

Prosiding

Seminar

N

asional

Pendidikan

5

Vol 5 No 5 (2023)

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Achmadi Susilo¹, Bambang Ardianto^{2*}, Siti Romlah³, Maulidiyah Wirdaini⁴,
Musta'inah⁵

¹Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

^{2,3,4,5}Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Jawa Timur

e-mail: *¹ achmadisusilo@uwks.ac.id, ² ardiantoromlah@gmail.com,
³ romlah.yahya31@gmail.com, ⁴ maulidiyah.wirdaini@unma.ac.id,
⁵ mustainah1985@gmail.com

ABSTRAK

Guru sangat menentukan efektifitas, daya tarik, motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempertimbangan strategi, metode, gaya penyampaian materi, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik minat, motivasi dan meningkatkan hasil belajar adalah pemanfaatan media flipbook. Media digital flipbook belum banyak digunakan oleh guru oleh karena merupakan hal yang menarik dikaji. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh media pembelajaran Flipbook dalam menumbuhkan motivasi pembelajaran; (2) pengaruh penerapan media Flipbook terhadap aktifitas belajar peserta didik; (3) hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran dengan Flipbook. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode studi pustaka. Data sekunder didapatkan dari beberapa sumber pustaka, diantaranya artikel yang dimuat pada jurnal nasional terakreditasi. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif-kuantitatif dan dinarasikan untuk menjawab permasalahan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan (1) pengaruh media pembelajaran Flipbook dalam menumbuhkan motivasi pembelajaran terhadap peserta didik mencapai 96,67%;, (2) Hasil penelitian menunjukkan : (1) media pembelajaran flipbook berpengaruh sebesar 96,67% dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) media flipbook berpengaruh 67,2% terhadap aktifitas belajar, dan proses belajar siswa, 88,12% terhadap berfikir kritis, dan 83% terhadap kemandirian belajar, dan (3) hasil belajar setelah menerapkan media Flipbook mencapai 93%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Meningkatnya kualitas pendidikan menjadi perhatian utama bagi pemerintah dan masyarakat dalam rangka mencapai perkembangan yang berkelanjutan. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi kualitas pendidikan adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik adalah indikator penting dalam menilai efektivitas proses pendidikan.

Efektifitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendidik dan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru sebagai ujung tombak dalam pendampingan pembelajaran sangat menentukan efektifitas, daya tarik, motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempertimbangan strategi, metode, gaya penyampaian materi, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Guru dalam penyampaian materi masih sering menggunakan slide pada Power Point dan buku. Bahkan guru tidak menggunakan media apapun dalam pembelajaran. Terkadang siswa

masih belum paham meskipun masing-masing siswa memiliki buku bahan ajar/modul. Faktor yang memicu hal tersebut biasanya di sebabkan karena guru belum menguasai pelajaran dan juga bisa di sebabkan karena pelajaran yang di sampaikan membosankan (Wibowo & Purnamasari, 2019).

Melihat faktor-faktor di atas, maka alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran yaitu pemanfaatan media dalam pembelajaran, Media yang digunakan dibuat semenarik mungkin serta interaktif dalam implementasinya. Dengan demikian siswa aktif dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan belajar dan memfasilitasi kegiatan instruksional (Bustari, 2005; Putri et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai (Nurdyansyah, 2019), dan media membawa kesan dalam proses pembelajaran (Sumarni, 2019).

Menurut Putri et al. (2020), menyatakan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu (1) sebagai pengarah perhatian, pemahaman, dan kesetaraan informasi bagi penggunanya, (2) untuk meminimalisir biaya dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran dengan tolak ukur penyerapan materi oleh peserta didik, (3) untuk bisa memberikan solusi keterbatasan pendidik dalam memahami materi belajar mengajar yang dilakukan peserta didik.

Dalam era digital, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan media digital *flipbook*. Media digital *flipbook* adalah aplikasi atau perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengakses buku digital dengan tampilan seperti buku fisik yang bisa "dibolak-balik" halamannya. Penggunaan media digital *flipbook* menjanjikan berbagai potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Khotimah et al. (2023), menyatakan bahwa media *flipbook* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan ajar siswa yang tampilannya sama seperti buku namun hasilnya dalam bentuk digital

Menurut Susilana dan Riyana (2008; Khotimah et al., 2023) keunggulan *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman materi terhadap beberapa peristiwa yang tidak dapat disajikan didalam kelas. Adapun keunggulan lainnya yaitu materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk rangkaian kalimat dan gambar, praktis dibawa kemana-mana pun, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa oleh (Khotimah et al., 2023). dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Ulandari et al., 2018; Setiadi et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mendeskripsikan kajian mengenai: (1) Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Flipbook* dalam menumbuhkan motivasi pembelajaran (2) Bagaimana penerapan media pembelajaran *Flipbook* terhadap aktifitas peserta didik dalam belajar (3) Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Flipbook* terhadap hasil belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbasis literatur atau studi kepustakaan. Yaitu mengumpulkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan yang relevan selanjutnya dikaji dan dikompilasi untuk menjadi data dalam menarik kesimpulan. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008; Kartiningrum, 2015).

Langkah dalam kajian penelitian studi literatur dengan melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara obyektif, sistematis, analitis, dan kritis (Putri et al., 2020).

Kemudian, dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*). Proses analisis data dimulai dengan mengevaluasi hasil penelitian yang memiliki relevansi paling tinggi, relevansi yang cukup, dan yang relevansinya memadai. Selanjutnya, peneliti mengurutkan penelitian berdasarkan tahun publikasi, dimulai dari yang paling baru dan kemudian secara berangsur-angsur ke tahun yang lebih lama. Peneliti juga mengawali dengan membaca ringkasan (abstrak) dari setiap penelitian yang lebih awal untuk menilai kesesuaian permasalahan yang dibahas dengan fokus penelitian ini. Langkah selanjutnya adalah mencatat segala aspek yang penting dan relevan dengan permasalahan penelitian. (F. A. Putri et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian mengenai efektifitas pengaruh media pembelajaran *Flipbook* dalam meotivasi belajar siswa berisi bagaimana media *flipbook* mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran seperti *flipbook* dapat memiliki pengaruh yang positif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa jika digunakan dengan tepat.

Dalam pemanfaatan media *flipbook* lebih menarik dan memotivasi belajar peserta didik, maka perlu dipertimbangkan bahwa media *flipbook* yang digunakan harus menyajikan: visualisasi yang menarik, mendorong peserta didik interaktif dalam belajar, memberikan pengalaman yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional, menyajikan informasi yang terstruktur, dan penyampaian materi oleh fasilitator guru yang profesional dan menarik.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan tentang media *Flipbook* terhadap motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) Azzahra et al. (2022) dalam penelitian tentang efektifitas penggunaan media *Flash Flipbook* menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media *flash flipbook* pada mata pelajaran sejarah dengan hasil pretest sebesar 68,27%, sehingga dapat diinterpretasikan kedalam kategori sedang. Sedangkan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash flipbook* pada mata pelajaran sejarah dengan hasil posttest sebesar 79%, sehingga dapat diinterpretasikan kedalam kategori tinggi. Dengan demikian media *flash flipbook* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMA Kelas XI pada mata pelajaran sejarah. (2) Hapsari, (2016) dalam penelitian tentang Penggunaan *Flip Book* menunjukkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa angka rata – rata pretest ke angka posttest mencapai peningkatan motivasi 53%. Dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada subjek yang diajarkan guru kelas XI TKJ di SMK. (3) Fauziah, (2021) dalam penelitiannya tentang Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran *Flip Book* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *flip book* pada hasil observasi terhadap guru mengalami peningkatan sebesar 28,33% dari hasil siklus 1 (66,67%) ke siklus 2 (95,00%). Sedangkan hasil observasi terhadap peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 28,34% dari hasil siklus 1 (68,33%) ke siklus 2 (96,67%). Kesimpulan pada penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran *flip book* dalam proses pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital *flipbook* mampu memberikan motivasi kepada semua peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pada semua mata pelajaran.

Kajian penerapan media pembelajaran *Flipbook* terhadap aktifitas peserta didik dalam belajar berisi bagaimana media *flipbook* menumbuhkan berbagai aktifitas belajar peserta didik, yang meliputi; aktifitas belajar, proses pembelajaran, keaktifan belajar, berpikir kritis, menulis, minat belajar, kemandirian belajar, dan lainnya.

Untuk mewujudkan media *flipbook* dapat menumbuhkan berbagai aktifitas diatas, efektifitas media *Flipbook* dalam pengaruhnya terhadap aktifitas belajar, proses pembelajaran, keaktifan belajar, berpikir kritis, menulis, minat belajar, dan kemandirian belajar sangat tergantung pada desain kontennya, interaktivitasnya, dan bagaimana media ini diintegrasikan ke dalam pengalaman pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan media *Flipbook*

dalam pembelajaran sebaiknya direncanakan dan dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian terkait tentang penerapan media pembelajaran *Flipbook* terhadap aktifitas peserta didik dalam belajar diantaranya; (1) Nur Aini et al. (2022) dalam penelitiannya tentang Media Pembelajaran *Flipbook* dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar, didapat nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebesar 46.8%, sedangkan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebesar 67.2%. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 12.72$ $t_{5\%} = 1.777$ sedangkan $t_{1\%} = 2.145$. Setelah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII B di SMPN 34 Tebo, (2) Aprilia, (2021) dalam penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Sains *Flipbook* terhadap berpikir kritis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media sains *flipbook* berbasis kontekstual (88,12) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan buku paket IPA pada umumnya (75,31). Hasil uji independen *sample t-test* diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media sains *flipbook* berbasis kontekstual dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku cetak atau paket IPA. Skor nilai kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media sains *flipbook* berbasis kontekstual lebih tinggi daripada skor nilai kemampuan berpikir kritis siswa yang hanya menggunakan media buku paket IPA, (3) Niaga et al., (2023) dalam penelitian tentang Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Digital Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Temenggungan 1 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *flipbook* berbasis digital, dengan persentase kelayakan dari (3.1) penilaian dari ahli materi mencapai 72,52% dengan kategori "layak", (3.2) penilaian dari ahli media mencapai 66,3% dengan kategori "layak", dan (3.3) penilaian dari guru mencapai 86,3% dengan kategori sangat menarik. Kesimpulan: Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis digital yang telah dikembangkan ini layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran narasi di SDN Temenggungan 1. (4) Fatima. et al., 2023) dalam penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Flip Book* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa (4.1) Minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum pelaksanaan media *flip book* umumnya berada pada kategori kurang berminat dan hasil belajar siswa pada *pretest* dengan nilai rata-rata 45,7. (4.2) Minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia setelah pelaksanaan media *flip book* meningkat menjadi kategori berminat dan hasil belajar siswa pada *posttest* dengan nilai rata-rata 86,8. (4.3) Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media *flip book* baik terhadap minat maupun terhadap hasil belajar peserta siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik pada hipotesis pertama yaitu pengaruh media *flip book* terhadap minat belajar ($Sig = 0,000$) maupun hipotesis kedua yaitu pengaruh media *flip book* terhadap hasil belajar ($Sig = 0,011$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$ dan $0,011 < 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa media *flip book* berpengaruh dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, (5) (Aftiani et al., 2021) dalam penelitiannya tentang pengaruh media digital *flippdf* terhadap kemandirian belajar menunjukkan hasil uji kelompok besar penilaian angket kemandirian belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 80% dengan kriteria "Baik". Termasuk kategori "Tinggi". Hasil uji kelompok kecil penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 83% dengan kriteria "Baik". Termasuk kategori "Tinggi". Berdasarkan hasil uji kelompok besar penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 83% dengan kriteria "Baik", termasuk kategori "Tinggi". Dari tanggapan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan Kemandirian dan minat belajar siswa.

Kajian mengenai pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran digital *Flipbook* berisi tentang media pembelajaran digital *flipbook* dapat

dikatakan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sebagaimana diuraikan di awal bahwa media *Flipbook* menjadi media pembelajaran yang menarik karena dapat memberikan materi tampilan materi pembelajaran dalam bentuk rangkaian kalimat, gambar, audio dan video. Tersedia berbagai warna yang bisa menarik perhatian siswa, caranya pun mudah dibuat dan harganya terjangkau.

Di dalam media pembelajaran dengan *Flipbook* harus mampu memberikan konten, dan materi yang mendorong peserta didik dalam belajar. Di dalam pembuatan media pembelajaran flipbook aspek materi, bentuk tulisan dan gambar harus dipertimbangkan dari segi kejelasan dan tampilan, sehingga materi dan gambar yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan bersifat informatif.

Terkait kajian pengaruh media Flipbook terhadap hasil belajar banyak dilakukan oleh peneliti dan hasilnya menunjukkan bahwa dengan media digital flipbook mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kajian empiris yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu tentang pengaruh media pembelajaran Flipbook terhadap hasil belajar antara lain: (1) Ulandari et al. (2018) dalam penelitiannya tentang pengaruh *flash flipbook* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *flash flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak tumbuhan kelas VIII di SMP Negeri 11 Pontianak dengan hasil kelompok kontrol 77,51 dan eksperimen 86,78 yaitu dengan persentase kenaikan sebesar 26.11%. (2) Ghada Ayundari et al. (2020) hasil penelitiannya tentang Peningkatan Hasil Belajar Keliling Bangun Datar Siswa Kelas 3 SDN 01 Pandean Melalui Pemanfaatan Media Flipbook menunjukkan hasil pada siklus pertama (Siklus I) 18 siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan tingkat ketuntasan 67%, sedangkan pada siklus kedua, 25 siswa tuntas dengan tingkat ketuntasan 93%, terkategori sebagai sangat memuaskan atau sangat baik. Hal ini menerangkan terdapat peningkatan hasil belajar yang naik secara signifikan pada setiap tahap siklusnya, (3) Searmadi & Harimurti, (2016) dalam penelitiannya tentang Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas XI Rpl Di SMK menunjukkan hasil rata-rata 81,61 kelas eksperimen dan 77.05 untuk kelas yang tidak diberikan treatment. (4) Rahayu et al., (2021) hasil penelitiannya tentang Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa jenjang SMA, menunjukkan hasil *pretest* sebesar 42,50 dan *posttest* sebesar 67,17 secara signifikan meningkatkan hasil belajar sebesar N-Gain 0,43% dengan kategori sedang, (5) Khotimah et al., (2023) hasil penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran flipbook memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kelas X, yaitu hasil *pretest* 56,21 sedangkan hasil *posttest* 89,54

Dari beberapa hasil kajian penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil peserta didik tersebut dapat terjadi pada jenjang SD, SMP, SMA maupun SMK pada penerapan semua mata pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran *flip book* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *flip book* terhadap guru **mencapai** (95,00%) **dan** terhadap peserta didik **mencapai** (96,67%). Efektivitas media Flipbook dalam pengaruhnya terhadap aktifitas

belajar, proses pembelajaran, keaktifan belajar mencapai 67.2%, berpikir kritis menunjukkan hasil 88,12, menulis, minat belajar mencapai 86,8 dan kemandirian belajar mencapai 83% dengan kriteria baik. Pengaruh media Flipbook dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat mencapai 93%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfp.v14i1.32059>
- Azzahra, A., Putri, A. E., Firmansyah Andang, Mirzachaerulsyah, E., & Chalimi, I. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5975–5982. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12327/9419>
- Fatima., Bahri, A., & Ulviani, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flip Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. 1(3), 172–182.
- Fauziah. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Flip Book Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII.
- Ghada Ayundari, Malawi, I., & Sukirno. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Keliling Bangun Datar Siswa Kelas 3 Sdn 01 Pandean Melalui Pemanfaatan Media Flipbook. 09(July), 1–23.
- Hapsari, W. U. (2016). Penggunaan Flip Book terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKJ di SMK Pringsurat.
- Izza, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-book (Flip Book Maker) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya. *Bimodeik*, 2(3), 1–124.
- Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto*, 1–9.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smk Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Niaga, D., Ayu, M., & Madiun, U. P. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS DIGITAL UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V. 2, 878–888.
- Nur Aini, R., Gusfarenie, D., & Murtafio, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 37–42. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i1.34>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo, UMSIDA Press*.
- Putri, F. A., Bramasta, D., Hawanti, S., & Purwokerto, U. M. (2020). Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Model. 6(2), 605–610.
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., & Fauziyah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 1. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1468>

- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Sumarni, S. (2019). Pengembangan Modul Dalam Bentuk Flipbook Berbasis Android Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas Xi Ipa Sma Negeri 4 Sidrap. *Skripsi*, 145. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/16365/1/Sumarni.pdf>
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 01(2), 1–7.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Ulandari, Ariyati, E., & Titin. (2018). Pengaruh Flash Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(12), 1–10.
- Wibowo, M. H., & Purnamasari, N. L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 22–29.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PODCAST PADA MATA PELAJARAN PIDATO BAHASA INDONESIA

Alvina Febriyanti^{1*}, Aji Septiaji²

^{1,2,3}Universitas Majalengka; Jl. Raya K H Abdul Halim No.103 Majalengka Kulon, Kec. Majalengka,
Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45481, (08233) 281496

^{1*}alvinafebri5@gmail.com, ²ajiseptiaji@gmail.com

ABSTRAK

Media sosial adalah salah satu media yang sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang cocok untuk diteliti salah satu media tersebut adalah media Podcast. Penelitian ini menganalisis Media Pembelajaran Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Pidato Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengetahui Media Pembelajaran Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Pidato Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan podcast sebagai media pembelajaran mempengaruhi kemampuan siswa berpidato dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis podcast meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur pidato, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memunculkan rasa percaya diri dalam penyampaian pidato.

Kata Kunci: media pembelajaran, podcast, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin populer adalah podcast.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih mudah disampaikan. Sebagai seorang pendidik, guru harus menggunakan media pembelajaran. Sumber pendidikan online sangat beragam dan sedang berkembang. Media ini sangat membantu guru dalam pembelajaran di kelas karena mereka tidak perlu membuat media itu sendiri. Pengiriman pesan, juga dikenal sebagai papan pesan, adalah salah satu fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajak orang lain berbicara dan membagikan materi pelajaran. Banyak aplikasi pembelajaran memungkinkan guru untuk memberikan materi dan mengevaluasi hasil belajar siswa.

Novianti (2019), Podcast merupakan media untuk mengasah keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media. Podcast berisi berbagai topik atau pembicaraan dalam berbagai bentuk, seperti percakapan, debat atau diskusi, talkshow, monolog, pidato, dan ceramah. Oleh karena itu, tampaknya podcast adalah salah satu media yang dapat membantu siswa belajar bahasa Indonesia, terutama berbicara.

Laila (2021), Podcast merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Podcast disebut efektif karena podcast dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran yang variatif, perangkat pemutarnya sederhana, mudah ditemukan, dan dapat didengarkan di mana saja kapan saja sambil melakukan aktifitas atau pekerjaan lainnya. Berbagai jenis konten audio dan ide yang berbeda dapat diwarnai oleh podcast. Podcast berfungsi sebagai media untuk memberikan

informasi dan pengetahuan kepada pendengarnya. Oleh karena itu, penggunaan podcast sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berbicara seseorang.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu oleh Ana Purwaningrum, Ibut Priono Leksono dan Ujang Rohman yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Podcast* berbasis audio ini layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI. Penggunaan teknologi audiovisual seperti ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan daya tarik pelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan podcast. Mereka juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mereka dengan lebih baik.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu oleh Ari Suriani, Chandra, Elfia Sukma, dan Habibi yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Podcast* dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan podcast mempengaruhi keterampilan berbicara pada siswa. Keterampilan berbicara pada siswa yang diajar dengan menggunakan podcast lebih baik dan siswa memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan *podcast*.

Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk mengetahui potensi positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis podcast dalam meningkatkan kemampuan pidato siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sekaligus memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai pengaruh media pembelajaran podcast.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk deskripsi fenomena, tidak berupa angka-angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi, mendeskripsikan dan mengeksplanasi suatu variasi, gejala, atau keadaan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena yang diteliti. Penelitian ini memiliki ciri bahwa penilaian yang deskriptif tidak berdasarkan benar salahnya penggunaan bahasa oleh penuturnya, Sudaryanto (Prasetyo, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran pada saat ini sangat penting apalagi media pembelajaran dibuat secara kreatif maka akan besar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, bisa menanamkan apa yang sudah dipelajarinya dengan lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, podcast merupakan media hiburan, sering kita lihat di youtube podcast dilakukan untuk hiburan semata tetapi perkembangan zaman telah membuat podcast memiliki fungsi yang lain, yaitu sebagai media pembelajaran. Podcast menjadi inovasi baru bagi perkembangan media pembelajaran berbasis audio.

Podcast di era sekarang ini sudah tidak asing lagi di dengar sebab podcast di era sekarang ini sering dijadikan media pembelajaran berbasis Audio apalagi era sekarang ini sering disebut dengan era milenial. Podcast ini bisa diakses dan dibuat oleh siapa saja mulai dari anak Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas sampai Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Podcast ini merupakan media audio yang fungsinya untuk menyampaikan sebuah informasi dengan mudah dan jelas, Melihat perkembangan zaman teknologi digital sangat berkembang sekarang ini supaya pembelajaran tidak terlihat membosankan aplikasi podcast ini juga bisa menjadi salah satu cara guru atau pengajar untuk meningkatkan motivasi sekaligus minat belajar peserta didik, juga materi yang disampaikan melalui Podcast juga menjadi pengalaman belajar yang baru. Materi yang ada didalam podcast sangat beragam macamnya bisa saja membuat konten materi tentang ekonomi, budaya, berita, olahraga, kesehatan, komedi, bisnis, keluarga, dan pendidikan. Sedangkan untuk pembelajaran, konten-konten yang ada dapat disesuaikan dengan

materi yang akan diajarkan. Dengan kata lain, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai hal yang baru bagi siswa. Tetapi, tenaga pendidik juga harus memperhatikan penggunaan media podcast sebab ketika guru terlalu banyak menggunakan Podcast dalam pembelajaran dapat menyebabkan pemelajar merasa bosan sehingga diperlukan sesuatu yang baru dalam membuat podcast ini.

Selain itu, Aplikasi podcast juga bisa berperan untuk mengasah keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu kegiatan monolog, ceramah, atau pidato. Podcast juga memudahkan siswa atau siswi yang terkadang merasa malu atau tidak percaya diri ketika diminta untuk berbicara dihadapan banyak orang, Jadi podcast ini sangat membantu keterampilan berbicara siswa karena podcast juga merupakan salah satu media pembelajaran yang efisien dan efektif karena podcast cukup mudah digunakan, mudah di temukan sudah ada podcast dalam bentuk aplikasi jadi tinggal mengunduh saha dan juga bisa di dengarkan dimana saja dan kapan saja. Ketika kita lupa akan sebuah materi pembelajaran atau suatu hal yang telah kita dengar melalui podcast ini bisa di dengarkan ulang maka dari itu podcast bisa dibilang media pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran berbasis podcast dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satunya pembelajaran pidato, siswa dapat menggunakan berbagai efek suara, musik, dan narasi yang menarik untuk menambah daya tarik presentasi pidato mereka. Dengan mendengarkan pidato melalui media podcast, siswa dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif. Mereka dapat fokus pada pesan yang disampaikan tanpa adanya gangguan visual yang membuat siswa teralihka fokusnya karena melihat gambar atau video. Selain itu, siswa juga dapat membagikan pidato mereka dengan teman-teman dan mendapatkan umpan balik yang berharga dari mereka.

Penggunaan Podcast ini bisa digunakan di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya membuat sebuah pidato, Bagi sebagian orang berpidato di depan umum membuat nya tidak dapat percaya diri, merasa malu untuk berbicara di depan umum, gugup. Sekarang ini ada aplikasi podcast yang dimana kita tidak perlu lagi untuk menyampaikan sebuah informasi dihadapan banyak orang karena podcast ini memudahkan kita menyampaikan informasi . Podcast ini juga dijadikan media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa, media pembelajaran berbasis podcast dapat meningkatkan kualitas pidato siswa. Pembelajaran pidato ini memerlukan komunikasi yang baik dan penggunaan bahasa yang efektif itu sangat penting. Dengan menggunakan podcast, siswa dapat merekam pidato mereka dan mendengarkan kembali untuk mengevaluasi kemampuan berbicara mereka. Mereka dapat mengidentifikasi kekurangan dan memperbaikinya melalui latihan berulang kali. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara secara efektif dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berpidato di depan umum.

Contohnya ketika siswa ditugaskan oleh gurunya membuat sebuah pidato siswa hanya perlu mengunduh aplikasi podcasting kemudian siswa membuat sebuah pidato sesuai dengan tema yang dipilih dan ditentukan, lalu siswa bisa merekam teks pidato yang telah dibuat kemudian setelah selesai merekam podcast kita bisa membagikan podcast tersebut ke media sosial atau juga bisa di share atau di unggah secara digital kedalam web atau aplikasi podcast itu sendiri. Kemudian siapapun bisa mengakses dan mendengarkan pidato yang telah dibuat oleh kita. Tidak hanya itu saja, media pembelajaran berbasis podcast juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran pidato, siswa sering kali harus menyampaikan informasi yang kompleks dan dapat membingungkan. Dengan menggunakan podcast, siswa dapat merekam pidato mereka sendiri dan memutar kembali untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang telah mereka sampaikan. Mereka dapat menganalisis struktur dan isi pidato mereka dan membuat perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman pesan yang ingin disampaikan. Apabila ada yang tidak sesuai dari podcast yang telah dibuat sebelumnya siswa bisa dengan mudah membuat kembali podcast yang baru.

Tetapi, media pembelajaran podcast ini sama saja dengan penggunaan media pembelajaran lainnya, penggunaan podcast untuk pidato juga memiliki beberapa tantangan atau kendala. Salah satunya adalah kemampuan siswa dan pemahaman tentang bagaimana cara memproduksi dan melakukan pengeditan podcast yang mungkin membatasi akses dan penggunaan media podcast

ini. Selain itu, pendengar yang kurang terbiasa dengan podcast mungkin membutuhkan panduan atau petunjuk untuk mengakses dan memanfaatkan podcast dengan baik supaya dapat dengan mudah mendengarkan podcast, penggunaan podcast dalam pembelajaran pidato mempunyai keterbatasan interaksi langsung antara pembicara dan pendengar. Pidato yang disampaikan dalam bentuk podcast tidak mungkin bisa adanya respon dari pendengar podcast tersebut dan memberikan pertanyaan langsung dari pendengar. Interaksi ini penting untuk mengetahui keterlibatan pendengar dalam pembelajaran, meskipun media podcast sangat populer dan mudah diakses secara online oleh siapapun, masih ada kendala untuk beberapa pendengar. Terbatasnya akses ke perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil dapat menghambat pendengar untuk dapat mengakses dan mengunduh podcast. Hal ini dapat menghalangi juga menghambat pidato untuk para pendengarnya supaya dapat memahami podcast yang lebih luas dan beragam. Ketika tenaga pendidik atau guru ini menggunakan media pembelajaran berbasis podcast untuk materi pidato, sebaiknya guru memahami atau mengetahui kelemahan-kelemahan dari media podcast ini dan mencari cara untuk mengatasi atau bisa juga menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Penggunaan podcast harus diperlakukan sebagai tambahan atau pelengkap dari metode pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa Media podcast mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara dengan lebih lancar dan percaya diri. Melalui latihan mendengarkan dan merekam pidato mereka sendiri, siswa dapat mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam teknik penyampaian mereka. Selain itu, penelitian ini juga mengamati peningkatan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media podcast. Fleksibilitas dalam akses materi dan kemampuan untuk memilih topik pidato mereka sendiri mendorong rasa memiliki dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis podcast dapat dijadikan alat yang efektif dan inovatif dalam mendukung pembelajaran pidato pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, O. D. (2020). Podcast sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. Retrieved October, 13, 2020.
- Amalia, M. N. (2021). Sebuah Kajian Pustaka: Tren Podcast sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa kedua. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(2), 168-176.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan podcast sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 11.
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2014). Podcast sebagai sumber belajar berbasis audio audio podcasts as audio-based learning resources. *Jurnal Teknodik*, 304-314.
- Laila, D. (2021). Inovasi perangkat pembelajaran menggunakan aplikasi podcast. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 7-12). FBS Unimed Press.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126-135.
- Purwaningrum, A., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan. *Journal on Education*, 5(3), 7740-7746.



- Qura, U., Ibrahim, N., Yanti, P. G., & Baadilla, I. (2022). Pengaruh Podcast (Siniar) Youtube terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(2), 351-361.
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135-143.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.
- Syahputra, W. F., & Novrianti, N. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 36-45.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA SISWA KELAS V SD SWASTA ARISA MEDAN DELI

Annisa Arnun

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, 087867466524

Email: arnunannisa80@gmail.com

ABSTRAK

Menurunnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tema panas dan perpindahannya dikarenakan banyak faktor, salah satunya minimnya penggunaan media pembelajaran. Salah satu cara agar dapat menyelesaikan perkara tersebut adalah dengan memakai media komik. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa. Dengan metode penelitian Quasi Eksperimen serta desain penelitian Non-Equivalent Control Group Design. Populasi pada penelitian ini semua siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli, dengan sampel kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Sampel dipilih dari teknik purposive sampling, dengan data yang di dapat dari lembar tes. Hasil penelitian memaparkan bahwa hasil belajar di hitung dengan thitung > ttabel yaitu (2,28 > 1,67) sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Selaras akan hasil penelitian tersebut maka disimpulkan bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar pada tema panas dan perpindahannya siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan.

Kata Kunci: media komik, hasil belajar, panas dan perpindahannya

PENDAHULUAN

Di era kini pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang harus dicukupi pada aspek kehidupan dan pengalaman belajar yang terjadi secara langsung yang didukung pada semua lini dan berkelanjutan. Pendidikan merupakan keadaan hidup yang bisa pengaruhi tumbuh dan berkembangnya hidup (Haqiqi, 2022). Pendidikan terjadi sepanjang hayat, semua hal itu terjadi secara langsung dan tidak sembarangan. Sedangkan ilmu pendidikan merupakan buah pikir ilmiah yang sifatnya kritis, terperinci dan terurut akan metode mengenai pendidikan itu sendiri (Putra, 2021).

Guru adalah pekerjaan yang perlu akan kecakapan khusus dan tak dapat dilakukan oleh sembarang orang pada ranah pendidikan. Menurut Ramdhani (2020), seorang guru perlu tahu serta dapat terapkan prinsip mengejar yang selaras akan pekerjaan yang ia jalani, semacam mampu membangkitkan semangat siswa, perhatian, kemauan belajar akan materi yang disampaikan, pemakaian sumber dan media belajar serta lainnya. Guru tak hanya menyampaikan materi dengan membaca, namun guru mesti mampu menaikkan dan menumbuhkan motivasi siswa agar cakap dan cekatan, agar dapat menciptakan lulusan yang berkualitas, kreatif dan inovatif. Selaras akan pemaparan tersebut, Marlina (2020), memaparkan tugas seorang guru tidak hanya mendidik, mereka juga diharuskan tanggap akan perubahan zaman dan perkembangan teknologi agar mempermudah mereka dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi hangat dan efektif. Guru dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, semacam pemakaian media pembelajaran yang selaras akan perkembangan dan karakter siswa. Pemilihan media yang tepat bisa menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan hangat, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya SD Swasta Arisa Medan Deli.

SD Swasta Arisa Medan Deli merupakan salah satu SD yang terletak di jalan Platina II Lk. XI No. 15A, Titi Papan, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara. Selaras hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Swasta Arisa Medan Deli, diketahui proses pembelajaran selama ini masih memakai media konvensional. Siswa hanya catat hal penting saja, proses belajar masih pasif sebab siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa memahami lebih dalam bagaimana proses-proses terjadinya panas dan perpindahannya sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang maksimal dan belum mencukupi KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah (Ramadhani, 2019). Selain itu, guru juga memaparkan bahwa ia belum bisa mengendalikan siswa-siswa, sebab kebanyakan siswa menyukai media yang memiliki visual berwarna daripada hanya buku paket saja.

Permasalahan tersebut pastinya mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya pada materi panas dan perpindahannya. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SD Swasta Arisa Medan Deli kelas V adalah 75. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 45 %, dan siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 55 % dan harus mengikuti ujian ulang (remedial). Permasalahan tersebut mestilah dicari solusi sehingga dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Agar dapat menyelesaikan perkara yang terjadi, guru haruslah aktif dan cekatan dalam proses belajar mengajar, semacam menciptakan kondisi belajar yang hangat dan kondusif, aktif dalam menggunakan media belajar yang unik, kreatif dan inovatif. Sebab, dengan menciptakan kondisi belajar yang hangat dan kondusif serta menggunakan media belajar yang unik, kreatif dan inovatif siswa pasti lebih menyukai pembelajaran dan materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Sehingga penggunaan media yang tepat saat belajar ada cara untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa (Prastowo, 2019). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dibuat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa, sebab dari media tersebut pesan atau materi serta tujuan belajar akan lebih mudah disampaikan serta efektif dan efisien. Efektivitas pembelajaran bisa diberikan dengan perhatikan bagaimana pesan dalam materi itu disampaikan dengan baik, agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan dalam belajar. Hasil tanya jawab dengan guru kelas V di SD Swasta Arisa Medan Deli, memaparkan materi yang disampaikan belum dikemas dengan kreatif dan inovatif, sebab materi yang disampaikan masih dalam wacana ceramah, tulisan saja, padahal banyak sekali cara efisien yang dapat dilakukan seperti penggunaan media visual semacam komik.

Komik ialah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara gamblang dan mudah dipahami. Komik sendiri ialah media yang dapat menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang (Cendikia, 2020). Komik mampu menarik dan membuat siswa bersemangat dalam belajar, senang untuk pelajari serta pahami gambar yang disajikan, seolah siswa ikut serta di dalam konteks tersebut, sehingga ada tantangan tersendiri bagi siswa ketika memakai media komik tersebut. Media komik pastinya memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lainnya, semacam pembendaharaan kata, memudahkan siswa memahami hal yang abstrak sehingga minat baca berkembang serta membuat siswa jauh lebih memiliki imajinasi yang tinggi akan pembelajaran, sehingga hal itu akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang baik serta pembelajaran jauh lebih efektif dan efisien.

METODE

Jenis Penelitian

Rancangan penelitian yang dipakai pada studi ini adalah *quasi experimental*. Menurut Unaradjan (2019), *quasi experimental* ialah pengembangan dari *true experimental* dengan memakai dua kelas yaitu kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen itu kelompok yang diajarkan dengan media komik, sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan media konvensional (Nurfuady, 2019). Rancangan penelitian *quasi experimental* yang dipakai pada studi ini adalah *non-equivalent control group design* dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

(Agustitanti, 2022)

Keterangan:

- O1 : Nilai *PreTest* kelas eksperimen
- O2 : Nilai *PreTest* kelas Kontrol
- O3 : Nilai *PostTest* kelas eksperimen
- O4 : Nilai *PostTest* kelas kontrol
- : media konvensional
- X : media komik

Populasi dan Sampel

Populasi mencakup semua bagian dari objek yang akan diteliti. Akhwani (2021), memaparkan populasi bisa berwujud benda, objek, peristiwa, atau hal lain yang menjadi objek penelitian. Populasi pada studi ini ialah semua siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli dengan sampel kelas V-A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel diambil dari teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel selaras akan pertimbangan perorangan atau peneliti (Astuti, 2021). Hal tersebut dibuat sebab guru yang mengajar pada kedua kelas tersebut adalah guru yang sama dan nilai rerata pada kedua kelas tersebut lebih rendah dan masih banyak yang belum mencapai KKM, sehingga peneliti memilih kelas V-A dan V-B yang menjadi sampel dalam studi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada studi ini ialah cara peneliti dalam mengambil data studi, yaitu dengan memakai media pembelajaran yaitu media komik pada kelas eksperimen dan konvensional pada kelas kontrol (Kusumastuti, 2020). Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam studi ini adalah dengan memakai tes. Test ialah teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau latihan yang dipakai untuk mengetahui kecakapan yang dimiliki oleh siswa secara perorangan atau kelompok (Azhari, 2023). Test yang dipakai adalah tes tulis yang bermaksud mengetahui kecakapan siswa dalam memahami dan menguasai materi panas dan perpindahannya. Test yang diberikan disini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ialah tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai, bermaksud ketahui kecakapan awal siswa. Sedangkan *posttest* yaitu tes yang dibuat setelah diberikan perlakuan, guna mengetahui kecakapan siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis memakai statistik uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

(Priadana, 2021)

Keterangan:

- \bar{x}_1 : Rerata gain kelas eksperimen
- \bar{x}_2 : Rerata gain kelas kontrol
- n_1 : Jumlah data kelas eksperimen
- n_2 : Jumlah data kelas kontrol
- s : Simpangan baku gabungan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil studi yang didapat yaitu berupa skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol yang didapat dari tes. Sebelum kelas eksperimen maupun kontrol memulai proses pembelajaran, kedua kelas tersebut diberikan *pretest*, bermaksud ketahui kecakapan awal yang dipunya siswa pada materi tersebut. Setelah proses belajar selesai yaitu kelas eksperimen memakai media komik dan kelas kontrol yang memakai media konvensional sama-sama diberikan *posttest*. Selaras akan analisis data hasil studi yang dibuat pada siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli pada materi panas dan perpindahannya, maka didapat datanya sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen

Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)	d2	Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)	d2
X1	55	80	25	625	y1	35	85	50	2500
X2	35	75	40	1600	y2	45	80	35	1225
X3	15	75	60	3600	y3	25	45	20	400
X4	60	80	20	400	y4	50	85	35	1225
X5	40	60	20	400	y5	60	95	35	1225
X6	20	85	65	4225	y6	35	90	55	3025
X7	40	75	35	1225	y7	35	85	50	2500
X8	45	85	40	1600	y8	40	90	50	2500
X9	30	55	25	625	y9	20	85	65	4225
X10	55	80	25	625	y10	45	75	30	900
X11	40	60	20	400	y11	40	60	20	400
X12	40	80	40	1600	Y12	40	85	45	2025
X13	25	55	30	900	Y13	35	75	40	1600
X14	40	85	45	2025	Y14	35	75	40	1600
X15	50	65	15	225	Y15	45	90	45	2025
X16	40	80	40	1600	Y16	45	90	45	2025
X17	30	75	45	2025	Y17	35	85	50	2500
X18	40	55	15	225	Y18	35	85	50	2500
X19	60	80	20	400	y19	45	50	5	25
X20	45	80	35	1225	Y20	45	80	35	1225
X21	30	75	45	2025	Y21	35	75	40	1600
X22	25	60	35	1225	Y22	35	90	55	3025
X23	35	85	50	2500	Y23	45	85	40	1600
X24	45	80	35	1225	Y24	20	55	35	1225
X25	35	65	30	900	Y25	25	85	60	3600
X26	55	85	30	900	Y26	55	85	30	900
X27	55	75	20	400	Y27	45	80	35	1225
X28	30	80	50	2500	Y28	35	85	50	2500
X29	20	65	45	2025	y29	55	90	35	1225
X30	55	75	20	400	Y30	15	85	70	4900
X31	60	90	30	900	Y31	60	95	35	1225
X32	40	80	40	1600	Y12	40	85	45	2025
X33	25	55	30	900	Y13	35	75	40	1600
X34	40	85	45	2025	Y14	35	75	40	1600
X35	50	65	15	225	Y15	45	90	45	2025
Jumlah	1250	2300	1050	40550	Jumlah	1215	2500	1285	58675
Rerata	40,32	74,19	33,87	1368,06	Rerata	39,19	80,64	41,45	189,74

Selaras Tabel 2 tampak bahwa rerata nilai *pretes* kelas eksperimen sebelum memakai media komik yaitu 39,19, dan rerata nilai *posttest* yaitu 80,64. Nilai rerata *pretest* kelas kontrol yaitu 40,32, sedangkan rerata nilai *posttest* yaitu 74,19. Dengan ketuntasan siswa di kelas eksperimen pada saat

posttest ada 4 orang dan di kelas kontrol sebanyak 9 orang. Hal ini memaparkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang memakai media komik lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang memakai media konvensional. Hasil analisis data dengan memakai t-test memaparkan bahwa hasil belajar siswa yang memakai media komik lebih baik dari siswa yang memakai media konvensional adapun hasil analisis data dibuat memakai uji t tampak pada Tabel 3.

Tabel 3 Data Hasil Belajar dengan Menggunakan Uji t

Kelas	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>	Standar Deviasi	Alfa (α)	t hitung	t tabel	Keputusan
Eksperimen	39,19	80,64					H_a
Kontrol	40,32	74,19	13,16	0,05	2,28	1,67	diterima

Selaras Tabel 3 tampak ada perbedaan yang signifikan dari hasil distribusi uji t dengan perolehan t_{hitung} yaitu 2,28 dan nilai t_{tabel} 1,67. Hal ini bermakna $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, jadi H_a memaparkan hasil belajar siswa dengan media komik jauh lebih tinggi dari siswa yang memakai media konvensional dan diterima, sedangkan H_0 memaparkan hasil belajar siswa dengan media komik lebih rendah dari siswa dengan media konvensional dan ditolak. Demikian itu, hasil belajar siswa dengan media komik jauh lebih tinggi dari siswa dengan media konvensional dan H_a diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Selaras akan hasil analisis rerata nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dibuat, maka ada perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas yaitu kontrol dan eksperimen. Rerata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 39,19 sedangkan rerata nilai pada kelas kontrol adalah 40,32. Rerata nilai *posttest* pada kelas eksperimen adalah 80,64 sedangkan rerata nilai *posttest* pada kelas kontrol adalah 74,19. Data tersebut memaparkan bahwa rerata nilai yang didapat kedua kelas tersebut punya perbedaan yang signifikan, dengan keterangan rerata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen siswa yang tidak mencapai KKM pada *posttest* yaitu sebanyak 4 orang sedangkan pada kontrol siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 9 orang.

