 2024, dengan melibatkan 37 siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkring. Dari jumlah tersebut, sampel penelitian terdiri dari 6 siswa. Penelitian ini dirancang untuk memastikan keakuratan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku.

Untuk memahami permasalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi, penelitian ini memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data, termasuk wawancara dengan guru, observasi langsung selama proses pembelajaran, dan dokumentasi tugas siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya berbagai kesalahan dalam penerapan imbuhan, yang mencerminkan adanya kekurangan dalam pemahaman siswa mengenai kaidah bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesalahan ini mempengaruhi kualitas karangan narasi dan mencari solusi efektif untuk memperbaiki pemahaman siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi tugas siswa berupa karangan narasi menunjukkan berbagai jenis kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Berdasarkan teori yang dibahas sebelumnya tentang kaidah bahasa Indonesia, ditemukan bahwa banyak kesalahan terjadi dalam penulisan karangan narasi oleh siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengetahuan siswa mengenai tata cara penulisan yang benar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Selanjutnya, pembahasan akan fokus pada temuan kesalahan yang ditemukan dari penelitian ini (Sabardila, et al 2022). Meskipun ada banyak jenis kesalahan yang teridentifikasi, penulis hanya akan membahas beberapa contoh kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkring. Berikut adalah beberapa contoh kesalahan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Guru di SDN 01 Bulungcangkring telah menerapkan berbagai metode dan strategi untuk mengatasi kesalahan ini. Salah satu pendekatan utama yang digunakan adalah memberikan latihan secara rutin dan terstruktur. Latihan ini melibatkan berbagai jenis aktivitas yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menerapkan imbuhan dengan benar. Misalnya, latihan ini mencakup penggunaan imbuhan dalam kalimat yang berbeda dan latihan menulis karangan narasi dengan fokus pada penggunaan imbuhan yang tepat. Untuk mengatasi kesalahan dalam penggunaan imbuhan pada karangan narasi siswa kelas IV di SDN 01 Bulungcangkring, guru menerapkan berbagai metode dan strategi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu metode utama adalah memberikan latihan secara teratur dan terstruktur (Eliyanti et al., 2020).

Guru menyediakan berbagai jenis latihan yang mengharuskan siswa menggunakan imbuhan dalam kalimat yang berbeda. Latihan ini dirancang untuk membantu siswa membedakan berbagai imbuhan seperti 'me-', 'di-', 'kan', dan 'i'. Selain latihan tertulis, siswa juga diberi tugas menulis karangan narasi yang kemudian diperiksa dan diberikan umpan balik mendetail.

Pendekatan pembelajaran kontekstual digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa. Guru sering memberikan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari yang dikenal siswa dalam menjelaskan imbuhan. Misalnya, untuk menjelaskan imbuhan 'me-', guru memberikan contoh kalimat yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari seperti 'memasak', 'menulis', atau 'menggambar'. Suhartika (2021) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri, mempermudah pemahaman dan penerapan dalam karangan narasi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga diandalkan untuk mengatasi kesalahan ini. Guru memanfaatkan kartu kata, poster, dan permainan bahasa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Septiana et al., 2023). Misalnya, permainan yang melibatkan pencocokan imbuhan dengan kata dasar yang tepat atau pembuatan kalimat. Yuliana (2020) berpendapat bahwa kegiatan interaktif tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam mengingat dan memahami aturan penggunaan imbuhan.

Selain itu, guru memberikan umpan balik konstruktif dan spesifik untuk setiap karangan narasi siswa. Umpan balik ini mencakup penjelasan tentang kesalahan yang terjadi serta cara memperbaikinya. Contohnya, jika seorang siswa salah menggunakan imbuhan 'di-' dalam kalimat pasif, guru akan memberikan contoh penggunaan yang benar dan menjelaskan alasan aturan tersebut. Menurut Nur (2021), umpan balik ini membantu siswa tidak hanya mengetahui kesalahan yang mereka buat, tetapi juga memahami bagaimana menghindari kesalahan serupa di masa depan.

Strategi pembelajaran ini juga mencakup evaluasi berkala untuk memantau kemajuan siswa. Guru melakukan penilaian terhadap karangan narasi siswa secara teratur untuk mengidentifikasi perbaikan dan area yang masih perlu perhatian. Penilaian ini membantu dalam menilai efektivitas metode yang diterapkan dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Sari & Kurnia, 2022). Dalam konteks ini, penelitian juga menyoroti pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa didorong untuk aktif terlibat dalam diskusi kelas, bertanya, dan berbagi pengalaman mereka terkait dengan penggunaan imbuhan. Partisipasi aktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperkuat kemampuan mereka dalam menerapkan aturan bahasa dalam karangan narasi mereka (Anas & Sapri, 2022).