Sebagaimana hasil yang telah dianalisis memakai uji t tampak bahwa ada beda nilai dari dua kelas, dimana hasil belajar siswa selaras akan uji t didapat t_{hitung} 2,28, dengan taraf signifikan yaitu 0,05 maka didapat $t_{tabel} = 1,67$. Sehingga, tampak bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,28 > 1,67$) dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dikonklusikan penggunaan media komik mampu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dengan memakai media komik sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sebab komik sendiri memiliki banyak manfaat semacam mempermudah siswa dalam proses belajar, menyempurnakan atau melengkapi kekurangan dari buku teks, materi yang disampaikan jauh lebih efektif dan efisien serta lebih berwarna dan membuat proses belajar jauh lebih baik dan kondusif, sehingga konklusi yang diberikan adalah penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Selaras akan hasil penelitian dan pembahasan yang kemudian diselaraskan pada analisis data statistik dan permasalahan dilapangan sehingga peneliti memberikan konklusi bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar pada tema panas dan perpindahannya siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli. Hal itu terbukti dari uji t dimana hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan taraf signifikan 0,05, dengan perhitungan $2,28 > 1,67$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, konklusinya ialah penggunaan media komik berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar pada tema panas dan perpindahannya siswa kelas V SD Swasta Arisa Medan Deli.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdholiyah, E., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Negeri 2 Seren tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 95-105.
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Tohar Media.
- Akhwani, A., & Nurizka, R. (2021). Meta-analisis quasi eksperimental model pembelajaran value clarification technique (VCT) terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 446-454.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341-350.
- Astuti, D. A., Kurniati, N., Sagata, A. S., & Sulisworo, D. (2022). Penerapan Metode Flipped Classroom Dengan Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Kb Dan Kesehatan Reproduksi: Quasi Eksperimen. In *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC)* (Vol. 6, No. 1, pp. 259-262).
- Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cendikia, Z. A. H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Komik "Isi Piringku" Sebagai Media Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Isi Piringku Pada Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 164-172.
- Haslina, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tema Panas Dan Perpindahannya Berbasis Multimedia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 87-90.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Mahfudah, S., Susatyo, A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tema Panas dan Perpindahannya. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(1), 11-18.
- Marlina, I., Soepudin, U., & Gumilar, N. A. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 187-204.
- Nurfuady, E., Hendriana, H., & Wulansuci, G. (2019). Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 65-73.
- Prastowo, N. D., Bain, B., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 33-39.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-43.
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK)*, 2(2), 77-86.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Binomial*, 3(1), 15-25.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca dan hasil belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Widodo, A., Indraswati, D., Radiusman, R., Umar, U., & Nursaptini, N. (2019). Analisis Konten HOTS dalam Buku Siswa Kelas V Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Kurikulum 2013. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12(1), 1-13.
- Yusransal, Y., Agustina, A., Arifah, M., Nurliana, N., Kurniawan, A., Ismail, N., ... & Salfiyadi, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Melalui Model Pembelajaran Take And Give Di Kelas V Sd Negeri Reudeup Kabupaten Aceh Barat. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(3), 309-324.

PENGEMBANGAN MUTU PENDIDIKAN MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESI PENDIDIK DI MADRASAH MIFTAHUT THULLAB SAMPANG

Achmadi Susilo^{1*}, Daud², Ahmad Triyono³, Mohmad Sadik⁴, Subagyo⁵

¹ Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

^{2,3,4,5} Mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo

Email: achmadisusilo@uwks.ac.id

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa pengembangan mutu Pendidikan perlu terus dilakukan melalui peningkatan kompetensi profesi pendidik di Madrasah Miftahut Thullab Kabupaten Sampang. Penelitian dilakukan dengan pendekatan metode survey. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap responden yakni semua tenaga pendidik dan kependidikan di Madrasah MMT Kedung Sampang. Data dianalisis secara diskriptif kuantitatif untuk selanjutnya dinarasikan dalam bentuk uraian guna menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) peningkatan mutu tenaga pengajar di Madrasah MT Kedung Sampang harus dilakukan karena selama ini kualitas tenaga pengajar tersebut masih belum sesuai dengan standar yang ditentukan; (2) Bentuk peningkatan mutu untuk tenaga pengajar di Madrasah MT Kedung Sampang meliputi pembinaan kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial. Adapun kompetensi profesional yang dikembangkan meliputi beberapa program unggulan, yakni: (a) Musyawarah guru dengan kegiatan kajian buku ajar, bedah buku dan diskusi masalah aktual (b). Kaderisasi da'i (c) Melanjutkan studi ke perguruan tinggi (d). Literasi menulis dengan kegiatan penulisan buletin Manhaji, penulisan buku ajar dan rujukan dan kolaborasi jurnal penelitian.

Kata Kunci: Mutu, Pendidikan, Kompetensi, Profesi, Pendidik

PENDAHULUAN

Guru sebagai sumber transmisi keilmuan kepada peserta didik harus memiliki kesiapan secara matang dari segala aspek, baik dari sisi kognitif, afektif dan psikomotorik. Bagian inheren dari ini, guru harus selalu update khazanah keilmuan seiring dengan zaman dan kondisi yang terus mengalami perubahan. Apalagi era globalisasi yang memaksa kita untuk terus bergerak mengakses, menelaah dan memahami secara holistik eksistensi dan pengaruhnya terhadap transformasi sosial dalam tataran nasional maupun internasional.

Karenanya, pengembangan profesi guru menjadi mutlak dilakukan agar mampu mengakomodir semua itu agar berimplikasi terhadap peningkatan mutu pendidikan. Mengenai hal ini banyak praktisi pendidikan yang mengaktualisasikan pemikirannya untuk menformulasinya, diantaranya adalah 1). Dilakukan oleh Apud di MI Swasta Kota Serang. Menurutnya, kebijakan pengembangan profesi guru belum dilaksanakan secara menyeluruh di MI Swasta Kota Serang. Aspek pengembangan profesi lebih banyak pada aspek kompetensi pedagogik, sedangkan aspek-aspek yang lain belum secara formal dilakukan pengembangannya. 1 2). Ditelaah oleh Annisa Mutiah dan Achmad Rifa'i RC, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa manajemen program Gugus PAUD dalam mengembangkan profesi pendidik sangat efektif dan efisien, dilihat dari kegiatan manajemennya yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian. 2 Riset-riset ini tidak banyak menyentuh aspek kompetensi profesional guru yang esensial, pokok dan mutlak harus dikembangkan.

Merujuk pada data itu, telaah pengembangan profesi pendidik di Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam kajian ini fokusnya lebih ditekankan kepada kompetensi profesional guru, baik guru tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang. Pilihan tempat kajian ini dirasa relevan dengan meninjau prestasi yang ditorehkan lulusan di dunia kampus dewasa ini, diantaranya 1). Moh. Alfin Hadi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura sebagai juara 1 dalam ajang lomba Orasi Kepemudaan dalam rangka Hari Jadi Pamekasan Ke-492 Tahun 2022, 2). Ach. Syarifuddin mahasiswa Institut Agama Islam Nazhatut Thullab (IAI NATA) Sampang sebagai juara 1 dalam resensi buku Rekonstruksi Keluarga Menuju Baiti Jannati pada semester 2022/2023. Abu Rizal yang berhasil go internasional (Malaysia dan Singapura) melalui program pemuda plopur tahun 2020-2021.

Rumusan Masalahnya adalah: 1. Mengapa pengembangan mutu melalui peningkatan kompetensi profesi pendidik di Madrasah perlu dilakukan? 2. Bagaimana bentuk Proses Pengembangan Profesi Pendidik di Madrasah Miftahut Thullab?

METODE

Penelitian dilakukan dengan pendekatan metode survey. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap responden yakni semua tenaga pendidik dan kependidikan di Madrasah MMT Kedungdung Sampang. Data sekunder diperoleh dengan cara mengkaji isi artikel yang bersumber dari jurnal ilmiah, prosiding. Data dianalisis secara diskriptif kuantitatif untuk selanjutnya dinarasikan dalam bentuk uraian guna menjawab rumusan masalah. Kemudian dua metode tersebut dikomparasikan dalam satu karya ilmiah. Sehingga dalam pengolahan data selain komparasi antarreferensi atau pustaka, juga mendiskripsikan fakta sosial yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan para responden (tenaga pendidik dan kependidikan) yang ada di lingkungan Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Kedungdung Sampang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pengembangan Profesi Pendidik

Profesi adalah keahlian atau suatu pekerjaan yang dijalankan dan memerlukan keahlian khusus dengan menggunakan teknik-teknik ilmiah dan memiliki dedikasi yang tinggi. Keahlian didapatkan dari lembaga pendidikan yang khusus diperuntukkan untuk itu dengan kurikulum yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan profesi pendidik adalah suatu proses untuk membantu organisasi atau individu dalam melakukan pekerjaan secara efektif. Pengembangan biasanya melibatkan strategi yang dapat membantu individu atau organisasi untuk lebih efektif dalam melaksanakan pencapaian individu atau visi organisasi, misi, dan tujuan/hasilnya.

Pengembangan profesi guru meliputi pembinaan kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi profesional terdiri dari dua ranah subkompetensi. Pertama, subkompetensi menguasai substansi yang terkait dengan bidang studi memiliki indikator esensial: memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah; memahami struktur, konsep, dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antarmata pelajaran terkait; dan menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, subkompetensi menguasai struktur dan metode keilmuan memiliki indikator esensial menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk memperdalam pengetahuan/materi bidang studi.

Syarat-Syarat dan Kriteria Profesi Pendidik

Ornstein dan Levine sebagaimana dikutip oleh Hasanah (2012) menyatakan bahwa syarat-syarat serta kriteria yang harus dipenuhi agar suatu jabatan dapat disebut sebagai profesi adalah sebagai berikut: 1) Melayani masyarakat 2) Memerlukan bidang ilmu dan keterampilan tertentu di luar jangkauan khalayak ramai. 3) Menggunakan hasil penelitian dan aplikasi dari teori praktek. 4) Memerlukan pelatihan khusus dengan waktu yang panjang. 5) Terkendali berdasarkan lisenensi baku dan atau mempunyai persyaratan masuk (untuk menduduki jabatan tersebut memerlukan izin tertentu atau ada persyaratan khusus yang ditentukan untuk dapat mendudukinya). 6)

Otonomi dalam membuat keputusan tentang ruang lingkup kerja tertentu. 7) Menerita tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil dan unjuk kerja yang ditampilkan yang berhubungan dengan layanan yang diberikan. 8) Mempunyai komitmen terhadap jabatan klien, dengan penekanan terhadap layanan yang akan diberikan. 9) Menggunakan administrator untuk memudahkan profesinya, relatif bebas dari supervisi dalam jabatan. 10) Mempunyai organisasi yang diatur oleh anggota profesi sendiri. 11) Mempunyai asosiasi profesi dan atau kelompok elit untuk mengetahui dan mengakui keberhasilan anggotanya. Mempunyai kode etik untuk menjelaskan hal-hal yang meragukan atau menyangsikan yang berhubungan dengan layanan yang diberikan. 12) Mempunyai kadar kepercayaan yang tinggi dari publik dan kepercayaan diri setiap anggotanya. 13) Mempunyai status sosial dan ekonomi yang tinggi.

Proses Pengembangan Profesi Pendidik di Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang

Pengembangan profesi pendidik di Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang dilakukan dengan beberapa program, diantaranya adalah:

1. Musyawarah Guru

Musyawarah guru adalah program mingguan yang diinisiasi untuk menjaga kualitas mengajar guru Madrasah Miftahut Thullab di semua jenjang, baik MI, MTs maupun MA. Mereka dengan latar belakang pendidikan yang berbeda dan kompetensi yang berbeda pula berkumpul dalam satu mejelis untuk saling bahu membahu mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami secara mendalam. Dikoordinir oleh seorang ketua, dirumuskan oleh tim perumus serta dikoreksi oleh tim tashih. Dalam program ini setidaknya ada 3 pola yang digunakan, yaitu: a) *Kajian Buku*. Ajar Kajian buku ajar adalah mempelajari materi buku ajar yang belum dipahami oleh seorang guru. Tahapannya adalah mengidentifikasi masalah yang tidak dipahami, kemudian diajukan kepada ketua pelaksana kegiatan untuk dipelajari bersama dalam forum musyawarah guru. Sehingga dalam hal ini guru Madrasah Miftahut Thullab dapat membongkar kesalahan buku ajar yang diajarkan di sekolah, mulai dari tingkat MTs dan MA sederajat. b) *Bedah Buku*. Bedah buku adalah menelaah buku tertentu secara hierarki dan sistematis untuk menambah dasar-dasar keilmuan guru. Realisasinya adalah menunjuk salah satu guru untuk mempresentasikan hasil telaahnya untuk kemudian didiskusikan bersama dengan semua guru. Kegiatan ini cukup efektif untuk nemancing kemampuan guru untuk terus dikembangkan dengan peningkatan system belajar/telaah banyak buku. c) *Diskusi Masalah Aktual*. Diskusi masalah aktual adalah mendiskusikan problematika hukum ummat yang membutuhkan jawaban yang jelas dan argumentatif. Pada pelaksanaannya ketua membuka pengajuan masalah hukum Islam dari siswa, guru dan masyarakat dari semua disiplin ilmu, baik fikih, akidah, akhlak dan persoalan lain yang dapat diakses oleh literatur keislaman, khususnya yang bersumber dari kitab-kitab mu'tabarah.

Diskusi menurut bahasa adalah tukar pikiran antara dua orang atau lebih untuk menyelesaikan suatu persoalan. Menurut istilah, diskusi adalah tukar menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama. Dalam dunia pesantren, juga dikenal dengan istilah bahts al-masâil yang secara harfiah mempunyai arti pembahasan masalah-masalah. Masalah-masalah yang dibahas dalam forum bahts al-masâil adalah berbagai macam disiplin ilmu pendidikan yang diorientasikan sebagai jawaban atas problematika hukum yang dihadapi masyarakat atau sekedar mencari kejelasan makna dari materi pendidikan yang ditemuinya.

Dalam al-Qur'an, Allah Swt. berfirman:

وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ

Artinya: Dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal.

2. Kaderisasi Da'i

Kaderisasi da'i adalah program rutin yang dilaksanakan untuk mematangkan skill guru dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman dan kebangsaan ke khalayak umum. Dalam kegiatan ini, guru Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang secara bergiliran dalam pekan yang berbeda ditugaskan untuk mengisi materi dalam forum Persatuan Pendidikan Dakwah (PPD) yang disaksikan semua siswa dan guru. Menurut Wahbah al-Zuhaili, da'i yang ideal adalah orang yang memahami al-Qur'an, hadits, sejarah khulafa' al-râsyidin dan perjalanan ulama salaf.⁹ Karenanya Ashâbuna yang dikutip oleh Abi Zakariya menjelaskan:

وَإِنْ كَانَ مِنْ دَقَائِقِ الْأَقْوَالِ وَالْأَفْعَالِ وَمِمَّا يَتَعَلَّقُ بِالْإِجْتِهَادِ لَمْ يَكُنْ لِلْعَوَامِ الْإِتِّدَاءُ
بِإِنْكَارِهِ بَلْ ذَلِكَ لِلْعُلَمَاءِ

Artinya: Kalau merupakan perkataan dan tindakan yang detail dan berhubungan dengan olah ijthad, maka orang awam tidak boleh memulai dalam melakukan pengingkaran. Itu harus dilakukan ulama.

Karenanya, program yang diefektifkan oleh Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang untuk pengembangan profesi guru dengan kaderisasi dakwah sangat dibutuhkan. Apalagi madrasah ini berada di bawah naungan pesantren yang notabene pemahaman keilmuan agama Islam menjadi perhatian serius dan skala prioritas, sehingga guru yang menjadi da'i nanti dapat berdedikasi dengan baik.

Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi

Melanjutkan studi perguruan tinggi adalah pendampingan yang dilakukan Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang untuk memberi suport atau fasilitas kepada para guru untuk mengikuti perkuliahan di dunia akademik. Saat ini beberapa guru yang masuk dalam program ini adalah 1). Ach. Siri, melanjutkan ke IAN Madura dalam jenjang mageiter (S2) Prodi Pendidikan Agama Islam 2). Daud, melanjutkan ke Universitas Maarif Hasyim Latif (UMAHA) Sidoarjo dalam jenjang magister (S2) Manajemen Pendidikan 3). Ach. Rafiuddin, melanjutkan ke Program Pascasarjana UNSURI Surabaya 4). Muqoffi, melanjutkan ke Program Doktorat Pendidikan Agama Islam di UIN Malik Ibrahim Malang.

Literasi Menulis

Literasi menulis adalah program pengembangan profesi guru yang terus digalakkan oleh Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang dengan beberapa kegiatan, yaitu: a. Penulisan Buletin Manhaji Buletin Manhaji adalah media cetak yang memuat karya tulis siswa dan guru Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang. Terbit setiap semester dengan tema pilihan dan kekinian. Dikelola secara mandiri oleh guru Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang, mulai dari editor, tim redaksi dan divisidivisi yang lain. b. Penulisan Buku Ajar dan Rujukan Penulisan buku ajar adalah aktivitas menulis untuk melengkapi buku ajar yang dibutuhkan Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang. Beberapa buku yang dihasilkan diantaranya adalah 1). Muatan local (Bahasa Madura halus) yang digunakan sebagai muatan lokal MI 2). Sosiologi untuk buku penunjang tingkat MA 3). Kamus Bahasa Arab untuk ekstrakurikuler pengembangan bahasa Arab 4). Buku Bahasa Inggris untuk ekstrakurikuler pengembangan bahasa Inggris. Dalam program ini guru juga menghasilkan buku tinjauan ulang dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI dan XII yang isinya mengurai keisykalan dan kesalahannya. Penulisan buku rujukan adalah aktivitas menulis buku untuk mempertajam khazanah keilmuan para guru sesuai dengan bidang keahliannya, seperti sejarah, hukum Islam dan berbagai masalah yang dinilai aktual. c. Kolaborasi Jurnal Penelitian Kolaburair jurnal penelitian

adalah kerja sama penelitian antara guru Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang dengan dosen. Dalam kegiatan literasi ini guru yang memiliki karya tulis ditugaskan untuk mengembangkan temuannya agar relevan dengan tipe penelitian perspektif kampus dan akademisi untuk kemudian membangun kolaborasi dengan dosen-dosen di perguruan tinggi.

Literasi dalam kamus besar bahas Indonesia (KBBI) mempunyai arti 1. Kemampuan menulis dan membaca 2. Pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu 3. Kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Bidang literasi menulis sebagaimana dikembangkan Madrasah Miftahut Thullab Gedangan Daleman Kedungdung Sampang mengandung kelebihan yang tidak ditemukan di aktivitas lain, sehingga urgensinya sangat jelas bahkan menjadi program unggulan yang semestinya juga digalakkan oleh lembaga lain. Diantara kelebihan itu dalil yang ditulis lebih meyakinkan Bersamaan dengan menurunnya daya ingat manusia, maka hujjah dan dalil keilmuaan akan lebih terjamin orsinalitas dan kevalidannya dengan cara ditulis. Ilmu yang tersimpan dalam memori otak akan mudah hilang sedangkan kekayaan ilmu yang tertulis akan lebih aman dan terjaga. Sejalan dengan pendapat Al-Khatib al-Baghdadi:

كِتَابَةُ الْعِلْمِ فِي هَذَا الزَّمَانِ مَعَ طَوْلِ الْإِسْنَادِ وَالْخْتِلَافِ أَسْبَابُ الرِّوَايَةِ أَحْسَنُ مِنَ الْحِفْظِ

Artinya: Menulis ilmu di zaman ini dengan lamanya sanad dan perbedaan sebab riwayat itu lebih bisa menjadi dalil dari pada menghafalkan.

Selain itu, rujukan yang dikutip oleh penulis lebih jelas dan lengkap. Apalagi menggunakan pedoman penulisan karya masa kini yang lengkap dan elas, dimana referensi tidak hanya disebut nama penggagas dan penulis tapi juga dimuat nama kitab/buku serta percetakan dan halamannya.

a. Menjadi penyelamat dari kebodohan
Ulama pada masanya akan meninggal. Intelektual ilmu juga akan meninggal dunia ini. Ketika para pakar itu tidak ada, maka pesan moralnya juga tidak dapat tersampaikan, sehingga hanya tulisan yang bisa diakses oleh masyarakat dan menjadi penyelamat dari kebodohan.

فَلَوْ تَرَكْتَ الْكِتَابَةَ فِي الْأَمْصَارِ الْأَخْيَرَةِ لَكَانَ ذَلِكَ سَبِيلًا إِلَى الْجَهْلِ بِالشَّرِيعَةِ وَمَوْتِ

كَثِيرٍ مِنَ السُّنَنِ

Artinya: Kalau tidak ditulis di masa-masa akhir ini, maka itu jalan menuju kebodohan syari'at dan matinya banyak dari sunnah.

b. Lebih mudah diakses

Pesan yang disampaikan dengan tulisan lebih mudah diakses. Ketika tidak bisa hadir ke majelis ilmu, maka dengan tulisan dia bisa membaca dan memahaminya. Apalagi di era digital ini, dimana tulisan dapat lebih cepat berada di genggamannya masyarakat. Sehingga kesibukan tidak dapat menjadi alasan untuk tidak menerima sebuah pesan kebenaran.

أَنَّ الْكِتَابَ يُقْرَأُ فِي كُلِّ مَكَانٍ وَيُظْهِرُ مَا فِيهِ عَلَى كُلِّ لِسَانٍ وَمَوْجُودٌ فِي كُلِّ زَمَانٍ

مَعَ تَفَاوُتِ الْأَعْصَارِ وَبَعْدَ مَا بَيْنَ الْأَمْصَارِ

Artinya: Kitab itu bisa dibaca dimanapun, muncul di setiap lisan, ada di sepanjang zaman dengan berbagai masa dan antar daerah.

c. Tintanya bernilai besar di hari kiamat

Tinta yang menjadi media penulisan kelak di hari kiamat akan ditimbang. Beratnya akan lebih tinggi dari pada darah para syuhada'. Sayyidina Hasan Ra. mengatakan:

يُوزَنُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِدَادُ الْعُلَمَاءِ بِدَمِ الشُّهَدَاءِ فَيُرَجَّحُ مِدَادُ الْعُلَمَاءِ بِدَمِ الشُّهَدَاءِ

Artinya: Tinta ulama kelak di hari kiamat akan ditimbang dengan darahnya orang yang mati syahid. Beratnya tinta ulama lebih unggul dari pada darahnya orang yang mati syahid.

d. Ladang pahala yang berkesinambungan

Tulisan merupakan amal ibadah yang mengandung pahala berkesinambungan, kenapa?. Pertama, karena tulisan menjadi sarana lestarnya ilmu pengetahuan dari generasi ke generasi berikutnya. Kedua, berlandaskan pada amal jariyah, yaitu ketika ilmu yang kita miliki disebarluaskan dengan cara ditulis, lalu dipelajari dan diamalkan isinya oleh orang lain, maka kita juga akan mendapatkan pahala dari amal baik orang tersebut dan pahala tersebut akan terus mengalir sekaligus bertambah, selagi karya tulis itu masih ada dan dibaca oleh orang lain. Bahkan sampai mereka mati akan mendapat nilai-nilai pahala dari semua pelajar yang mempraktekkan ilmunya, sebagaimana hadits Nabi Muhammad Saw yang begitu familiar:

إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ (كَتَلِيمٍ

وَتَصْنِيفٍ)، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ.¹⁵

Mengenai makna hadis tersebut Imam Nawawi berkata; termasuk amal yang tidak akan pernah putus adalah hasil karangan atau ilmu yang diwariskan kepada generasi berikutnya.

e. Penopang tegaknya Islam

Berkat adanya tulisan, syari'at Islam tetap utuh sampai saat ini. Dapat dikatakan bahwa tulisan adalah tonggak penting peradaban Islam di dunia. Dengan adanya tulisan, semua hukum-hukum Islam dapat terpublikasi dan terdokumentasi dengan baik. Andaikata tidak ada karya tulis ulama tentu pengetahuan agama Islam tidak akan terekam. Karena tidak berlebihan ketika Ismail Haqqi menyebutkan:

وَلَوْلَا الْقَلَمُ مَا اسْتَقَامَتِ أُمُورُ الدِّينِ وَالْدُنْيَا

Artinya: Seandainya tidak ada pena, maka urusan agama dan dunia ini tidak akan tegak.

Implementasi Peningkatan Mutu Pendidikan di Madrasah Miftahut Thullab

Peningkatan mutu pendidikan merujuk pada serangkaian upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkatan, baik itu pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan non-formal dan informal. Peningkatan mutu pendidikan adalah tujuan yang penting dalam banyak sistem pendidikan di seluruh dunia, karena memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan individu, masyarakat, dan negara secara keseluruhan. Ada banyak komponen yang bisa dijadikan indikator dalam mengukur tingkat keberhasilan peningkatan mutu pendidikan, di antaranya adalah kurikulum yang relevan, pelatihan guru yang berkualitas, infrastruktur yang memadai, penilaian yang fokus pada kemajuan, inklusi dan akses yang adil, penelitian dan inovasi, keterlibatan orang tua dan masyarakat, monitoring dan evaluasi serta kerjasama internasional. Namun pada kajian ini penulis hanya fokus pada satu indikator saja yaitu

pelatihan guru yang berkualitas, penulis membatasi pada hal tersebut karena hal ini yang menjadi pokok pembahasan penulis. Pelatihan guru yang berkualitas, Guru adalah salah satu faktor terpenting dalam peningkatan mutu pendidikan. Pelatihan yang baik, pengembangan profesional, dan peningkatan kualitas guru sangat diperlukan untuk memberikan pendidikan yang efektif. Hal tersebut mulai menunjukkan hasilnya di Madrasah Miftahut Thullat, terbukti dengan hasil lulusan yang mulai bisa bersaing dengan sekolah-sekolah negeri di luar sana

KESIMPULAN

Pengembangan mutu pendidikan perlu terus dilakukan melalui peningkatan kompetensi profesi pendidik di Madrasah Miftahut Thullab Kabupaten Sampang. Guna menjamin keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung. Untuk menelaah sejauh mana implementasi peningkatan kompetensi guru yang ada di Madrasah Miftahut Thullab Sampang penulis menggunakan Penelitian dengan pendekatan metode survey. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap responden meliputi semua tenaga pendidik dan kependidikan di Madrasah Miftahut Thullab Kedundung Sampang. Data dianalisis secara diskriptif kuantitatif untuk selanjutnya dinarasikan dalam bentuk uraian guna menjawab rumusan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) peningkatan mutu tenaga pengajar di Madrasah MT Kedundung Sampang harus dilakukan karena selama ini kualitas tenaga pengajar tersebut masih belum sesuai dengan standar yang ditentukan; (2) Bentuk peningkatan mutu untuk tenaga pengajar di Madrasah MT Kedundung Sampang meliputi pembinaan kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial. Adapun kompetensi profesional yang dikembangkan meliputi beberapa program unggulan, yakni: (a) Musyawarah guru dengan kegiatan kajian buku ajar, bedah buku dan diskusi masalah aktual (b). Kaderisasi da'i (c) Melanjutkan studi ke perguruan tinggi (d). Literasi menulis dengan kegiatan penulisan buletin Manhaji, penulisan buku ajar dan rujukan dan kolaborasi jurnal penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Hasanah, Pengembangan Profesi Guru, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012).
- Abi Zakariya Yahya bin Syaraf al-Nawawi, Raudhah al-Thâlibin, Juz 4, (Lebanon: Dar al-‘Alam al-Kutub, 2003).
- Al-Khatib al-Baghdadi, Taqyid al-Ilmi, (Kairo: Dar al-Istiqamah, 2008).
- Al-Khatib al-Baghdadi, Taqyid al-Ilmi, (t.t.: Dar Ihya’ al-Sunnah al-Nabawiyah, 1974).
- Al-Munâwī, Faid al-Qadīr Syarh al-Jami’ al-Shaghir, (Bairut: Dâr al-Ma’rifah, 1972).
- Al-Munawi. al-Taisîr bi-Syarhi al-Jâmi’ al-Shaghîr.
- Annisa Mutiah dan Achmad Rifa’i RC, “Pengembangan Profesi Pendidik Melalui Manajemen Program Gugus Paud Kecamatan Gunungpati Kota Semarang,” *Journal of Non-Formal Education and Community Empowerment*, (Vol. 3 No 2, 2014).
- Apud, “Pengembangan Profesi Guru Madrasah Swasta Di Kota Serang,” *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, (Vol. 5 No 1 Tahun 2020).
- Ismail Haqqi, Ruh al-Bayan ((Bairut: Dâr al-Fikr, 1998).
- M. Ridlwan Qoyyum Sa’id, Rahasia SuksesFuqoha, (Kediri: Mitra Gayatri, 2006).
- Muhammad bin Ahmad Rafiq, al-Jahâlât al-Masthûrât, (Lebanon: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, t.t.).
- Sudarwan Danim, Pengembangan Profesi Guru: Dari Pra-Jabatan, Induksi, Ke Profesional Madani, (Jakarta: Kencana, 2015).
- Sudarwan Danim, Pengembangan Profesi Guru: Dari Pra-Jabatan, Induksi, Ke Profesional Madani, (Jakarta: Kencana, 2015).



Syahraini Tambak, *Metode Komunikatif Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

Syarifah Rahmah, *Pendidikan Pengembangan Profesi*, IDARAH, *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, (Vol. 1 NO 1, 2017, Januari-Juni).

Wahbah al-Zuhailî, *al-Fiqhu al-Islâmî wa Adillatihi*, Juz 8, (Damaskus: Dâr al-Fikr, 1984).

Wicaksono, A. (2022). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Kuliah Praktik Perpajakan (Studi Kasus Pada Prodi Akuntansi Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo). *Journal of Educational Review and Research*, 5(2), 77-84. Yahya bin Syaraf al-Nawawy, *Shahih Muslim*, Juz 17.

PELATIHAN PENYIMPANAN DAN INVENTARISASI SARANA PRASARANA PENDIDIKAN

Bradley Setiyadi*¹, Firman², Denny Denmar³, Aprillitzavivayarti⁴, Agus Lestari⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Jambi, Muaro Jambi, Indonesia

e-mail: *¹bradleysetiyadi@unja.ac.id, ²firmant2227@gmail.com, ³dennydenmar@unja.ac.id,
⁴aprillitzavivayarti@unja.ac.id, ⁵aguslestari@unja.ac.id

ABSTRAK

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan, yaitu sebagai penunjang proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu diperlukan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan yang terkait dengan upaya untuk mengatur dan menjaga sarana prasarana yang ada agar dapat berkontribusi secara optimal dalam menunjang jalannya proses pendidikan. Semakin memadai sarana prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah, maka akan semakin memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya, dimana pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik dan bermakna. Ruang lingkup pengelolaan sarana prasarana pendidikan dimulai dari perencanaan hingga penghapusan, yang bertujuan agar sarana prasarana yang ada di sekolah dapat lebih terjaga dan digunakan semaksimal mungkin. Dengan demikian, pelatihan pengelolaan sarana prasarana pendidikan ini sangat penting untuk dilakukan, agar seluruh elemen yang ada di sekolah memiliki tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap sarana prasarana yang ada. Pelatihan ini meliputi dua ruang lingkup pengelolaan sarana prasarana yaitu penyimpanan dan inventarisasi. Sasaran pelatihan ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah, bagian sarana prasarana serta guru-guru sebagai pengguna langsung sarana prasarana. Hasil akhir dari pengabdian ini adalah sekolah dapat merancang kegiatan pengelolaan sarana prasarana pendidikan, terutama dalam lingkup penyimpanan dan inventarisasi, sehingga sarana prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Kata Kunci: *pengelolaan sarana prasarana, penyimpanan, inventarisasi*

PENDAHULUAN

Adanya perubahan manajemen sekolah dari yang sebelumnya terpusat menjadi otonomi pada satuan pendidikan, termasuk dalam pengelolaan sarana prasarana, menyebabkan tiap-tiap satuan pendidikan harus memiliki kemandirian dalam mengurus dan mengatur kepentingan sekolah, termasuk juga dalam mengoptimalkan penyediaan, perawatan dan pengendalian sarana prasarana pendidikan (Setiyadi, 2022). Kondisi dan optimalisasi dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki sekolah dapat mempengaruhi keberhasilan program pendidikan yang dilaksanakan (Matin & Fuad, 2016). Pemahaman mengenai pengelolaan sarana prasarana mempunyai makna yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara umum maupun secara khusus (Setiyadi, 2022).

Sarana prasarana dapat memberi arah yang tepat, dan bukan hanya sebagai wadah dan tempat, tetapi juga sebagai alat atau media pendidikan yang membantu kelancaran proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan memuaskan harapan semua pihak (Baharuddin & Rusli, 2020). Sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, dimana jika hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana (Devi, 2021). Dalam konteks pendidikan, sarana dan prasarana dimanfaatkan dalam

pelaksanaan pendidikan secara umum, dan secara khusus untuk kegiatan pembelajaran (Ananda & Banurea, 2017).

Semua fasilitas atau sarana dan prasarana pendidikan harus dikelola dengan baik agar keberadaa sarana dan prasarana tersebut dapan menunjang proses pembelajaran dan digunakan sesuai dengan kebutuhan, sehingga pembelajaran di kelas dapat berjalan lancar dan tujuan pendidikan dapat terwujud (Sinta, 2019). Sekolah berkewajiban sebagai pihak yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan seluruh kegiatan yang diselenggarakan dengan cara menyediakan, menjaga dan memelihara sarana dan prasarana yang dimiliki. Dukungan sarana dan prasarana yang ada sangat penting dalam membantu guru, dimana semakin lengkap dan memadai sarana dan prasarana yang ada, maka akan semakin memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih variatif, menarik dan bermakna.

Pengelolaan sarana prasarana pendidikan merupakan sebuah kegiatan manajerial yang ditunjang dengan fungsi-fungsi manajemen yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakkan dan pengawasan. Kegiatan pengelolaan sarana prasarana pendidikan memiliki delapan rantai kegiatan yaitu perencanaan, pengadaan, pengadaan, penyaluran, penyimpanan, pemeliharaan, pendayagunaan, inventarisasi dan penghapusan. Dalam pelatihan ini, fokus utama adalah pada dua kegiatan yang menunjukkan keberadaan sarana dan prasarana yang ada dan dimiliki oleh sekolah, yaitu penyimpanan dan inventarisasi.

SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur yang menjadi mitra pada kegiatan pengabdian, merupakan salah satu sekolah kejuruan atau vokasi yang tentu saja membutuhkan sarana dan prasarana untuk menunjang program kegiatan pendidikan serta jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Memperhatikan hal-hal tersebut di atas, maka Pelatihan Penyimpanan dan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan ini sangatlah penting untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan pengelola sekolah, baik itu kepala sekolah, wakil-wakil kepala sekolah, guru sebagai pengguna sarana prasarana serta tenaga kependidikan yang bertugas dalam bidang sarana prasarana sehingga dapat membantu sekolah dalam mengelola sarana prasarana yang ada, terutama dalam ruang lingkup penyimpanan dan inventarisasi. Hasil akhir dari pengabdian ini adalah sekolah dapat membuat rancangan kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan sehingga dapat berguna dalam pengelolaan sarana prasarana secara keseluruhan dan sarana prasarana yang ada dapat dipergunakan secara maksimal untuk menunjang kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran yang pada akhirnya juga akan meningkatkan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur.

METODE

Sasaran latih dari kegiatan Pelatihan Penyimpanan dan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan di SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur adalah adalah

- a. Kepala sekolah.
- b. Wakil kepala sekolah, terutama bidang sarana prasarana.
- c. Guru, sebagai pengguna sarana prasarana dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Tenaga kependidikan, yang bertugas di bagian sarana prasarana.

Materi Pelatihan Penyimpanan dan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan terdiri dari materi yang berisi pemahaman mengenai konsep pengelolaan sarana prasarana pendidikan dan keterampilan dasar dalam melaksanakan kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan.

Tabel 1. Materi dan Alokasi Waktu Pelatihan

No	Materi Pelatihan	Alokasi		Instruktur	Tempat
		Teori	Praktek		
1	Konsep Dasar Pengelolaan Sarana Prasarana Pendidikan	2 JP	7 JP	Dr. Drs. H. Firman, M.Si	SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur
2	Ruang Lingkup Kegiatan Pengelolaan Sarana Prasarana Pendidikan	2 JP	7 JP	Bradley Setiyadi, S.Pt., M.Pd	SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur
3	Fungsi Manajemen dalam Pengelolaan Sarana Prasarana Pendidikan	2 JP	7 JP	Dr. Ir. Denny Denmar, M.P	SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur
4	Praktik Pelaksanaan Penyimpanan Sarana Prasarana Pendidikan	2 JP	7 JP	Dr. Dra. Hj. Aprillitzavivayarti, M.M	SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur
5	Praktik Pelaksanaan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan	2 JP	7 JP	Agus Lestari, M.Pd	SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur

Pelatihan Penyimpanan dan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan akan dilakukan dengan menggunakan berbagai metode yang terdiri dari ceramah, diskusi kelompok besar dan kecil serta presentasi individu dan kelompok. Dalam pelatihan ini, semua peserta akan dilatih baik bekerja secara individu maupun secara kelompok. Metode ceramah akan digunakan untuk memberikan pengarahan kepada peserta tentang hal-hal yang berhubungan dengan konsep dan ruang lingkup pengelolaan sarana prasarana pendidikan. Sedangkan metode kerja individu dan kelompok akan digunakan melatih keterampilan dalam menyimpan dan menginventarisasi sarana prasarana pendidikan di sekolah para peserta pelatihan yaitu di SMK Negeri 1 Tanjung Jabung Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang diajukan pada kegiatan pegabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan sarana prasarana pendidikan untuk kepentingan sekolah?
2. Bagaimana memberikan pemahaman mengenai tujuan dan fungsi pengelolaan sarana prasarana pendidikan bagi sekolah?
3. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan dan keterampilan pengelola sekolah dalam melaksanakan kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan?
4. Bagaimana cara mengoptimalkan kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan agar dapat digunakan sebaik-baiknya untuk menunjang kegiatan pembelajaran?

Secara umum, pengelolaan sarana prasarana pendidikan bertujuan untuk memberikan fasilitas dan pelayanan secara profesional pada bidang sarana dan prasarana di sekolah dalam rangka terealisasinya proses pendidikan di sekolah secara efektif dan efisien (Parid & Alif, 2020).

Lebih lanjut, Prastyawan (2016) mengemukakan tujuan dari pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan, yaitu:

1. Mengusahakan sarana dan prasarana pendidikan dengan sistem perencanaan dan pengadaan yang terstruktur dan seksama.
2. Mengusahakan penggunaan sarana dan prasarana pendidikan secara tepat dan efisien.
3. Memberi jaminan kesiapan operasional peralatan supaya mendukung lancarnya pekerjaan sehingga mendapatkan hasil yang optimal.
4. Mengusahakan pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan sehingga keadaannya selalu dalam kondisi siap pakai ketika dibutuhkan oleh semua personil sekolah.

Dalam ruang lingkup kegiatan penyimpanan sarana prasarana pendidikan, penyimpanan adalah kegiatan meletakkan dan menyimpan bahan-bahan atau alat-alat di tempat yang aman dari berbagai bahaya, baik dari bahaya kerusakan maupun kecelakaan (Kurin & Izzah, 2021). Sementara dalam ruang lingkup kegiatan inventarisasi sarana prasarana pendidikan, inventarisasi adalah pencatatan semua perlengkapan pendidikan yang dimiliki oleh sekolah secara sistematis, tertib dan teratur berdasarkan ketentuan dan pedoman yang berlaku (Bafadal, 2014). Inventarisasi juga merupakan pencatatan atau pendaftaran barang-barang milik sekolah ke dalam suatu daftar inventaris barang secara tertib dan teratur menurut ketentuan dan tata cara yang berlaku (Huda, 2020).

Kegiatan penyimpanan dilaksanakan dengan meneliti barang yang akan disimpan, menyiapkan barang berdasarkan pengelompokan tertentu, mencatat barang ke dalam buku penerimaan serta membuat denah lokasi barang yang disimpan (Munawaroh & Wiranata, 2020). Penyimpanan barang dilakukan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan sifat-sifat barang yang disimpan serta nilai guna barang tersebut tidak susut sebelum dipakai (Hafiz, 2019). Penyimpanan sarana prasarana pendidikan meliputi dua kegiatan utama, yaitu:

1. Kegiatan yang dilakukan untuk menampung hasil pengadaan barang, baik dari hasil pembelian, hibah atau hadiah, pada wadah atau tempat yang telah disediakan.
2. Kegiatan simpan menyimpan suatu barang, baik berupa perabot, alat tulis kantor, surat-surat dan barang elektronik, baik dalam keadaan baru maupun sudah rusak.

Kegiatan inventarisasi selalu berkaitan dengan kegiatan penyimpanan, karena barang-barang yang disimpan harus dicatat secara detail. Dalam kegiatan inventarisasi, terdapat dokumen bernama inventaris, yaitu suatu dokumen yang berisi jenis dan jumlah barang bergerak dan barang tidak bergerak yang menjadi milik dan tanggung jawab sekolah. Inventarisasi memberikan kemudahan untuk mengetahui jumlah barang yang diadakan, tahun berapa diadakannya dan sumber biaya pengadaan.

Tujuan dari kegiatan penyimpanan dan inventarisasi terhadap sarana dan prasarana pendidikan adalah:

1. Untuk menjaga dan menciptakan tertib administrasi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
2. Untuk menghemat keuangan sekolah, baik dalam pengadaan maupun untuk pemeliharaan dan penghapusan sarana dan prasarana yang ada.
3. Sebagai pedoman untuk menghitung kekayaan suatu sekolah dalam bentuk materiil yang dapat dinilai dengan uang.
4. Untuk memudahkan pengawasan dan pengendalian sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Sementara manfaat yang diperoleh dari kegiatan penyimpanan dan inventarisasi terhadap sarana dan prasarana pendidikan adalah:

1. Menyediakan data dan informasi dalam rangka menentukan kebutuhan dan menyusun rencana kebutuhan barang.
2. Memberikan data dan informasi untuk dijadikan bahan dan pedoman dalam pengarahannya pengadaan barang.
3. Memberikan data dan informasi untuk dijadikan bahan dan pedoman dalam pengarahannya penyaluran barang.
4. Memberikan data dan informasi dalam rangka menentukan keadaan barang, baik rusak, tua atau lebih, sebagai dasar untuk menetapkan penghapusan.
5. Memberikan data dan informasi dalam rangka memudahkan pengawasan dan pengendalian barang.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan menemui berbagai kendala, sehingga menimbulkan kurang optimalnya pengelolaan sarana dan prasarana yang ada dan berpengaruh terhadap penggunaan barang-barang atau peralatan yang tidak efektif dan tidak efisien. Hambatan-hambatan yang timbul dalam pengelolaan sarana prasarana pendidikan, terutama dalam kegiatan penyimpanan dan inventarisasi adalah:

1. Hambatan personal, yaitu kurangnya pemahaman dan keterampilan dari masing-masing individu yang terlibat dalam kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan.
2. Hambatan organisasi, yaitu kurangnya pemahaman untuk menjabarkan struktur organisasi yang ada dalam mengelola sarana prasarana pendidikan.
3. Hambatan manajerial, yaitu kurangnya kemampuan untuk mengelola kegiatan penyimpanan dan inventarisasi sarana prasarana pendidikan secara efektif dan efisien.