Akhirnya, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan multi-strategi yang melibatkan latihan terstruktur, pendekatan kontekstual, media interaktif, dan umpan balik konstruktif dapat membantu mengatasi kesalahan dalam penggunaan imbuhan. Dengan menerapkan strategi-strategi ini secara konsisten, diharapkan siswa di SDN 01 Bulungcangkring dapat meningkatkan keterampilan menulis mereka dan memahami kaidah bahasa Indonesia dengan lebih baik (Hoerudin, 2023). Melalui upaya ini, diharapkan ada peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan memperhatikan penggunaan imbuhan yang benar. Peningkatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan siswa tetapi

juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar (Hidayati & Darmuki, 2021).

Dengan kombinasi latihan rutin, pendekatan kontekstual, media pembelajaran interaktif, dan umpan balik konstruktif, guru di SDN 01 Bulungcangkkring berupaya mengatasi kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa. Strategi-strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan benar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap tata bahasa Indonesia.

Kesimpulan

Penelitian ini mengidentifikasi dan menganalisis kesalahan penggunaan imbuhan dalam karangan narasi siswa kelas IV SDN 01 Bulungcangkkring dan mengkaji upaya guru dalam mengatasi masalah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya berbagai kesalahan yang mengindikasikan pemahaman siswa yang kurang mengenai aturan imbuhan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan metode latihan rutin dan terstruktur, pendekatan kontekstual, serta media pembelajaran interaktif, seperti kartu kata dan permainan bahasa. Umpan balik konstruktif juga diberikan untuk membantu siswa memperbaiki kesalahan. Dengan kombinasi metode tersebut, diharapkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi akan meningkat dan pemahaman mereka terhadap tata bahasa Indonesia akan lebih baik.

Referensi

- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Atiqa Sabardila, Duwi Saputro, & D. H. P. (2022). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Penulisan Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN 1 Kramatwatu (The analyzing of Language Error in Narrative Writing Skills at Student of Fifth Class of SDN 1 Kramatwatu). *Totobuang*, 10.
- Chodijah, S., & Kamalia, F. (2022). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas VII Smp Plus Al-Watasi Caringin Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i2.4464>
- Eliyanti, E., Taufina, T., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Mind Mapping dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.439>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Ghozali. (2018). metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. In *Accountability*. <https://doi.org/10.32400/ja.16023.6.1.2017.18-27>

- Ginting, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Dengan Menumbuhkan Minat Membaca Melalui Pemodelan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 060886 Medan *Keguruan*.
- Hariato, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayat, T. (2019). Pembahasan Studi Kasus sebagai Metodologi Penelitian. *Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>
- Hoerudin, W. (2023). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*.
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). *Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Dalam Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Paud*. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5011/http>
- Kemendikbud. (2020). *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kironoratri, L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Cat Air Dan Barang Bekas Pada Guru Sekolah Dasar Lintang. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 53–62.
- Maharani, M. S., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2519–2526. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1869>
- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Kontekstual dengan Inspirator Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wera Tahun pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i1.606>
- Muslimin, I. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Lembaga Pendidikan Islam Studi Kasus di Madrasah Se-Jawa Timur. *Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.15642/japi.2023.5.1.43-57>
- Mutofifin, M., Su'ad, S., & Rondli, W. S. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Nugraha, A. P., MS, Z., & Bintor, T. (2018). *Hubungan Minat Membaca Dan Kemampuan Memahami Wacana Dengan Keterampilan Menulis Narasi*.
- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Pramono, H. L., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Peran Guru Kelas Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak Di Sdn 5 Mulyoharjo Jepara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1153–1161. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1696>
- PUEBI. (2015). Kata Berimbuhan. *PUEBI Daring*.
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>

- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Saerni. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Kontekstual dengan Inspirator Lingkungan Sekolah Siswa Kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Brang Rea Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*. <https://doi.org/10.51518/lentera.v3i2.55>
- Sari, D. A. P. P., & Kurnia, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia Melalui Tiktok pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3686>
- Septiana, E., Ermawati, D., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas Iii Sd Melalui Media Patatik. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.31942/mgs.v14i2.9492>
- Setiyaningsih, S., & Wiryanto, W. (2022). Peran Guru Sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 3041–3052. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4095>
- Suci Rahayu, Erik Aditia Ismaya, L. K. (2023). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia*. 08(September).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabeta.
- Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.955>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Yuliana, R. N., Fardhani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Gambar Berseri. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9584–9591. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3158>
- Yuliana, Y. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v2i03.6708>

Organizer



UMK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
Dignity • Quality • Integrity