Gambar 1. Pelatihan Penyimpanan dan Inventarisasi Sarana Prasarana Pendidikan

KESIMPULAN

Penyimpanan sarana dan prasarana pendidikan yang baik akan memudahkan dalam pencarian dan membantu menjaga keawetan peralatan dan bahan-bahan. Komponen yang harus ada dalam penyimpanan sarana dan prasarana adalah pengelompokkan, pemisahan, tempat yang aman, memudahkan dalam mencari, memudahkan dalam pengambilan serta memudahkan dalam mendaftar nama dan jumlah sarana prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah. Sementara melalui inventarisasi sarana prasarana, akan dapat diketahui dengan mudah jumlah, jenis barang, kualitas, tahun pembuatan, merek atau ukuran dan harga barang-barang yang ada. Inventarisasi dilakukan dalam rangka usaha penyempurnaan pengurusan dan pengawasan yang efektif terhadap barang-barang milik negara atau swasta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R & K. Banurea. (2017). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan. Medan: Widya Pustaka.
- Bafadal, I. (2014). Manajemen Perlengkapan Sekolah: Teori dan Aplikasinya. Edisi II Cetakan ke-5. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin & M. Rusli. (2020). Peran Sarana Prasarana dalam Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* Volume 19 Nomor 1 Januari-Juli 2020 hal. 94-101.
- Devi, A.D. (2021). Standarisasi dan Konsep Sarana Prasarana Pendidikan. *Edidikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 6 Nomor 2 Juni 2021 hal. 117-128.
- Hafiz, M. (2019). Ekonomi, Ekologi dan Manajemen dalam Menciptakan Sarana dan Prasarana Pendidikan Islam. *Jurnal Studi Islam Lintas Negara* Volume 1 Nomor 2 Desember 2019 hal. 44-56.
- Huda, M.N. (2020). Inventarisasi dan Penghapusan Sarana Prasarana Pendidikan. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Volume VIII Nomor 2 Maret-Agustus 2020 hal. 25-44.
- Kurin, L.K & K. Izzah. (2021). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan di SMP Negeri 2 Kepung Tahun Ajaran 2020/2021. *Salamiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* Volume 2 Nomor 1 Maret 2021 hal. 126-138.
- Matin & N. Fuad. (2016). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya. Cetakan ke-1. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munawaroh, S & R.R.S. Wiranata. (2020). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Non Akademik Siswa Melalui Manajemen Sarana Prasarana di SMP Muhammadiyah Boarding School Pleret. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* Volume 02 Nomor 02 September 2020 hal. 98-121.
- Parid, M & A.L.S. Alif. (2020). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Tahfim Al-Ilmi* Februari 2020 hal. 265-275.
- Prastyawan. (2016). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Keislaman* Volume 6 Nomor 1 Maret 2016 hal. 33-46.
- Setiyadi, B. (2022). Pengelolaan Sarana Prasarana Pendidikan: Konsep, Aturan & Penggunaan. Purwokerto: Pena Persada.
- Setiyadi, B. (2022). Pengelolaan Sarana dan Prasarana dalam Pembelajaran Berbasis Digital. *Universalisme Dunia Metaverse* Bab I hal. 27-33. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Sinta, I.M. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management* Volume 4 Nomor 1 2019 hal. 77-92.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Rida Julia*¹, Silpi SY², Sudianto³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Majalengka

e-mail: *¹ridajulya18@gmail.com, ²silvialyaqin27@gamil.com, ³sudianto@unma.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dalam mencari solusi dari sebuah permasalahan dan mengembangkan strategi pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal matematika tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan model pembelajaran Project Based Learning dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Literatur yang digunakan sesuai dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur yang digunakan adalah tinjauan pustaka secara sistematis atau System Literature Review (SLR). Tujuannya adalah untuk menganalisis perbandingan teori-teori yang ada dengan teori-teori sebelumnya dalam literatur penelitian. Literatur yang digunakan adalah literatur dari hasil penelitian atau kajian yang disajikan dalam artikel ilmiah. Semua artikel yang digunakan bersumber dari mesin pencari literasi data elektronik Google Scholar. Berdasarkan hasil dan pembahasan melalui systematic literature review pada artikel ini maka terdapat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci : *Project Based Learning, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.*

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangatlah penting khususnya dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan harus mampu mencetak individu yang berpengetahuan tinggi, berdaya kompetitif, kreatif dan berbudi pekerti agar kualitas sumber daya manusia terus meningkat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang diatur dalam undang-undang. Sehingga jika kualitas pendidikan rendah, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai dan mengakibatkan rendahnya penyediaan sumber daya manusia yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga universitas. Matematika merupakan mata pelajaran yang memerlukan logika, kemampuan penalaran dan menjadi landasan bagi mata pelajaran lainnya. Hal inilah yang menyebabkan matematika dianggap sebagai *Queen of Science*. Dengan demikian dapat dikatakan menguasai matematika berarti menguasai pokok-pokok keilmuan yang akan membuat pengetahuan seseorang bertambah dan mampu mengatur pemikirannya sendiri. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memecahkan masalah.

Membahas mengenai pemecahan masalah tidak terlepas dari apa itu masalah. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak lepas dari permasalahan. Oleh karena itu, keterampilan pemecahan masalah sangat penting bagi setiap orang untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan yang dihadapinya. Begitu pula dalam dunia pendidikan matematika, ketika seseorang belajar matematika tidak lepas dari masalah, karena semua yang dipelajari dalam matematika terfokus pada pemecahan masalah. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan abad 21. Kemampuan pemecahan masalah penting dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam menghadapi segala permasalahan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah (Yustitia, 2015).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang terdiri dari empat langkah fase penyelesaian, yaitu: (1) memahami masalah; (2) merencanakan penyelesaian; (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana; (4) melakukan pengecekan kembali (Fatimah, 2020). Menurut Kesumawati (Mawaddah, 2015), menyatakan “kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur – unsur yang diketahui, ditanya, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh”. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan dalam mencari solusi atas jawaban yang diinginkan, memerlukan jenis pembelajaran dan pemahaman terhadap obyeknya, serta kemampuan yang menunjang kreatifitas siswa dan tergolong pada berfikir tingkat tinggi,

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah menuntut guru untuk mengajarkan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dengan baik pada semua tingkatan, sehingga siswa siap menyelesaikan setiap soal tanpa takut tidak dapat menemukan solusi permasalahan. Untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya tujuan yang harus dicapai, tetapi tindakan juga harus diambil untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tindakan-tindakan tersebut masih perlu ditelaah, dengan observasi yang cermat, sehingga tercipta pemahaman baru yang mengarah pada pemecahan masalah.

Namun pada kenyataannya, ketika belajar siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Wina Sanjaya (dalam Syam, 2016) mengatakan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan hanya untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak lulus dari sekolah, mereka hanya pintar secara teoritis, tetapi mereka tidak bisa menerapkan.

Terkait hal tersebut, survei menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Indonesia dalam menyelesaikan soal matematika tergolong rendah. Indonesia telah berpartisipasi dalam survei yang dilakukan bersama dengan banyak negara lain, misalnya *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS), *Programme for International Student Assessment* (PISA), dan kegiatan inspeksi lainnya. Berdasarkan hasil studi TIMSS tahun 2015, prestasi belajar matematika Indonesia secara keseluruhan berada di peringkat 45 dari 47 negara dengan skor rata-rata 397 (IEA, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan matematis siswa Indonesia.

Oleh karena itu, guna meningkatkan kemampuan berpikir siswa, guru harus mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang kreatif dengan didukung berbagai metode dan strategi yang memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (Masruroh et al., 2020). Upaya

menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dimulai dengan mengubah peran siswa dari pembelajar pasif menjadi pembelajar aktif (Solihah & Mashinta, 2019) dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Sumartini, 2017).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, serta membentuk pola pikir peserta didik menjadi ke arah yang lebih baik yaitu dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata. Menurut Nurhadiyati et al (2021) Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta peserta didik dapat bekerja didalam kelompoknya dan menghasilkan suatu produk yang bernilai. Model pembelajaran PjBL mendorong siswa untuk memecahkan masalah kontekstual melalui kegiatan yang kompleks seperti mengeksplorasi, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan suatu produk. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk menyelidiki suatu topik berdasarkan masalah kehidupan nyata dalam kelompok dan mencari pengetahuan dari berbagai sumber. PjBL sangat efektif dalam mengajar siswa proses kompleks perencanaan, komunikasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Anggreni et al., 2019)

Berdasarkan penjelasan beberapa hasil penelitian yang dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan literature review. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model Project based Learning dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah penelitian yang mengacu pada beberapa literatur yang berkaitan dengan rumusan masalah, tujuan, serta batasan pada penelitian yang dilakukan (Danial & Wasriah, dalam Sulistya, 2019). Literatur yang digunakan sesuai dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian literatur.

Jenis studi literatur yang digunakan adalah tinjauan pustaka secara sistematis atau yang lebih dikenal dengan SLR (*Systematic Literature Review*). SLR memiliki tujuan untuk menelaah dan mengkaji penelitian yang sudah ada selaras dengan topik yang diangkat pada pertanyaan riset yang ditetapkan (Kitchenham & Charters, 2007).

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengkaji atau menganalisis, mengevaluasi, menafsirkan dan menarik kesimpulan berdasarkan relevansi hasil penelitian yang dipilih secara sistematis dengan subjek penelitian yang diperoleh secara literatur. Literatur yang digunakan adalah literatur dari hasil penelitian atau kajian yang disajikan dalam artikel ilmiah. Semua artikel yang digunakan bersumber dari mesin pencari literasi data elektronik Google Scholar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran model *Project Based Learning* diawali dengan mencari masalah untuk mengumpulkan pengetahuan dari lingkungan masyarakat dan aktivitas sehari-hari. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan project, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman (Permendikbud,

2014). Model pembelajaran *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk mandiri, aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan serta menumbuhkan rasa kaingin tahaun pada siswa. Pembelajaran model *Project Based Learning* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Adapun hasil pencarian artikel melalui pencari literasi data elektronik google scholar disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Artikel penggunaan Model Project Based Learning

Peneliti	Hasil Penelitian
(Nurfitriyani., 2016)	Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang diajarkan menggunakan model pembelajaran problem based learning lebih baik daripada yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori.
(Siska Ryane et al., 2017)	Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan model <i>Project Based Learning</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik. Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model <i>Project Based Learning</i> termasuk kategori tinggi.
(Priatna et al., 2022)	Hasil menunjukkan bahwa PjBL-STEM lebih bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Artinya pembelajaran matematika menggunakan PjBL-STEM memberikan pengaruh untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
(A Mardin & M Zainil., 2017)	Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 80,92 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh di kelas kontrol sebesar 64,33. Berdasarkan analisis data didapat hasil thitung > ttabel, yaitu 11,363 > 2,162. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang diajarkan menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)
(Dewi Fitriana AM., 2014)	Hasil menunjukkan bahwa keaktifan siswa yang diajar dengan model pembelajaran PjBL lebih baik daripada keaktifan siswa yang diajar dengan model pembelajarann konvensional pada sub pokok bahasan kubus dan balok siswa kelas VIII MTs Miftahussalam Kambeng Slahung tahun ajaran 2013/2014. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis proyek PjBL lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajarann konvensional pada sub pokok bahasan kubus dan balok siswa kelas VIII MTs Miftahussalam Kambeng Slahung tahun ajaran 2013/2014
(Fatimah AE et al., 2022)	Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa kelas PTI 3E semester III program studi Pendidikan Teknik Informatika STKIP Al Maksum baik dilihat dari nilai individu maupun klasikal pada siklus I dan siklus II pada materi graf mata kuliah matematikadiskrit melalui pembelajaran PjBL.

(Astuti Solong et al., 2022)	Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SMPN 5 Kota Bima tahun pelajaran 2022/2022.
(BMM Dewi et al., 2017)	Model PjBL dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengajarkan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah siswa menjadi lebih baik karena dalam proses pembelajaran berbasis proyek, siswa secara berkelompok menjadi terampil merancang, menetapkan, membuat/merangkai dan memertanggungjawabkan hasil pekerjaannya. Untuk sampai dengan proyeknya jadi dan memertanggungjawabkan, siswa telah terampil memecahkan semua masalah yang muncul selama proses.
(Izzah Muyassaroh et al., 2022)	Hasil menunjukkan bahwa penerapan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) melalui STEM dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran sains. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dimana pada tahap prasiklus rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa mencapai 43,52 dan berada pada kategori cukup, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 64,53 berada pada kategori baik dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II mencapai 71,02 dengan kategori baik. Implementasi <i>Project Based Learning</i> (PjBL) melalui STEM dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
(MCS Sunarsih & T Setijani., 2023)	Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh <i>Project Based Learning</i> berbantuan media Flashcard terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar siswa kelas II.

Sutikno (2014) mengatakan model pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan. Keterampilan seorang guru memilih model pembelajaran yang baik merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam setiap pertemuan kelas bukan dengan asal penerapan, melainkan setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan pembelajaran.

Soekanto (Ngalimun, 2013: 8), berpendapat model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan fungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar. Hal ini serupa disampaikan Joyce (Ngalimun, 2013: 7) bahwa model pembelajaran merupakan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, kurikulum, dan lain-lain, dengan demikian dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran .

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah langkah-langkah atau cara sebagai pedoman pembelajaran yang sistematis diterapkan oleh guru, untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran, agar peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan dan aktifitas belajar mengajar berjalan dengan baik. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi harus tepat sasaran. Selain dari perencanaan yang baik dan tepat guru perlu memiliki beragam model pembelajaran yang akan menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*. Model PjBL adalah pembelajaran dengan aktifitas jangka panjang yang melibatkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata (Nurfitriyanti, 2016). Hal ini sesuai dengan pernyataan Amam et al. (2020) yang menjelaskan bahwa model PjBL erat kaitannya dengan pemecahan masalah matematis, karena proyek merupakan tugas kompleks yang melibatkan peserta didik dalam desain pemecahan masalah, kemudian proyek juga dapat meningkatkan kreatifitas dalam pemecahan masalah karena berfokus pada konsep, melibatkan peserta didik pada pemecahan masalah sebagai tugas yang bermakna.

Hasil Analisa data yang diperoleh dari 10 hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based* dapat mempengaruhi dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Serta mendapatkan respon positif dari peserta didik, karena model PjBL merupakan proses pembelajaran berbasis proyek, sehingga siswa secara berkelompok menjadi terampil merancang, menetapkan membuat/merangkai dan mempertanggung jawabkan hasil pekerjaannya dan juga siswa telah terampil memecahkan semua masalah yang muncul dalam proses. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih baik daripada yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan melalui *Systematic Literature Review* pada artikel ini maka terdapat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih baik daripada yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A., & Lismayanti, L. (2020). Perangkat Project-Based Learning berbantuan ICT: Optimalisasi Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecemasan Matematis Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 351-362. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.4160>
- Anggreni, Y. D., Festiyed, & Asrizal. (2019). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Pillar of Physics Education*, 12 (4), 881–888.
- Fatimah, A. E., Purba, A., & Siregar, Y. A. (2020). Hubungan resiliensi matematis terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa pada mata kuliah matematika dasar. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 151-157. <https://doi.org/10.34007/jdm.v1i3.470>
- Masruroh, L., Dafik, & Suprpti. (2020). The analysis of the implementation of multi techniques based learning media in improving the elementary school students' higher order thinking skill in solving exponential problem. *Journal of Physics: Conference Series*, 1563(1), 012063. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1563/1/012063>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.

- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149-160. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Ngalimun, (2013). Strategi Dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: AswajaPresindo
- Syam, A. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Kelas Viii Mts Madani Alauddin Paopao [Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar]. In *Jurnal Idaarah*, Vol. I, No. 1, Juni 2017 (Vol. 1, Issue 1). Http://Repositori.UinAlauddin.Ac.Id/7671/1/Skripsi_Andi_Nurannisa_Syam.Pd
- Solihah, M., & Mashinta, A. (2019). Penggunaan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA. *Elementary School*, 6(1), 79–88.
- Sumartini, T. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 148–158. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/139>
- Sulistya, R. (2019). Heutagogi sebagai pendekatan pelatihan bagi guru di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 127-138.
- Sutikno, S. (2014). Metode dan Model-model Pembelajaran. *Lombok: Holistica*.

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK

Aura Cintanya Deliani Agnesa

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Majalengka

***auracintanyadelianiagnesa@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan yang bertujuan untuk menemukan solusi terkait permasalahan dalam pembelajaran menulis cerita pendek siswa. Penelitian ini menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data utama. Acuan pokok penelitian ini yaitu jurnal berisi pembahasan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita pendek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan (library research) dimana metode ini digunakan untuk pengumpulan data atau berbagai informasi yang relevan sesuai dengan penelitiannya. Pada penelitian ini, penulis mendapatkan informasi melalui 3 (tiga) jurnal tentang model pembelajaran dalam menulis teks cerita pendek. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan adanya peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dapat diterapkan oleh guru untuk pembelajaran keterampilan menulis teks cerita pendek karena model pembelajaran experiential learning berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek (cerpen)

Kata Kunci : experiential learning, model pembelajaran, teks cerita pendek.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap. Dengan bahasa itulah manusia dapat saling berinteraksi satu sama lainnya (Dalman, 2016). Pada dasarnya ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap siswa sebagai hasil belajar. Keempat jenis keterampilan tersebut yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan ini dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi tidak pernah dapat berdiri sendiri, satu sama lainnya saling berkaitan dan saling menentukan. Dari semua aspek keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan aspek yang paling tinggi dan paling kompleks tingkatannya. Hal ini disebabkan keterampilan menulis jauh lebih sukar dan jauh lebih rumit, dibandingkan aspek kebahasaan yang lainnya, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca (Dalman, 2016).

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Dalman, 2016). Sedangkan menurut (Tarigan, 2013) “Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi), suatu cara untuk bicara, suatu cara untuk berkata, suatu cara untuk menyapa, suatu cara untuk menyentuh seseorang yang lain entah dimana dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sedikit berbeda dengan menulis karya sastra yang lebih mengutamakan imajinasi pada proses produksinya, menulis cerpen lebih menitik beratkan pada ekspresi berpikir penulis (Firmansyah).

Salah satu kegiatan menulis yang dipelajari di SMP adalah menulis teks cerita pendek (cerpen). (Kosasih, 2012) mengungkapkan bahwa cerita pendek (cerpen) adalah cerita yang wujud atau struktur fisiknya pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun pada umumnya, cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar 500 - 5000 kata. Oleh karena itu cerita pendek sering diungkapkan sebagai “cerita yang habis dibaca dalam sekali duduk”. Cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang lebih sederhana dalam penyampaiannya dengan tidak banyak melibatkan alur dan pergantian plot (Sapdiani, Maesaroh, Pirmansyah, & Firmansyah, 2018).

Dalam proses pembuatan cerpen, ada saja siswa yang mengalami hambatan ketika akan menulis teks cerpen. Hambatan yang sering dijumpai dalam pembelajaran menulis cerpen misalnya, siswa kurang menyenangi pelajaran menulis cerpen. Siswa beranggapan bahwa kegiatan menulis cerpen merupakan materi pembelajaran yang kurang menarik bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memulai menulis cerpen. Penyebab tersebut adalah faktor teknis yang timbul karena siswa merasa tidak menulis cerpen dengan baik, tidak menguasai alur, konflik, klimaks, bahkan penokohan yang ada dalam sebuah cerpen.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa ia mengalami kesulitan ketika dalam mengajarkan materi mengenai teks cerita pendek (cerpen). Ketika menyampaikan pembelajaran ia hanya menerapkan metode ceramah kepada para siswa di kelas. Hal itu membuat siswa kurang memahami tentang materi apa yang disampaikan. Maka dari itu, peneliti mencoba mengemukakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan mengenai materi menulis teks cerita pendek, dengan menerapkan model pembelajaran experiential learning. Model experiential learning merupakan sebuah proses pembelajaran dimana para pembelajar menggabungkan pengetahuan, keterampilan dan nilai melalui pengalaman-pengalaman langsung.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Adinda Dwiji Sagusman “Keefektifan Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Kalasan” dengan hasil analisis uji-t data pretest dan posttest kelompok eksperimen diketahui besar thitung adalah -15,717 dan nilai tabel dengan df 31 pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,039. Nilai thitung > ttabel atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,00 < 0,05$) yang berarti signifikan. Dengan demikian hasil uji-t tersebut menunjukkan metode pembelajaran berbasis pengalaman atau experiential learning terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lindawati “Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen” dengan hasil Keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX-E SMP Negeri 1 Muara Tiga mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model pembelajaran experiential learning. Hasil rata-rata tes menulis cerpen pada siklus I diperoleh hasil rata-rata sebesar 65 kemudian pada siklus II diperoleh hasil ratarata sebesar 77 (hasil pembulatan ke atas dari 76,64) dengan ketuntasan

klasikal 85,7%. Perolehan hasil rata-rata nilai tes menulis cerpen ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* pada siswa kelas IX-E SMP NEGERI 1 MUARA TIGA dapat meningkat dan berhasil. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ana Masruroh “Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (*experiential learning*) untuk Siswa SMP/MTs” dengan hasil modul pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman (*experiential learning*) untuk siswa SMP/MTs memperoleh rata-rata tingkat kelayakan 92,6%. Dengan demikian, modul dinyatakan “sangat layak digunakan”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan solusi terkait permasalahan dalam pembelajaran teks cerita pendek siswa. Berdasarkan informasi yang ditemukan peneliti, terdapat tiga jurnal yang diambil sebagai data penunjang penelitian.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian berupa Studi Kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis:1999). Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006).

Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir,1988). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi, serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiono, 2012).

Sumber data yang digunakan untuk bahan penelitian ini berupa jurnal dari situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Sumber data penelitian ini terdiri dari 3 jurnal tentang model pembelajaran dalam menulis teks cerita pendek.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah daftar check-list klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (Content Analysis). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993). Dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan (Serbaguna, 2005). Untuk menjaga kekekalan proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi misinformasi (kesalahan pengertian manusiawi yang bisa terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan memperhatikan komentar pembimbing (Sutanto, 2005).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan 3 (tiga) jurnal penelitian yang relevan dengan topik pembahasan. Penulis menjabarkan ketiga jurnal tersebut kedalam tabel yang tertera sebagai berikut :

Tabel 1. Berdasarkan jurnal yang relevan

No.	Judul Jurnal	Tujuan Penelitian	Hasil dan Pembahasan
1.	Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (<i>Experiential Learning</i>) dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Kalasan.	Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada keterampilan menulis teks cerita pendek antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode berbasis pengalaman dan siswa yang tanpa menggunakan metode berbasis pengalaman. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuktikan keefektifan metode pembelajaran berbasis pengalaman dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan.	Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis teks cerita pendek antara siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis pengalaman (<i>experiential learning</i>), dengan siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan metode pembelajaran berbasis pengalaman pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan. Kenaikan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 2,81, sedangkan kenaikan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 4,93 yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek.
2.	Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Muara Tiga Kab.Pidie tahun pembelajaran 2018-2019.	Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 1 Muara Tiga Kab.Pidie mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perilaku siswa yang lebih serius dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menulis cerpen. Hasil tes keterampilan menulis cerpen secara menyeluruh mencapai rata-rata 65 dan termasuk ke dalam kategori

			cukup. Rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor siswa dalam menulis cerpen melalui model pembelajaran <i>experiential learning</i> .
3.	Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) untuk Siswa SMP/MTs.	Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan gambaran pembelajaran menulis cerpen di SMP serta mendeskripsikan penilaian siswa dan guru terhadap materi cerpen pada buku teks pelajaran bahasa Indonesia, (2) mengembangkan modul pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman (<i>experiential learning</i>) untuk siswa SMP/MTs, (3) mendeskripsikan kelayakan modul pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman (<i>experiential learning</i>) untuk siswa SMP/MTs.	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman (<i>experiential learning</i>) untuk siswa SMP/MTs memperoleh rata-rata tingkat kelayakan 92,6%. Dengan demikian, modul dinyatakan “sangat layak digunakan.”

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menggunakan metode Experiential Learning kepada siswa dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks cerita pendek.

Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan menggunakan Model Pembelajaran Experiential Learning di kelas (pertemuan 1)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan mengabsen. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan membaca bersama kesepakatan kelas. Menyanyikan bersama lagu wajib nasional.
Apresiasi	<ol style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> Menayangkan berita audio visual sebagai pemantik motivasi peserta didik Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran teks cerita pendek dalam kehidupan sehari-hari. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang akan berlangsung.

Pemberian Acuan	11. Mengajukan pertanyaan.
	12. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
	13. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung.
	14. Pembagian kelompok belajar.
	15. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Experiential Learning</i> .
	16. Melaksanakan tes awal.
Kegiatan Inti (60 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan materi tentang cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen. 2. Guru memberikan langkah-langkah dalam menulis cerpen. 3. Guru mendemonstrasikan cara menulis cerpen dari pengalaman pribadi. 4. Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat menemukan ide cerita dan merumuskannya ke dalam tema kemudian, siswa diarahkan untuk menentukan siapa tokoh utamanya, apa masalahnya, siapa tokoh antagonisnya, bagaimana latarnya dari mana awal ceritanya, dan bagaimana cerita ditutup. 5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan. 6. Salah satu siswa membacakan hasil pekerjaan itu untuk dijadikan contoh. 7. Siswa yang lain menanggapi hasil pekerjaan temannya. 8. Dilakukan tes tertulis untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa serta peningkatannya setelah melakukan selama dua siklus. 	
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama pendidik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dibahas tentang cara menulis teks cerita pendek. 2. Peserta didik merefleksi hasil pembelajaran dengan bimbingan pendidik tentang proses mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita pendek yang baru dilakukan. 3. Peserta didik mengerjakan tes akhir tentang mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita pendek yang baru dipelajari. 4. Pendidik memberikan umpan balik dan tindak lanjut dari pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerpen dengan penugasan. 5. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik dan pendidik berdoa bersama untuk menutup pembelajaran. 	

Tabel 3. Langkah-langkah Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning* di kelas (pertemuan 2)

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan mengabsen. 3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan membaca bersama kesepakatan kelas. 4. Menyanyikan bersama lagu wajib nasional.
Apresiasi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya. 6. Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.

	7. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Motivasi	8. Menayangkan berita audio visual sebagai pemantik motivasi peserta didik. 9. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran teks cerita pendek dalam kehidupan sehari-hari. 10. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang akan berlangsung. 11. Mengajukan pertanyaan.
Pemberian Acuan	12. Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 13. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung. 14. Pembagian kelompok belajar. 15. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Experiential Learning</i> . 16. Melaksanakan tes awal.
Kegiatan Inti (60 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dilakukan tes tertulis untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen siswa serta peningkatannya (tahap tes kedua). 2. Guru melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran setelah melaksanakan tes pada siklus 1. 3. Kriteria penilaiannya dilihat dari enam aspek yaitu; (1) aspek tema dan amanat, (2) aspek tokoh dan penokohan, (3) aspek alur, (4) aspek latar, (5) aspek diksi dan gaya bahasa, (6) aspek sudut pandang. 	
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama pendidik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dibahas tentang cara menulis teks cerita pendek. 2. Peserta didik merefleksi hasil pembelajaran dengan bimbingan pendidik tentang proses mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita pendek yang baru dilakukan. 3. Peserta didik mengerjakan tes akhir tentang mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita pendek yang baru dipelajari. 4. Pendidik memberikan umpan balik dan tindak lanjut dari pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerpen dengan penugasan. 5. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik dan pendidik berdoa bersama untuk menutup pembelajaran. 	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan dari ketiga jurnal diatas, maka dapat disimpulkan dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks cerita pendek. Guru bahasa dan sastra Indonesia dapat menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam mengajarkan perihal menulis cerpen kepada siswa karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen dan dapat memotivasi siswa untuk menulis cerpen. Kelebihan Model *Experiential Learning* adalah hasilnya dapat kita rasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S & Sobahi, T. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Cerpen dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa XI SMK Citra Pembaharuan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article>
- Efendi Sutrisno. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode Pembelajaran berbasis Pengalaman pada Siswa kelas XI SMA Pancasila Ambulu Jember. *Noni volume 5 : Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma*.
<https://pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2017/10/Sutrisno-Efendi.pdf>
- Gajah, Rohmadearni Kittin. (2020). Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen di kelas IX SMK Negeri 1 Pematangsiantar. *Jurnal Artikulasi : SMK Negeri 1 Raya, Kab. Simalungun, Universitas Simdungun Pematangsiantar*.
<http://jurnal.usi.ac.id/index.php/artikulasi/article/view/158>
- Lindawati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Jurnal Sains Riset (JSR) : SMP Negeri 1 Muara Tiga, Kab. Pidie*.
<http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR/article/view/112>
- Masruroh, A. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman (Experiential Learning) untuk Siswa SMP/MTs. *Artikel E-Journal : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*.
<http://journal.student.uny.ac.id./index.php/pbsi/article/download/1565/2752>
- Sagusman, D A. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Kalasan. *E-jurnal : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*.
<http://journal.student.uny.ac.id./index.php/pbsi/article/download/3074/2771>
- T, Mirzaqon Abdi & Purwoko, Budi. Studi Kepustakaan mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Ekspresive Writing. *Fakultas Ilmu Pendidikan : Universitas Negeri Surabaya*.
<https://media.neliti.com/media/publications/253525-studi-kepuustakaan-mengenai-landasan-teor-c084d5fa.pdf>

PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI SOLUSI KEBERPIHAKAN GURU KEPADA PESERTA DIDIK

Banun Rochmaningsih*¹, Achmadi Susilo²

Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Jawa Timur.
Jl. Raya Ngelom Megare No. 30 Sidoarjo, (031)7885205

e-mail: *banunrochmaningsih8@gmail.com, achmadisusilo@uwks.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami mengapa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu guru dalam memberikan perhatian dan dukungan yang lebih efektif kepada peserta didik. Pendekatan metode dalam penelitian ini adalah studi literatur dari berbagai macam sumber seperti artikel dari jurnal ilmiah pendidikan, laporan penelitian, dan prosiding seminar nasional. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara diskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan tentang konsep pembelajaran berdiferensiasi dan penerapannya dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan solusi yang efektif untuk mengatasi keberpihakan guru terhadap peserta didik. Melalui model pembelajaran ini, guru dapat mengenali dan merespons kebutuhan individual peserta didik dengan lebih baik. Hal ini mendorong inklusi, kesetaraan, dan peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran Berdiferensiasi, Keberpihakan, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembangunan individu dan masyarakat. Pada abad ke-21, pendidikan tidak lagi hanya tentang penyampaian informasi kepada murid, tetapi juga tentang membentuk individu yang kreatif, mandiri, dan berdaya saing. Salah satu pendekatan yang memegang peranan penting dalam mewujudkan pendidikan yang berfokus pada murid adalah pendekatan berdasarkan filosofi KHD (Kepribadian, Hati, dan Diri) serta pembelajaran berdiferensiasi.

Filosofi KHD menekankan pada pengembangan pribadi yang holistik, yang mencakup aspek kepribadian, emosi (hati), dan potensi individu (Laba, 2021). Pendekatan ini mengakui bahwa setiap murid memiliki karakteristik dan potensi yang unik, sehingga pendidikan harus mampu mengakomodasi perbedaan ini. Di sisi lain, pembelajaran berdiferensiasi adalah metode yang dirancang untuk mengakomodasi perbedaan ini dengan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat, gaya belajar, minat, dan kebutuhan individu. Pendekatan yang berpihak pada murid sesuai dengan filosofi KHD dan pembelajaran berdiferensiasi memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu murid mengembangkan potensi mereka secara penuh sambil memperhatikan perkembangan emosional dan sosial mereka.

Pembelajaran berdiferensiasi mengakui bahwa setiap murid dapat belajar dengan cara yang berbeda (Tomlinson, 2003). Oleh karena itu, guru merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing murid. Dengan cara ini, tidak ada murid yang dikesampingkan atau merasa terlalu tertekan karena perbedaan kemampuan mereka.

Selain itu, filosofi KHD menekankan pentingnya pendidikan yang menciptakan individu yang berintegritas, peduli terhadap sesama, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang diri mereka sendiri. Pembelajaran yang berfokus pada KHD memungkinkan murid untuk lebih memahami nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang akan membentuk kepribadian mereka. Guru yang berpihak pada murid dalam konteks ini akan membimbing mereka untuk memahami dan menerima perasaan mereka, mengembangkan empati, dan mengelola konflik dengan cara yang sehat.

Dengan demikian, pendekatan yang berpihak pada murid sesuai dengan filosofi KHD dan pembelajaran berdiferensiasi bukanlah sekadar metode pengajaran, tetapi sebuah komitmen untuk memajukan pendidikan yang lebih inklusif dan relevan. Dengan demikian, artikel ini akan menjelajahi lebih dalam tentang bagaimana pendekatan ini dapat diimplementasikan dalam kelas-kelas kita untuk mendukung pertumbuhan holistik dan perkembangan murid-murid kita. Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengapa pembelajaran berdiferensiasi dapat digunakan sebagai solusi keberpihakan guru kepada peserta didik? Penelitian bertujuan untuk mengetahui mengapa pembelajaran berdiferensiasi dapat digunakan sebagai solusi keberpihakan guru kepada peserta didik.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan metode studi referensi yakni data atau pendapat diperoleh dari: artikel jurnal nasional, jurnal internasional. Selanjutnya data dianalisis secara diskriptif kualitatif untuk menggali informasi lebih mendalam tentang konsep dan implementasinya serta ditampilkan dalam bentuk narasi. Data dikumpulkan dari berbagai sumber literatur yang mencakup teori-teori dan praktik-praktik pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, data sekunder yang berisi hasil penelitian terkait dengan implementasi pembelajaran berdiferensiasi juga dianalisis untuk mendukung temuan dalam penelitian ini. Analisis kualitatif digunakan untuk menggali informasi yang mendalam tentang konsep ini dan bagaimana itu diterapkan dalam konteks pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan di mana guru merencanakan dan mengajar dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik individu siswa, sehingga setiap siswa memiliki peluang untuk berhasil dalam belajar. Selain itu pembelajaran ini melibatkan penyesuaian kurikulum, metode pengajaran, dan penilaian untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus atau berbakat (Tomlinson, 2003; 2008). Selanjutnya Hattie (2000) mengemukakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah salah satu praktik yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya dijelaskan bahwa pembelajaran ini mengacu pada pengajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan siswa untuk mencapai pertumbuhan yang signifikan dalam pembelajaran.

Tomlinson (2008), mengemukakan bahwa Pembelajaran berdiferensiasi melibatkan beberapa aspek, seperti: (1) Penyesuaian Kurikulum: Guru harus memilih atau mengembangkan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan tujuan pembelajaran; (2) Penggunaan Metode Pengajaran yang Beragam: Guru menggunakan berbagai strategi dan pendekatan pengajaran yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa; (3) Pemberian Dukungan Tambahan: Guru memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang memerlukannya, baik melalui bimbingan pribadi, materi tambahan, atau pendekatan lainnya; (4) Penggunaan Penilaian

yang Diversifikasi: Guru menggunakan beragam jenis penilaian untuk mengukur pemahaman siswa yang lebih akurat, termasuk penilaian formatif dan sumatif.

Dari paparan beberapa ahli di atas memberikan gambaran bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat perhatian, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka masing-masing, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan pengalaman pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian pembelajaran berdiferensiasi menggambarkan keberpihakan guru kepada muridnya karena siswa ditempatkan sebagai pusat perhatian.

Ada beberapa karakteristik dasar yang menjadi ciri khas dari pembelajaran diferensiasi. Tomlinson (2003) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran berdiferensiasi sebagai berikut : (1) Bersifat proaktif artinya sejak awal pembelajaran, guru secara aktif sudah mengantisipasi kelas yang akan diajarnya dengan merencanakan pembelajaran yang berbeda-beda untuk setiap siswanya; (2) Menekankan kualitas daripada kuantitas, artinya kualitas dari tugas yang dikerjakan siswa menjadi fokus utama pada pembelajaran berdiferensiasi daripada kuantitas tugas yang diberikan; (3) Berakar pada asesmen, artinya dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru selalu melakukan berbagai asesmen untuk mengetahui kondisi dan tingkat pemahaman siswa pada setiap pembelajaran yang akan menjadi umpan balik untuk guru agar dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa; (4) Menyediakan berbagai pendekatan, artinya menyediakan berbagai pendekatan dalam konten, proses pembelajaran, produk yang dihasilkan, dan juga lingkungan belajar; (5) Berorientasi pada peserta didik, artinya tugas yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan tingkat pengetahuan awal mereka terhadap materi yang akan diajarkan sehingga guru perlu merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kebutuhan siswanya; (6) Campuran dari pembelajaran individu dan klasikal, artinya pembelajaran berdiferensiasi merupakan campuran dari pembelajaran individu dan klasikal yang dapat dilihat dari penerapannya di dalam kelas di mana guru memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar bersama-sama secara klasikal, tapi bisa juga belajar secara individu; (7) Bersifat hidup, artinya adanya kolaborasi terus-menerus antara guru dengan siswa, termasuk dalam hal menyusun tujuan kelas maupun individu.

Prinsip Pembelajaran Berdiferensiasi

Penting untuk diingat bahwa pembelajaran berdiferensiasi bukan hanya tentang menyesuaikan untuk siswa yang memiliki kesulitan belajar, tetapi juga tentang memperluas peluang belajar bagi semua siswa, termasuk yang berbakat, oleh karena itu seorang guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi haruslah memahami prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Tomlinson (2003), ada beberapa prinsip pembelajaran berdiferensiasi, yaitu: (1) Mengenal Siswa Individu, artinya mendorong guru untuk memahami karakteristik, kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan masing-masing siswa dalam kelas. Ini dapat dicapai melalui pengamatan, wawancara, penilaian awal, dan komunikasi terbuka dengan siswa; (2) Fleksibilitas dalam Pengajaran, artinya guru harus fleksibel dalam merancang dan mengadaptasi metode pengajaran, materi, dan sumber daya sesuai dengan kebutuhan siswa; (3) Kurikulum yang Disesuaikan, artinya menekankan pentingnya menyusun atau memodifikasi kurikulum untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan cara guru perlu memilih dan menyajikan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa; (4) Penggunaan Penilaian yang Beragam, artinya guru harus menggunakan berbagai jenis penilaian, seperti tes, proyek, tugas, dan portofolio, agar dapat mengukur pemahaman siswa secara komprehensif; (5) Kelompok Fleksibel, artinya kelas dapat dibagi menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kemampuan, minat, atau gaya belajar, dan

siswa dapat berpindah antar kelompok sesuai dengan perkembangan mereka. Ini memungkinkan guru untuk memberikan dukungan yang lebih terfokus kepada siswa yang memerlukan bantuan tambahan; (6) Keterlibatan Siswa Aktif, artinya guru mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri dengan cara menciptakan lingkungan yang mendorong pertanyaan, eksplorasi, dan kolaborasi di antara siswa; (7) Kesetaraan Peluang Belajar, artinya bahwa setiap siswa memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas dengan cara memastikan bahwa tidak ada siswa yang dikesampingkan atau merasa tidak diakui dalam proses pembelajaran; (8) Evaluasi Terus Menerus, artinya seorang guru perlu secara teratur mengevaluasi dan merefleksikan efektivitas strategi pembelajaran berdiferensiasi mereka.

Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi

Strategi diferensiasi adalah tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran diferensiasi dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa sesuai dengan kebutuhan dan profil belajarnya. Tomlinson (2003) menyebutkan ada tiga strategi pembelajaran diferensiasi yang dapat dilakukan, yaitu: (1) pembelajaran diferensiasi konten Strategi diferensiasi konten mengacu pada strategi guru dalam membedakan proses pembagian dan format penyampaian konten. Dalam hal ini, konten adalah materi pengetahuan, konsep, dan keterampilan yang perlu dipelajari oleh siswa berdasarkan kurikulum, (2) pembelajaran diferensiasi proses, yakni strategi dalam membedakan proses yang harus dijalani setiap siswa yang memungkinkan mereka untuk berlatih dan memahami isi konten, (3) pembelajaran diferensiasi produk yakni mengacu pada kemampuan guru dalam memodifikasi produk hasil belajar siswa, hasil belajar, penerapan, dan pengembangan hal-hal yang telah dipelajarinya.

Ada beberapa cara menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas, yaitu : (1) Mengenali karakteristik siswa, mulai dari sifat, minat, hingga gaya belajarnya, yang dapat dilakukan dengan metode observasi selama kegiatan belajar berlangsung dan asesmen diagnosis melalui wawancara atau angket; (2) Setelah mengetahui karakteristik siswa, guru dapat membagi mereka ke dalam beberapa kelompok berdasarkan minat atau gaya belajarnya; (3) Memilih topik pembelajaran dengan memperhatikan keberagaman siswa dalam hal motivasi, minat, dan harapan belajarnya; (4) Berikan siswa pilihan terkait tugas yang akan dikerjakan, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan; (5) Guru melakukan asesmen di awal pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang akan dipelajari sekaligus mengukur kesiapan siswa terhadap tujuan pembelajaran; (6) Melakukan evaluasi dan refleksi dari penerapan pembelajaran diferensiasi di kelas.

Adapun contoh pembelajaran diferensiasi antara lain: (a) Pembelajaran Berdiferensiasi Konten: Seorang guru Matematika di kelas 7 sedang mengajarkan mengenai penanganan data dan statistik. Setelah melakukan analisa profil dan kebutuhan peserta didik, guru kemudian mendapati peserta didik dapat dibagi menjadi tiga kelompok ; (1) Kelompok peserta didik yang sudah memahami konsep dasar statistik; mean, median, modus, (2) Kelompok peserta didik yang masih harus mengulangi pemahaman dalam mean, median, modus, dan (3) Kelompok peserta didik yang sudah siap diberikan tantangan dalam penanganan data Guru tersebut kemudian membagi aktivitas kelas berdasarkan diferensiasi konten sebagai berikut: untuk contoh Diferensiasi Proses berdasarkan Kesiapan Belajar Peserta Didik: Seorang guru Matematika kelas 3 sedang mengajarkan mengenai perkalian dua digit. Guru melakukan pre-asesmen dan mendapatkan pemetaan berdasarkan pemahaman konsep perkalian. Berdasarkan kesiapan anak yang didapatkan dari preasesmen, guru mengenalkan perkalian dalam beberapa cara: (1) Kelompok peserta didik yang masih membutuhkan media untuk penjumlahan diberikan melalui penjumlahan berulang

menggunakan tabel angka, (2) Kelompok peserta didik yang mulai lancar penjumlahan berulang tanpa media menggunakan pola dari hitung lompat, dan (3) Kelompok peserta didik yang sudah lancar menyelesaikan perkalian menggunakan beberapa strategi mental math untuk mulai lancar perkalian

PENUTUP

Dari pembahasan tentang tentang pembelajaran berdiffrensiasi di atas dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi keberpihakan guru terhadap peserta didik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini dapat dirancang sesuai tingkat minat, ketrampilan, haya belajar dan kebutuhan siswa. Dalam implementasinya pembelajaran berpusat pada mahasiswa dan guru bertindak sebagai fasilitator. Selain itu guru harus mampu mengenali perbedaan siswa, adanya flesibilitas dalam pembelajaran, serta adanya penghargaan terhadap perbedaan

Melalui model pembelajaran ini, guru dapat mengenali dan merespons kebutuhan individual peserta didik dengan lebih baik. Hal ini mendorong inklusi, kesetaraan, dan peningkatan hasil belajar. Pelatihan dan pengembangan professional untuk implementasi model pembelajaran berdiferensiasi ini perlu terus dilakukan agar tingkat kemanfaatannya dapat dirasakan oleh peserta didik, guru dan institusi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Hattie, John. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*

I Gusti Ayu Ketut Loba .2021. *Tri Hita Karana: The Three Causes of Well-Being"*

Rachman, Arif.2021. *Pembelajaran Berdiferensiasi: Teori dan Implementasi*

Tomlinson, C.A. (2003). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. ASCD

Tomlinson, S. (2008). *The Sociology of Special Education*. Routledge

KONSEP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* MAKANAN HALAL DAN HARAM BERBASIS STREAMBOOK (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATIC)

Cela Petty Susanti*¹, Rosendah Dwi Maulaya²

^{1,2}Universitas Darussalam Gontor; Jl. Raya Siman Km. 6, Siman, Demangan, Kec. Ponorogo,
Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur 63471, Indonesia.

e-mail: *¹celapetty@unida.gontor.ac.id, ²rosendahdwimaulaya@gmail.com

ABSTRAK

Dalam PAI (Pendidikan Agama Islam) pembelajaran terkait makanan halal dan haram memiliki urgensi tersendiri di abad 21, sebab dengan penggunaan teknologi yang massif penetapan makanan halal dan haram tidak dapat ditentukan oleh zat dan cara pemerolehannya saja. Penggunaan teknologi dan rekayasa makanan menjadi hal yang umum terjadi, implikasi dari ini menjadikan proses pengolahan dan bahan campuran berpengaruh pada titik kritis kehalalan produk makanan. Buku teks PAI cakupan materinya tidak cukup luas untuk menjabarkan proyeksi titik kritis makanan halal dan haram di abad 21. Sehingga, perlu media pembelajaran untuk menanamkan pemahaman makanan halal dan haram di abad 21 dan menginternalisasikan dalam diri peserta didik bentuk kehati-hatian saat memilih produk makanan yang tersebar di masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality “STREAMBOOK Makanan Halal dan Haram”. Adapun metode penelitian yang digunakan yakni R&D dengan pendekatan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat berbentuk buku ensiklopedi mini yang dengan teknologi augmented reality sehingga penggambarannya dapat dilihat secara konkrit oleh peserta didik. Tantangan di zaman ini adalah bagaimana membentuk siswa yang mampu berpikir kritis. Maka, pengetahuan siswa di abad 21 haruslah meluas, sehingga materi makanan halal dan haram perlu dikaji dari berbagai sisi, baik dalam bidang sains, teknologi dan rekayasa pengolahan, campuran dan penggabungan unsur-unsur bahan makanan, kaidah keestikaan dan jumlah takaran yang sesuai untuk dapat diidentifikasi titik halal/haramnya. Dengan adanya media pembelajaran berupa STREAMBOOK Makanan Halal dan Haram ini diharapkan dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa karena sisi kajiannya yang kompleks.

Kata Kunci: media pembelajaran, makanan halal dan haram, augmented reality, STEAM.

PENDAHULUAN

Selama ini buku pembelajaran agama Islam disajikan secara monoton. Hanya berisi teks materi PAI dan kegiatan evaluasi di setiap akhir bab. Meskipun telah banyak pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran PAI, namun belum mampu mengontruksikan kompetensi lain selain penginternalisasian materi PAI dalam diri peserta didik bersifat didaktis. Lebih parah apabila guru tidak bisa membangun proses pembelajaran dua arah, sehingga materi PAI terasa seperti doktrin yang menuntut bagi peserta didik.

Keterampilan berpikir peserta didik tidak berkembang. Padahal di dalam materi PAI sebenarnya memiliki keterkaitan yang erat dengan disiplin ilmu lain. Adapun dalam kurikulum merdeka guru diberi kebebasan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Hadirnya kurikulum merdeka adalah untuk mengupayakan pendidikan yang berkemajuan sesuai dengan tuntutan zaman. Sehingga, program pendidikan di sebuah lembaga harus mengakomodasikan seluruh kebutuhan kompetensi abad 21 agar *output* siswa yang

dihasilkan adalah individu yang melek terhadap perkembangan teknologi, mampu menggunakan, bahkan menciptakan teknologi sehingga hal ini akan berdampak pada kemaslahatan umat. (Ahsani & Nurhaliza, 2021). Implikasi dari adanya kurikulum merdeka yakni guru perlu merancang perangkat pembelajaran agar materi PAI dapat disampaikan secara menyenangkan dan dapat mengakomodasikan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Adapun penerapan pembelajaran dengan pendekatan STREAM (Science, Technology, Religious, Engineering, Arts, Matematic) bisa dijadikan solusi yang tepat diterapkan dalam pembelajaran abad 21. Pembelajaran STREAM dapat menstimulus anak agar terlatih untuk berpikir saintis, menggunakan teknologi, memiliki kemampuan rekayasa sistem, aktif dalam penalaran matematika dan mempunyai jiwa seni yang bagus. Adanya “R” atau *religious* dalam istilah kata tersebut agar peserta didik tetap memiliki karakter agamis (Agustina et al., 2020).

Generasi abad 21 cenderung mempunyai gaya hidup instan, sehingga untuk membaca buku teks tebal akan terasa lebih cepat letih dan membosankan. Dengan demikian, adanya inovasi STREAMBOOK (Buku dengan pendekatan sains, teknologi, religius, rekayasa, art, dan matematika) bagi anak-anak sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran di abad 21.

Materi yang dipilih dalam rancangan pengembangan media ini adalah materi fiqih Makanan Halal dan Haram Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Makanan halal termasuk jenis makanan yang paling banyak diminati baik oleh muslim maupun oleh non-muslim. Non-muslim lebih memilih makanan halal sebab menurut mereka makanan halal higienis dan terjamin kesehatannya (Zulfakar et al., 2014). Mengonsumsi makanan halal tidak hanya mematuhi kewajiban agama bagi umat Islam, tetapi juga menjaga standar makanan yang ditawarkan oleh penyedia makanan (Khalek, 2014)

Sebagaimana diketahui bahwa kehalalan suatu produk menjadi kebutuhan wajib bagi setiap konsumen, terutama konsumen muslim. Baik itu produk berupa makanan, obat-obatan maupun barang-barang konsumsi lainnya. Seiring besarnya kuantitas konsumen muslim di Indonesia yang jumlahnya mencapai 204,8 juta jiwa penduduk Indonesia. Oleh karena itu, jaminan akan produk halal menjadi suatu hal yang penting untuk mendapatkan perhatian dari negara (Nurafiah, 2020)

Meskipun mayoritas penduduk Indonesia muslim dan konsumen muslim dilindungi oleh pemerintah melalui LPPOM MUI terkait dengan pelabelan dan informasi produk halal, akan tetapi saat ini kesadaran masyarakat untuk memilih, membeli dan mengonsumsi produk halal masih di bawah rata-rata (Kurniawati & Savitri, 2020). Dalam sebuah penelitian menyatakan bahwa pengetahuan ibu rumah tangga terkait dengan makanan halal masih menunjukkan level yang rendah. Ibu adalah madrasah bagi anak-anaknya. Jika, seorang ibu mempunyai pengetahuan yang baik tentang makanan halal maka anak akan mengikutinya (Sayyaf & Afkarina, 2022). Perilaku kaum muslim dalam mengonsumsi produk halal sesungguhnya tergantung dari kesadaran dan pengetahuan yang dimiliki terkait dengan halal dan haram, dan juga terkait dengan faktor religiusitas yang dimiliki (Bukhari et al., 2019).

Masyarakat khususnya yang beragama Islam sangat perlu untuk dapat mengidentifikasi makanan halal dan haram. Maka, dari itu urgensi dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran sekaligus bahan bacaan bagi masyarakat untuk mengedukasi terkait pengetahuan makanan halal dan haram.

Materi halal dan haram merupakan materi yang dapat berkembang luas di masyarakat. Mengajarkan materi halal dan haram dengan menggunakan buku teks/ buku paket saja tidak akan membuat pengetahuan peserta didik berkembang. Apalagi tantangan abad 21 yang begitu kompleks menghasilkan inovasi makanan yang sulit diukur titik kritis halal dan haramnya. Sedangkan berdasarkan pengamatan makanan halal dan haram tidak bisa diukur dari unsur zatnya

saja, sebab dari teknologi maupun rekayasa pengolahan dapat mengubah kandungan makanan yang awalnya halal menjadi haram. Bahan tambahan yang dicampurkan pada bahan makanan juga berpotensi memiliki titik kritis keharaman.

Dengan demikian mengkaji makanan halal dan haram dengan pendekatan STREAM memang sangat tepat dilakukan. STREAM akan mengupas pembahasan makanan dari berbagai sisi, baik sains makanan, teknologi dan rekayasa makanan, nilai keestetikaan makanan, dan tak ketinggalan perpektif Islam yang menjadi fokus utama dalam bahasan materi halal dan haram ini. Adapun untuk menunjang kualitas pembelajaran di sekolah dan untuk mempermudah siswa dalam mencerna pengetahuan, maka, buku ini dirancang menggunakan teknologi *augmented reality*.

Studi terdahulu terkait dengan penelitian ini yakni milik Aga Arsari dan Qadhli Jafar yang merancang buku berbasis *augmented reality* tentang *The Art of Animation*. Buku yang dirancang berupa aplikasi dalam perangkat digital. Penelitian ini terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution* (Arsari and Adrian 2020). Penelitian Qadhli Jafar, Agus, dan Muharman terkait dengan buku elektronik pelajaran matematika materi bangun ruang sekolah menggunakan konten dengan teknologi *augmented reality*. Hasil penelitian menyatakan bahwa dari responden guru matematika yang dijadikan sampel, seluruhnya menerima aplikasi yang telah dikembangkan sehingga aplikasi tersebut dinyatakan layak sebagai alternatif bahan ajar matematika di sekolah (Adrian, Ambarwari, and Lubis 2020).

Penelitian lain yakni terkait buku pembelajaran Candi Prambanan berbasis *augmented reality*. Pengembangan media ini berupa buku yang dikemas dalam aplikasi media digital. Bagian inti dari perancangan aplikasi buku *augmented reality* ini ialah memperkirakan preposisi dan skala bangunan Candi Prambanan yang sesuai dengan Candi Prambanan asli (Wahyudi, Ferdiana, and Hartanto 2014).

Selanjutnya, penelitian yang mengulik terkait dengan penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Hasil penelitian Dwi Hartanti dan Mozez Kurniawan pada objeknya yakni pada TK di kota Salatiga ini mendapatkan respon positif. Sebab, dengan adanya teknologi tersebut menjadikan pembelajaran lebih optimal. Kreativitas dalam berpikir kritis dan kemampuan berbahasa anak tumbuh dengan baik (Hartanti and Kurniawan 2022).

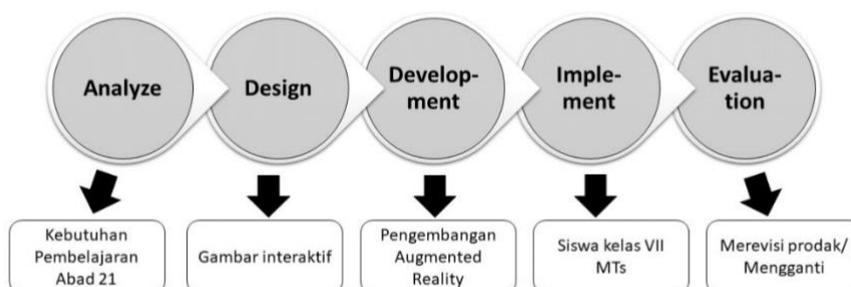
Adapun fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah memberi penjabaran terkait dengan perancangan media pembelajaran berupa STREAMBOOK Makanan Halal dan Halal berbasis *augmented reality*. Buku ini merupakan media pembelajaran penunjang materi Fiqih di MTs atau materi PAI di SMP. Spesifikasi produk berbentuk ensiklopedi mini bergambar. Gambar dalam buku ini sekaligus sebagai marker sehingga apabila dipindai dengan perangkat digital, maka, dapat diproyeksikan objek 3Dnya. Pembahasan dalam ensiklopedi berukuran 13x19 cm ini dirunutkan berdasarkan klasifikasi pendekatan science, technology, religious, engineering, art, dan mathematic, namun tidak menutup kemungkinan adanya integrasi dalam setiap elemen tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research & Development) dengan pendekatan model pengembangan prodak berdasarkan teori ADDIE. R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah buat mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya di mana semua kegiatannya bisa dipertanggung-jawabkan (M. Haviz, 2013).

Adapun model pengembangan berdasarkan teori ADDIE terdapat 6 tahapan yakni *analyze*

(Analisis kebutuhan), *design* (desain media), *development* (pengembangan media), *implement* (implementasi/ uji coba pada objek), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Tahapan pengembangan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN.

A. Buku Berbasis *Augmented reality*

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sumber informasi untuk menyampaikan pesan, konsep, atau materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran memiliki tujuan untuk merangsang minat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, serta membantu pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Miskiyah et al., 2023).

Bentuk-bentuk media pembelajaran dapat berupa apa saja yang dapat digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa secara optimal. Media pembelajaran terbagi menjadi dua yakni media klasik (konvensional) dan media berbasis perangkat digital. Media pembelajaran klasik berupa buku, klipang, globe, dan sebagainya sedangkan media pembelajaran digital berupa aplikasi-aplikasi pembelajaran yang sudah mulai banyak digunakan.

Sejalan dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, media pembelajaran modern tidak terbatas ruang dan waktu (Bakri, Ambarwulan, and Mulyati 2018). Saat ini memungkinkan bagi pendidik untuk menghadirkan objek-objek (media pembelajaran) yang sulit dicari keberadaannya, ke dalam kelas dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* (Utami, Rukiyah, and Andika 2021).

Teknologi *augmented reality* merupakan penggabungan antara dunia maya dan dunia nyata berupa penggambaran/ proyeksi objek dalam bentuk dua ataupun tiga dimensi yang telah banyak diadopsi dan dimanfaatkan dalam bidang pendidikan (Mustaqim and Kurniawan 2017). Teknologi ini pada dasarnya berupa kiasan benda fisik yang memanipulasi penglihatan sehingga menjadi informasi virtual yang diolah oleh imaginasi manusia (Degeng and Husna 2020). *Augmented reality* dinilai sebagai media yang interaktif karena membangkitkan daya nalar dan imaginasi peserta didik (Pradana 2020).

Salah satu penerapannya yakni pada penggunaan buku yang dapat dideteksi oleh perangkat digital (android) sehingga gambar pada buku tersebut seolah-olah dapat menjadi objek 3D dan hadir dalam dunia manusia (Pramanta, Hasanah, and Kurniawan 2018).

Adapun buku merupakan media pembelajaran yang paling umum dikenal dalam dunia pendidikan. Buku dapat menjadi media yang sangat kuat dalam mentransfer pengetahuan, mendokumentasikan warisan budaya, serta membuka pintu pandangan yang beragam di dunia

(Mudinillah, 2019). Dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari objek ini, meskipun modernitas dunia telah menggeser fungsinya dengan hadirnya informasi-informasi di media digital, peran buku tetaplah krusial. Bukti dari ini yakni buku juga turut mengalami perkembangan dari media cetak menjadi buku elektronik sehingga objeknya bebas dari ruang dan waktu dan lebih praktis untuk dipelajari (Quraish, Kridalukmana, and Martono 2016).

Pengembangan buku yang mampu menampilkan objek 3D secara konkrit di era ini juga telah memungkinkan. Dengan bantuan teknologi *augmented reality* materi pembelajaran yang sifatnya abstrak dapat disajikan dalam buku bergambar yang bisa ditampilkan objek 3Dnya. Buku sebagai marker yang akan memberikan proyeksi sehingga peserta didik dapat melihat objek materi secara realtime di dalam kelas (Lubis and Dasopang 2020). Dengan bantuan teknologi ini, objek yang ditampilkan tidak hanya berbentuk 3D, namun juga dapat seolah-olah hidup dan bergerak (Dhiyatmika, Putra, and Mandenni 2015).

Cara kerjanya yakni apabila marker pada buku *discan* dengan perangkat digital, komputer akan mengenali posisi dan orientasi marker buku sehingga mampu mencetak dunia virtual 3D dengan tiga titik sumber digital yaitu titik (0,0,0) dalam sumbu X,Y,Z (Kusumawati et al. 2022).

Dalam sebuah penelitian studi literatur teknologi *augmented reality* sudah terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran kognitif peserta didik baik dalam aspek mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis (Qorimah and Utama 2022). Dengan demikian penggunaan *augmented reality* sangat cocok diterapkan dalam bidang pendidikan di abad 21 beriringan dengan penggunaan teknologi yang massif sebagai pendukungnya.

B. Pendekatan Pembelajaran STREAM

Pembelajaran abad 21 menuntut bermacam-macam kemampuan yang harus dikuasai siswa. Kecakapan terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta kemampuan dalam mengaplikasikan teknologi menjadi kebutuhan pembelajaran yang harus terpenuhi. Guru dituntut untuk profesional dalam mendidik, karena kemajuan perkembangan anak bergantung pada strategi dan metode guru dalam mengajar (Aristin & Purnomo, 2022).

Kebutuhan pembelajaran di abad 21 semakin kompleks, sehingga menuntut pengembangan metode dan strategi baru tanpa menghilangkan esensi dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematic) adalah pembelajaran yang serupa dengan model tematik. Namun, pembelajaran berbasis STEAM menekankan keterampilan abad 21 di mana aspek yang ditekankan adalah penguasaan terhadap sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Pembelajaran ini dinilai dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad 21 yakni berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan kolaboratif (Ahsani & Nurhaliza, 2021). Pembelajaran STEAM meliputi lima unsur yakni:

Pertama, pembelajaran berbasis sains. Pendekatan sains di era teknologi ini amat penting untuk dikuasai peserta didik. Berbagai tantangan di masa depan yang terkait dengan peningkatan kualitas hidup, pemerataan pembangunan, dan pemberdayaan SDM ke arah yang lebih baik membutuhkan kemampuan sains di dalamnya. Peserta didik yang menguasai literasi sains akan memiliki kemampuan berfikir logis, kritis dan kreatif dalam menyikapi sesuatu atau menyelesaikan masalahnya (Siregar et al., 2020). Antara sains dan agama memiliki hubungan yang tak terpisahkan yang mana harus dipahami sebagai totalitas sistem yang saling memberi sumbangan dan saling melengkapi. Integrasi antara sains dan agama dalam pengetahuan akan melahirkan ilmu yang bernuansa transenden sekaligus empiris dan rasional sebagai tolak ukur utama kebenaran ilmiah (Nur & Jassin, 2022). Terdapat hasil temuan hasil penelitian yang membuktikan bahwa

pembelajaran PAI dengan pendekatan saintifik terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Kusaeni et al., 2021).

Kedua, pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya lebih efektif dan efisien. Selama ini teknologi dipahami sebagai sesuatu yang memudahkan kehidupan manusia apabila individu memanfaatkannya dengan baik. Peran integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI yakni untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran PAI (Mahbuddin, 2020). Peran lainnya adalah untuk mengembangkan serta mewujudkan Pendidikan Agama Islam sesuai dengan kemajuan zaman (Salsabila et al., 2022).

Ketiga, pembelajaran berbasis *engineering* (rekayasa). Engineering (rekayasa) merupakan implikasi dari kemajuan teknologi. Dengan rekayasa memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Saat mempelajari tentang rukun haji misalnya, peserta didik tidak mungkin untuk mendatangi Kota Mekkah secara langsung, namun dengan prinsip rekayasa visual memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang hampir mendekati dinamika/ keadaan aslinya. Dalam sebuah temuan penelitian terdapat pengaruh positif pembelajaran dengan menggunakan rekayasa visual terhadap motivasi belajar siswa (Ilham, 2021).

Keempat, pembelajaran berbasis *arts* (seni). Pendidikan dan aspek seni (estetika) merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Terkhusus pendidikan agama Islam memiliki unsur-unsur estetikanya tersendiri. Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membentuk karakter dan budi pekerti yang baik. Karakter dan budi pekerti sarat akan keindahan-keindahan adab, moral dan budaya. Sehingga, dalam mengajar materi PAI pendidik diharapkan tidak melupakan unsur keindahan baik di dalam materinya maupun dalam menjelaskan implikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Khairusani, 2020).

Kelima, adapun pendekatan matematika juga penting diterapkan dalam pembelajaran. Sama seperti sains, matematika menempati posisi yang krusial dalam kehidupan dan merupakan literasi dasar yang wajib ada di abad 21. Kelebihan pendekatan matematika dalam pembelajaran yakni melatih nalar berpikir kritis dan logis. Dengan adanya lima unsur dalam pendekatan STEAM ditambah komponen "R" menjadi STREAM menjadikan pembelajaran bermakna dan sesuai dengan orientasi pendidikan abad 21.

C. Makanan Halal dan Haram

1. Makanan Halal

Makanan halal yang disebutkan dalam surah al-Baqarah ayat 168 dan al-Maidah ayat 88 adalah makanan yang mengandung dua aspek yaitu makanan halal adalah makanan yang diharamkan dzatnya oleh Allah artinya tidak diharamkan, kemudian makanan yang didapatkan dengan cara yang halal sesuai dengan syariat Islam. Terakhir makanan halal adalah makanan yang toyyib dalam artian tidak menjijikkan dan kotor serta mengandung zat-zat yang diperlukan tubuh sesuai dengan takaran porsinya (Hasanah et al., 2021).

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَلًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Artinya: "Hai manusia, makanlah dari apa yang ada di bumi yang halal dan baik dan jangan mengikuti jejak setan. Sesungguhnya dia bagimu adalah musuh yang jelas."

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَلًا طَيِّبًا وَأَتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Artinya: “Dan makanlah dari apa yang telah Allah sediakan bagimu (yaitu) halal dan baik. Dan bertakwalah kepada Allah, yang kepada-Nya kamu beriman.”

Berdasarkan kedua ayat tersebut jelaslah bahwa makanan dan minuman yang dikonsumsi oleh seorang muslim hendaknya memenuhi 2 syarat, yaitu: *Pertama*, makanan dan minuman harus halal.

2. Makanan Haram

Makanan dan minuman yang haram adalah makanan dan minuman yang diharamkan untuk dikonsumsi karena ada *nash* dalam Al Qur’an dan al-Hadis, bila tidak terdapat petunjuk yang melarang, berarti halal. Setiap makanan dan minuman yang diharamkan atau dilarang oleh *syara’* pasti ada memiliki dampak buruk. Sebaliknya meninggalkan makanan dan minuman yang dilarang *syara’* pasti ada faidahnya dan mendapat pahala (Faishal, 2023)

Bila diharamkan namun masih dikonsumsi, maka niscaya tidak *barakah*, bahkan menimbulkan penyakit. Haramnya makanan secara garis besar dapat dibagi dua macam : a. Haram Lidzatihi (makanan yang haram karena dzatnya). Maksudnya hukum asal dari makanan itu sendiri memang sudah haram. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya daging babi, arak, khamar (minuman keras). Kemudian terdapat makanan haram lighairihi (makanan yang haram karena faktor eksternal), di antaranya, bangkai yaitu semua binatang yang mati tanpa penyembelihan yang *syar’i* dan juga bukan hasil perburuan; Semua makanan halal yang tercampur najis. Contohnya seperti mentega, madu, susu, minyak goreng atau selainnya yang kejatuhan tikus atau cecak; Makanan haram yang diperoleh dari usaha dengan cara dhalim, seperti mencuri, korupsi, menipu, merampok, hasil judi, undian harapan, taruhan, menang togel dan sebagainya (Ardi, 2023).

D. Analisis Sintesis

Perancangan **Streambook Fiqih Makanan Halal dan Haram** ini menggunakan model pengembangan produk “*ADDIE*” sehingga terdapat 6 tahapan yang harus dilalui yakni *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*.

1. *Analyse*

Materi halal dan haram merupakan materi yang dapat berkembang luas di masyarakat. Mengajarkan materi halal dan haram dengan menggunakan buku teks/ buku paket saja tidak akan membuat pengetahuan peserta didik berkembang. Apalagi tantangan abad 21 yang begitu kompleks menghasilkan inovasi makanan yang sulit diukur titik kritis halal dan haramnya.

Sebagaimana yang diketahui karakteristik siswa yang akan dijadikan sasaran terhadap perancangan media ini yakni siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Siswa kelas VII merupakan anak-anak di fase awal remaja yang secara psikologis aktif dan kritis mencoba hal-hal baru termasuk mencoba makanan baru.

Sehingga perlu kiranya seorang guru menanamkan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang meliputi berpikir kritis, kreatif, dapat memecahkan masalah, dan kolaboratif. Hal ini untuk membekali siswa agar cermat mengamati titik kritis makanan halal dan haram.

Adapun kebutuhan lainnya yang tak kalah penting adalah kemampuan dalam pengaplikasian sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika sebagai kemampuan yang harus dimiliki di era society ini. Sehingga, dalam sebuah pembelajaran harus mengakomodasi seluruh kebutuhan tersebut.

Model pembelajaran yang dipilih dalam perancangan media pembelajaran ini adalah model STREAM. Pembelajaran yang mengintegrasikan disiplin ilmu-ilmu lain dalam sebuah

mata pelajaran. Adapun mata pelajaran yang dipilih adalah PAI. Sehingga, nantinya ketika guru mengajarkan materi PAI tidak hanya terpaku terhadap materi yang ada, tetapi dapat diperluas pembahasannya sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta dapat memecahkan masalah sesuai dengan konteks yang diminta oleh abad 21. Adapun bahan ajar yang digunakan adalah materi fiqih makanan halal dan haram Bab VII kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

2. Design

Desain buku ini di setiap pembahasan dan setiap lembarnya terdapat gambar-gambar yang menjadi daya tarik tersendiri. Pemberian gambar-gambar ini disesuaikan dengan materi yang dibahas, hal ini dimaksudkan agar pembaca mendapatkan gambaran yang konkrit atas pengetahuan yang diperolehnya.



Gambar 2. Cover buku



Gambar 3. Daftar isi





Gambar 4. Pembahasan unsur sains



Gambar 5. Pembahasan unsur teknologi dan rekayasa

Titik Kritis Bahan Makanan

Misalnya saja seseorang ingin mengonsumsi sayuran yang akan dimasak melalui beberapa proses dan saat memenuhi bunyi ditambahkan beberapa tetes minyak babi yang sudah jelas haram hukumnya untuk dikonsumsi.



Proses pengolahannya harus melalui proses yang halal menurut syariat, tanpa campuran bahan pangan lain yang bersifat najis, dan diolah di tempat-tempat



Keju Mozzarella Halal/ Haram?

Keju Mozzarella merupakan keju yang lunak dan berbahan dasar dari susu sapi atau susu kerbau. Pembuatan keju ini menggunakan susu sapi segar dan dicampur dengan asam sitrat dan rennet.



Titik Kritis pada proses produksi keju mozzarella terdapat pada bagian penambahan asam sitrat dan enzim rennet. Kemudian pada proses pencampuran, serta proses pelumuran, serta alat yang



Cek Restoran Halalmu

Aplikasi Halal MU

Aplikasi Halal lainnya:

1. Scan Halal Food-Additive Haram.
2. Halal Trip.
3. Scan Halal.
4. My Halal Scanner.

Indonesia mempunyai sistem layanan SJH (Sistem Jaminan Halal) bertujuan untuk mendapatkan jaminan bahwa selama berlakunya sertifikat halal dari MUI yang berlaku selama empat tahun tersebut tetap dilakukan halal dan dijaga kesinambungannya.

Gambar 6. Pembahasan unsur religius.

Hindari makanan

Daging/ikan yang busuk

Makanan yang mengandung MSG.

Makanan kedaluarsa.

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَلًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِرُؤُسِهِ مُؤْمِنُونَ

Dan makanlah dari apa yang telah Allah sediakan bagimu (yaitu) halal dan baik. Dan bertakwalah kepada Allah, yang kepada-Nya kamu beriman.

Warna yang mencolok/tidak biasa.

Penggunaan minyak yang "tengik"

Gambar 7. Pembahasan estetika (art)

Kebutuhan zat protein berdasarkan usia:

Balita	10 Gram
Anak Usia Sekolah	20 – 35 Gram
Remaja Pria	55 Gram
Remaja Wanita	50 Gram
Pria Dewasa	60 Gram
Wanita Dewasa	50 Gram
Wanita Hamil atau Menyusui	70 Gram

Gambar 8. Pembahasan unsur matematika

3. *Development*

Dalam tahap development setidaknya ada dua hal yang harus dilakukan yakni tahap persiapan dan tahap persiapan.

a) *Tahap Persiapan*

Tahap persiapan dimulai dari studi pendahuluan terkait pengumpulan data sekunder materi makanan halal dan haram yang akan dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran. Setelah memetakan materi, langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan/ gambaran ide pembuatan Streambook makanan halal dan haram. Langkah terakhir dalam tahap persiapan adalah mengumpulkan gambar-gambar ilustrasi buku makanan halal dan haram.

b) Tahap Pembuatan

Hal-hal yang harus dilakukan dalam tahap pembuatan yakni; mendesain tampilan cover buku; mendesain halaman awal hingga halaman akhir; dan terakhir, memadupadankan gambar ilustrasi terhadap materi tulisan yang ada di buku terakhir merancang marker *augmented reality*.

4. *Implement*

Streambook makanan halal dan haram ini akan diujicobakan kepada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Apabila media pembelajaran ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, maka prodak ini dapat disebar. Namun, apabila Streambook makanan halal dan haram ini tidak berhasil meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis sehingga hasil belajar siswa rendah, maka buku ini akan melalui tahap revisi dan uji kembali.

5. *Evaluate*

Apabila media pembelajaran ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, maka prodak ini dapat disebar. Namun, apabila Streambook makanan halal dan haram ini tidak berhasil meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis sehingga hasil belajar siswa rendah, maka buku ini akan melalui tahap revisi dan uji kembali.

KESIMPULAN

Merancang media pembelajaran abad 21 tentu harus memerhatikan orientasi kebutuhan pembelajaran di era tersebut. Keterampilan berpikir kritis, kreatif, menguasai literasi sains dan matematika, serta memiliki kepribadian yang unggul dan baik menjadi tolak ukur dalam pendidikan di abad 21. Perancangan media STREAMBOOK Makanan Halal dan Haram dengan pendekatan yang kompleks berupa pendekatan sains, teknologi, rekayasa, estetika, dan matematika menjadi solusi dalam perangkat pembelajaran PAI di abad 21. Kesulitan identifikasi titik kritis makanan halal dan haram sebab pengolahan makanan yang kompleks dapat terjawab dengan buku ini. Adapun untuk membuat proses pembelajaran efektif, efisien dan menyenangkan, digunakanlah teknologi *augmented reality* agar siswa dapat berimajinasi secara aktif dan mempercepat proses pemahaman. Diharapkan dengan adanya media ini akan menghasilkan *output* pendidikan yang berkualitas untuk menyongsong generasi emas Indonesia 2045 kelak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Qadhli Jafar, Agus Ambarwari, and Muharman Lubis. 2020. "Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis *Augmented reality*." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 11(1):171–76. doi: 10.24176/simet.v11i1.3842.
- Agustina, Dewi, Ronny Mugara, and Rohmalina Rohmalina. 2020. "Pembelajaran Steam Pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3(4):323–28.
- Ahsani, Eva Luthfi Fakhru, and Yva Alfiana Nurhaliza. 2021. "Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Terluar Terdepan Tertinggal Indonesia." *Al-Hikmah: Journal of Education* 2(1).
- Ardi, Said Syarifuddin. 2023. "Implikasi Makanan Haram Terhadap Perkembangan Psikologis Manusia." *Al-Tafaquh: Journal of Islamic Law* 4:10–25.
- Aristin, Nevy Farista, and Agus Purnomo. 2022. "Improving Critical Thinking Skill Through Team-Based Projects, Is It Effective?" *Journal of Education Research and Evaluation* 6(4):586–94. doi: 10.23887/jere.v6i4.48090.
- Arsari, Aga, and Qadhli Jafar Adrian. 2020. "Implementasi *Augmented reality* Pada Buku 'the Art of Animation: 12 Principles.'" *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1(1):109–19. doi: 10.33365/jatika.v1i1.230.
- Bakri, Fauzi, Diah Ambarwulan, and Dewi Muliwati. 2018. "Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi *Augmented reality* Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi Dan Optik." *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 4(2):46–56. doi: 10.30870/gravity.v4i2.4032.
- Bukhari, Syed Faheem Hasan, Frances M. Woodside, Rumman Hassan, Ayesha Latif Shaikh, Saima Hussain, and Waqas Mazhar. 2019. "Is Religiosity an Important Consideration in Muslim Consumer Behavior: Exploratory Study in the Context of Western Imported Food in Pakistan." *Journal of Islamic Marketing* 10(4):1288–1307. doi: 10.1108/JIMA-01-2018-0006.
- Degeng, Akhmad Faiq Abdillah I. Nyoman Sudana, and Arafah Husna. 2020. "Pengembangan Buku Suplemen Dengan Teknologi 3D *Augmented reality* Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6(2):111–18. doi: 10.17977/um031v6i22020p111.
- Dhiyatmika, I. Dewa Gede Wahya, I. Ketut Gede Darma Putra, and Ni Made Ika Marini

- Mandenni. 2015. "Aplikasi *Augmented reality* Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK." *Lontar Komputer* 6(2):589–96.
- Faishal, Mhd. Rafiza Mahendra Safri Andy M. 2023. "Konsep Makanan Halal Dan Haram Dalam Perspektif Islam Dan Kristen." *Anwarul: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3(4):843–53. doi: <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i4.1509>.
- Hartanti, Dwi, and Mozes Kurniawan. 2022. "Buku Literasi *Augmented reality* Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4):3100–3110. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2042.
- Hasanah, Auliya Izzah, Rizka Fauziah, and Rachmad Rizqy Kurniawan. 2021. "Konsep Makanan Halal Dan Thayyib Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Ulumul Qur'an: Jurnal Ilmu AlQur'an Dan Tafsir* 10.
- Ilham, Ilham. 2021. "Pengaruh Rekayasa Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai Pada Sman Unggul Aceh Besar." *FITRAH: International Islamic Education Journal* 3(2):1–23. doi: 10.22373/fitrah.v3i2.1356.
- Khairusani, Mizan. 2020. "Seni Budaya Sebagai Upaya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bernilai Estetika." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3(2):43. doi: 10.30659/jpai.3.2.43-56.
- Khalek, Aiedah Abdul. 2014. "Young Consumers ' Attitude towards Halal Food Outlets and JAKIM ' s Halal Certification in Malaysia." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 121(September 2012):26–34. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.1105.
- Kurniawati, Dwi Agustina, and Hana Savitri. 2020. "Awareness Level Analysis of Indonesian Consumers toward Halal Products." *Journal of Islamic Marketing* 11(2):531–46. doi: 10.1108/JIMA-10-2017-0104.
- Kusaeni, Ichsan, Amirudin Amirudin, and Achmad Junaedi Sittika. 2021. "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4):2329–38. doi: 10.31004/edukatif.v3i4.1134.
- Kusumawati, I., P. Marwoto, A. Rusilowati, W. Sumarni, and A. Mursidi. 2022. "Dampak Model Pembelajaran Steam-2c Terintegrasi." Pp. 181–92 in *PISA melalui Sains Masa Depan Untuk Generasi Berwawasan Lingkungan*.
- Lubis, Azmil Hasan, and Muhammad Darwis Dasopang. 2020. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Augmented reality* Untuk Mengakomodasi Generasi Z." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(6):780. doi: 10.17977/jptpp.v5i6.13613.
- Mahbuddin, Ahmad Nur Ghofir. 2020. "Model Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran PAI." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 3(2):183–96. doi: 10.23971/mdr.v3i2.2312.
- Miskiyah, S., Ningsih, N.A., Zahriyah, Y.A., 2023. The Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 Di Mi Tholabuddin 01 Masin. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, 52–62. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i1.2135>
- Mudinillah, A., 2019. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS* 4, 248–258. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v4i2.2462>
- Mustaqim, Ilmawan, and Nanang Kurniawan. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*." *Jurnal Edukasi Elektro* 1(1):37–48. doi: 10.17977/um034v29i2p97-115.
- Nur, Siti, and Adawiyah Jassin. 2022. "Pengembangan Kurikulum Inovatif Dan Penerapan

- Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Risalah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1):44–56.
- Nurafiah, Eni Suyani Azmiati Zuliah Cut Alma. 2020. "Sosialisasi Pada Orang Tua Tentang Pentingnya Produk Halal Melalui Pendekatan Komunikasi Interaktif Di Desa Kolam, Kec.Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang." *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1):65–75.
- Pradana, Regie Wisnu. 2020. "Penggunaan *Augmented reality* Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5(1):97. doi: 10.33394/jtp.v5i1.2857.
- Pramanta, Febyan Dimas, Uut Uswatun Hasanah, and Mohammad Rizky Kurniawan. 2018. "Pengembangan Buku Cerita Interaktif Anti-Korupsi Berbasis Teknologi *Augmented reality*." *Integritas* 4(1):20. doi: 10.32697/integritas.v4i1.156.
- Qorimah, Esti Nur, and Utama Utama. 2022. "Studi Literatur: Media *Augmented reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Basicedu* 6(2):2055–60. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2348.
- Quraish, Quraish, Rinta Kridalukmana, and Kurniawan Teguh Martono. 2016. "Buku Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Teknologi *Augmented reality* Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* 4(1):102. doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.102-108.
- Salsabila, Unik Hanifah, Prima Lailatul Ramadhan, Naufal Hidayatullah, and Syifa Nur Anggraini. 2022. "Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan." *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5(1):1–17.
- Sayyaf, R. Tanzil Fawaiq, and Ashfa Afkarina. 2022. "Peningkatan Kesadaran Makanan Halal Melalui Pendampingan Fikih Halal Dan Sosialisasi Self Declare Muhammadiyah." *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks "Soliditas" (J-Solid)* 5(1):92. doi: 10.31328/js.v5i1.3502.
- Siregar, Tuti, WWahyu Iskandar, and Muhammad Rokhimawan. 2020. "Literasi Sains Melalui Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Sd/Mi Di Abad 21." *Program Studi PGMI* 7(September):243–57.
- Utami, Febriyanti, Rukiyah Rukiyah, and Windi Dwi Andika. 2021. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Augmented reality* Pada Materi Mengenal Binatang Laut." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1718–28. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.933.
- Wahyudi, Andria, Ridi Ferdiana, and Rudy Hartanto. 2014. "Pengujian Dan Evaluasi Buku Interaktif *Augmented reality* ARca 3D." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia* 2(February):2.07-53-2.07-58.
- Zulfakar, Mohd Hafiz, Marhani Mohamed Anuar, Mohamed Syazwan Ab, and Talib. 2014. "Conceptual Framework on Halal Food Supply Chain Integrity Enhancement." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 121:58–67. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.1108.

ANALISIS PRAGMATIK FENOMENA KETIDAKSANTUNAN BERBAHASA DENGAN KATEGORI KESEMBRONOAN PADA TAYANGAN VIDEO LAPOR PAK TANGGAL 11/5/2022

Dinda Larang Malik¹, Deden Sutrisna²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Majalengka
Jl. Raya KH Abdul Halim No.103, Majalengka Kulon, Kec. Majalengka, Kabupaten
Majalengka, Jawa Barat 45481, (0233 281496)
[1dindamallik36@gmail.com](mailto:dindamallik36@gmail.com), [2dedensutrisna@unma.ac.id](mailto:dedensutrisna@unma.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis fenomena ketidaksantunan berbahasa kategori kesembroonan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan apa yang termasuk dalam bentuk ketidaksantunan berbahasa kategori kesembroonan, serta bagian-bagian ketidaksantunan berbahasa kategori kesembroonan dalam acara "Lapor Pak (11/05/22) Trans7 part 1-4". jenis penelitian ini diklasifikasikan sebagai deskriptif kualitatif. Penelitian ini menemukan bahwa dalam empat video acara Lapor Pak Trans7 di YouTube, yang masing-masing berdurasi 14 menit 59 detik,, terdapat enam belas jenis fenomena ketidaksantunan berbahasa, antara lain: 2 kesembroonan sukategori ke pura-puraan dengan gurauan, 1 kesembroonan subkategorasi asosiasi dengan gurauan, 1 kesembroonan sub kategori asosiasi dengan ungkapan tabu, 2 kesembroonan sukategori sinisme dengan ejekan, 1 kesempurnaan suka kategori seruan dengan gurauan, 1 kesemburuan sub kategori melucu dengan gurauan, 2 kesembroonan sukategori kesombongan dengan gurauan, 5 kesemburuan subkategorasi plesetan dengan gurauan, 1 kesembroonan subkategorasi merendahkan dengan gurauan.

Kata Kunci: Pragmatik, Ketidaksantunan berbahasa, kesembroonan

PENDAHULUAN

Bertutur adalah aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh manusia, baik secara spontan maupun terencana. Dengan kata lain, bertutur bisa melibatkan perencanaan tema yang mereka tuturkan untuk membuatnya berarti dan memiliki tujuan. Namun, banyak tutur yang muncul secara refleksif dari keadaan saat peristiwa tersebut terjadi. Dalam peristiwa tutur aspek-aspek tersebut tersusun dalam SPEAKING (situation, participan, ends, actsequence, key, instrument, norms dan genre) dalam setiap aspek, terdapat interaksi dan aktifitas antara penutur dan lawan bicara, serta satu subjek percakapan, waktu, tempat, dan situasi (Chaer, 2010).

Menurut peristiwa dan tujuan yang dituturkan, proses tuturan yang terjadi antara penutur dan mitra tutur memiliki makna yang berbeda. Salah satu nya adalah kesantunan dan ketidaksantunan dalam bertutur. Seperti yang telah disampaikan berdasarkan pendapat Leech dalam Jainuri dan Maullidian. (2018) menyatakan bahwa terdapat enam maksim yang menjadi prinsip kesantunan berbahasa, yaitu 1) maksim kebijaksanaan, 2) maksim kedermawanan, 3) maksim penghargaan, 4) maksim kesederhanaan, 5) maksim permufakatan, 6) maksim kesimpatisan. Keenam maksim tersebut yang mengatur peserta tutur dalam berinteraksi dengan lawan tutur.

Selain kesantunan, ada pula ketidaksantunan yang menjadi objek penelitian ini. Ketidaksantunan adalah lawan dari kesantunan, dan ketika terjadi, itu akan menyebabkan konflik antara penutur dan mitra tutur. Terdapat beberapa kategori ketidaksantunan bertutur, termasuk

kesembronoan, memainkan muka, melecehkan muka, mengancam muka, dan menghilangkan muka. Kategori-kategori ini bergantung pada wujud dan tujuan.

Pada kesempatan ini peneliti akan mencoba untuk menganalisis menggunakan salah satu kategori ketidak santunan pada salah satu program acara yang identik dengan unsur-unsur ketidaksantunan yaitu "ketidaksantunan berbahasa dalam acara LAPOR PAK (11/05/22) part 1-4 Trans7" salah satu siaran youtube di Indonesia. Alasan peneliti tertarik pada judul ini adalah (1) LAPOR PAK merupakan acara yang lebih dominan terhadap tuturan bahasa yang lucu dengan gurauan. (2) acara lapor Pak merupakan acara yang spontan dalam hal gurauan. (3) acara LAPOR PAK terdapat tuturan-tuturan yang dapat termasuk ke dalam fenomena ketidaksantunan berbahasa. Ketidaksantunan tuturan oleh para cast lapor pak dan bintang tamu yang saat itu hadir, walaupun ketidaksantunan memang sudah bukan hal yang tabu lagi pada acara tersebut. Peneliti mencoba untuk menganalisis bentuk tuturan ketidaksantunan kategori kesembronoan dalam penelitian yang berjudul " ketidaksantunan berbahasa dalam acara LAPOR PAK (11/05/22) part 1-4 Trans7" edisi 11 mei 2022 (kajian pragmatik).

METODE

Metode yang digunakan dalam jurnal ini ialah metode deskriptif kualitatif dengan sumber tulisan, dan data buatan. Data yang di tulis dan di kumpulkan melalui penerapan metode simak catat. Menurut Sudaryanto (1993) penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa. (Mashum, 2007) metode simak catat adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. (Mashum 2005) teknik catat adalah mencari beberapa bentuk yang relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa secara tertulis.

Peneliti memilih pendekatan deskriptif kualitatif ini untuk menangani masalah penggunaan bahasa dalam masyarakat yang semakin meningkat. Peneliti harus melibatkan berbagai disiplin ilmu untuk mencapai tujuan penelitian ini. Karena data yang akan diteliti tidak berupa angka, tetapi tuturan atau pernyataan-pernyataan, seperti bahasa yang selalu terkait dengan konteks pemakaiannya, metode ini sangat cocok dengan jenis data yang akan diteliti. Oleh karena itu, untuk menyelidiki masalah ini, akan digunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengilustrasikan alur metode penelitian dalam menganalisis " Ketidaksantunan Berbahasa Dalam Acara Lapor Pak (11/05/22) Part 1-4 Trans7" (kajian pragmatik). Alur penelitian tersebut adalah tuturan dalam video acara " Ketidaksantunan Berbahasa Dalam Acara Lapor Pak (11/05/22) Part 1-4" Trans7 melalui metode simak dan catat, lalu kemudian pengumpulan dan pengelompokan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kesembronoan Subkategori Kepura-puraan dengan Gurauan

Dalam subkategori kepura-puraan dengan gurauan, ketidaksantunan mengacu pada perilaku berbahasa yang lucu atau candaan yang mengandung tindakan tidak sungguh-sungguh. Apa yang diharapkan oleh mitra tutur bertentangan dengan apa yang dinyatakan oleh penutur sesungguhnya.



Gambar 1. Gambar A

1. Briefing Strategi Isinya Tebakan dan Plesetan | LAPOR PAK1! (11/05/22) Part 1

Surya : “itu sungainya ternyata Lorong waktu komandan”

Andre : “kenapa?”

Surya : “ada yang nyebur enter, nyebur enter, nyebur enter”

Konteks tuturan :

Tuturan itu terjadi pada 11 mei 2022 di dalam kantor polisi. Surya adalah polisi, dan Andre adalah komandan kepolisian. Ada diskusi tentang tindakan polisi yang mengejar pejudi sabung ayam yang kemudian melarikan diri ke arah sungai dan hilang. Surya kemudian mengatakan bahwa sungai yang mengeluarkan pejudi itu adalah lorong waktu karena dapat mengeluarkan seorang pejudi.

Penjelasan:

Pada saat diruangan tersebut wendi sedang membaca mengenai beberapa berita yang dikumpulkannya dari redaksi yang berhubungan dengan sabung ayam. Pada saat berita yang kedua wendi memberitahukan bahwa diberita tersebut terdapat penggerebekan dari polisi namun pejudi yang ada dilokasi melarikan diri kearah sungai lalu hilang. Kemudian surya selaku penutur berbicara bahwa sungai tersebut memiliki Lorong waktu, lalu andre selaku komandan menanyakan kenapa bisa memiliki Lorong waktu, lalu surya menjawab dengan ketidak seriusannya sebab yang ia jawab bukan jawaban yang seharusnya ia beritakan kepada komandannya. Candaan itu terlihat pada tuturan yang berbunyi “ada yang nyebur enter, nyebur enter, nyebur enter”. Tentu saja kalimat “nyebur enter” dalam tuturan itu bukanlah kalimat untuk menghilang. Tuturan yang demikian itulah disebut imperative dengan makna pragmatik atau maksud “ngelulu”. Jadi, dengan imperatif “ngelulu” tersebut ada dimensi canda atau humor didalamnya, yang dalam konteks ketidak santunan berbabasa merupakan wujud kesembronoan.

2. Briefing Strategi Isinya Tebakan dan Plesetan | LAPOR PAK1! (11/05/22) Part 1

Andre : “cepu menjadi tukang bakso”

Kiki : “cakep”

Konteks tuturan:

Tuturan diatas terjadi di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah andre dan mitratuturnya adalah kiki selaku komandan. Saat itu kiki mengucapkan kata cakep pada saat andre berbicara untuk menyuruh seseorang menjadi cepu tukang baso.

Penjelasan:

Tuturan yang disampaikan oleh kiki tersebut tergolong tuturan yang tidak santun dalam kategori kesembronoan, karena didalamnya terdapat maksud candaan. Candaan itu kelihatan pada tuturan yang berbunyi “cakep” pada saat dia menjawab ucapanan andre kepada gilang. Tentu saja kata “cakep” bukan merupakan tuturan yang pas untuk digunakan pada saat itu, karena saat itu andre hanya memberitahukan bahwa gilang harus menjadi cepu yang menyamar menjadi tukang bakso dengan kalimat “cepu menjadi tukang bakso”, namun kiki menggunakan kata “cakep” untuk candaannya karena intonasi yang digunakan oleh andre pada saat mengucapkan tuturan itu seperti nada seseorang yang sedang ingin berpantun. Jadi tuturan yang dilakukan oleh kiki merupakan tuturan yang mengandung candaan atau humor didalamnya.

B. Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Gurauan

Kesembronoan dengan asosiasi dapat dipahami sebagai Perilaku berbahasa yang menunjukkan ketidakseriusan dengan mengaitkan konsep atau ide dengan benda, objek, atau peristiwa lain



Gambar 2. Gambar B

1. Rebutan Makanan Akibat Kurang Fokus | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 2

Matteo : “waktu itu saya mulai dengan gocar”

Kiki : “oh ojek online juga”

Kontek tuturan :

Tuturan diatas terjadi di dalam kantor kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah matteo sebagai pembalap sekaligus tetangga ayu, dan mitratuturnya adalah kiki. Tuturan tersebut diawali dengan andhika yang bertanya mengenai karier matteo sebagai pembalap, lalu matteo memberitahukan bahwa awalnya dia terjatuh kedalam dunia balap mulai dari gocar, namun kiki menangkap bahwa gocar yang dimaksud matteo adalah ojek online.

Penjelasan :

Kesembronoan tersebut muncul dalam bentuk penyebutan “oh ojek online juga”. Mitratatur menangkap bahwa gocar yang dimaksud penutur itu ialah ojek online, namun yang sebenarnya bukanlah ojek online tetapi urusan dalam balap motor.

C. Kesembronoan Subkategori Asosiasi dengan Ungkapan Tabu

Tuturan ketidaksantunan kesembronoan dengan asosiasi ketabuan ditandai dengan perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan dengan mempertautkan benda atau objek yang dilarang atau yang menjadi pantangan untuk diucapkan.



Gambar 3. Gambar c

1. Introgasi Dhawiyah Zaida yang Penuh Canda | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 3

Surya : “semua ungas anda takut?”
Dhawiyah : “takut saya”
Surya : “burung kuntul anda takut?”

Konteks tuturan :

Tuturan diatas dilakukan di dalam ruang introgasi kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah surya selaku polisi, dan mitratuturnya adalah dhawiyah selalu yang dicurigai sebagai tersangka bandar ayam sabung. Tuturan diatas dilakukan pada saat introgasi mitratatur, introgasi tersebut menanyakan perihal tersangka yang takut kepada unggas.

Penjelasan :

Cuplikan tuturan diatas memiliki maksud ketidaksantunan dalam praktik berbahasa. Maksud ketidaksantunan berbahasa tersebut diungkapkan dengan kesembronoan yang tampak jelas pada tuturan yang berbunyi “burung kuntul anda takut?” tuturan bermakna sembrono tersebut membuat sang mitratatur merasa kaget dan tidak menyampaikan tuturan apapun untuk meresponnya. Bentuk ketabuan tersebutapa pada kata “kuntul” yang mana jika kita mendengarnya hanya sekilas dan spontan akan terdengar seperti kata untuk menyebutkan kelamin laki-laki. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tuturan tidaksantun yang berwujud kesembronoan tersebut membuat kaget mitratuturnya.

D. Kesembronoan Subkategori Sinisme dengan Ejekan

Tuturan tidak santun yang merupakan kesembronoan dengan sinisme dapat dipahami sebagai perilaku berbahasa yang mengandung ketidakseriusan, candaan, atau humor dengan sikap menjelek dan memandang rendah mitra.



Gambar 4. Gambar D

1. Rebutan Makanan Akibat Kurang Fokus | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 2

Andre : “dagunya Panjang banget”
Wendi : “bukan, itu jenggot”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 Mei 2022. Penuturnya adalah Andre sebagai komandan, dan mitratuturnya adalah Wendi sebagai anak buah. Awal mula tuturan terjadi akibat Andre yang melihat Matteo memiliki jenggot yang panjang, lalu dia mengatakan bahwa jenggot tersebut adalah dagu yang dimiliki oleh Matteo.

Penjelasan :

Dari sisi ketidaksantunan, tuturan “dagunya Panjang banget” mengandung maksud kesembronoan. Kalimat dagunya Panjang banget merupakan ejekan yang dilontarkan kepada bintang tamu, yang dimaksud “dagu” disini ialah “jenggot”, disinilah letak kesembronoan itu.

2. Interogasi Dhawiya Zaida yang Penuh Canda | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 3

Andhika : “Sekarang menjadi 129, lalu turun menjadi 51 kg, naik lagi 80, naik lagi 180, turun lagi 129”
Surya : “anda berat badan atau forex”

Konteks tuturan :

Tuturan di atas dilakukan di dalam ruangan interogasi kepolisian, pada tanggal 11 Mei 2022. Penuturnya adalah Andhika sebagai polisi, dan mitratuturnya adalah Surya sebagai polisi. Tuturan di atas diawali dengan Andhika yang menanyakan perihal berat pada Dhawiya, lalu Andhika menjelaskan mulai dari naik berapa berat badan tersangka dari awal sampai sekarang, lalu Surya mengatakan bahwa berat Dana Dhawi yaitu pakah forex.

Penjelasan :

Dari sisi ketidaksantunan, tuturan “anda berat badan atau forex” mengandung maksud kesembronoan. Kalimat anda berat badan atau forex merupakan ejekan yang dilontarkan kepada dhawiya dan sudah ngerah pada menghina,

E. Kesembronoan Subkategori Seruan dengan Gurauan

Seruan dapat dipahami sebagai ajakan, anjuran, atau peringatan. Dalam kaitan dengan ketidak santunan berbahasa seruan sering muncul dalam bentuk tuturan-tuturan ekslamatif misalnya, wow, ampun, ah, aduh. Akan tetapi, bentuk-bentuk ekslamatif itu disampaikan dalam nuansa humor atau gurauan.



Gambar 5. Gambar E

1. Rebutan Makanan Akibat Kurang Fokus | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 2
2. 2

Surya : “ini saya sudah berhasil mengamankan orang yang diduga sebagai Bandar sabung ayam, komandan”

Andre : “ah bohong”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah surya sebagai polisi, dan mitratuturnya adalah andre sebagai komandan kepolisian. Tujuan tuturan ini adalah penutur memberitahukan kepada mitratatur bahwa dia sudah berhasil mengamankan orang yang diduga sebagai bandar sabung ayam.

Penjelasan :

Tuturan “ah bohong” sebagai respon atas tuturan yang telah disampaikan oleh penutur sebelumnya, dapat dianggap sebagai manifesting ketidaksantunan. Selain dimensi ketidakpercayaan terhadap tuturan itu, terdapat pula nuansa makna candaan pada bentuk kebahasaan itu.

F. Kesembronoan Subkategori Melucu dengan Gurauan

Kesembronoan yang dilakukan dengan humor selalu mengandung unsur yang menggelikan hati, karena berifat jenaka. Kejenakaan itu muncul diantaranya karena tuturan sengaja disimpangkan dari norma yang ada.



Gambar 6. Gambar F

1. Rebutan Makanan Akibat Kurang Fokus | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 2

Andre : “nama lengkapnya matteo guerinoni”
Matteo : “ada tiga orang di nama keluarga saya”
Andre : “apa tuh?”
Matteo : “ada gue, ri, dan noni”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi pada tanggal 11 Mei 2022 di dalam ruangan kepolisian. Penuturnya adalah Andre selaku komandan, dan mitra tuturnya adalah Matteo sebagai pembalap sekaligus tetangga Ayu. Tujuan tuturan di atas adalah memberikan informasi kepada anggota mengenai mitra tutur, lalu mitra tutur berbicara bahwa namanya terdapat tiga orang.

Penjelasan :

Tujuan yang berbunyi “adague, ri, dan noni” dalam cuplikan tuturan di atas adalah tuturan yang tidak santun, sekalipun disampaikan oleh pembalap. Tuturan demikian itu mengandung maksud kesembronoan. Subkategori ketidaksantunannya adalah melucu dengan gurauan. Tindakan melucu dari seorang mitra tutur akan berubah konteksnya.

G. Kesembronoan Subkategori Kesombongan dengan Gurauan

Kesembronoan dengan kesombongan adalah perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan dengan menonjolkan kelebihan diri penutur kepada mitra tutur.



Gabmar 7. Gambar G

1. Interogasi Dhawiya Zaida yang Penuh Canda | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 3

Surya : “ibu ada disana dan ibu satu-satunya orang yang mencolok dengan semua perhiasan ibu”

Dhawiya : “kaya ga pernah ngeliat orang ada aja”

Konteks tuturan :

Tuturan tersebut terjadi didalam ruang interogasi kepolisian lapor pak, pada tanggal 11 mei 2022. Tuturan tersebut berawal dari penutur yang memberitahu kenapa mitra tutur tertuduh sebagai tersangka sabung ayam tersebut, penutur mengucapkan bahwa perhiasan yang dipakai mitratutur menjadi salah satu factor dia dituduh sebagai tersangka karena terlalu mencolok.

Penjelasan :

Kesembronoan yang disampaikan oleh mitratutur dalam bentuk “kaya ga pernah ngeliat orang ada aja” itu merupakan kalimat yang menandakan bahwa dia adalah orang yang berada, sehingga wajar jika dia memakai hal-hal yang mencolok. Dari sisi nada dan intonasinya, tuturan itu disampaikan dengan nada yang santai namun terkesan sombong.

2. Penggerebekan Gagal karena Matteo Guerinoni | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 4

Andre : “minta maaf”

Dhawiya : “jangan minta maaf kalo sama gue, tapi minta duit, lo ga liat harta gue”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di ruang tamu kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penutur adalah wendi, dan mitra tutur adalah dhawiyah. Tuturan tersebut berawal dari andre yang meminta maaf karena kesalahan dia dan anak buahnya yang salah menangkap tersangka pelaku judi sabung ayam, namun mitratutur mengatakan bahwa jangan memita maaf pada dirinya tetapi minta uang.

Penjelasan :

Kesembronan yang disampaikan oleh mitratutur dalam bentuk “jangan minta maaf kalo sama gue, tapi minta duit, lo ga liat harta gue” itu merupakan kalimat yang menandakan bahwa dia adalah orang yang berada, sehingga dia menyombongkan dirinya. Dari sisi nada dan intonasinya, tuturan itu disampaikan dengan nada yang santai namun terkesan sombong.

H. Kesembronan Subkategori Plesetan dengan Gurauan

Plesetan adalah salah satu kategori humor yang dilakukan dengan melesetkan unsur-unsur kebahasaan tertentu dalam tuturan. Plesetan dalam batas-batas tertentu menyenangkan karena didalamnya terdapat unsur humor, tetapi kalau dilakukan secara berlebihan akan mendatangkan kejengkelan.



Gambar 8. Gambar H

1. Briefing strategiIsinya Tebakan dan Plesetan | LAPOR PAK1! (11/05/22) Part 1

Surya : “sabung ayam pak? Jadul amat”
Andre : “iya, ayam disabung-sabung”
Surya : “disambung”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi didalam ruang kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah surya, dan mitratuturnya adalah andre. Penutur menanyakan kepada mitra tutur perihal yang ia dengar sebelumnya mengenai sabung ayam, dan penutur ingin meyakinkan kembali bahwa yang ia dengar itu tidak salah mengenai sabung ayam. Namun mitra tutur menjawabnya dengan tidak serius.

Penjelasan :

Letak kesembronan subkategori plesetanterdapat pada bentuk “iya, ayam sabung-sabung”. Tuturan itu diungkapkan dengan melesetkan bentuk “sambung’ menjadi ‘sabung”. Tujuannya adalah untuk bercanda, tetapi candaan itu cenderung tidak menghormati mitratutur yang berharap mendapatkan responserius. Mitra tutur merasa jengkel dengan jawaban penutur yang ditanya

serius, tanda kejengkelannya terletak pada intonasi yang tinggi saat menjawabnya dengan kata “sambung”.

2. Briefing Strategi Isinya Tebakan dan Plesetan | LAPOR PAK! (11/05/22) part 1

Surya : “kenapa ayam selalu disalahkan, padahalkan ada ayam yang suka cari duit”

Andre : “apatuh?”

Surya : “ayang tariuang”

Andre : “ayam tariwang”

Kontekstuturan :

Tuturan diatas dilakukan di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah surya, dan mitratuturnya adalah andre selaku komandan. Tuturan diatas awalnya sedang membahas ayam yang selalu disalahkan pada saat sabung ayam, namun surya mengatakan bahwa ada ayam juga yang bisa mencari uang, namun jawaban dari penuturya itu surya tidak serius saat memberitahukan ayam apa yang bisa mencari uang.

Penjelasan :

Letak kesembronoan subkategori plesetan terdapat pada bentuk “ayam cari uang”. Tuturan itu diungkapkan dengan memelesetkan bentuk “taliwang” menjadi “tali uang”. Tujuannya adalah untuk bercanda, tetapi candaan itu cenderung tidak menghormati mitratatur karena mitratatur menanggapi hal tersebut dengan serius. Mitra tutur merasa jengkel dengan jawaban penutur yang ditanya serius, tanda kejengkelannya terletak pada intonasi yang tinggi saat menjawabnya dengan kata “ayam taliwang”.

3. Briefing Strategi Isinya Tebakan dan Plesetan | LAPOR PAK! (11/05/22) part 1

Ayu : “ayam juga ada yang bikin sakit”

Surya : “ayam apatuh?”

Ayu : “ayam koreng”

Surya : “ayam gorengggggg”

Konteks tuturan :

Tuturan diatas dilakukan didalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah ayu sebagai office girl atau pembantu, dan mitratuturnya adalah surya sebagai polisi. Tuturan diatas masih melanjutkan plesetan tentang ayam yang selalu disalahkan. Penutur bilang bahwa ayam juga ada yang bikin sakit, mitratatur menganggapnya serius, namun penutur menjawabnya dengan ketidak seriusan.

Penjelasan :

Letak kesembronoan subkategori plesetan terdapat pada bentuk “ayam koreng”. Tuturan itu diungkapkan dengan memelesetkan bentuk “goreng” menjadi “koreng”. Tujuannya adalah untuk bercanda, tetapi candaan itu cenderung tidak menghormati mitratatur karena mitratatur menanggapi hal tersebut dengan serius. Mitra tutur merasa jengkel dengan jawaban penutur yang ditanya serius, tanda kejengkelannya terletak pada intonasi yang tinggi saat menjawabnya dengan kata “ayam goreng”.

4. Rebutan Makanan Akibat Kurang Fokus | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 2

Andre : "kebetulan matteo ini suka banget nasi liwet"

Andhika: "ga pernah masuk mulut yah, liwettttttt"

Konteks tuturan :

Tuturan diatas dilakukan di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penuturnya adalah andre selaku komandan, dan mitratuturnya adalah andhika selaku polisi. Tuturan tersebut diawali dengan andre yang memberitahukan bahwa matteo suka sekali dengan nasi liwet, lalu kemudian andhika mengatakan hal yang tidak serius.

Penjelasan ;

Letak kesembronoan subkategori plesetan terdapat pada bentuk "ga pernah masuk mulut yah, liwettttt". Tuturan itu diungkapkan dengan memelesetkan bentuk "lewat" menjadi "liwet". Tujuannya adalah untuk bercanda, tetapi candaan itu cenderung tidak menghormati mitra tutur karena mitratutur menanggapi hal tersebut dengan serius. Mitra tutur merasa jengkel dengan jawaban penutur yang ditanya serius, tanda kejengkelannya terletak pada intonasi yang tinggi saat menjawabnya dengan kata "lewat".

5. Penggerebekan Gagal karena Matteo Guerinoni | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 4

Ade : "kenapa ayam selalu uang disalahkan pak, padahal ada ayam yang selalu dicintai seluruh manusia"

Wendi : "ayam apa?"

Ade : "ayam semesta"

Wendi : "alam semesta"

Konteks tuturan :

Tuturan dilakukan di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022. Penutur adalah ade sebagai tersangka, dan mitratuturnya adalah wendi sebagai polisi. Tuturan itu diungkapkan pada saat wendi menanyakan kepada ade apakah benar dia menyanggah ayam, lalu ade melontarkan tuturan tersebut.

Penjelasan ;

Letak kesembronoan subkategori plesetan terdapat pada bentuk "ayam semesta". Tuturan itu diungkapkan dengan memelesetkan bentuk "alam" menjadi "ayam". Tujuannya adalah untuk bercanda, tetapi candaan itu cenderung tidak menghormati mitratutur karena mitratutur menanggapi hal tersebut dengan serius. Mitra tutur merasa jengkel dengan jawaban penutur yang ditanya serius, tanda kejengkelannya terletak pada intonasi yang tinggi saat menjawabnya dengan kata "alam semesta".

I. Kesembronoan Subkategori Merendahkan dengan Gurauan

Kesembronoan yang dilakukan dengan merendahkan pihak lain dapat dikategorikan sebagai Tindakan yang tidak santun. Kesembronoan itu semakin jelas kelihatan Ketika orang menghina orang lain, sekalipun disampaikan dengan cara humor atau candaan.



Gambar 9. Gambar I

1. Interigasi Dhawiyah Zaida yang Penuh Canda | LAPOR PAK! (11/05/22) Part 3

Wendi : "katanya anda pagi tuh hanya makan kusen?"
Dhawiyah : "wahh"
Konteks tuturan :
Tuturan terjadi di dalam ruangan kepolisian, pada tanggal 11 mei 2022.
Penutur adalah wendi sebagai polisi , dan mitratuturnya adalah dhawiyah sebagai tersangka badar sabung ayam. Penutur menanyakan apakah mitratatur sarapannya hanya memakan kusen.

Penjelasan :

Pada cuplikan diatas penutur menggunakan bentuk kesembronoan dalam menanya kepada mitratatur. Tuturan "katanya anda pagi tuh hanya makan kusen" mengandung maksud humor karena ditujukan untuk meledek mitratatur.

KESIMPULAN

Ketidaksantunan bertutur termasuk beberapa kategori, seperti kesembronoan, memainkan muka, melecehkan muka, mengancam muka, dan menghilangkan muka, menurut penelitian berjudul "Ketidaksantunan Berbahasa dengan Kategori Kesembronoan dari Tayangan Video Lapor Pak Pada Tanggal 11 Mei 2022 dari Part 1-4." Semua kategori tersebut menggabungkan aspek wujud dan tujuan.

Dalam hasil penelitian ini, peneliti berhasil menemukan dalam 1 video acara lapor pak yang berdurasi 14 menit, 59 detik terdapat sembilan jenis fenomena ketidaksantunan berbahasa, antara lain: 2 kesembronoan subkategori ke pura-puraan dengan gurauan, 1 kesembronoan subkategori asosiasi dengan gurauan, 1 kesembronoan sub kategori asosiasi dengan ungkapan tabu, 2 kesembronoan sukategori sinisme dengan ejekan, 1 kesempurnaan suka kategori seruan dengan gurauan, 1 kesemburuan sub kategori melucu dengan gurauan, 2 kesembronoan sukategori kesombongan dengan gurauan, 5 kesemburuansubkategoriplesetan dengan gurauan, 1 kesembronoan subkategori merendahkan dengan gurauan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahardi, kunjana, dkk. (2020). Buku pragmatik fenomena ketidaksantunan berbahasa. Yogyakarta : penerbit Erlangga.
- Nurhasanah, Fatin, dkk. (2021). Analisis menghilangkan muka pada lomba stand up comedy aji pratama kritik DPR 2018 seminar nasional pendidikan, FKIP UNMA.
- Unannudin, Ade, dkk. (2021). Ketidaksantunan berbahasa pengisi acara dalam acara OVJ special mata najwa di Tv transmedia seminar nasional pendidikan, FKIP UNMA.



Rahardi, kunjana, dkk. (2013). Penanda-penanda ketidaksantunan berbahasa (impoliteness markers) dalam ranah pendidikan. *Jurnal penelitian*. 17(1). 16-21.

Fauzi, nadzir, dkk. (2020). Ketidaksantunan berbahasa Indonesia anak sekolah dasar di kampung candulan cipondoh tangerang. *Jurnal ilmu pendidikan*. 6(1). 25-32

PENDAYAGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MEDIA SOSIAL DENGAN TINGKAT PROKRASTINASI AKADEMIK, EFEKTIFKAH?

Diya Rofika Rahmawati^{1*}, Andi Adam Rahmanto²

¹²Universitas Sebelas Maret Surakarta; Jl. Ir Sutami No.36, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah
(57126), (0271) 646994

*e-mail: diyarofika14@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang ditandai dengan masifnya penggunaan media sosial membawa pengaruh positif sekaligus negatif terhadap kualitas sumber daya manusia. Pendidikan bertanggung jawab penuh terhadap kepemilikan kualitas sumber daya manusia dalam suatu negara. Momentum media sosial yang tengah digandrungi menjadi peluang bagi dunia pendidikan untuk mengintegrasikannya menjadi media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran jika dibandingkan secara konvensional. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah kualitatif deskriptif dengan menggunakan data sekunder yang bersumber dari studi kepustakaan melalui jurnal, buku, dokumen, karya ilmiah, artikel, serta sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil penelitian ini ialah bahwa media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh yang baik terhadap terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa tertarik, memiliki minat, motivasi, dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran, selain itu juga dapat digunakan secara mandiri kapan saja terutama ketika persiapan menghadapi ujian. Pemanfaatan media sosial selain untuk mengurangi frekuensi penggunaan yang tidak memiliki nilai manfaat dialihkan menjadi media pembelajaran interaktif yang menyenangkan, terbukti secara efektif mampu menumpas akar beberapa faktor timbulnya sikap prokrastinasi akademik, seperti kelelahan, kepercayaan diri rendah dan kesulitan dalam memahami materi sehingga secara tidak langsung meminimalisir terjadinya sikap prokrastinasi akademik dalam diri peserta didik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Media Sosial, Prokrastinasi Akademik.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan suasana proses pembelajaran dengan keterlibatan aktif peserta didik. Upaya ini merupakan langkah guna meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi diri yang memiliki sikap spiritual keagamaan, kecerdasan, kemandirian, pengendalian diri, berakhlak mulia, memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara Undang- Undang Nomor 20 Tahun (2003), Pendidikan memiliki peranan sekaligus tanggung jawab besar terhadap penyediaan sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul (Darmaji et al., 2019). Rangkaian upaya bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam dunia pendidikan ialah dengan melalui pemberian penugasan yang bersifat konstruktif terhadap kepemilikan keterampilan pada peserta didik.

Beragam tugas yang diterima peserta didik seakan menjadi tekanan (Arrazzaqu Widya Neidi, 2019). Kondisi ini kemudian menjadi permasalahan dikarenakan peserta didik menunda dalam

penyelesaian tugas atau dikenal dengan sikap prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik merupakan suatu sikap penundaan atau penghindaran terhadap penyelesaian suatu tugas yang dilakukan oleh individu secara sadar (Yuli Astuti et al., 2021). Kecenderungan munculnya sikap prokrastinasi akademik pada individu dilantarkan pada berbagai faktor seperti efikasi diri yang rendah, tugas yang terlalu sulit (Suhadianto & Pratitis, 2020), kelelahan dan kebosanan (Zuraida, 2017). Pelbagai faktor sebagai akar permasalahan yang timbul diperlukan media pembelajaran yang mampu menjawab persoalan.

Media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai pembantu dalam mempermudah penyampaian dan pemahaman materi serta intruksi pembelajaran kepada peserta didik (Doni Tri Putra Yanto, 2019). Media pembelajaran pada era digitalisasi saat ini masif berkembang. Sosial media menjadi trend yang tengah digandrungi. Momentum perkembangan sosial media yang diintegrasikan ke dalam dunia pembelajaran menciptakan suatu media pembelajaran interaktif. Beragam sosial media yang dapat difungsikan berupa aplikasi youtube (Widiantari et al., 2023), tiktok (Lee, 2023), instagram (Abdulaziz Al Fadda, 2020), facebook (Z. Yu & Yu, 2021), dan whatsapp (Nida et al., 2020). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dipilih sebagai salah satu upaya guna membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik. Senada dengan Puspitarini & Hanif (2019), bahwa media pembelajaran interaktif mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi akan terlibat aktif sehingga mampu memahami materi dengan lebih baik dan terhindar dari rasa lelah dan bosan (Saparuddin Mukhtar & K. Y.S. Putri, 2021).

Kehadiran motivasi dalam diri peserta didik mampu menumpas faktor-faktor yang mangakari lahirnya prokrastinasi akademik pada peserta didik (Tisocco & Liporace, 2023). Penelitian Sagbas & Koc (2021), menyatakan bahwa youtube yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan memuat beragam video pembelajaran lebih efektif dikarenakan dapat diulang kapan saja sehingga mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri terutama ketika akan menghadapi persiapan ujian. Senada dengan Dağbaşı et al. (2023) bahwa youtube sebagai media pembelajaran dinilai memberikan kebermanfaatan terhadap pemahaman peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dengan memanfaatkan whatsapp juga memudahkan peserta didik untuk memahami materi serta intruksi yang disampaikan oleh pendidik (Durgungoz & Durgungoz, 2022). Media sosial tiktok melalui keunggulan keragaman fiturnya jua memiliki kebermanfaatan, sehingga dapat diintegrasikan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dimuat melalui konten edukasi (Rahimullah et al., 2022). Teknologi yang berkembang secara masif harus diimbangi dengan keputusan yang bijak.

Beragam kemunculan media sosial di era digitalisasi ini dengan menawarkan kelengkapan fiturnya yang menggiurkan (Lutomia et al., 2022), jika tidak disikapi dengan baik akan berimbas pada munculnya permasalahan baru. Peserta didik yang dihadapkan pada penggunaan media sosial secara masif tanpa mempertimbangkan kebermanfaatan dikhawatirkan melahirkan sikap menunda kewajiban pekerjaan yang diminta sebagai seorang peserta didik. Implementasi media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan media sosial layaknya dua mata pisau bergantung pada pemanfaatan oleh penggunanya. Dampak positif yang dapat ditimbulkan ialah membantu para komponen pendidikan dalam melakukan transfer ilmu dan tujuan pendidikan, namun sekaligus menjadi bumerang jika keliru (Nawwaroh et al., 2022).

Prokrastinasi akademik merupakan permasalahan yang sebetulnya kerap dialami peserta didik. Perkembangan media sosial yang diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian melahirkan sinergi kebermanfaatan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan mengobati prokrastinasi akademik sebagai penyakit yang mengkhawatirkan. Keputusan

dalam memanfaatkan momentum perkembangan media sosial ke dalam dunia pembelajaran menjadi keputusan penting. Pendayagunaan beragam media sosial youtube dalam penelitian (McGill et al., 2023) memerankan media pembelajaran interaktif yang mampu merubah pembelajaran lebih efisien dikarenakan peserta didik lebih terfokus pada literasi digital dengan minim penggunaan media sosial yang kurang terkontrol hanya untuk hiburan. Selain itu media sosial whatsapp juga dapat didayagunakan sebagai media diskusi peserta didik layaknya ketika pembelajaran luring (Qamar et al., 2019a) Media sosial tiktok yang tengah digandrungi oleh masyarakat menjadi media pembelajaran interaktif menjelma *booktokers* (Guiñez-Cabrera & Mansilla-Obando, 2022). Penelitian Abdulaziz Al Fadda (2020), juga menunjukkan bahwa pengintegrasian media sosial instagram juga mampu membantu peserta didik dalam praktik kemampuan berbahasa inggris sebagai bahasa internasional.

Masifnya perkembangan teknologi digital sebagai dampak keadaan global yang fluktuatif, pengintegrasian teknologi ke dalam dunia pembelajaran merupakan salah satu upaya bijak untk dapat didayagunakan, namun diperlukan peran manajemen diri yang apik agar upaya yang ditempuh berjalan sesuai dengan yang dikehendaki. Pasalnya jika diabaikan dan keluar dari jalur, memunculkan persoalan baru yang meresahkan. (Caratiquit & Caratiquit, 2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara positif antara intensitas penggunaan media sosial dengan tingkat prokrastinasi akademik pada peserta didik di sekolah menengah di Philipina, dan berimbas pada pengaruh signifikan negatif dengan hasil belajar. Prokrastinasi akademik terbentuk dari sikap kejenuhan dari rutinitas yang dianggap sulit dan membosankan, sehingga peran media pembelajaran interaktif sebagai jembatan transfer pemahaman dari pendidik merupakan siasat yang tepat.

Penelitian terdahulu terkait dengan pemanfaatan masifnya perkembangan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif mulai marak dilakukan, namun masih jarang yang mengkaitkannya dengan tingkat prokrastinasi akademik pada peserta didik, padahal tingkat prokrastinasi akademik turut memegang salah satu peranan penting dalam kesuksesan pembelajaran. Oleh karena itu, menarik untuk dikaji lebih lanjut mengenai pendayagunaan media sosial sebagai media pembelajaran interaktif dengan tingkat prokrastinasi akademik.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan keadaan dan peristiwa sesuai dengan topik penelitian berdasarkan fakta. Sugiyono (2017), menjelaskan penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk penelitian dengan kondisi yang alamiah. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini ialah data sekunder yang bersumber dari studi kepustakaan melalui jurnal, buku, dokumen, karya ilmiah, artikel, serta sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Beragam data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis secara kualitatif kemudian akan disimpulkan sebagai perolehan jawaban dari topik penelitian yang diangkat. Teknik pengambilan data yang dipakai pada penelitian ini ialah kajian pustaka. Peneliti memperoleh data yang bersumber dari buku, artikel, serta jurnal terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat pada penelitian ini. Kajian pustaka tersebut menjadi sumber bacaan yang kemudian menjadi data pendukung untuk memperkuat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi berasal dari bahasa latin yang berakar pada "pro" dengan kepemilikan makna

maju, lebih menyukai, ke depan, dan "crastinus" yang berarti besok (Fundafakat Tengiz et al., 2022). Dapat dipahami bahwa prokrastinasi merupakan suatu sikap yang dilakukan oleh seseorang yang lebih menyukai melakukan aktivitas pekerjaan di esok hari dibandingkan saat ini, atau dapat dimengerti dengan menunda dalam melakukan aktivitas pekerjaan yang harusnya dapat dikerjakan saat ini. Pelaku prokrastinasi disebut sebagai prokrastinator (Sarirah & Apsari, 2019). Pada hakikatnya prokrastinator menyadari dengan menunda pekerjaan akan menghambat keberhasilan yang diraih.

Bidang akademik juga tak luput dari sikap menunda oleh peserta didik. Prokrastinasi dalam bidang akademik menjadi suatu permasalahan. Suatu sikap dapat dikatakan sebagai bentuk prokrastinasi dalam bidang akademik dilihat dari indikator-indikator yang disampaikan oleh JR Ferrari et al., (1995) sebagai berikut:

1. Melakukan penundaan untuk segera memulai dalam menyelesaikan tugas
2. Terlambat dalam menyelesaikan penugasan disebabkan lebih mengutamakan aktivitas lain yang sebetulnya tidak dibutuhkan
3. Terdapat kesenjangan antara waktu yang direncanakan dengan kinerja aktual lapangan
4. Memilih untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan dibandingkan dengan mengerjakan tugas yang menjadi kewajiban untuk diselesaikan (mengobrol, mendengarkan musik, menonton, jalan-jalan, bermain *game*, dll.)

Solomon & Rothblum (1984) (Rusdi et al., 2020) menjelaskan bahwa sikap tergolong prokrastinasi apabila melakukan suatu penundaan terhadap pekerjaan yang bersifat penting, dilakukan secara berulang-ulang dan sengaja, melahirkan perasaan tidak nyaman yang secara subyektif dirasakan oleh prokrastinator. Pada lingkup akademik prokrastinasi dilihat dari sikap penundaan yang dilakukan peserta didik dalam mengerjakan tugas atau PR dan persiapan diri untuk ujian. hingga batas akhir waktu yang tersedia (ISBULAN et al., 2023). Seorang prokrastinator menyadari bahwa dengan melakukan penundaan pekerjaan primer sebagai peserta didik dan secara berulang-ulang akan menimbulkan perasaan tidak nyaman, cemas, serta merasa bersalah.

Persoalan kondisi tersebut terlahir dari beragam alasan, menjelaskan beberapa alasan yang menjadi faktor peserta didik melakukan prokrastinasi akademik diantaranya: tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan karena merasa kesulitan, memilih untuk melakukan tugas yang lebih menyenangkan karena menganggap mengerjakan tugas adalah kegiatan yang membosankan, merasa bingung dan tidak mengetahui mulai untuk mengerjakan tugas, ketidakhadiran dalam mengelola waktu, merasa cemas jika hasil pekerjaan dilakukan evaluasi, terdapat gangguan atau distraksi yang berasal dari lingkungan, rasa ketidakpuasan terhadap penerimaan tugas dan ingin memberontak tidak mau mengerjakan, merasa depresi, stress, dan kelelahan (Riski Sovayunanto & Siti Rahmi, 2022). Beragam faktor yang menjadi alasan lahirnya sikap prokrastinasi akademik pada prokrastinator ini diperlukan suatu obat penawar guna mengatasi penyakit yang serius mengkhawatirkan. Solusi dibutuhkan bertujuan untuk meminimalisir akar timbulnya perasaan yang kemudian membesar menjadi salah satu alasan lahirnya penyakit.

Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran merupakan suatu usaha pendidik dalam mencapai suatu tujuan guna menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas (Dewi & Primayana, 2019). Aktivitas pembelajaran ialah suatu upaya untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif lainnya yang dibutuhkan pada diri seseorang melalui berbagai sumber belajar (Falloon, 2020). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan mengintegrasikan peranan

teknologi bergantung pada peran besar pendidik. Hakikatnya seorang pendidik tidak hanya sebagai pemberi ilmu, akan tetapi juga sebagai fasilitator guna membantu peserta didik dalam memahami informasi dengan lebih mudah (Sukackè et al., 2022). Perkembangan teknologi tengah terjadi yang kemudian diadopsi dalam dunia pembelajaran sebagai media menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Suasana pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan di awal.

Media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara pendidik dengan peserta didik perihal informasi yang disampaikan (Sri Arum & Yoga Budi Bhakti, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran membawa kebermanfaatan bagi dunia edukasi, antara lain:

1. Mampu menjelaskan objek pada materi pembelajaran yang mulanya abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (Sumiyatun, 2022).
2. Memberikan pengalaman kepada peserta didik secara langsung, hal ini menempatkan peserta didik untuk dapat berkontak langsung dengan lingkungan pembelajaran (Ismail & Alexandro, 2021).
3. Dapat dilakukan pengulangan terkait materi pembelajaran yang diberikan (Mayangsari & Tiara, 2019).
4. Memperbesar kemungkinan terjadinya persamaan persepsi serta pendapat mengenai suatu materi atau objek pembelajaran.
5. Media pembelajaran melahirkan rasa ketertarikan pada peserta didik .
6. Mempermudah dan mendukung peserta didik belajar dalam berbagai bentuk, baik secara mandiri, kelompok, maupun klasikal (Alfansyur & Mariyani, 2019).
7. Melalui media pembelajaran membantu peserta didik untuk mengingat serta terbukti lebih bertahan lama dalam ingatan dibandingkan kegiatan pembelajaran tanpa memanfaatkan media.
8. Membantu pendidik dalam menyampaikan informasi serta memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami (Zahwa & Syafi'i, 2022).
9. Meminimalisir keterbatasan waktu, ruang, dan indra (Zain & Pratiwi, 2021).

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan mampu menciptakan interaksi timbal balik saling memberikan pengaruh dalam transfer materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berperan sebagai perantara dalam aktivitas pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan konten menjadi kesatuan seperti teks, suara, gambar, animasi, video, serta komponen interaktif lain sehingga menarik perhatian peserta didik (Sumarsih et al., 2020). Media pembelajaran interaktif memiliki urgensi karakteristik yang berarti bahwa peserta didik selama proses pembelajaran tidak hanya menyaksikan penyajian materi yang dimuat pada media pembelajaran, namun juga dipaksa untuk terciptanya interaksi. Setidaknya minimum interaksi yang tercipta ada 3 bentuk teridentifikasi, seperti mengisi lembar intruksi atau refleksi, mengoperasikan media pembelajaran yang berbantu alat, dan bentuk media interaktif yang mengatur interaksi antar peserta didik secara teratur namun tidak terprogram (Manurung, 2021).

Media pembelajaran interaktif mampu menggeser suasana pembelajaran yang bermula abstrak menjadi konkret. Peserta didik yang tertarik pada media pembelajaran yang digunakan, secara langsung termotivasi untuk mengikuti sehingga diperoleh capaian hasil pembelajaran yang lebih baik. Diperkuat Dwiqi et al., (2020) bahwa implementasi media pembelajaran interaktif terbukti efektif mampu membantu proses pembelajaran serta meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Ima et al., (2023), juga mengungkapkan bahwa pendaayagunaan media pembelajaran interaktif multimedia berbasis *hybrid learning* dinilai sebagai strategi pembelajaran yang efektif

dalam program pengajaran Bahasa Indonesia kepada penutur Bahasa Lain (*Teaching Indonesian to Speaker of Other Languages/TISOL*). Al Husaeni et al., (2022), juga menyatakan bahwa pengintegrasian media pembelajaran interaktif berbasis web mampu memotivasi, menarik minat dan menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik untuk mempelajari materi yang diberikan oleh pendidik jika dibandingkan secara konvensional. Oleh karena itu, pengintegrasian media pembelajaran secara interaktif selain menjembatani informasi juga terbukti mampu mempermudah peserta didik memahami suatu materi pembelajaran.

Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Tingkat Prokrastinasi Akademik

Perkembangan teknologi yang terjadi dewasa ini telah melahirkan masifnya jumlah pengguna. Di Indonesia tercatat terjadi pertumbuhan pengguna *smartphone* sebesar 33% dalam kurun waktu 2013-2017. Sebanyak 61% merupakan pengguna dengan rentang usia di bawah 30 tahun (Gallant Karunia Assidik, 2018). Kepemilikan gawai sudah bukan lagi dianggap sebagai barang mewah, sehingga tak ayal jika pelajar SD dan SMP telah menggunakan bahkan memiliki perangkat ini dengan berjenis android (Neni Rohaeni et al., 2021).

Perkembangan teknologi yang diiringi dengan perkembangan beragam media sosial muncul dan mulai digandrungi oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam pengoperasionalan serta keunggulan fitur ditawarkan sebagai konten yang menghibur. Momentum ini dapat diberdayakan dan diintegrasikan ke dalam berbagai sektor, terutama pendidikan (Hari Wahyono, 2019). Pendidikan merupakan sektor yang memiliki posisi urgensi dalam mencetak sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul dan berdaya saing. Realitas di lapangan, kegiatan pembelajaran yang terjadi masih banyak ditemui kendala berupa sulitnya dalam transfer informasi materi pembelajaran kepada peserta didik.

Maraknya media sosial yang tengah digandrungi oleh masyarakat menjadi peluang terintegrasinya guna menjawab persoalan. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran interaktif bertujuan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Namun perlu diinsafi bahwa pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran tersebut perlu diimbangi dengan manajemen yang apik (Williamson et al., 2020), mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan hingga evaluasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pemanfaatan media sosial ke dalam pembelajaran turut berimbas pada peningkatan pengetahuan dan wawasan baik pendidik maupun peserta didik. Proses pengintegrasian dilakukan dengan konsep utama penggunaan media sosial dengan pembelajaran menjadi satu kesatuan. media sosial yang digemari masyarakat dewasa ini adalah aplikasi tiktok. Aplikasi yang berbasis audio video ini berguna sebagai sarana hiburan melalui konten membuat dan membagi video kepada sesama pengguna. Keunggulan yang ditawarkan dari aplikasi toktok ini selain fiturnya yang melimpah, konten yang disuguhkan diiringi dengan musik dan berdurasi singkat. Oleh karena itu, jika aplikasi media sosial tiktok diintegrasikan sebagai media pembelajaran terbukti mampu menarik perhatian peserta didik sehingga tercipta lingkungan dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini dikarenakan konten edukasi yang ditayangkan disajikan secara ringkas dan memudahkan pemahaman terhadap materi (Amrina et al., 2021). Selain itu melalui media ini mampu meningkatkan daya kreativitas dan percaya diri peserta didik serta mewadahi dalam mengasah keterampilan abad 21 yang tengah difokuskan. Senada dengan Rahimullah et al., (2022), bahwa rasa kepuasan terhadap penggunaan aplikasi ini turut

mempengaruhi keputusan dalam penggunaannya kembali, namun penting menjadi perhatian terkait fitur keselarasan dengan kebutuhan pembelajaran.

Youtube sebagai salah satu media sosial yang juga dapat didayagunakan menjadi media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan diperolehnya hasil mampu memotivasi serta mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri (Ida Ayu Putu Anugrah Widiyanti et al., 2023). Selain itu media pembelajaran youtube diyakini memiliki fungsi seperti pengulangan, kesempatan yang lebih besar untuk dapat belajar secara mandiri, serta sangat membantu untuk persiapan ujian (Sagbas & Koc, 2021), bahkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis media sosial youtube telah mampu diterapkan pada jenjang sekolah dasar dan diperoleh hasil efektif terhadap capaian hasil belajar peserta didik, sehingga diperlukan pelatihan bagi calon guru agar mampu mengelola dan mengintegrasikan aplikasi youtube sebagai media pembelajaran secara efektif (Onivehu Adams Ogirima et al., 2021).

Media sosial whatsapp turut berkontribusi sebagai media pembelajaran. Qamar et al., (2019) menyatakan bahwa pengintegrasian whatsapp sebagai media mampu menjadikan suasana pembelajaran dengan metode diskusi lebih terfokus layaknya pembelajaran luring konvensional namun dengan kemasan berbeda secara hybrid atau bahkan daring. K. Yu & G Motlhabane (2022), juga menyatakan bahwa media sosial whatsapp memiliki kontribusi besar terhadap dunia pendidikan, bahkan sebelum pandemic covid-19 pada pembelajaran dengan mekanisme jarak jauh. Tak ayal jika whatsapp mampu secara tidak langsung bermanfaat menggantikan peran email dan LMS yang umum digunakan sebelumnya. Senada dengan Dahdal (2020), bahwa penugasan yang disampaikan melalui whatsapp dapat menjadi salah satu bagian yang dapat dilakukan asesmen serta mampu menciptakan lingkungan pembelajaran aktif dan pembentukan whatsapp group terbukti efektif dalam mawadahi kompetensi kolaborasi antar peserta didik (Cronjé & van Zyl, 2022).

Beragam media sosial menjelma media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya dalam menjawab persoalan. Media pembelajaran yang interaktif terbukti dari beberapa penelitian bahwa mampu menciptakan Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional. Penggunaan media pembelajaran interaktif selain menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan tentunya melibatkan kontribusi aktif dari peserta didik dan secara tidak langsung mempengaruhi tingkat kepercayaan diri (Amrina et al., 2021). Kondisi ini selaras dengan tuntutan pendidik yang harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang santai, hidup, dan menyenangkan. Hal itu dikarenakan apabila suasana dan lingkungan pembelajaran dalam kondisi yang menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta merasa lebih mudah dalam memahami intruksi materi pembelajaran (Nidaan Hafiyya & Muhamad Sofian Hadi, 2023).

Suasana pembelajaran menyenangkan yang tercipta mampu menumpas segala persoalan perihal akar dari terjadinya penundaan penyelesaian tugas pembelajaran atau yang dikenal dengan prokrastinasi akademik. Beberapa faktor yang menjadi akar timbulnya sikap prokrastinasi akademik berupa rasa lelah, sikap percaya diri, komitmen, dan keinginan yang rendah berdampak negatif terhadap semakin tingginya rasa untuk menunda pekerjaan akademik (Sepiadou & Metallidou, 2023). Wei et al., (2023) menambahkan prokrastinasi akademik juga dipengaruhi oleh rasa kesulitan yang ditemui peserta didik ketika memahami dan menyelesaikan tugas serta lingkungan pembelajaran yang tidak nyaman. Sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi (Tisocco & Liporace, 2023), kesadaran (Ocansey et al., 2022), dan sifat perfeksionis didukung dengan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan (Wei et al., 2023) memiliki hubungan

negatif terhadap prokrastinasi akademik.

Perkembangan teknologi digital selain membawa pengaruh positif terhadap segala bidang, termasuk dunia pendidikan ternyata juga tak dapat dipungkiri turut mengusung dampak negatif (Moh Yusuf Saepuloh Jamal et al., 2022). Pada dunia pendidikan, media sosial sebagai dampak kemajuan teknologi yang tengah dinikmati dan sedang *hype* di kalangan masyarakat tak ayal jika turut serta memberikan sikap prokrastinasi akademik bagi pengguna pelajar. Permasalahan ini diperlukan intensi serius guna mengatasi persoalan yang terjadi. Pemanfaatan media sosial yang bermula menjadi salah satu faktor terciptanya prokrastinasi akademik diupayakan sebagai salah satu media yang menjembatani penawar dari penyakit tersebut. Selain dibutuhkan strategi yang tepat, implementasi media sosial dalam pembelajaran terbukti menghasilkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik, sehingga rasa lelah dan sulit dalam memahami materi dapat ditumpas dari solusi yang diberikan (Willya Dinata et al., 2023).

Oleh karena itu, peran media pembelajaran menempati posisi urgensi sebagai salah satu penentu ketercapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan. Peran media pembelajaran sebagai jembatan penghubung antara pendidik dengan peserta didik sebagai upaya mencapai tujuan. Implementasi media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam dunia pembelajaran guna mencetak sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan kemampuan dengan kualitas unggul. Media pembelajaran konvensional dianggap menjadi suatu hal yang membosankan dikarenakan tidak disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Pengintegrasian perkembangan teknologi digital dalam bentuk media sosial sebagai media pembelajaran interaktif dinilai sangkil. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif serta melibatkan partisipasi peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa tertarik, termotivasi, dan merasa lebih mudah dalam memahami suatu materi pembelajaran. Berbagai keunggulan yang dirasakan tentu mampu meminimalisir timbulnya sikap prokrastinasi akademik dalam diri peserta didik sehingga dinilai efektif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis media sosial yang tengah marak digandrungi masyarakat menjadi momentum untuk kemudian dapat diintegrasikan dengan dunia pembelajaran. implementasi media sosial berupa tiktok, youtube, dan whatsapp sebagai media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh yang baik terhadap terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media sosial ini mampu menarik minat, termotivasi, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik juga dapat menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran secara mandiri kapan saja terutama ketika persiapan menghadapi ujian dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran secara konvensional. Namun perkembangan teknologi digital tentunya diiringi dengan dampak negatif yang ditimbulkan, tak dipungkiri jika tanpa pengelolaan yang baik mampu membuat peserta didik menjadi malas dan menunda pekerjaan akademik dikarenakan terlena dalam pemakaian media sosial.

Oleh karena itu, upaya pemanfaatan media sosial selain untuk mengurangi frekuensi penggunaan yang tidak memiliki nilai manfaat dialihkan menjadi media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu membantu peserta didik menumpas akar dari beberapa faktor timbulnya sikap prokrastinasi akademik, seperti kelelahan, kepercayaan diri rendah dan kesulitan dalam memahami materi. Implementasi media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran terbukti efektif mampu secara tidak langsung meminimalisir terjadinya sikap prokrastinasi akademik dalam diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulaziz Al Fadda, H. (2020). Determining How Social Media Affects Learning English: An Investigation of Mobile Applications Instagram and Snap Chat in TESOL Classroom. *Arab World English Journal*, 11(1), 3–11. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no1.1>
- Al Husaeni, D. F., Budisantoso, E. N. Q., Urwah, M. A., Azizah, N. N., Dinata, P. Z., Apriliyani, S., & Siregar, H. (2022). The Effect of Using Web-Based Interactive Learning Media for Vocational High School Students to Understanding of Looping: Qualitative Approach. *Journal of Science Learning*, 5(1), 115–126. <https://doi.org/10.17509/jsl.v5i1.35534>
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT "KAHOOT" DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Sari, M. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN MEDIA MIXPAD MTS KELAS VIII KOTA BARU. *Akademika*, 10(02), 417–424. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1616>
- Arrazzaqu Widya Neidi. (2019). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa. *Acta Psychologica*, 1(2), 97–105.
- Caratiquit, K. D., & Caratiquit, L. J. C. (2023). INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ADDICTION ON ACADEMIC ACHIEVEMENT IN DISTANCE LEARNING: INTERVENING ROLE OF ACADEMIC PROCRASTINATION. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 24(1), 1–19.
- Cronjé, J. C., & van Zyl, I. (2022). WhatsApp as a Tool for Building a Learning Community. *Electronic Journal of E-Learning*, 20(3), 296–312.
- Dağbaşı, G., Demir, Y. M., & Özcan, M. (2023). Opinions of Arabic Prep Class Students on the use of YouTube in Teaching Arabic. *Education Quarterly Reviews*, 6(1). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.06.01.694>
- Dahdal, S. (2020). Using the WhatsApp Social Media Application for Active Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(2), 239–249. <https://doi.org/10.1177/0047239520928307>
- Darmaji, D., Mustiningsih, M., & Arifin, I. (2019). Quality Management Education in the Industrial Revolution Era 4.0 and Society 5.0. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.141>
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. (2019). Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.31763/ijele.v1i1.26>
- Doni Tri Putra Yanto. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Durgungoz, A., & Durgungoz, F. C. (2022). "We are much closer here": exploring the use of WhatsApp as a learning environment in a secondary school mathematics class. *Learning Environments Research*, 25(2), 423–444. <https://doi.org/10.1007/s10984-021-09371-0>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Funda İfakat Tengiz, Çağlar Çakmak, Erald Bakiu, Nuri Dozdar Turan, Serhat Demir, Ethem Çakioğlu, & Mustafa Agah Tekindal. (2022). Academic Procrastination: How much does it affect medical students? *Research Article*, 1–8.
- Gallant Karunia Assidik. (2018). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL YANG INTERAKTIF DAN KEKINIAN. *Prosiding SAGA*, 242–246.
- Guñez-Cabrera, N., & Mansilla-Obando, K. (2022). Booktokers: Generating and sharing book content on TikTok. *Comunicar*, 30(71), 119–130. <https://doi.org/10.3916/C71-2022-09>
- Hari Wahyono. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*, 192–202.
- Ida Ayu Putu Anugrah Widiartari, Ni Luh Putu Eka Sulistia Dwi, & Luh Putu Artini. (2023). YouTube as an Alternative Learning Media for Independent Bilingual Young Learners: A Review. *Journal of English Teaching*, 9(1), 83–97.

- Ima, W., Pattiasina, J., & Sopacua, J. (2023). Model to increase motivation and learning outcomes in learning history. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(2), 206–214. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i2.20703>
- İŞBULAN, O., ÇAM, E., & BAĞCI, H. (2023). The Effect of the Homework Process on Academic Procrastination Behavior in Higher Education. *International Journal of Educational Research Review*, 8(2), 280–288. <https://doi.org/10.24331/ijere.1253489>
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- JR Ferrari, JL Johnson, & WG McCown. (1995). Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment. In *The Plenum Series in Social/Clinical Psychology* (pp. 1–191). Plenum Press.
- Lee, Y.-J. (2023). Language Learning Affordances of Instagram and TikTok. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(2), 408–423.
- Lutomia, A. N., Bohonos, J. W., & Bello-Bravo, J. (2022). Using music and animations for COVID-19 prevention: The case of a scientific program. *New Horizons in Adult Education and Human Resource Development*, 34(2), 27–36. <https://doi.org/10.1002/nha3.20347>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>
- McGill, T., Klobas, J., & Moghavvemi, S. (2023). Time distortion in student YouTube use: The effects of use motivation, personality, and pattern of use on study efficiency. *Australasian Journal of Educational Technology*, 71–87. <https://doi.org/10.14742/ajet.7705>
- Moh Yusuf Saepuloh Jamal, Uus Ruswandi, & Mohamad Erihadiana. (2022). Kajian Riset Pendidikan Islam Yang Berorientasi Pada Isu-Isu Sosial Dampak Globalisasi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 6(1).
- Nawwaroh, Q., Istikomah, I., & Rashed, Z. N. (2022). THE USE OF YOUTUBE MEDIA IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING. *Tadrib*, 8(2), 265–282. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v8i2.13967>
- Neni Rohaeni, Yus Darusman, & Iman Hilman. (2021). AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI KAMPUNG NAGA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Geoducation: Journal of Geography Education Universitas Siliwangi*, 2(2), 1–6.
- Nida, N. K., Usodo, B., & Sari Saputro, D. R. (2020). The blended learning with Whatsapp media on Mathematics creative thinking skills and math anxiety. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 307–314. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i2.16233>
- Nidaan Hafiyya, & Muhamad Sofian Hadi. (2023). IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652.
- Ocansey, G., Addo, C., Onyeaka, H. K., Andoh-Arthur, J., & Oppong Asante, K. (2022). The Influence of Personality Types on Academic Procrastination Among Undergraduate Students. *International Journal of School & Educational Psychology*, 10(3), 360–367. <https://doi.org/10.1080/21683603.2020.1841051>
- Onivehu Adams Ogirima, James Joy Tolulope, & Sulaimon Jamiu Temitope. (2021). Future Teachers' Perception towards the Use of YouTube for Teaching Learning Activities in Nigerian Basic Schools. *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)*, 8(1), 81–95.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Qamar, K., Riyadi, S., & Wulandari, T. C. (2019a). Utilization of whatsapp application as discussion media in blended learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 370–378. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i3.8412>
- Qamar, K., Riyadi, S., & Wulandari, T. C. (2019b). Utilization of whatsapp application as discussion media in blended learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 370–378. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i3.8412>
- Rahimullah, N. A., Damayanti, S. B., Izra, A. A., & Handayani, P. W. (2022). Assessing the factors influencing users accessing higher education content on TikTok. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2148498>
- Riski Sovayunanto, & Siti Rahmi. (2022). PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA PADA MASA PANDEMI DI SMK NEGERI SE-KOTA TARAKAN. *Prosiding Seminar Nasional SALINGDIDIK IX 2022 Sains, Lingkungan Dan Pendidika*, 126–131.

- Rusdi, M., Hidayah, N., Rahmawati, H., & Hitipeuw, I. (2020). Academic procrastination data of students in Makassar, Indonesia. *Data in Brief*, 33, 106608. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.106608>
- Sagbas, O. F., & Koc, M. (2021). Computer Engineering Students' Views on Educational Use of YouTube Videos. *International Conference on Education in Mathematics, Science and Technology*, 147–154.
- Saparuddin Mukhtar, & K. Y.S. Putri. (2021). Technology Integrated on Media Literacy in Economic Studies on Higher Education. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(1), 95–123.
- Sarirah, T., & Apsari, P. (2019). The Role Of Locus Of Control Toward Arousal Procrastination Among Students. *PSIKODIMENSIA*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1676>
- Sepiadou, I., & Metallidou, P. (2023). Academic hardiness as a moderator of the relation between perfectionism and academic procrastination in university students. *European Journal of Psychology of Education*, 38(3), 1053–1071. <https://doi.org/10.1007/s10212-022-00648-3>
- Sri Arum, & Yoga Budi Bhakti. (2020). PENGARUH APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA/SMK. *Schorodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 101–106.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT Alfabeta.
- Suhadianto, S., & Pratitis, N. (2020). Eksplorasi Faktor Penyebab, Dampak dan Strategi Untuk Penanganan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 10(2), 204. <https://doi.org/10.24036/rapun.v10i2.106672>
- Sukackè, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petronienè, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., Marbà-Tallada, A., & Brose, A. (2022). Towards Active Evidence-Based Learning in Engineering Education: A Systematic Literature Review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955. <https://doi.org/10.3390/su142113955>
- Sumarsih, Lubis, S., Sari, A., & Rahmadani, E. (2020). The Implementation of Lectora Inspire Application as Interactive Learning Media on English Writing Skill for Students at SMP N 35 Medan. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 3(10), 75–87. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2020.3.10.9>
- Sumiyatun. (2022). Improving Mathematics Learning Outcomes on the Subject of Place Value Numbers Using Number Boxes in Class I Students. *SHEs: Conference Series* 5, 107–112.
- Tisocco, F., & Liporace, M. F. (2023). Structural Relationships between Procrastination, Academic Motivation, and Academic Achievement within University Students: A Self-Determination Theory Approach. *Innovative Higher Education*, 351–369.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*.
- Wei, L.-W., Jaisook, N., Zhao, F., Li, M., Yang, C., & Zhang, L. (2023). MIXED-METHOD REPORT INTO CHINESE POSTGRADUATES' PROCRASTINATION BEHAVIOR, ACADEMIC ENGAGEMENT AND SELF-CONFIDENCE. *European Journal of Education Studies*, 10(6). <https://doi.org/10.46827/ejes.v10i6.4819>
- Widiantari, I. A. P. A., Dwi, N. L. P. E. S., & Artini, L. P. (2023). YouTube as an Alternative Learning Media for Independent Bilingual Young Learners: A Review. *Journal of English Teaching*, 9(1), 83–97.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107–114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>
- Willya Dinata, Wahyudi, & Zulian Fikry. (2023). Hubungan antara Prokrastinasi Akademik dengan Burnout Akademik pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1438–1445.
- Yu, K., & G Motlhabane, M. (2022). WhatsApp's Potential to Broaden Online Teaching and Learning: Perceptions of Undergraduate Students From One South African University. *Journal of Information Technology Education: Research*, 21, 547–569. <https://doi.org/10.28945/5031>
- Yu, Z., & Yu, L. (2021). A Meta-Analysis of Facebook-Assisted Learning Outcomes and Their Gender Differences. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 13(4), 63–82.
- Yuli Astuti, Haiyun Nisa, Kartika Sari, & Intan Dewi Kumala. (2021). PERBEDAAN PROKRASINASI AKADEMIK DITINJAU DARI JENIS KELAMIN PADA MAHASISWA. *Seurune, Jurnal Psikologi Unsyiah*, 4(2), 169–184.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEL



POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
SD. *Elementary School*:

Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 8(1). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>

Zuraida. (2017). HUBUNGAN PROKRASINASI AKADEMIK DENGAN PRESTASI BELAJAR
PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS POTENSI UTAMA. *Jurnal
Kognisi*, 2(1)

PENGARUH PROGRAM PENGEMBANGAN LITERASI (PPL) TERHADAP KETERAMPILAN PEMAHAMAN ISI BACAAN SISWA KELAS V SD DI TAPOS

**Adelia Risti Ananda¹, Afifah Novia Ramadani², Misbahudin³, Pangkuh Ajisoko⁴, Siti Rubiah⁵,
Zahrani Hayati⁶**

ST PHBK, Jl. Raya Tapos No.36, RT.1/RW.11, Leuwinanggung, Kec. Tapos, Depok +62 812-
9633-4864

E-mail: adeliarstya@gmail.com, afifahnoviar18@gmail.com, srubiah242@gmail.com,
zahranihayati6@gmail.com,

ABSTRAK

Kemampuan literasi merupakan salah satu kemampuan yang wajib dimiliki oleh sumber daya manusia pada zaman ini, terutama untuk generasi muda yang kelak akan menjadi pemimpin di negeri ini. Namun, pada kenyataannya budaya membaca dan menulis di Indonesia masih sangat rendah (PISA 2018). Untuk mengatasi permasalahan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat program untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Dengan adanya program literasi yang dijalankan di sekolah diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan isi dari buku yang dibacanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode preksperimental. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik post-test kelas control dengan satu kali post-test pada kelas V Pandawa Sekolah karakter yang menggunakan Program Pengembangan Literasi (PPL) dan kelas V SDN 1 Tapos yang tidak menggunakan program PPL. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan Program Pengembangan Literasi (PPL) berpengaruh terhadap literasi anak yaitu dalam keterampilan pemahaman isi bacaan dengan hasil nilai yang signifikan 0,001917, melalui perbandingan nilai dari sekolah SD Negeri Tapos 1 dengan SD Karakter Tapos. Sehingga hasil dari penelitian ini juga dapat membuktikan bahwa kegiatan Literasi atau yang biasa disebut GLS atau PPL ini sangat berpengaruh bagi kemampuan literasi anak dan keterampilan memahami isi bacaan siswa kelas V.

Kata Kunci: literasi, Gerakan Literasi sekolah, Pemahaman Membaca

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Melalui membaca, seseorang dapat memperoleh informasi, menambah pengetahuan, bertambah pengalaman, memperluas wawasan, dan belajar hal-hal baru. Sayangnya, budaya membaca dan menulis di Indonesia masih sangat rendah, hal ini dibuktikan oleh penelitian dari lembaga internasional. Studi Progress In Internasional Reading Literacy (PIRLS 2011) dan Programe for International Student Assessment (PISA 2018) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara dalam keterampilan membaca siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca masyarakat Indonesia, salah satunya adalah kurangnya minat baca di Indonesia hal ini didukung oleh data statistik yang di keluarkan oleh UNISCO pada Januari 2020 yaitu minat baca pada masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan hanya 0,001% yang berarti hanya 1 dalam 1000 orang yang gemar membaca. Selain itu harga buku yang mahal dan isi buku yang monoton juga menjadi faktor yang menyebabkan minat baca di Indonesia rendah.

Kemampuan literasi adalah salah satu keterampilan yang diperlukan oleh sumber daya manusia saat ini, terutama bagi generasi muda yang akan menjadi pemimpin di masa depan. Kemampuan literasi sangat penting agar siswa dapat menjadi lebih cerdas, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, dibutuhkan pembiasaan membaca sejak dini. Dalam era global saat ini, kemampuan literasi sangat dibutuhkan dan membutuhkan peran pemerintah untuk menyediakan sistem dan pelayanan pendidikan yang baik sesuai dengan UUD 1945, Pasal 31 Ayat 3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk mengatasi masalah ini, yang melibatkan semua pihak dalam dunia pendidikan dan dicetuskan pada tahun 2015. Untuk mengatasi permasalahan ini, kementerian pendidikan dan kebudayaan membuat program untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang melibatkan semua aktor yang ada dalam dunia pendidikan. GLS ini dicetuskan pada tahun 2015.

Sebagian besar orang hanya menganggap bahwa literasi hanya meliputi kemampuan membaca dan menulis, namun menurut Iis Lisnawati dan Yuni Ertinawati (2019), literasi adalah keterampilan memanfaatkan berbagai sumber informasi atau ide, baik melalui dengar, baca, atau lihat, dan menyampaikan ide melalui berbagai media, baik lisan atau tulisan, sesuai dengan konteks yang tepat.

Dengan adanya program literasi yang dijalankan di sekolah diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan isi dari buku yang dibacanya sesuai dengan defisini literasi yang sudah dijabarkan di atas. Maka dari itu, peneliti membuat penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Program Pengembangan Literasi (PPL) terhadap Keterampilan Pemahaman Isi Bacaan Siswa Kelas V SD di Tapos” guna melihat apakah siswa kelas V di SD Karakter sudah mampu membangun pemahaman dengan buku yang dibaca, karena peneliti melihat adanya permasalahan yang muncul di SD Karakter terkait dengan pemahaman siswa terhadap isi bacaan yang dibaca.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-eksperimental*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *post-test* kelas *control* dengan satu kali *post-test* pada kelas V Pandawa Sekolah Karakter yang menggunakan program PPL yang berjumlah 18 Siswa dan kelas V SDN 1 Tapos yang tidak menggunakan program PPL yang berjumlah 18 Siswa. Dengan teknik tes ini peneliti dapat mengukur kemampuan siswa kelas V Sekolah Karakter dalam memahami makna suatu kata dari sebuah kalimat atau cerita yang dibacanya dan seberapa paham siswa memahami bacaan yang dibacanya dalam kegiatan Program pengembangan Literasi (PPL). Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, untuk mengetahui pengaruh kegiatan PPL dalam pemahaman siswa dalam suatu bacaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan Program Pengembangan Literasi (PPL) berpengaruh terhadap literasi anak yaitu dalam keterampilan pemahaman isi bacaan dengan hasil nilai yang signifikan 0,001917, melalui perbandingan nilai

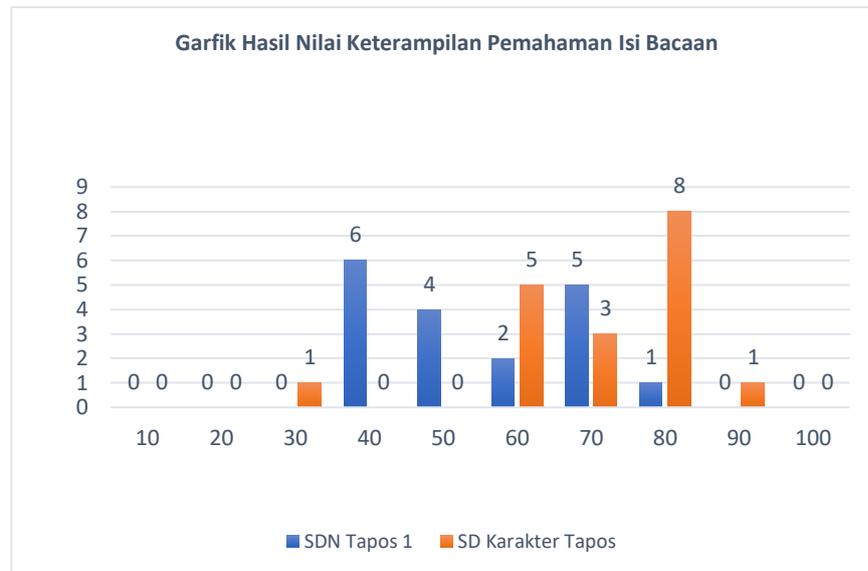
dari sekolah SD Negeri Tapos 1 dengan SD Karakter Tapos. Dengan nilai yang dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel. 4.1 Hasil Nilai Pemahaman Isi Bacaan

NO	SD Negeri 1 Tapos		SD Karakter Tapos	
	INISIAL	NILAI	INISIAL	NILAI
1.	A	70	AAP	60
2.	AR	40	AFKP	90
3.	AF	40	AD	80
4.	AZ	70	BMP	80
5.	F	50	DKP	70
6.	IA	60	DAF	80
7.	K	60	FAP	60
8.	M	50	GAS	70
9.	MZ	80	JTMA	70
10.	NAZ	40	KAS	80
11.	NMD	40	MDM	80
12.	NO	40	MFA	60
13.	PA	50	PAG	80
14.	PU	50	PSW	80
15.	RE	70	RDG	80
16.	RH	70	RNR	60
17.	RY	70	SUS	30
18.	S	40	UAK	60
Rata - rata nilai		55	70,55555556	

Tabel ini menunjukkan nilai siswa dari dua sekolah, yaitu SD Negeri 1 Tapos dan SD Karakter Tapos. Setiap siswa ditunjukkan dengan inisialnya dan nilai yang didapat. Rata-rata nilai dari SD Negeri 1 Tapos adalah 55, sedangkan rata-rata nilai dari SD Karakter Tapos adalah 70,5. Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai SD Karakter Tapos lebih tinggi dibandingkan SD Negeri 1 Tapos. Ini menunjukkan bahwa program pengembangan literasi yang diterapkan di SD Karakter Tapos cukup efektif dalam meningkatkan literasi anak. Nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil penelitian (0,001917) menunjukkan bahwa perbedaan nilai antara kedua sekolah tidak terjadi secara kebetulan.

Selain itu, dapat juga dilihat bahwa siswa di SD Karakter Tapos memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa di SD Negeri 1 Tapos. Beberapa siswa di SD Karakter Tapos bahkan mencapai nilai di atas 80, sementara siswa di SD Negeri 1 Tapos hanya memiliki sedikit siswa yang mencapai nilai di atas 70. Ini menunjukkan bahwa SD Karakter Tapos mungkin lebih fokus pada pengembangan literasi anak dan memiliki program pengajaran yang lebih efektif dibandingkan SD Negeri 1 Tapos.



Gambar 1. Nilai Pemahaman Isi Bacaan

Dari data di atas, bisa kita lihat juga bahwa sample yang diambil berjumlah 36 siswa, yaitu 18 siswa SD Negeri Tapos 1 dan 18 siswa SD Karakter Tapos. Dalam data, siswa yang mendapat nilai paling tinggi di SD Negeri Tapos 1 berjumlah satu orang dengan nilai 80, sedangkan nilai paling tinggi di SD Karakter Tapos berjumlah satu orang dengan nilai 90. Siswa yang mendapat nilai rendah di SD Negeri Tapos 1 berjumlah 6 orang dengan nilai 40, sedangkan yang mendapat nilai rendah di SD Karakter Tapos berjumlah satu orang dengan nilai 30.

Kegiatan Program Pengembangan Literasi (PPL) sudah diterapkan oleh SD Karakter Tapos sejak tahun 2007. Kegiatan ini sudah diterapkan pada kelas rendah hingga tinggi, dan terlaksana dengan baik

Kegiatan Program Pengembangan Literasi (PPL) di SD Karakter Tapos meliputi berbagai aktivitas, seperti:

1. Pembelajaran membaca yang menyenangkan dan beragam, seperti pembelajaran membaca melalui cerita, dongeng, dan lain-lain.
2. Pembelajaran menulis yang kreatif dan menyenangkan, seperti menulis cerita, puisi, sinopsis, dan lain-lain.
3. Pembelajaran berbicara yang efektif, seperti berbicara di depan kelas, berdiskusi, dan lain-lain.
4. Pembelajaran mendengarkan yang efektif, seperti mendengarkan cerita.
5. Pembelajaran literasi informasi, seperti mencari dan menemukan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, majalah, dan lain-lain.

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi anak secara keseluruhan, khususnya dalam keterampilan pemahaman isi bacaan, yang dapat dilihat dari hasil nilai yang signifikan dari SD Karakter Tapos (70,5) dibandingkan dengan SD Negeri 1 Tapos (55). Kegiatan PPL yang diterapkan oleh SD Karakter Tapos ini memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan literasi anak.

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa kegiatan PPL berpengaruh dalam kemampuan literasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan dari hasil penelitian berupa tes literasi. Dari hasil uji hiotesis menunjukkan terdapat pengaruh PPL terhadap keterampilan

memahami bacaan siswa kelas V SD Karakter Tapos dengan nilai tertinggi dan terendah 90 dan 30, hasil nilai rata – rata 70,5. Sedangkan sekolah yang belum menerapkan gerakan literasi mendapat nilai tertinggi dan terendah 80 dan 40, hasil nilai rata – rata 55. Dengan nilai signifikan 0,001917 atau lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut membuktikan bahwa gerakan PPL sangat berpengaruh dalam keterampilan memahami bacaan siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anjani dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara” yang menunjukkan bahwa gerakan literasi memiliki dampak positif pada minat baca dan kemampuan pemahaman

Berdasarkan keseluruhan analisis yang telah dibahas diatas serta penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan literasi dasar terhadap minat baca dan keterampilan isi bacaan siswa kelas V. Sehingga hasil dari penelitian ini juga dapat membuktikan bahwa kegiatan Literasi atau yang biasa disebut GLS atau PPL ini sangat berpengaruh bagi kemampuan literasi anak dan keterampilan memahami isi bacaan siswa kelas V.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Program Pengembangan Literasi (PPL) berpengaruh dalam kemampuan literasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara sekolah yang menerapkan gerakan literasi dengan sekolah yang tidak menerapkannya. Hasil penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain, yang menunjukkan bahwa kegiatan literasi berpengaruh terhadap minat baca dan keterampilan memahami isi bacaan siswa kelas V. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan literasi atau GLS/PPL sangat penting bagi kemampuan literasi dan keterampilan memahami isi bacaan siswa kelas V.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, melakukan penelitian dengan jangka waktu yang lebih lama untuk memantau perkembangan keterampilan literasi siswa, bekerja sama dengan sekolah dan orang tua siswa untuk meningkatkan implementasi literasi dasar dan mengevaluasi efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S., dkk. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Dan Kemampuan membaca pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus Ii Kuta Utara. Program Studi Pendidikan Dasar. 74-82.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Hayati, M., Kurniaman, O., & Zufriady. (2018). Analisis Kemampuan Menulis Kalimat Majemuk Siswa Kelas Vi Sd Negeri 105 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 858.
- Hermawan, R., dkk. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Paped*. 56-61.
- Ibrahim, G.A. dkk. (2017). *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2019). *Metaedukasi*. Ha14-5.



- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*. 3 [1].
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN (AI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Dyanti Nadila¹, Aji Septiaji²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Majalengka

e-mail: *¹dyantinad01@gmail.com, ²ajiseptiaji@gmail.com

ABSTRAK

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan yang lebih dikenal dengan sebutan AI merupakan sebuah program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras dan perangkat lunak. AI saat ini sudah banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan sering kali dapat kita jumpai penggunaannya seperti google, siri, dll. Kecerdasan buatan yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan teknologi AI dalam pendidikan memberikan potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat AI sebagai media pembelajaran, dampaknya, serta kriteria yang dibutuhkan dalam penggunaan AI supaya mendapatkan hasil yang maksimal. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan metode kepustakaan. Implementasi media belajar berbasis AI dapat memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan siswa.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, AI, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi keharusan di era yang semakin canggih dan terhubung secara digital ini. Salah satu teknologi terbaru yang telah terbukti memberikan efek baik kepada proses pendidikan adalah teknologi artificial intelligence. Menurut Rich dan Knight pada Amrizal dan Aini (2013) Artificial intelligence adalah sebuah teknologi yang dimana dapat merancang komputer agar melakukan sesuatu yang biasanya dilakukan oleh manusia. Lalu jika dilihat dari segi pendidikan, artificial intelligence telah diungkapkan dalam beberapa studi yang dimana diketahui memberikan efek yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa. (Permana & Astawa, 2020)

Pendidikan adalah landasan utama dalam membangun masa depan yang cerah. Oleh karena itu, penggunaan teknologi AI dalam pendidikan memberikan potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan adalah salah satu cara di mana teknologi ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan adalah alat yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, memberikan rekomendasi yang disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar mereka, serta memberikan umpan balik yang tepat waktu.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu oleh Danny Manongga, dll dengan judul “*Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan*”. Pada penelitian ini menyelidiki

aspek pendidikan termasuk manajemen, pengajaran, dan pembelajaran. Sehingga hasil dari penelitian ini yaitu pemanfaatan sumber daya tersebut telah mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidik, sehingga kualitas pengajaran menjadi lebih baik. Demikian pula, kecerdasan buatan telah memberikan siswa akses ke pengalaman belajar yang lebih baik karena Kecerdasan Buatan memungkinkan penyesuaian sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Secara umum, kecerdasan buatan telah mempengaruhi pendidikan secara signifikan, terutama di bidang manajemen, pengajaran, dan pembelajaran baik di sektor pendidikan atau situasi pribadi yang mengajar lembaga pendidikan.

Penelitian relevan yang selanjutnya yaitu oleh Ika Ratnaningrum, dll dengan judul *“Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi*. Hasil dari penelitian ini media berbasis AI di era globalisasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran seni. Kemampuan guru harus ditingkatkan dengan hadirnya AI supaya pembelajaran menjadi tidak monoton, siswa tidak jenuh, dan hasil pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Sehingga penelitian dan pengembangan dalam bidang ini terus berkembang pesat, dengan potensi untuk mengubah cara kita belajar dan mengajar. Namun, masih banyak pertanyaan yang perlu dijawab. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui cara terbaik mengintegrasikan kecerdasan buatan ke dalam media pembelajaran, aplikasi maupun website berbasis AI yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dampaknya terhadap pencapaian akademik, dan karakteristik yang harus dimiliki oleh guru maupun siswa dalam penggunaannya.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif menyarankan bahwa penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta yang ada atau suatu fenomena secara empiris hidup yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran umum dari hakikat metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian implementasi AI (Artificial Intelligence) sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan library research atau metode kepustakaan. Metode kepustakaan menghasilkan informasi berupa memo dan data deskriptif, terutama untuk buku, jurnal nasional, jurnal internasional, dan literatur lainnya. (Zahara et al., 2023). Data hasil telaah kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menganalisis implementasi AI (Artificial Intelligence) sebagai media pembelajaran. berdasarkan informasi dan hubungan saling keterkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan ini dapat dijadikan sebuah media pembelajaran. Dimana guru memanfaatkan kecerdasan buatan ini bukan menjadikan kecerdasan buatan ini sebagai hambatan dalam pembelajaran. Penggunaan AI ini dapat membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan siswa. Dalam pembelajaran seorang guru memiliki peran yang sangat besar sebagai fasilitator dan pemandu atau pengarah belajar. Guru membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit serta memberikan arahan dalam pembelajaran. Namun, guru juga terkadang kesulitan dalam memberikan perhatian kepada setiap siswa karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

Kecerdasan buatan yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan digunakan untuk mempersonalisasi

pembelajaran setiap siswa. Sistem AI ini membantu membuat profil pembelajaran untuk setiap siswa, memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman setiap siswa. Berkat AI dan pembelajaran mesin, konten pembelajaran digital yang dipersonalisasi juga muncul. (Sabella et al., 2023)

Dalam hal ini AI dapat menjadi solusi dalam membantu guru memberikan dukungan kepada siswa secara individu dalam waktu yang lebih efektif. AI dapat digunakan siswa dalam memahami konsep yang sulit, memberikan tugas tambahan dan memberikan umpan balik secara instan. Hal ini dapat membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan siswa.

Aplikasi ataupun website AI dalam pendidikan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Pertama mentor visual, situs ini banyak digunakan oleh para guru dan dosen untuk mempublikasikan catatan, pekerjaan rumah, kuis, tes, serta tugas untuk penilaian. Kedua Asisten suara, dengan situs ini maka memungkinkan para siswa mencari materi, referensi soal, artikel, dan buku hanya dengan menyebutkan kata kuncinya saja. Ketiga konten cerdas, fitur ini biasa digunakan pada perpustakaan. Dengan ini maka kita dapat menemukan dan mengkategorikan buku yang dicari, bahkan sampai dapat merekomendasikan buku sesuai dengan yang dicari. Keempat penilaian otomatis, penggunaan situs ini memudahkan guru dan tutor menyiapkan ulangan atau kuis secara dadakan. Karena situs ini dapat membuat soal secara mudah dan praktis serta guru tidak perlu mengoreksi lagi secara manual. Kelima pembelajaran yang dipersonalisasi, situs ini memungkinkan para siswa mendapatkan layanan seperti asisten pribadi. AI akan mengumpulkan data dari aktivitas belajar yang sudah dilakukan dan memberikan alternatif solusi pembelajaran yang sesuai. Keenam canva, merupakan salah satu alat desain grafis yang memanfaatkan kecerdasan buatan. Menyiapkan berbagai macam template yang memudahkan guru maupun siswa membuat desain pembelajaran yang menarik. Ketujuh Google Classroom yang merupakan platform pembelajaran yang menggunakan AI untuk mengelola tugas dan interaksi siswa. Terakhir yaitu game edukasi, game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat, untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan tersebut yang diberi muatan pendidikan. Seperti duolingo, khan academy kids, quick brain, quiziz, dll.

Dengan AI sebagai media pembelajaran tentu saja terdapat dampak positif maupun dampak negatif sebagaimana media belajar lainnya. Dampak positif dalam penggunaan AI sebagai media pembelajaran yaitu memudahkan tugas peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, membuat tugas pendidik tidak berulang, penyimpanannya luas atau mudah diakses dan ditemukan, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun atau praktis, dan pekerjaan menjadi lebih baik dan lebih cepat. Sedangkan dampak negative dari penggunaan media ini yaitu guru dan peserta didik akan menjadi lebih malas, menghilangkan sebagian pekerjaan pendidik terutama pada bidang administrasi, karena ai bekerja sesuai dengan apa yang sudah diprogramkan maka resiko pembobolan sangat tinggi, dan suatu saat dapat rusak serta hilang. (Manongga et al., 2022)

Karena semua media pembelajaran digunakan guna tercapainya tujuan pembelajaran dan AI merupakan salah satu media yang digunakan pada pembahasan kali ini. Maka dalam penggunaannya guru maupun peserta didik harus memiliki kompetensi supaya dapat menggunakan AI dengan mudah dan benar. Kompetensi yang harus dimiliki guru antara lain yaitu dapat menggunakan teknologi yang update, merekam audio, membuat konten video dan gambar yang menarik, memanfaatkan media sosial, memanfaatkan *website* blog, membuat presentasi yang menarik, membuat kuis menggunakan *website* atau aplikasi, mampu mempublikasikan karya yang

dimilikinya, dan mampu mengelola kelas jarak jauh. Sedangkan kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif, memiliki kepribadian moral dan perilaku yang baik, serta memiliki kemampuan literasi yang baik terkait membaca, menulis, berhitung, sains, keuangan, digital, budaya, dan kewarganegaraan. Jika semua karakteristik ini dimiliki oleh guru dan siswa serta diterapkan dalam penggunaan AI sebagai media dalam pembelajaran maka akan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga majunya teknologi bukan menjadi tantangan melainkan bantuan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media belajar berbasis AI dapat memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, juga dapat membantu guru dalam memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan siswa. Banyak jenis *website* maupun aplikasi yang membantu memudahkan dalam pembelajaran sehingga guru dapat memanfaatkan dan memilih *website* atau aplikasi tersebut sebagai media dalam menyampaikan materi atau media dalam pengerjaan tugas disertai dengan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 41–55. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.792>
- Permana, P. T. H., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687–692. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Putri Supriadi, S. R. R., Haedi, S. U., & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 192–198. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4036>
- Sabella, B., Rhomadhona, H., Arrahimi, A. R., Informasi, T., Negeri, P., Laut, T., Rekayasa, T., Jaringan, K., Laut, N. T., Laut, K. T., & Selatan, K. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengajar SMP BERBASIS ARTIFICIAL*. 3(2), 69–76.
- Santoso, P. D. L., Riski, I., Kholik, N., Akbar, M. R., Saifudin, A., & Yulianti, Y. (2021). Penerapan Artificial Intelligence dalam Aplikasi Chatbot sebagai Media Informasi dan Pembelajaran mengenai Kebudayaan Bangsa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(3), 579–589. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/11845>
- Semarang, U. N., Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Inovasi Media Pembelajaran Seni Berbasis Artificial Intelligency di Era Globalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1975, 1204–1209. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Setiawan, A., & Luthfiyani, U. K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(1), 49–58.



<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i1.3680>

Tamsir, N., Rauf, A., Syahlan Natsir, M., & Syam, A. (2023). Literasi Digital dalam pengembangan media pembelajaran guru SMKN 1 Gowa berbasis AI. *Community Development Journal*, 4(2), 4636–4643.

Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>

ANALISIS PRAGMATIK MELECEHKAN MUKA PADA ACARA YOUTUBE LAPOR PAK EDISI 13 MEI 2022

Elza Intan Nurjanah ¹, Deden Sutrisna ²

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Majalengka

¹elzaintan202@gmail.com ² dedensutrisna@unma.ac.id

ABSTRAK

Pada era seperti sekarang media teknologi sangatlah dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satunya youtube yang digunakan sebagai salah satu sumber untuk menganalisis kesalahan berbahasa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tuturan-tuturan yang mengandung tindakan melecehkan muka yang di lakukan oleh Andika, Wendi, Andre, Bu Nurul, Ayu, pada episode "Kondre masuk nominasi terbaik, perayaannya sentil sedotan! LAPOR PAK!. Metode penelitian ini menggunakan deksripsi kualitatif dengan teknik simak dan catat. Hasil penelitian ini adalah terdapat enam pernyataan dari Andika, Wendi, Andre, Bu Nurul, Ayu, Surya dan Kiki yang mengandung tindakan melecehkan muka subkategori mencela dengan sinisme, dan melecehkan muka subkategori mencerca dengan ejekan.

Kata Kunci : Tindakan Melecehkan muka

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang penting dalam memengaruhi orang lain untuk merasakan apa yang orang lain rasakan, dan mengambil tindakan untuk menawarkan atau menolak sesuatu dengan orang lain. Bahasa juga sebagai alat berbagi informasi. Paling tidak, akan ada dua pihak dalam berkomunikasi yaitu pembicara dan pendengar. Sikap dalam berbahasa merupakan bagian penting dalam komunikasi yang baik, menjaga lawan tutur agar tidak tersinggung dengan tuturan penutur agar komunikasi berjalan efektif. Kesantunan dalam bertutur sapa sudah menjadi bagian dari budaya bangsa indonesia secara turun-temurun. Namun demikian, era digitalisasi menjadikan anak muda di zaman sekarang meninggalkan budaya tersebut, ketika bertutur mereka hanya memerhatikan tersampai tidaknya bukan memerhatikan siapa mitra tutur.

Melecehkan muka termasuk salah satu bentuk ketidak santunan berbahasa yang mengandung ciri bahwa mitra tutur cenderung dibuat jengkel. Fenomena ketidaksantunan berbahasa membuat banyak pihak prihatin dan khawatir dapat merusak nilai-nilai luhur yang sudah mengakar di masyarakat dan menjadi ciri khas bangsa. Norma penggunaan bahasa salah satunya kesantunan berbahasa bukan hanya menjadi cerminan peradaban suatu bangsa, melainkan juga jembatan menuju peradaban suatu bangsa karena seperti kata pepatah "bahasa menunjukkan bangsa". Markhamah dan Atiqa Sabardila (2013:153) menyatakan bahwa kesantunan merupakan suatu cara yang dilakukan penutur saat berkomunikasi supaya penutur tidak merasa tertekan, tersudut, dan tersinggung. Kebalikan dari kesantunan adalah ketidaksantunan.

Kesantunan berbahasa merujuk pada keadaan yang menunjukkan terdapat penerapan kaidah bahasa. Penggunaan kaidah ini merujuk pada ketepatan menggunakan satuan lingual

dalam praktik komunikasi (Sauri, 2004:2). Ciri lain perilaku melecehkan muka adalah adanya unsur-unsur sinis, sindiran, dan cercaan yang semuanya merujuk pada perilaku menjengkelkan dan membingungkan orang lain. Dengan perilaku menjengkelkan dan membingungkan, mitra tutur cenderung merasa terluka dan sakit hatinya yang dapat berakibat dendam. Merujuk kedalam teori pragmatik, orang memang harus memperhatikan prinsip kerja sama dan aneka maksimnya agar dapat bertutur wajar. Orang harus juga memperhitungkan prinsip kesantunan berbahasa dengan peranti maksimnya agar wujud tuturannya dianggap santun.

Selain memperhatikan keduanya, saat bertutur pun mesti memperhatikan peringkat jarak sosial, peringkat status sosial, dan peringkat tindak tutur. Ketiganya dalam pragmatik lazim disebut parameter pragmatik. Di dalam ketidak santunan melecehkan muka terdapat unsur-unsur sinis yang berlebihan, sindiran yang kasar, cercaan yang keras, dan ejekan yang melukai hati. Ketidaksantunan kategori melecehkan muka dapat diperinci ke dalam subkategori mencela dengan sinisme, subkategori mencerca dengan ejekan, subkategori mengumpat dengan kata-kata kasar, subkategori menyapa dengan asosiasi, subkategori mengejek dengan kependekan, dan subkategori memerintah dengan kata-kata kasar.

Secara umum manusia akan terlibat dengan yang namanya pragmatik, tidak hanya di sekolah, dalam kehidupan setiap hari pun manusia akan terlibat dengan namanya tindak tutur pragmatik. Banyak fenomena yang diterima dalam berbahasa ketika kita bisa memahami tindak tutur lebih dalam, seperti yang disebutkan di atas, yaitu dengan mengetahui tujuan, tema, situasi, partisipan ketika terjadi proses tuturan. Dalam peristiwa tutur aspek-aspek tersebut tersusun dalam SPEAKING (situation, participan, ends, act sequence, key, instrument, norms dan genre) dan semua aspek tersebut terdapat aktifitas dan interaksi antara dua pihak yaitu penutur dan lawan tutur beserta satu pokok tuturan, waktu, tempat, dan situasi (Chaer, 2010: 47).

Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang menjadi dasar penentuan pemahamannya (Levinson 1983),. Dalam hal ini, penulis mengkaji teori pragmatik mengenai fenomena ketidaksantunan berbahasa mengenai aspek melecehkan muka muka sebagai upaya memberikan pengetahuan mengenai pemahaman tentang bahasa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berbentuk deskripsi fenomena, tidak berupa angka-angka. Data dalam penelitian ini berupa kesembronoan dalam bertutur atau ketidaksantunan pada acara Laporan Pak Sumber data dalam penelitian ini adalah bintang tamu dalam program acara “Kondre masuk nominasi terbaik, perayaannya sentil sedotan! LAPOR PAK! (13/05/2022). Pengumpulan data pada penelitian ini (1) mengamati acara Laporan pak, (2) mentranskripsikan percakapan (3) memberi kode data untuk tiap data yang dikumpulkan untuk masing-masing data, (4) mengklasifikasikan data berdasarkan permasalahan. Teknik analisis dan penelitian ini berupa teknik bagi unsur langsung (BUL) serta teknik lanjutan berupa teknik baca markah dan teknik perluas.

Dari penelitian yang dilakukan, channel YouTube Trans7 official yang berjudul tentang Laporan Pak “Kondre masuk nominasi terbaik, perayaannya sentil sedotan! LAPOR PAK! (13/05/2022). Ketidaksantunan berbahasa yang dipahami sebagai kesembronoan pertama-tama disampaikan oleh Boudfield (2008). Kesembronoan dalam pandangannya dapat

dipahami sebagai perilaku yang mengandung ketidakseriusan. Selain memiliki ciri ketidakseriusan, dapat dipahami sebagai perilaku yang mengandung ketidaksantunan juga ditandai dengan perilaku berbahasa yang mengandung humor atau gurauan. Penandaan linguistik untuk ketidaksantunan berbahasa yang berupa kesembronoan kelihatan juga dari ciri-ciri suprasegmental seperti nada, tekanan, durasi dan intonasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Melecehkan Muka Subkategori Mencela dengan Sinisme

Tuturan yang bernada sinis dari seseorang kepada orang lain dapat melukai perasaan orang tersebut. Orang dapat merasa luka hatinya karena harga dirinya dilecehkan dengan tuturan yang sinis. Dengan demikian bahwa Tindakan mencela dengan sinisme merupakan wujud ketidak santunan berbahasa kategori melecehkan muka.

Berikut adalah beberapa ketidaksantunan yang termasuk pada subkategori ini.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : [trans7official/youtube.com](https://www.youtube.com/channel/UC7t0f0f0f0f0f0f0f0f0f0f))

Kiki : " Kamu ngapain pegang-pegang tangan dia."

Wendi : "Lagi ngasih pengarahan."

Kiki : " Alahh, gak bisa gitu dong wen. **Udah punya rumah masih aja nyewa kos-kosan.**"

Surya : " **Yaiyalah orang rumahnya bocor.**"

Konteks Tuturan :

Tuturan terjadi didalam kantor kepolisian pada tanggal 13 mei 2022. Pada adegan ini, Kiki dan Surya sedang bertanya kepada wendi di ruang lapor, karena melihat wendi memegang tangan wanita cantik. Tetapi tuturan Kiki kepada Wendi yang ditujukan kepada Wanita itu dan tuturan Surya kepada Kiki ini terlihat sinis Penuturnya adalah Kiki selaku polisi, dan mitra tuturnya adalah Wendi selaku polisi juga. Saat itu penutur menanyakan perihal alasan mengapa mitra tutur memegang tangan seorang Wanita muda bernama Hesti. Saat mendengar pembicaraan tersebut Surya ikut menanggapi.

Hasil penelitian:

Pada saat diruangan tersebut Wendi dan Surya sedang mengintrogasi Hesti yang melanggar aturan lalu lintas. Mereka menanyakan kronologi kejadian, kemudian ingin mencontohkan bagaimana cara berkendara yang baik dan benar kepada Wanita itu. Akhirnya Wendi yang mencontohkan dan mengajari Wanita itu dengan

memegang kedua tangannya. Tiba-tiba kiki masuk keruangan dan melihat wendi sedang memegang tangan Wanita itu, ada kesalah pahaman kiki terhadap wendi sehingga bertanya apa yang sudah dilakukannya tadi. Dalam tuturan itu kiki bernada sinis dan bahasa pengibaratan yang ditujukan kepada Hesti dengan tuturan” Udah punya rumah masih aja nyewa kos-kosan” artinya bahwa wendi masih saja melirik dan mencari Wanita lain padahal ia sudah punya Kiki. Mendengar tuturan itu Surya langsung memberikan tanggapan dengan bahasa yang sinis, yaitu dengan tuturan “Yaiyalah orang rumahnya bocor” maksud Surya yaitu bagaimana wendi tidak tertarik kepada orang baru, sedangkan kiki kurang berkualitas. Tentu saja tuturan itu tidak benar-benar jawaban asli yang diharapkan oleh Kiki.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : [trans7official/youtube.com](https://www.youtube.com/channel/UC7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o))

Wendi : “Cewek sekarang cakep-cakep ya”

Cewe : “Makasih, emang saya bukan cewek zaman sekarang?”

Temen : “Euhhh. **Jamblang.**”

Wendi : ” **Yang kita omongin itu cewek sekarang, bukan cewek sekarang.**”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di kantor polisi pada Jum'at 13 Mei 2022. Setelah selesai proses interogasi Hesti meninggalkan ruang kantor polisi. Tidak lama kemudian Surya mengatakan kepada wendi tentang hesti, dan terdengar oleh Kiki.

Hasil Penelitian :

Pada tuturan ” Yang kita omongin itu cewek sekarang, bukan cewek sekarang.” Memiliki maksud ketidaksantunan dengan melecehkan Kiki. Surya membandingkan Kiki dengan Hesti yang tidak sebanding kecantikannya, namun Kiki menganggap ucapan Surya ditujukan untuknya. Seharusnya Surya menghargai keadaan Kiki dan tidak perlu mengatakan tuturan dengan sinis. Tuturan Surya ini tidak pantas karena mengandung ketidaksantunan. Kiki tentu tidak menyukai penyebutan itu, sehingga muncul makna pragmatik melecehkan muka yang melukai hati Kiki.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : [trans7official/youtube.com](https://www.youtube.com/channel/UC7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o))

Wendi : “**Saya tidak pernah melihat wanita secantik ini menggunakan tahi lalat.**”
Bu Nurul : “Asli loh ini.”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di kantor polisi pada Jum'at 13 Mei 2022. Konteks percakapan ini terjadi di ruang interogasi kantor polisi pada saat komandan menginterogasi Nurul Arifin

Hasil penelitian :

Bentuk kebahasaan yang berbunyi pada cuplikan tuturan di atas bermakna pragmatik mencela dengan sinisme Bu Nurul bisa terluka hatinya dengan tuturan itu karena merasa bahwa tahi lalatnya dianggap tidak terlihat pantas dalam kaitan dengan studi pragmatik tindakan yang demikian itu dapat dikategorikan sebagai ketidaksantunan melencengkan muka nuansa makna sinisme menjadi semakin kentara ketika tuturan di atas itu diungkapkan dengan nada tekanan dan intonasi serta perengai dari sang penutur yang tidak tepat.

2. Melecehkan Muka Subkategori Mencerca dengan Ejekan

Ketidaksantunan melecehkan muka dengan cercaan merupakan salah satu kategori ketidaksantunan berbahasa yang menggunakan ejekan keras atau makian (KBBI, 2008). Bentuk cercaan dapat diwujudkan dengan tuturan yang bernada keras atau bersikap langsung/direktif. Tuturan yang mengandung cercaan tersebut dapat mengundang kejengkelan penutur atau mitra tuturnya.

Berikut adalah beberapa ketidaksantunan yang termasuk pada subkategori ini.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : *trans7official/youtube.com*)

Andika : “Eh eh bu Ayu main keluar aja, cium dulu sama si Aa.”

Bu Ayu : “Siapa?”

Andika : “Aa”

Bu Ayu : “**Asem**”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di kantor polisi pada Jum'at 13 Mei 2022 terjadi di ruang interogasi, kemudian Ayu sebagai obe menyuguhkan secangkir untuk disuguhkan, kemudian ibu Ayu meninggalkan ruangan interogasi tanpa sebab.

Hasil penelitian :

Bentuk kebahasaan atau tuturan “asem” yang dikatakan Ayu kepada andika yang ditujukan kepada Surya termasuk dalam subkategori mencela dengan sinisme. Seorang Mitra tutur dapat terluka hatinya dengan tuturan itu karena penutur mengatakan asem kepada Mitra tutur berarti menandakan bahwa dia kurang baik dan jijik. Seharusnya penutur mampu menjaga bahasanya karena posisinya sebagai pegawai OB kepada Karyawan polisi sebagai atasannya. Tuturan Ayu ini tidak pantas karena mengandung ketidaksantunan. Surya tentu tidak menyukai penyebutan itu, sehingga muncul makna pragmatik melecehkan muka yang melukai hati.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : *trans7official/youtube.com*)

Andre : “Nama asli Nurul Komaril? Kenapa pakai Arifin?”

Bu Nurul : “Saya pinjem nama bapak saya biar enak didenger.”

Wendi : “**Bagus sekali nama bapaknya.**”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di kantor polisi pada Jum'at 13 Mei 2022 terjadi di ruang interogasi lebih jelasnya Ibu Nurul yang sedang diinterogasi oleh Komandan dan ternyata sedang melakukan penilaian terhadap calon komandan terbaik

Hasil penelitian :

Pada tuturan tersebut muncul tuturan yang termasuk kedalam subkategori melecehkan muka dengan mencerca dengan ejekan pada saat Andre menanyakan nama asli Mbak Nurul. Namun wendi mengatakan celaan dengan tuturan ”Bagus sekali nama bapaknya”. Pada tuturan ini memiliki makna bahwa nama asli dari Nurul Arifin yaitu Nurul Komaril menurut penutur tidak sebgus nama ayahnya. Namun tuturan tersebut dapat pula melukai mitra tutur.

Percakapan



Gambar Part 1

(Sumber : [trans7official/youtube.com](https://www.youtube.com/channel/UC7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o7o))

Ayu : “ Eh kenapa si, komandan dari tadi gaya-gaya mulu?”

Surya : “Komandan lagi ada pemilihan nominasi komandan terbaik dari pusat.”

Ayu : **“Yeheh, gak bakalan masuk.”**

Surya : “Si Ayu mah.”

Konteks tuturan :

Tuturan terjadi di kantor polisi pada Jum'at 13 Mei 2022 terjadi di ruang kerja lebih jelasnya komandan sedang simulasi di ruangnya. Kemudian ayu datang untuk memberikan secangkir kopi.

Hasil penelitian :

Tuturan yang disampaikan Ayu kepada karyawan kepolisian di kantor kepolisian seharusnya tidak mengandung ejekan seperti itu. Dengan ejekan yang berbunyi “Yeheh, gak bakalan masuk.” Jika terdengar komandan maka akan merasa dilecehkan mukanya. Maksud mencerca dengan ejekan itu, menjadi makin jelas kelihatan dengan pemanfaatan aspek-aspek suprasegmental dalam linguistic, seperti nada tinggi dan intonasi naik dari tuturan tersebut. Aspek-aspek paralinguistic juga ikut menentukan tinggi rendahnya kadar cercaan sebuah tuturan, seperti pada contoh diatas. Nuansa makna ejekan juga sangat kentara kelihatan pada bentuk kebahasaan yang berbunyi “Yeheh, gak bakalan masuk.”.

SIMPULAN

Pada penelitian ini dapat dilihat bahwasanya terdapat enam pernyataan Andika, Wendi, Andre, Bu Nurul, Ayu, Surya dan Kiki yang mengandung tindakan memain-mainkan muka dalam gelar wicara Lapor Pak pada episode “Kondre masuk nominasi terbaik, perayaannya sentil sedotan! LAPOR PAK!”. Dari enam pernyataan tersebut terdapat kategori melecehkan muka subkategori mencela dengan sinisme dan melecehkan muka subkategori mencerca dengan ejekan.

SARAN

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan mengenai penelitian tindakan melecehkan muka serta dapat dijadikan bahan rujukan lebih lanjut bagi peneliti lainnya. Adapun bagi masyarakat, peneliti berharap dapat menumbuhkan kesadaran akan tuturan-tuturan yang diucapkan kepada kawan tutur sehingga tercapai keharmonisan saat melakukan interaksi baik kepada individu maupun masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, A. M., Ramadhani, L., & Lubis, R. W. (2021). Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 20-34.
- Jannah, R., Munirah, M., & Jannah, M. (2022). Analisis Pragmatik Kesantunan Berbahasa di Balai Pengajian Madinatul Jalal Bireuen Aceh. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 2 (2), 65-76.
- Larasari, N., & Sutrisna, D. (2021, November). ANALISIS PRAGMATIK KESEMBRONOAN DALAM PERCAKAPAN PODCAST CLOSE THE DOOR ANTARA IVAN GUNAWAN DAN DEDDY CORBUZIER. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp.490-496).
- Merentek, SH (2016). Deiksis dalam film Cinderella: Analisis pragmatik. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 2 (1).
- Nurhasanah, F., & Sutrisna, D. (2021, October). Analisis Menghilangkan Muka Pada Lomba Stand Up Comedy Aji Pratama Kritik Dpr 2018. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 554-560).
- Rahardi, R. K. (2012). Reinterpretasi Ketidaksantunan Pragmatik.
- Rahardi, Kunjana, dkk. 2016. *Pragmatik Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Yogyakarta: Erlangga.
- Sutrisna, D., & Pamungkas, T. (2020, November). Ketidaksantunan Berbahasa Dalam Talkshow Malam-Malam Net. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 902-910).
- Sutrisna, D., & Rahmawati, I. S. (2023). ANALISIS PRAGMATIK KONSEP MENGHILANGKAN MUKA SERTA PELANGGARAN MAKSIM PADA GELAR WICARA DAN KOMEDI. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 7(1).
- Sutrisna, D. (2021, October). Peran Pragmatik Dalam Pembentukan Karakter Kesantunan Berbahasa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 373-378).

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK KREATIVITAS PENDIDIK DALAM PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

Nuruddin Araniri*¹, Syafa'atun Nahriyah²

^{1,2}Universitas Majalengka; Majalengka

*¹siuddin1308@unma.ac.id, *²syafaatunnahriyah@unma.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan pendidik dalam penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran saat ini sangat penting. Kreativitas pendidik dalam pembuatan media pembelajaran sangat efektif karena dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar- mengajar. Sedangkan dalam konteks pembelajaran merdeka belajar, peserta didik akan tertarik dengan materi yang diberikan pendidik dan peserta didik dapat bebas serta mandiri mengeksplorasi, sesuai dengan minat mereka sendiri. Namun dalam kenyataan dilapangan masih banyak para pendidik belum memahami pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak pemanfa'atan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk kreativitas pendidik pendidik dalam pembelajaran kurikulum Merdeka Belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan library reaserch dengan mengumpulkan beberapa instrumen naskah cetak ataupun soft file artikel sesuai dengan tema judul penelitian. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi Canva sebagai alat dalam pembuatan media pembelajaran yang mudah serta kreatif dalam pembuatan dan penggunaannya, Pendidik terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajarannya sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik lalu memilih template desain visual yang menarik diaplikasi canva. Para pendidik dapat menggunakan aplikasi canva sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar untuk membuat materi pelajaran yang lebih menarik, inovatif dan interaktif serta visualisasi yang jelas.

Kata Kunci : *Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Merdeka Belajar*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebagai bagian komponen utama dalam usaha pemerintah dalam mengembangkan pendidikan yang aktif, kreatif , inovatif sebagai bagian utama dalam berdaftasi negara terhadap perubahan lingkungan global yang cepat abad ke-21 ini, peserta didik harus memiliki beberapa keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Zubaidah, 2016). Kurikulum ini menempatkan penekanan yang kuat pada pembelajaran berbasis kreativitas, partisipasi aktif siswa, dan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Dalam mengajar para pendidik saat ini sudah seharusnya mampu menggunakan mengembangkan, serta membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai metode yang relevan yang dapat membawa perubahan signifikan dalam pendidikan. Peran media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah membuka peluang cakupan pengetahuan baru secara luas, cepat, efisien dan efektif dengan mengemas dan menyebarkan berbagai informasi, serta memberikan peran lebih luas kepada para pendidik dalam merancang pembelajaran peserta didik dengan menekankan pada upaya para pendidik dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga dapat memberikan rangsangan secara terus-menerus dan berkesinambungan (Prianggita & Meliyawati, 2022). Salah satu aplikasi

yang berkembang dan mudah digunakan oleh siapapun termasuk para pendidik yaitu canva sebagai aplikasi desain grafis online dan platform untuk membuat presentasi materi pembelajaran yang menarik. Aplikasi canva ini menawarkan beragam alat desain dalam bentuk template yang siap pakai, seperti poster, infografis dan lain-lain. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. salah satu cara untuk menunjang dan mendukung keberhasilan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran. pendidik dapat menggunakan aplikasi Canva untuk dapat memberikan informasi pengetahuan secara luas Secara kreatif dengan aplikasi ini pendidik memiliki keterampilan mengajar, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Pelangi et al., 2020).

Kurikulum Merdeka ini bagian dari salah satu kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) untuk menghadapi krisis kegiatan belajar mengajar setelah pandemi COVID-19, mulai dikembangkan untuk diterapkan di sekolah-sekolah yang sarana-prasarana telah lengkap dan telah siap. Pelaksanaan kurikulum Merdeka ini difokuskan pada penggunaan teknologi dan komunitas belajar untuk saling berbagi dalam pelaksanaan kurikulum ini, baik di antara para pendidik, peserta didik, maupun akademisi (Ariga, 2022). Salah satu prinsip utama dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah memotivasi para pendidik untuk dapat membuat materi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Aplikasi Canva memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan dengan gaya belajar, minat, dan kebutuhan siswa, serta dapat dianggap sebagai alat yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar.

Masih banyaknya para pendidik yang belum mengetahui atau belum menggunakan aplikasi canva untuk pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Pemanfaatan aplikasi Canva oleh pendidik sangat relevan dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka Belajar dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang dampak penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas pendidik, serta memberikan rekomendasi yang dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar yang sukses.

METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan instrumennya berupa naskah cetak ataupun soft file artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva membantu para pendidik dalam meningkatkan tampilan estetika dan daya tarik peserta didik pada slidennya menjadi alat yang sangat berguna, dengan menggunakan Canva pendidik dapat dengan mudah menciptakan template yang menarik dengan berbagai elemen seperti warna, gambar, teks, dan banyak lagi. Salah satu contoh positif dari penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah Canva, platform yang memiliki alat desain yang kuat dan fitur interaktif yang memungkinkan pendidik dan pembuat kurikulum untuk membuat materi yang lebih menarik dan efektif. Dengan bantuan Canva, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan untuk siswa di era digital ini (Putra, 2023). Apabila pendidik ingin membuat media pembelajaran presentasi melalui aplikasi Canva dapat pencarian dengan kata kunci "Presentasi". Terdapat beragam pilihan template yang menarik secara otomatis muncul, pendidik dapat dengan mudah untuk menggantinya sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran mereka. Setelah desain selesai,

guru dapat dengan mudah mentransfer template atau hasil desain tersebut ke dalam presentasi Power Point mereka. Dengan demikian, ketika pendidik mengajar menggunakan aplikasi canva kualitas visual perslidennya meningkat dan memiliki daya tarik peserta didik.

Aplikasi Canva merupakan sebuah platform desain online yang menyuguhkan beragam alat desain, seperti untuk pembuatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain, yang tersedia secara lengkap dalam aplikasi Canva. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai jenis presentasi, mencakup presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sejenisnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tanjung dan Faiza, terdapat sejumlah keunggulan dalam penggunaan Canva, seperti adanya beragam desain menarik, kemampuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam merancang materi pembelajaran berkat banyaknya fitur yang telah disediakan, efisiensi waktu dalam pembuatan materi pembelajaran yang praktis, dan fleksibilitas yang memungkinkan proses desain dilakukan melalui perangkat seluler selain dari computer (Tanjung, R. E., & Faiza, 2019).

Canva adalah platform yang dapat diandalkan saat ini dan juga di masa depan bagi seorang pendidik. Dengan demikian sangatlah penting untuk mengetahui karakteristik dan fungsi dari setiap fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Adapun karakteristik dan fungsi dari fitur-fitur pada aplikasi canva adalah sebagai berikut :

No	Fitur	Fungsi
1	Design	Membuat berbagai desain presentasi, poster, video materi, infografis dan sebagainya dengan memanfaatkan template yang tersedia, atau bisa juga dengan membuat dari canvas kosong
2	Elements	Perpustakaan objek/materi, terdapat lines, graphics, foto, video, audio, tabel, stikers, frames, grids, dan bermacam koleksi lainnya. Cara menginputnya adalah dengan menggunakan kata kunci untuk mencari objek yang dibutuhkan
3	Uploads	Fitur yang berfungsi untuk menyertakan foto, audio, atau video yang dibutuhkan. Bisa langsung memanfaatkan elemen dari Canva maupun upload dari koleksi pribadi
4	Texts	Untuk menambahkan teks dengan berbagai jenis font, ukuran, dan layout settingnya
5	Projects	Berisi hasil kreasi yang telah dibuat, baik berupa gambar, video, dan lainnya. Kreasi yang telah dibuat akan tersimpan secara otomatis dalam fitur ini
6	Audio	Berisi bermacam audio yang dapat digunakan pada saat berkreasi membuat sebuah project.
7	Video	Berisi bermacam video yang dapat digunakan pada saat berkreasi membuat sebuah project
8	Background	Memudahkan untuk memilih bermacam-macam background sesuai dengan kebutuhan dan tema. Ketikkan kata kunci yang sesuai.
9	Embeds	Fitur ini berfungsi Hyperlink, juga untuk menambahkan materi yang bersumber dari link website, berbagai aplikasi, seperti link youtube dan lain-lainnya
10	QR Code	Fitur ini berfungsi untuk menambahkan QR code pada kreasi yang dibuat, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media interaktif
11	Logo	Fitur ini berfungsi untuk menambahkan QR code pada kreasi yang dibuat, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media interaktif
12	Integrasi Aplikasi Lainnya	Berisi berbagai fitur untuk terintegrasi ke aplikasi lainnya seperti Bitmoji, Teams, Drive, Google Classroom, Emoji, Draw, Youtube

		dan sebagainya
--	--	----------------

Sumber : (Rahmaniah & Azmi, Arita Marini, 2022).

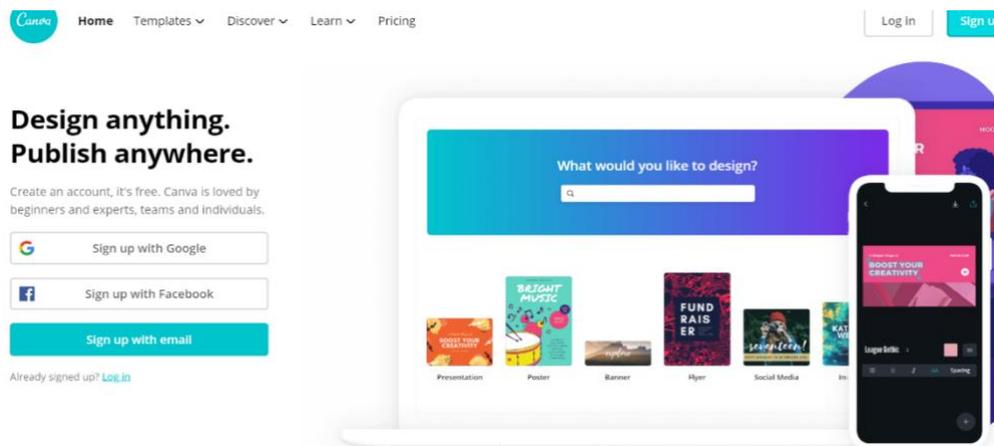
Manfaat yang dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan perpustakaan sumber materi (elemen) yang bebas hak cipta, mulai dari rencana pelajaran hingga laporan dan poster. Tingkatkan interaksi dengan gif, video, animasi, dan musik.
2. Memiliki lebih dari 420.000 template siap pakai, sehingga memudahkan siapapun baik yang sudah terbiasa mendesain ataupun bagi yang tidak memiliki dasar keterampilan mendesain sama sekali akan sangat terbantu.
3. Terintegrasi ke LMS, seperti Google Classroom atau Microsoft Team, sehingga memudahkan pendidik untuk mendistribusikan karya maupun tugas ke LMS dari aplikasi Canva langsung.
4. Memudahkan pendistribusian ke berbagai sosial media, seperti Whatsapp, facebook, Telegram, Instagram, Youtube, Reels, Pinterest, TikTok, LinkedIn dan sebagainya.
5. Siswa dapat menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai format; proyek grup, video, poster, dan lainnya.
6. Terdapat menu whiteboard, dengan fitur ini pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan project bersama secara interaktif, ataupun antar kelompok siswa untuk berkolaborasi pada papan tulis yang sama.
7. Terdapat fitur membuat ruang kelas (classroom), sehingga pendidik dan peserta didik lebih mudah berinteraksi dan berkreasi Bersama hanya melalui satu aplikasi saja. Misalnya menggunakan strategi ice breaking, permainan games edukasi, dan sebagainya.

Selain manfaat yang didapatkan dari aplikasi canva oleh pendidik dan peserta didik, ada beberapa kelemahan yang teridentifikasi meliputi:

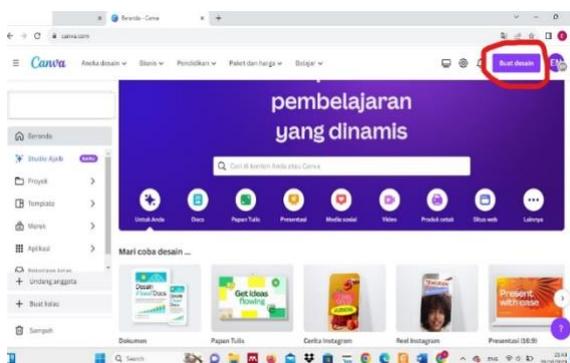
1. Aplikasi Canva sangat bergantung pada koneksi internet yang andal dan stabil; sehingga, dalam situasi di mana tidak ada akses internet atau kuota data yang mencukupi pada perangkat atau laptop yang akan mengakses Canva, penggunaan Canva menjadi sulit atau tidak dapat mendukung proses desain.
2. Beberapa elemen seperti template, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya dapat dikelompokkan dalam kategori pro yang memerlukan pembayaran, sementara beberapa elemen lainnya gratis. Untuk mengatasi kendala ini, pengguna, baik pendidik maupun peserta didik, dapat memanfaatkan akun belajar.id untuk mendaftar akun Canva for Education. Dengan akun ini, semua elemen yang biasanya berbayar dapat diakses tanpa biaya tambahan. Ini adalah salah satu bentuk dukungan yang diberikan oleh Canva dalam mendukung pendidikan di Indonesia(Rahmaniah & Azmi, Arita Marini, 2022).

Langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (1) mengunduh aplikasi di play store; (2) membuat akun di Canva dengan membuka aplikasi, di mana opsi untuk mendaftar melalui Google, atau email muncul, dan mengikuti instruksi; (3) membuat desain melalui Canva. Template yang menarik sudah tersedia di aplikasi, dan guru dan siswa dapat menggunakan template tersebut dengan hanya mengikuti instruksi; dan (4) membuat desain (Gunawan, 2022).

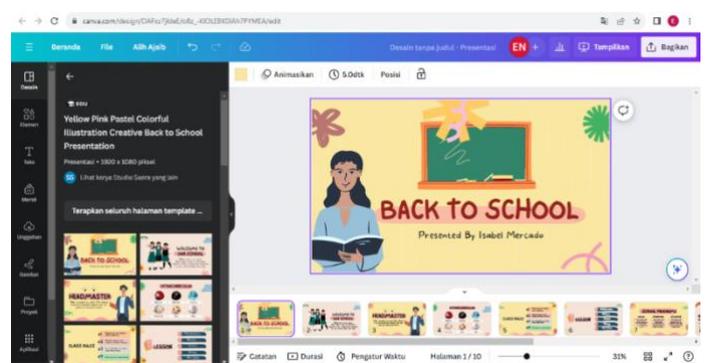


Gambar 1. Daftar akun aplikasi canva

Dalam pembuatan media pembelajaran inovatif dan interaktif di Canva metode pertama terlebih dahulu harus menentukan tujuan pembelajarannya, tingkat pemahaman peserta didik perlu diperhatikan sebagai objek pembelajaran, memilih desain visual yang menarik, menggunakan grafik dan gambar relevan, menambahkan teks yang jelas, memasukkan elemen interaktif, agar lebih menarik materi pembelajaran dapat diintegrasikan melalui multimedia lain jika perlu.



Gambar 2. Membuka Desain canva



Gambar 3. Edit template diaplikasi canva

Sebelum membagikan ke platform media sosial, terlebih dahulu kontennya dirapikan dulu untuk kesesuaian dengan materi ajar, metode dan gaya pembelajaran bervariasi. Perbaiki terus kekurangannya karena media pembelajaran yang baik dan berkualitas berasal dari saran kritikan dan masukan berbagai kalangan terutama dari peserta didik. Media pembelajaran yang dibagikan ke platform media sosial memungkinkan peserta didik mendapatkan informasi materi pembelajaran dimanapun dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Rencanakan terlebih dahulu bahan-bahan materinya, desainnya, tentukan pula strateginya agar media pembelajarannya tidak asal-asalan dan bisa dimanfa'atkan oleh peserta didik secara maksimal.

Dinamika sosial masyarakat saat ini harus mampu menyelesaikan berbagai permasalahannya dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu Internet of Things (IoT), Artificial Intelligence (AI), teknologi robot, bahkan big data. Pendidikan di Indonesia pada masa sekarang mengharuskan setiap stakeholder terutama pendidik untuk melakukan perubahan cepat

menghadapai digitalisasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai kebijakan pemerintah. Peserta didik harus disiapkan memiliki 4 keterampilan penting yaitu : critical thinking, communication, collaboration, dan creativity untuk bisa menghadapi dan menyesuaikan diri pada era society 5.0 (Indarta et al., 2022a). Salah satu aplikasi yang mendukung menerapkan kurikulum tersebut yaitu canva, muncul sebagai alat yang sangat bermanfaat untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat. Para pendidik seharusnya dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi pelajaran yang lebih menarik, inovatif dengan elemen interaktif dan visualisasi yang jelas, dan peserta didik pun menjadi lebih kreatif dalam membuat proyek tugas pembelajaran. Salah satu tujuan Kurikulum Merdeka Belajar adalah menekankan fleksibilitas pembelajaran dan kemandirian peserta didik, dalam mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau pendidikan yang berpusat pada peserta didik (Indarta et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusnita Adelina Purba dan Amin Harahap 40 orang yang hadir dalam pelatihan menggunakan aplikasi canva 70 % belum mampu menggunakan canva, setelah pelatihan menggunakan aplikasi canva 35 orang (87,5%) mampu menggunakan aplikasi Canva pendidik dan peserta didik menilai pelatihan ini sangat bermanfaat. dari 40 peserta yang hadir terdapat 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi canva sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bermanfaat. Dengan menggunakan aplikasi ini dalam membuat media pembelajaran peserta didik akan menunjukkan kesungguhan dalam belajarnya termotivasi serta kreatif dan belajarnya tidak merasa bosan dan jenuh (Purba, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kajian dapat disimpulkan para pendidik memiliki potensi besar dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan cara yang mudah dan kreatif. Canva adalah platform yang dapat diandalkan saat ini dan juga di masa depan bagi seorang pendidik. Pendidik terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajarannya sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik lalu memilih template desain visual yang menarik diaplikasikan canva. Para pendidik yang dapat menggunakan aplikasi canva sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka Belajar untuk membuat materi pelajaran yang lebih menarik, inovatif dan interaktif serta visualisasi yang jelas

DAFTAR PUSTAKA

- Ariga, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka pasca pandemi covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670.
- Gunawan. (2022). *PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN EFEKTIF DAN INOVATIF*. <https://smkn1randudongkal.sch.id/berita/detail/penggunaan-aplikasi-canva-sebagai-strategi-pembelajaran-efektif-dan-inovatif>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022a). 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>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A., Riyanda, A., & Adi, N. (2022b). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4, 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran

- bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147–154.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smkn 1 naix aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Putra. (2023). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif yang Mengagumkan dengan Canva*. Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/membuat-media-pembelajaran-interaktif-yang-mengagumkan-dengan-canva>
- Rahmaniah, N., & Azmi, Arita Marini, A. N. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MAHASISWA PGMI PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA KURIKULUM MERDEKA. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 6(1), 133–148.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik Dan Informatika*, 7(2).
- Zubaidah, S. (2016). *KETERAMPILAN ABAD KE-21: KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN MELALUI PEMBELAJARAN*.

PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAFIS (CANVA) BERBASIS MASALAH PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI

Endah Novia Nur Azizah¹, Yeni Suryaningsih²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Biologi-FKIP, Universitas Majalengka

e-mail: ¹endahnovia160@gmail.com, ²yenialrasyid@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran biologi merupakan bagian dari sains yang memerlukan pemecahan masalah melalui kemampuan berpikir kritis serta menuntut adanya peran aktif siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran biologi seringkali dianggap kurang menarik karena materi yang terlalu banyak, rumit dan seringkali berupa hafalan. Sehingga pembelajaran biologi memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik agar siswa dapat belajar mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengumpulkan informasi terkait kegunaan infografis (canva) pada pembelajaran biologi. Metode yang digunakan yaitu berupa kajian teori dari penelitian terdahulu tentang infografis (canva) pada pembelajaran biologi. Hasil yang didapat membuktikan bahwa infografis (canva) bermanfaat dalam pembelajaran biologi.

Kata Kunci : Media infografis (canva), Pembelajaran berbasis masalah, Pembelajaran biologi.

PENDAHULUAN

Memfasilitasi siswa dengan menyediakan bahan ajar menjadi tanggung jawab guru dan merupakan bagian dari upaya meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Penyusunan materi ajar dapat dipadupadankan dengan memanfaatkan sarana teknologi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Menurut Moto (2019) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar agar pesan itu sampai kepada pembelajar dengan baik. Dengan media tersebut proses pembelajaran jadi lebih mudah dan menyenangkan. Terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi karena dinilai dapat memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Beberapa jenis media tersebut diantaranya media audio, media visual, dan media audio-visual.

Infografis dapat dijadikan media pembelajaran karena infografis merupakan representasi dari penyajian data secara visual untuk menyampaikan konsep secara lebih sederhana agar mudah dipahami. Rizki Raihani (2021) memaparkan bahwa infografis merupakan media yang baik dan efektif digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan yang penuh visual dengan berbagai ilustrasi fotografi maupun tangan yang lebih menarik bagi pengamat atau siswa. Anggun Prihatin (2022) juga menyebutkan bahwa infografis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi materi pelajaran yang cukup luas serta kurang dipahami siswa, dan jika dikemas dengan tulisan saja tanpa adanya ilustrasi atau visualisasi data siswa akan kurang tertarik untuk mempelajarinya.

Media infografis yang dipadupadankan dengan teknologi dapat digunakan dalam

pembelajaran secara mandiri maupun bersama dengan guru karena dapat diakses melalui internet dimanapun dan kapanpun. Salah satunya yaitu aplikasi Canva yang merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul facebook, wallpaper desktop maupun handphone dan sebagainya yang termasuk mudah dipelajari pemula. Sebagaimana Triningsih (2021) dalam Sindi Maulia (2023) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Guru juga berperan penting dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan dari belajar dan pembelajaran itu sendiri. PBL atau Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa serta melibatkan permasalahan dalam dunia nyata ke dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis masalah dapat dipadupadankan dengan media infografis (canva) pada pembelajaran biologi karena pembelajaran biologi merupakan bagian dari sains dan biologi merupakan proses ilmiah yang didasari dengan cara berpikir logis berdasarkan fakta-fakta yang mendukung serta menuntut adanya peran aktif siswa. Biologi adalah subjek visual yang seringkali melibatkan urutan peristiwa yang kompleks (O’Day, 2007:221) dalam Ipin Aripin (2018) oleh karena itu pembelajaran biologi perlu media yang mampu memvisualisasikan materi dengan menarik dan dapat melatih kemampuan pemecahan masalah melalui media pembelajaran infografis (canva) berbasis masalah.

METODE

Metode yang digunakan merupakan hasil kajian pustaka dari jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan artikel ini yaitu penggunaan media pembelajaran infografis menggunakan aplikasi canva yang berbasis masalah pada pembelajaran biologi.

PEMBAHASAN

Media Infografis (Canva)

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association of Education and Communication Technology* (1977) atau AECT mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi. Lalu menurut *National Education Association*, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Azhar Arsyad, 2011). Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi (Kemdikbud, 2016). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu siswa dalam mengajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Kemdikbud, 2016).

Sedangkan (Ruth Lautfer, 1999) dalam (Talizaro Tafonao, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi

pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang menjembatani transfer informasi atau materi dari guru selaku penyampai kepada siswa selaku penerima informasi atau materi itu sendiri begitu juga sebaliknya.

Menurut Nining Kurniasih (2016), infografis (*infographic*) merupakan singkatan dari *information + graphic*, infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Infografis adalah media yang didesain dengan kombinasi perpaduan data, teks dan gambar yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah informasi dan mudah dipahami oleh siswa (Anggun Prihatin, 2022). menurut Rizki Raihani (2021) juga berpendapat bahwa infografis merupakan sarana yang dibuat dengan memadukan data, teks dan gambar sehingga diharapkan dapat dengan mudah disampaikan kepada *audience*.

Kelebihan media infografis yaitu pertama, media infografis memuat gambar-gambar dan kalimat-kalimat yang menarik. Kedua media infografis dapat ditampilkan di dalam platform media sosial seperti instagram, ketiga media infografis dapat diakses oleh siapapun termasuk siswa, keempat media infografis dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan kelima materi infografis dapat meningkatkan imajinasi siswa serta membantu guru untuk melatih kemampuan siswa dan kebiasaan belajar siswa secara mandiri (Indra Putra, 2021).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media infografis salah satunya adalah canva. Karena sebagaimana Sindi Maulia (2023) mengemukakan canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti infografik atau infografis. Kelebihan canva menurut Monoarfa *et.al.*, (2021) diantaranya:

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan
- b. Aplikasi tersebut menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik
- c. Mudah dijangkau oleh semua kalangan karena bisa didapat melalui android, iphone maupun laptop

Sedangkan kekurangan aplikasi canva:

- a. Aplikasi tersebut mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil
- b. Beberapa template bersifat berbayar
- c. Terkadang bila memilih template yang gratis kemungkinannya akan memiliki desain yang sama dengan yang orang lain buat

Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Inel (2010) dalam Arsad *et.al.*, (2018) pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang didasarkan pada permasalahan, Masalah dijadikan titik awal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan mengintegrasikan pengetahuan. Menurut Gardner (2007) pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran ruang kelas yang tradisional.

Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) oleh Ibrahim dan Nur (2005) dalam Yuyun & Budi (2017) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut.

- 2) Berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu
- 3) Penyelidikan autentik dimana siswa menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen jika diperlukan, membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan
- 4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya

Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menurut Sumarni (2012) dalam Hayuna *et.al.*, (2018) mengatakan bahwa penggunaan PBL untuk berpikir kritis harus mengikuti langkah-langkah yang ada pada model ini secara benar. PBL atau model pembelajaran berbasis masalah mempunyai lima langkah, yakni:

- 1) orientasi siswa pada masalah
- 2) mengorganisasi siswa untuk belajar
- 3) membimbing penyelidikan kelompok mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 4) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pembelajaran Biologi

Pembelajaran biologi adalah salah satu bagian dari ilmu pengetahuan alam (IPA). Pada dasarnya biologi bukanlah ilmu yang sulit dipelajari, dengan belajar biologi berarti belajar mengenai diri sendiri dan lingkungan yang ada disekitarnya. Biologi juga berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara sistematis. Sehingga biologi bukan hanya penguasaan dan pengumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Harefa *et.al.*, 2022). Menurut Indayana Febriani Tanjung (2016) biologi sebagai salah satu bidang dalam IPA menyediakan berbagai pengalaman belajar keterampilan proses sains yang meliputi keterampilan mengamati, mengajukan hipotesis, menggunakan alat bahan serta mempertimbangkan keselamatan kerja di laboratorium, bertanya, menganalisis data serta mengkomunikasikan hasil temuan data dan memilah informasi relevan berdasarkan fakta.

Pembelajaran Biologi adalah pembelajaran yang berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, sehingga siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis. Oleh karena itu, untuk memupuk perubahan dan mengembangkan kecakapan berpikir dan memenuhi rasa ingin tahu maka dibutuhkan suatu strategi yang inovatif dalam pembelajaran (Tanjung Indayana, 2016).

KESIMPULAN

Media pembelajaran infografis (canva) berbasis masalah dapat diterapkan pada pembelajaran biologi di SMA untuk membuat siswa lebih termotivasi pada pembelajaran biologi karena visualisasi data yang menarik dengan dipadupadankan teknologi berupa aplikasi canva dan pembelajaran berbasis masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I. (2018). Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1-9.
- Aripin, I. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) untuk meningkatkan penguasaan konsep, berpikir kritis, dan retensi konsep sistem reproduksi manusia pada siswa SMA. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 1(2), 71-80.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

- Gardner, J. W. (2007). *Problem-based learning*. Diambil <http://www.studygs.net/pbl.htm>
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381-389.
- Haryanti, Y. D., & Febriyanto, B. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Kurniasih, N. (2017). Infografis.
- Maulia, S. (2023, January). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi (Vol. 1, No. 1, pp. 83-87).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20-28
- Putra, I. (2021). *Media pembelajaran biologi berbentuk infografis tentang materi sistem imun pada manusia*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 438-445
- Prihatin, A., Nurdiani, N., & Tresnawati, C. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS (CANVA) MELALUI GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI EKOSISTEM. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 101-110.
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Skripsi. FKIP UNPAS*.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114.
- Tanjung, I. F. (2016). Guru dan strategi inkuiri dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Tarbiyah*, 23(1).

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ARAS TINGGI SISWA

Evi Yuliani¹, Aji Septiaji²

Universitas Majalengka; Jl.Raya K H Abdul Halim No.103

Majalengka Kulon, Kec. Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45481, (0233) 281496

¹yulianievi27@gmail.com, ²ajiseptiaji@gmail.com

ABSTRAK

Pada proses pendidikan modern, pengembangan kemampuan berpikir aras tinggi sangatlah penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menjadi peneliti kritis, kreatif, dan analitis. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan sumber dari buku, artikel ilmiah, jurnal dan lain sebagainya yang relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Selain itu, beberapa penelitian literatur menekankan manfaat strategi inkuiri dalam menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Sehingga, untuk meningkatkan pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk tantangan intelektual yang lebih besar di masa depan, guru dan pendidik harus mempertimbangkan penggunaan strategi inkuiri dalam pengajaran mereka.

Kata Kunci : *inkuiri, kemampuan berpikir aras tinggi, pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengubah pengetahuan, keterampilan, dan prinsip moral untuk membentuk identitas bangsa. Mutu pendidikan merupakan konsekuensi langsung dari suatu perubahan dan perkembangan pembelajaran pada saat ini (Sutjipto, 2014:24 dalam Simbolon, 2021:26). Dalam era di mana pengetahuan dan informasi mudah diakses, mutu pendidikan menjadi semakin penting. Masyarakat modern dihadapkan pada tantangan global yang kompleks, dan kemampuan untuk beradaptasi dan berpikir kritis adalah kunci keberhasilan. Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada kemampuan berpikir aras tinggi menjadi semakin relevan. Implementasi strategi pembelajaran inkuiri yang mendorong siswa untuk aktif mencari pengetahuan, mengembangkan pemikiran analitis, kreatif, dan kritis, dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan ini.

Strategi pembelajaran inkuiri adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan proses berpikir siswa sebagai fokus utama. Ia menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis, analitis, dan mandiri dalam upaya mencari pemahaman yang mendalam tentang suatu topik atau konsep tertentu. Konsep inkuiri didasarkan pada gagasan bahwa belajar bukanlah hanya tentang menerima informasi yang disajikan oleh guru, tetapi lebih pada proses aktif siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Sesuai dengan yang

dijelaskan oleh Sanjaya dalam Nasution (2017:94) Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Ini mencakup kemampuan siswa untuk merumuskan pertanyaan yang relevan, mengumpulkan dan menganalisis bukti, serta merumuskan kesimpulan berdasarkan penelitian mereka sendiri. Dalam hal ini, strategi inkuiri menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan berpikir mereka dalam konteks situasi nyata.

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis hubungan antara strategi pembelajaran inkuiri dan kemampuan berpikir aras tinggi siswa, menilai dampak strategi inkuiri terhadap peningkatan kemampuan berpikir aras tinggi mereka, serta memaparkan manfaat strategi inkuiri dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Konsep dasar dalam penelitian ini adalah bahwa strategi inkuiri yang mendorong siswa untuk aktif mencari dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sehingga memiliki potensi untuk berdampak positif pada kemampuan berpikir aras tinggi siswa.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni oleh Azieyana Aziz & Christina Andi pada tahun 2018 yang berjudul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Tahap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Pelajar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan strategi pembelajaran kooperatif terlihat siswa dapat membentuk pendapat dan pemikirannya sendiri. Kemudian adapun penelitian oleh Slameto, Naniek Sulistya Wardani, dan Firosalia Kristin pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Riset untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Aras Tinggi” hasil penelitiannya dari implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan capaian belajar mahasiswa berupa keterampilan berpikir aras tinggi pada kategori sedang cenderung tinggi.

Berdasarkan penelitan-penelitian yang relevan di atas penelitian ini memiliki potensi untuk memberi tahu dunia pendidikan dan masyarakat umum tentang bagaimana strategi inkuiri sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Maka dari itu strategi inkuiri bukan hanya alat pembelajaran yang baik, tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa, yang pada gilirannya akan membantu mereka dalam menghadapi tantangan intelektual dan perkembangan masyarakat yang kompleks.

METODE

Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Adlini, dkk. 2022). Adapun tahapan dalam penelitian ini yakni: 1) mengidentifikasi sumber-sumber pustaka, 2) memilih dan menyaring informasi, 3) pengumpulan informasi berupa data, teori, temuan penelitian, atau pandangan para ahli dari berbagai sumber pustaka yang relevan, 4) menganalisis dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri adalah serangkaian kegiatan belajar yang berfokus pada proses berpikir kritis dan analitis untuk menemukan jawaban atas masalah atau pertanyaan. Karena pada dasarnya merupakan bagian dari pendekatan strategi pembelajaran heuristik, strategi pembelajaran ini sering disebut sebagai strategi pembelajaran heuristik sebagaimana dijelaskan oleh Winataputra (2001) dalam Nasution (2017:94).

Menurut Sanjaya (2006) dalam Nasution (2017:95), ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri. Pertama, strategi inkuiri menekankan keaktifan peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya sebagai penerima materi pelajaran melalui penjelasan pendidik secara verbal, tetapi juga mereka berupaya menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu. Kedua, seluruh kegiatan yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan kegiatan ini dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Ketiga, tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Oleh karena itu strategi inkuiri ini menekankan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. seluruh kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam strategi inkuiri ditujukan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri terhadap pertanyaan atau masalah yang diajukan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara mandiri dan dapat mengeksplorasi pengetahuannya.

2. Langkah Strategi Pembelajaran Inkuiri

Langkah-langkah strategi pembelajaran inkuiri secara garis besar yakni:

- a) Tahap orientasi. Pada tahap ini pendidik mengkondisikan siswa agar siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan. Menjelaskan setiap langkah pembelajaran serta pentingnya topik dan kegiatan belajar agar menumbuhkan minat siswa dalam belajar.
- b) Merumuskan masalah. Tahapan ini membawa siswa pada suatu masalah yang diharapkan dapat dipecahkan. Siswa diarahkan untuk mencari jawaban yang paling benar.
- c) Rumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang sedang dikaji. Pada tahap ini siswa diharapkan dapat menyusun jawaban sementara dan masalah sebelumnya yang sudah ditetapkan.
- d) Mengumpulkan data. Tahap ini merupakan kegiatan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis. Proses pengumpulan data ini sangat penting dalam pengembangan intelektual peserta didik bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar namun membutuhkan ketekunan dan keterampilan.
- e) Menguji hipotesis. Tahap ini merupakan proses menentukan jawaban yang dianggap paling sesuai dengan informasi yang diperoleh dalam data yang dikumpulkan.
- f) Rumuskan kesimpulan. Dalam tahap ini yakni mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Pendidik diharuskan membimbing siswa agar dapat merumuskan kesimpulan yang akurat.

3. Hubungan Antara Strategi Pembelajaran Inkuiri dan Kemampuan Berpikir Aras Tinggi Siswa

Strategi inkuiri merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk memberi siswa pengalaman belajar yang mendalam dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Siswa dihadapkan pada tugas aktif sebagai peneliti atau penemu pengetahuan mereka sendiri selama inkuiri. Mereka diberi kebebasan untuk mengajukan pertanyaan yang relevan, merumuskan masalah yang sulit, dan membuat hipotesis dan eksperimen dalam upaya menemukan jawaban atas pertanyaan mereka. Ini adalah pengalaman yang meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis; mereka harus menganalisis data yang ditemukan, menilai argumen, dan menemukan kelemahan dalam proses penyelidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Anggraeni, dkk. (2013) proses pembelajaran inkuiri yang berlangsung berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam belajar baik mental, intelektual, dan

sosial emosional.

Strategi inkuiri menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis. Siswa harus belajar menganalisis data, menemukan pola, dan membuat kesimpulan berdasarkan temuan untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri. Ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Siswa juga diajarkan untuk menilai berbagai argumen dan sumber informasi selama proses inkuiri, yang membantu mereka berpikir secara kritis dan reflektif tentang apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, strategi inkuiri memberikan dasar yang sangat baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan reflektif siswa.

Secara keseluruhan, strategi inkuiri memungkinkan siswa berpartisipasi dalam penelitian aktif dan berpikir kritis dalam lingkungan pembelajaran. Tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir aras tinggi mereka, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna selama proses pembelajaran. Sebagai metode pembelajaran yang berpusat pada kemampuan berpikir, inkuiri membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan kreatif, yang siap menghadapi tantangan intelektual yang kompleks di dunia yang terus berubah.

4. Dampak Strategi Inkuiri Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Aras Tinggi Siswa

Dampak strategi inkuiri terhadap peningkatan kemampuan berpikir aras tinggi siswa sangat besar. Pertama, strategi inkuiri mendorong siswa untuk berpikir kritis. Dengan menggunakan inkuiri, siswa diajarkan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengidentifikasi kelemahan dalam berbagai sumber. Mereka juga belajar untuk mempertanyakan, memilah, dan merumuskan pertanyaan yang relevan selain hanya menerima informasi tanpa mempertimbangkannya. Selain itu, strategi inkuiri memengaruhi kemampuan berpikir analitis siswa. Inkuiri menuntut siswa untuk mengidentifikasi pola, menganalisis data, dan menghubungkan informasi dari berbagai sumber. Mereka dapat meningkatkan kemampuan analisis mereka yang kuat, yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Kemampuan ini membantu siswa dalam membangun pemikiran yang lebih logis dan sistematis. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sanjaya, (2006: 206) dalam Nasution (2017:96) strategi pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar di atas rata-rata. Artinya peserta didik yang memiliki kemampuan belajar tinggi tidak akan terhambat oleh peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang rendah.

Strategi inkuiri juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Siswa harus berpikir di luar kotak, membuat hipotesis, dan menggabungkan berbagai konsep untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri. Ini menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas di mana siswa dapat menemukan solusi baru dan mencoba hal-hal baru. Strategi inkuiri, yang melibatkan penerapan metodologi inkuiri dalam proses pembelajaran, memiliki efek positif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada tingkat yang lebih tinggi. Ini membangun landasan yang kuat untuk kemampuan siswa untuk berpikir kritis, analitis, kreatif, dan reflektif. Keterampilan ini sangat penting untuk menghadapi tantangan intelektual yang kompleks di masa depan.

KESIMPULAN

Strategi pembelajaran inkuiri adalah pendekatan yang mengutamakan pengembangan seimbang dari tiga komponen pembelajaran: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyeluruh bagi siswa. Strategi inkuiri juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat

dalam pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Selain itu, inkuiri sesuai dengan psikologi belajar kontemporer yang menekankan perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif yang memungkinkan siswa dengan tingkat kemampuan belajar yang berbeda berkembang tanpa menghentikan kemajuan mereka.

Pengaruh strategi inkuiri terhadap peningkatan kemampuan berpikir aras tinggi siswa sangat signifikan. Siswa didorong untuk berpikir kritis, menganalisis data, dan mengevaluasi argumen, yang merupakan komponen penting dari kemampuan berpikir kritis. Inkuiri juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan memperoleh kemampuan analisis yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Inkuiri juga memberi siswa kesempatan untuk menjadi pemikiran kritis yang mandiri dan siap menghadapi tantangan intelektual di masa depan. Oleh karena itu, strategi inkuiri sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada tingkat yang sangat tinggi serta untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana siswa dapat berkembang secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Anggareni, N. W., Ristiati, N. P., & Widiyanti, N. L. P. M. (2013). Implementasi strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1).
- Dhamayanti, P. V. (2022). Systematic literature review: Pengaruh strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(2), 209-219.
- Hamdani, R. H., & Islam, S. (2019). Inovasi Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 30-49.
- Nasution, N. Wahyudin. 2017. Strategi Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing.
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1), 22-31.
- Simangunsong, D. (2020). IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI PADA PELAJAR. *ASTEROS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 7(2).
- Simbolon, S. U. (2021). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 2(1), 25-32.
- Wardani, N. S., & Kristin, F. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Riset untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Aras Tinggi.
- Wartini, N. W. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 126-132.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* TERHADAP *SELF EFFICACY* SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 101865

Savira Maharani

Universitas Negeri Medan, Indonesia

e-mail: saviramaharani1111@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) self efficacy siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran Problem Solving, 2) self efficacy siswa pada kelas kontrol setelah diterapkannya metode pembelajaran ceramah, 3) adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran problem solving terhadap peningkatan self efficacy siswa kelas V SD Negeri 101865 Batang Kuis. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang dilakukan di kelas V SD Negeri 101865 Batang Kuis. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, dan kelas V-A sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 101865 Batang Kuis, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran problem solving terhadap self efficacy siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari self efficacy siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem solving adalah 72,2812. Sedangkan rata-rata self efficacy siswa dengan menggunakan model pembelajaran ceramah adalah 68,0714. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : *problem solving, self efficacy.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan program atau rancangan pendidikan yang mengarah pada penerapan, kemampuan belajar, pengembangan kompetensi berpikir, keingintahuan, peningkatan tabiat peduli serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam. Sehingga pembelajaran IPS bertujuan pada penekanan pemahaman mengenai bangsa, cinta tanah air, semangat kebangsaan dan ikut dalam aktivitas masyarakat dalam rangka memusatkan pada pemahaman tentang bangsa, patriotisme, semangat kebangsaan, dan aktivitas masyarakat dalam bagian wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (Asori Ibrahim, 2018:69).

Oleh karena itu, peran guru dalam pembelajaran IPS dituntut untuk mampu merencanakan, mengolah, merangsang pembelajaran IPS sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip serta karakteristik IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kenyataan di lapangan, guru cenderung melakukan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk menghafal dan mengingat, tidak menuntut siswa untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis, pembelajaran yang masih bersifat ceramah, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memiliki minat pada mata pelajaran tersebut dan menganggap

pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan, kurang menantang, dan dianggap sebagai pelajaran yang paling banyak membaca dan menghafal.

Dalam proses pembelajaran, tinggi atau rendahnya *self efficacy* peserta didik juga berpengaruh pada kesiapan belajar peserta didik. *Self efficacy* atau efikasi diri adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuannya sehingga memiliki kepercayaan untuk bisa melakukan sesuatu dan menampilkan performansi tertentu sehingga mempengaruhi kehidupannya. *Self efficacy* memastikan cara individu berpikir, merasakan, memotivasi diri sendiri, serta berperilaku. (Titik Kristiyani, 2016:83)

Menurut Albert Bandura dalam buku Hussein Fattah (2017:54), pada teori *Social Cognitive Theory*, *Self efficacy* diartikan sebagai keyakinan dan kepercayaan pada setiap individu mengenai kemampuan mereka untuk memilih dan melaksanakan tindakan yang diperlukan demi mencapai tujuan awal yang telah ditetapkan.

Self efficacy yang kuat pada diri siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dan kesejahteraan pribadi melalui berbagai macam cara. Siswa yang memiliki efikasi diri yang kuat akan percaya pada kemampuannya dalam mengatasi tuntutan tugas sekolah. Mereka menganggap tugas sebagai tantangan yang harus di selesaikan dan bukan rintangan yang harus dihindari.

Kebalikannya, siswa yang memiliki *self efficacy* rendah, merasa ragu pada kemampuannya dalam belajar, mengerjakan tugas, dan menganggap tugas sebagai rintangan yang sulit untuk dihadapi. Hal ini dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan mengakibatkan peserta didik lebih suka menyerah kala disodorkan pertanyaan yang dianggapnya susah sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPS banyak yang masih di batas rata-rata dan di bawah standar.

Hal tersebut dapat dilihat pada berdasarkan fenomena di SD Negeri 101865 ditemukan hasil belajar IPS siswa pada ujian semester genap menunjukkan bahwa hanya 60-75% siswa yang mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan (KKM IPS 80). Hasil ini tentunya belum memenuhi kategori ketuntasan kelas (yakni 80% siswa memperoleh nilai ≥ 80).

Dengan demikian, usaha perbaikan proses pembelajaran serta peningkatan *self efficacy* dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan dengan suasana dan situasi yang pantas dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Salah satu alternatif yang dapat melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan efikasi diri siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Solving*.

Problem Solving adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung yang meliputi kemampuan menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan mencari informasi. Dengan diterapkannya model pembelajaran *problem solving*, dapat bermanfaat untuk mengembangkan sikap mandiri siswa, sikap keterampilan memecahkan permasalahan, mengambil keputusan secara objektif, membina pengembangan perasaan ingin tahu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan yang utama ialah meningkatkan *self efficacy* (efikasi diri) peserta didik yang percaya dengan kemampuannya (Nelly Wedyawati, et.al, 2020:27).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap *Self Efficacy* Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101865"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sebagai jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi experiment (eksprimen semu)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 101865 Batang Kuis berjumlah 60 siswa. Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas V-B adalah kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas V-A yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian homogenitas yang dilakukan diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen. Siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran Ceramah dan siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*. Setelah peneliti berikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui *self efficacy siswa*. Adapun nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 72,2812, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 68,0714. Dari pengujian yang dilakukan melalui *post-test* yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai uji *t Independent (Independent Samples t-test)* pada signifikansi (*2-tailed*) bernilai sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Solving* terhadap *Self Efficacy* siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101865”.

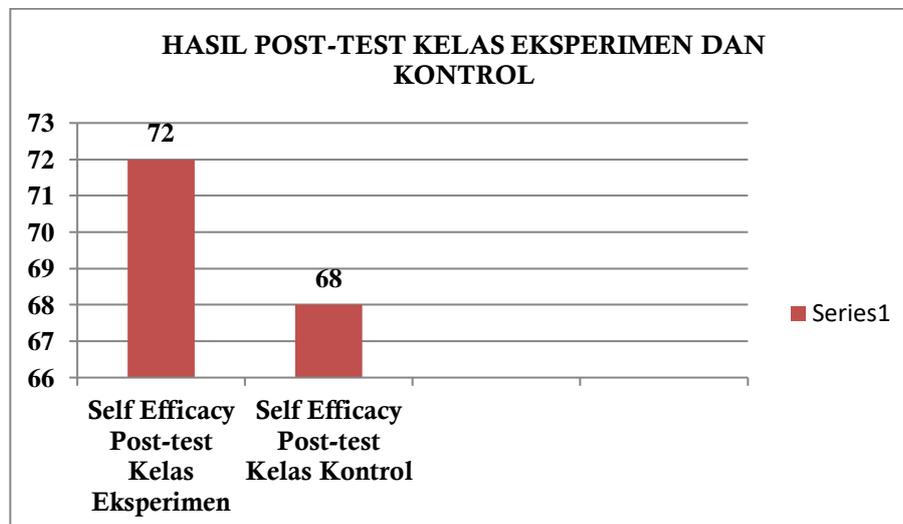
Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang sebelumnya dan dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara keseluruhan sama. Perbedaannya terletak pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran Ceramah. Pada awal penelitian dilaksanakan dalam kelas eksperimen, peneliti membagikan pre-test angket *self efficacy* kepada siswa, kemudian peneliti menyampaikan materi secara garis besar melalui media gambar, selanjutnya peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 6 orang siswa dalam satu kelompok. Pada saat pembelajaran, siswa terlihat tenang dan mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini terlihat dari peneliti dan siswa melakukan tanya jawab. Setelah penyampaian materi selesai, peneliti memberikan lembar diskusi siswa (LKPD) kepada setiap kelompok, sebagai bahan diskusi, membuat pertanyaan, dan berkerjasama mengerjakan lembar diskusi tersebut. Setelah siswa selesai mengerjakan lembar diskusi, masing-masing siswa mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan berperan sebagai guru, sedangkan kelompok yang lain menanggapi atau bertanya tentang materi yang disampaikan.

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada peneliti. Peneliti berusaha menjawab dengan memberikan pertanyaan pancingan. Selain itu, peneliti mengadakan tanya jawab terkait materi yang dipelajari untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa. Di akhir penelitian, peneliti meminta siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti menggunakan metode pembelajaran Ceramah selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun siswa belajar secara

kelompok, tetapi dalam diskusi kelompok hanya beberapa orang saja yang berdiskusi. Pada penyampaian hasil diskusi kelompok juga disampaikan oleh anggota yang memiliki kemampuan tinggi. Hal tersebut membuat siswa yang memiliki kemampuan kurang tidak mempunyai kesempatan mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan pemahaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran cenderung bersifat sementara. Selain itu, suasana kelas kontrol kurang kondusif dan proses pembelajaran kurang efisien bila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini terlihat pada pembelajaran, siswa cenderung diam, duduk dibangku mereka dengan aktivitas masing-masing, dan mendengarkan penjelasan dari peneliti tanpa bertanya. Hal ini dikarenakan mereka kurang memiliki keyakinan diri/*self efficacy*.

Dari temuan-temuan tersebut sudah terlihat adanya perbedaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol siswa cenderung pasif dan lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Penyebabnya karena perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta tidak ada hal yang menarik perhatian yang membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran. Sehingga mereka mencari dan melakukan hal yang menurut mereka lebih menyenangkan.

Setelah melakukan pembelajaran, peneliti memberikan angket *post-test* dan tes pilihan berganda pada kedua kelas sampel, yaitu angket dan tes yang sama dengan *pre-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor *self efficacy* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *Problem Solving* memberikan pengaruh signifikan terhadap *self efficacy* siswa.



Gambar 1
Grafik Hasil Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model Pembelajaran *Problem Solving* dapat mempengaruhi *Self Efficacy* siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101865.

KESIMPULAN

1. Bagi Sekolah, agar bersama-sama melaksanakan dan menginovasi model pembelajaran yang lebih baik lagi kepada siswanya.

2. Bagi guru, dalam memilih model pembelajaran *Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpengaruh terhadap *self efficacy* siswa.
3. Bagi siswa, sebaiknya tidak perlu merasa ragu dan takut untuk mencoba mengemukakan ide-ide yang dimilikinya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Serta peserta didik harus lebih aktif dan menumbuhkan sikap keyakinannya dan rasa percaya diri dalam pembelajaran IPS.
4. Bagi penelitian, peneliti dapat melakukan pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asori Ibrohim. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS: Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*. Yogyakarta: Leutikaprio.
- Hussein Fattah. (2017). *Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai*. Yogyakarta: Elmatara.
- Nelly Wedyawati, Ae Setyawan, dan P Margareta. (2020). *Pembelajaran SD Berbasis Problem Solving Method*. Malang: Literasi Nusantara.
- Syahrudin dan Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Titik Kristiyani. (2016). *Self-Regulated Learning: Konsep, Implikasi dan Tantangannya Bagi Siswa di Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Wedyawati, Nelly, Ae Setyawan, dan P Margareta. (2020). *Pembelajaran SD Berbasis Problem Solving Method*. Malang: Literasi Nusantara.
- Yusnaldi, Eka. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.

PEMANFAATAN APLIKASI *PLANTNET* SEBAGAI MEDIA IDENTIFIKASI TUMBUHAN DI LINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Iim Halimatul Mu'minah¹, Abdur Rasyid²
Ilham Nurfauzan³, Nita Ayu N⁴, Deni Kurnia⁵, Rima Aulia R⁶, Anisa Okta F⁷, M. Barin
Abdul Jabar⁸, Ai Syamsul⁹, Maelani Pangjayana¹⁰

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Majalengka
iimhalimatul1991@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa saat berlangsung penerapan aplikasi plantnet sebagai media identifikasi tumbuhan di lingkungan sekolah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs N 2 Majalengka sebanyak 300 siswa dan Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VII-B sebanyak 36 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu Nonprobability Sampling. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil Belajar siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebesar 94% siswa dinyatakan tuntas atau mendapat nilai lebih dari 75 pada materi identifikasi tumbuhan. Sedangkan 6% dinyatakan tidak tuntas atau kurang dari Kiriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan aplikasi plantnet sebagai media identifikasi tumbuhan di lingkungan sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keyword: Aplikasi; Plantnet; identifikasi; Tumbuhan; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam proses Kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa metode yang dapat merangsang kreativitas dan minat siswa terhadap pelajaran. Menurut Widia (2016), hasil belajar optimal dapat diperoleh siswa apabila siswa memaknai suatu pelajaran dengan baik bila mereka mengalaminya secara langsung. Selain itu menurut Thomas (2000) dalam Sunardi, dkk. (2015) siswa lebih tertarik melakukan sesuatu yang tidak berhubungan dengan peraturan dan prosedur di dalam kelas sehingga siswa merasa lebih mendapat kebebasan dalam belajar saat berada di luar ruangan kelas. Selain itu, suasana belajar di luar kelas cenderung berbeda dari kebiasaan belajar di dalam kelas sehingga siswa merasa tidak monoton. Pembelajaran di luar sekolah melibatkan banyak karakteristik pembelajaran formal, seperti mengkonstruksi pengetahuan, karena memiliki banyak tantangan, baik diri sendiri maupun berkelompok (Tal, 2013). Dari berbagai metode pembelajaran yang diarahkan dengan memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan serta berpusat pada siswa diantaranya yaitu metode karyawisata (field trip). Menurut (Dillon, 2013), mengunjungi suatu lokasi diluar kelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan baru, mengobservasi spesimen secara langsung daripada menggunakan foto atau model sehingga mempertajam indera mereka. Menurut Rusel & Ros., (2009), materi yang bisa dibelajarkan dengan field trip adalah materi yang terkait Tanaman, Warna daun, pucuk, biji, jenis-jenis rumput, gulma, dandelions, hewan bertulang belakang, burung, jejak hewan, insekta, beberapa artropoda dan jenis-jenis cacing.

Syahroni & Nurfitriyanti (2017) menyatakan proses pembelajaran khususnya disekolah perlu diperbaharui sesuai dengan seiringnya perkembangan pendidikan di dunia, yaitu tidak hanya belajar dengan menggunakan metode konvensional saja namun mencoba berbagai metode belajar dan didukung oleh media pembelajaran yang menambah efektifitas pembelajaran. Karo-karo dan Rohani (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, 4 media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Menurut Arsyad (2017) pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik. Komputer juga dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, karena komputer dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif, sehingga siswa tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar dalam menjalankan instruksi. Mempertimbangkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran maka pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Suryani, Setiawan dan Putria (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lainlain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Ditemukan beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Para guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT dan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif dikarenakan belum ada sosialisasi tentang peningkatan keterampilan dan kreativitas guru melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, apalagi media tersebut belum tersedia di madrasah. Dewasa ini, telah berkembang pesat produk multimedia seiring berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi. Misalnya media interaktif dalam pembelajaran matematika (Istiqlal, 2017), media interaktif mobile learning untuk materi atom (rorita, dkk., 2018), dan masih banyak lagi. Jika para guru tidak mengikuti perkembangan multimedia ini, pasti akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat.

Pesan pembelajaran pun menjadi tidak tuntas karena media yang digunakan kurang lengkap. Kondisi ini masih banyak terjadi di sekolah-sekolah terutama di sekolah pelosok. Oleh sebab itu, guru dituntut bisa menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis. Sebab pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan satu terobosan yang luar biasa. Dukungan TIK ini diharapkan dapat menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran dengan banyak melibatkan komponen-komponen teknologi informasi didalamnya.

Oleh karena itu dalam era globalisasi, sektor pendidikan pun tak luput dari jangkauannya, yaitu dengan melibatkan teknologi didalamnya dapat menghasilkan suatu sistem pendidikan.

Pada materi IPA kelas VII kurikulum 2013 tentang klasifikasi makhluk hidup khususnya identifikasi tanaman, berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan, peserta didik kesulitan jika mengenal tanaman dengan hanya melihat buku teks saja. Mereka terkadang harus mencari dan bertanya kepada orang yang lebih tahu tentang wawasan tentang tanaman tersebut. Banyaknya kendala dalam mengidentifikasi tanaman, seperti kurangnya sumber belajar, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, dan kurangnya wawasan pengetahuan akan identifikasi tanaman menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Peserta didik hanya disajikan gambar-gambar beserta penjelasan tanaman dalam buku yang jumlahnya masih terbatas, padahal di lingkungan sekitar kita banyak sekali jenis tanaman yang justru tidak semua disajikan dibuku bacaan tersebut. Proses belajar mengajar membutuhkan waktu yang lama, karena mereka harus mencari pengetahuan tentang tanaman tersebut dan bertanya kepada ahlinya. Minimnya sumber belajar yang kurang memadai, menjadikan mereka sulit memahami. Dalam Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang standart proses disebutkan bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan metode belajar yang dapat menjadikan mereka lebih memahami materi pembelajaran dan dengan tetap memperhatikan gaya belajar siswa agar mereka berkembang, baik berkembang secara afektif, kognitif, dan psikomotor. Memasuki zaman yang terus berubah dan berkembang seperti saat ini, proses pembelajaran memerlukan rancangan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi untuk diterapkan kepada peserta didik sesuai dengan karakteristiknya. Pengintegrasian pembelajaran secara kontekstual dengan teknologi dan memperhatikan gaya belajar siswa menjadikan proses belajar mengajar semakin mudah dan efektif. Untuk itu kita menggunakan aplikasi PlantNet dalam mengidentifikasi tanaman. Aplikasi PlantNet adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk mengidentifikasi tanaman berdasarkan foto. Aplikasi ini dapat diunduh di Google Play Store untuk perangkat android dan iOS (iPhone Operating System). Cara kerjanya kita bisa hanya dengan memotret atau mengunggah foto dari ponsel kita. Setelah mengklik foto atau memuat foto, akan muncul fitur bagian tanaman, termasuk bunga, buah, daun, dan lain-lain yang akan kita identifikasi. Kemudian aplikasi memproses gambar dan konfirmasikan tanaman dari hasil aplikasi dengan tanaman yang kita identifikasi. Aplikasi PlantNet juga memiliki fitur feeds komunitas yang menunjukkan tanaman terbaru yang sudah diidentifikasi pengguna lain beserta gambar. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini mengkaji tentang: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi PlantNet terhadap hasil belajar IPA pada materi identifikasi tanaman siswa kelas 7.

Indonesia memiliki banyak jenis tumbuhan dengan karakteristik berbeda-beda (Suryani et al., 2021). Setiap tumbuhan perlu diidentifikasi karakteristiknya agar diketahui manfaat dan kegunaannya bagi manusia, namun saat ini masih banyak kendala yang dihadapi para mahasiswa dalam mengidentifikasi jenis-jenis tumbuhan, seperti kurangnya sumber belajar, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat sasaran dan sulitnya para mahasiswa dalam mengidentifikasi gambar di buku dengan bentuk aslinya (Febrian & Husin, 2022; Nissa et al., 2021). Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif (Septaria et al., 2022). Dalam menanggapi permasalahan tersebut dan didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin maju, maka penggunaan media teknologilah yang menjadi jawabannya. Pembelajaran berbasis teknologi bukan lagi hal baru, apalagi dengan zaman dimana segala sesuatu dibantu dengan

internet dan tersedia dimanapun (Antika & Haikal, 2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 ini telah menciptakan sistem pembelajaran digital dimana pembelajaran tidak hanya bertemu secara fisik namun dapat digital, serta sumber belajar sangatlah banyak dan dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Seperti hasil penelitian dari Nelius Harefa, (2020) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin maju telah membawa perubahan besar bagi dunia pendidikan, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis teknologi. Perangkat media pendukung yang lazim digunakan dalam pembelajaran digital adalah laptop, handphone serta bantuan dari internet. Saat ini semakin banyak fitur-fitur teknologi yang menunjang pembelajaran, hal ini menjadi peluang yang besar dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran berbasis teknologi.

Upaya dalam mengidentifikasi keanekaragaman tumbuhan, siswa dapat menggunakan handphone yang mereka miliki, yaitu dengan memanfaatkan kamera digital handphone untuk memotret tanaman yang sedang mereka identifikasi. Penggunaan kamera digital handphone menjadikan proses identifikasi tumbuhan menjadi lebih mudah. Siswa tidak perlu berlama-lama di depan tanaman yang mereka amati. Mereka hanya perlu memotret tanaman tersebut dan dapat mengidentifikasinya dilain tempat. Berbagai kemudahan dan akses tanpa batas ditawarkan oleh teknologi dalam memudahkan pekerjaan maupun memenuhi keinginan manusia (Chee et al., 2018). Selain penggunaan kamera handphone, siswa juga dapat memanfaatkan aplikasi PlantNet dalam mengidentifikasi sebuah tanaman. Aplikasi PlantNet merupakan aplikasi yang dapat mengidentifikasi suatu jenis tanaman melalui foto, baik diambil secara langsung maupun foto yang tersimpan di dalam galeri album. Menurut Joly (2015), aplikasi PlantNet merupakan aplikasi yang dapat mengidentifikasi spesies tumbuhan secara online berdasarkan data crowdsourced yang sangat efektif. Aplikasi ini dapat mengidentifikasi bagian-bagian tanaman seperti daun, bunga, buah, batang dan klasifikasinya. Berdasarkan hasil penelitian Pujiyanto, Anton Adhy., etc (2020), penggunaan aplikasi PlantNet pada proses pembelajaran memiliki pengaruh yang baik dalam gaya belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi identifikasi tanaman. Sehingga diharapkan kedua teknologi ini dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan identifikasi tumbuhan. Pada penelitian ini akan dijelaskan pengaruh penggunaan kamera digital handphone dan aplikasi PlantNet terhadap hasil capaian belajar dan motivasi mahasiswa dalam keberhasilan mengidentifikasi keanekaragaman tumbuhan.

Penelitian terkait yang sebelumnya pernah dilakukan diantaranya adalah penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Field Trip dengan Aplikasi PlantNet Pada Materi Spermatophyta Sebagai Alternatif Inovasi Pembelajaran” Mengatakan bahwa bahwa penggunaan aplikasi PlantNet terhadap hasil belajar dan motivasi siswa Kelas X SMAN 4 Praya (Lombok Tengah) pada materi Identifikasi dan Klasifikasi tanaman Spermatophyta memberi dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Inovasi ini akan membuat pembelajaran dengan metode karyawisata pada saat pandemi, bisa dilakukan meskipun tanpa harus mengunjungi tempat yang jauh atau menggunakan video di youtube, Sehingga siswa tetap bisa melakukan pembelajaran yang bermakna dengan bantuan aplikasi PlantNet (Muchsin A Dkk, 2021). Sedangkan pada tingkat sekolah beberapa penelitian menunjukkan hasil yang positif dengan penggunaan metode tersebut. Misalnya hasil penelitian Nurmaliah, (2019) yang menunjukkan penerapan metode karyawisata dapat meningkatkan minat belajar 72 siswa MTsN Model di Banda Aceh, kelas VII khususnya untuk materi keanekaragaman hayati dan upaya pelestariannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif, dengan Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 107). Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan jenis desain one group prettest-posttest. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen, Desain penelitian ini terdapat tiga tahap untuk meneliti yaitu pretets dilakukan awal sebelum melakukan treatment. Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Kemudian setelah hasil pretest terlihat hal selanjutnya yaitu memberikan treatment atau perlakuan yang diberikan untuk melihat hasilnya.

Tempat Penelitian dilaksanakan di MTSN 2 Majalengka, waktu pelaksanaan penelitian ini terhitung dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai pembuatan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan di bulan April 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII sebanyak 300 siswa dan Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VII-B sebanyak 36 siswa . Teknik sampling yang digunakan yaitu Nonprobability Sampling. Nonprobability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sementara jenis Nonprobability Sampling yang digunakan yaitu Sampling Jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampe. Jumlah populasi yang digunakan pada penelitian ini kurang dari 40 yaitu sebanyak 36 siswa sehingga semua populasi dijadikan sampel. Instrument penelitian adalah alat yang dipake untuk menggali data, mengenal pengaruh penggunaan Aplikasi plantnet terhadap Kemampuan identifikasi tumbuhan dengan mempergunakan instrumen penelitian berupa tes, observasi, dan Angket persepsi. Jenis data pada penelitian ini yaiu data kuantitatif deskriptif pada observasi dan angket sedanka kuantitatif inferensial pada pretest dan posttest yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebanyak 20 soal pilihan ganda yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kunandar (2013), hasil belajar merupakan kompetensi baik berupa kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dalam hal ini, hasil belajar siswa yaitu kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi tumbuhan Spermatophyta menggunakan aplikasi PlantNet. Ketuntasan tersebut didasarkan pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Biologi. Dari hasil evaluasi siswa, didapat data ketuntasan hasil belajar seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Persentasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kriteria Nilai Ketuntasan Belajar (KKM)	Frekuensi	Persentase
Tuntas (lebih dari 75)	34	94%
Tidak Tuntas (Kurang dari 75)	2	6%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan tabel 1 di atas, 94% siswa dinyatakan tuntas atau mendapat nilai lebih dari 75 pada materi identifikasi tumbuhan. Sedangkan 6% dinyatakan tidak tuntas atau kurang dari Kiriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut Rosana et al., (2017) suatu pembelajaran dikatakan

berhasil apabila 85% siswa di kelas mencapai ketuntasan individu. Maka, berdasarkan data pada tabel tersebut, pembelajaran dalam materi identifikasi tumbuhan dengan aplikasi PlantNet dikatakan berhasil. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ricky et al., (2020) yang berhasil menggunakan aplikasi PlantNet untuk meningkatkan kemampuan siswa pada klasifikasi makhluk hidup pada mahasiswa semester 4 jurusan Tadris IPA Universitas Jember.

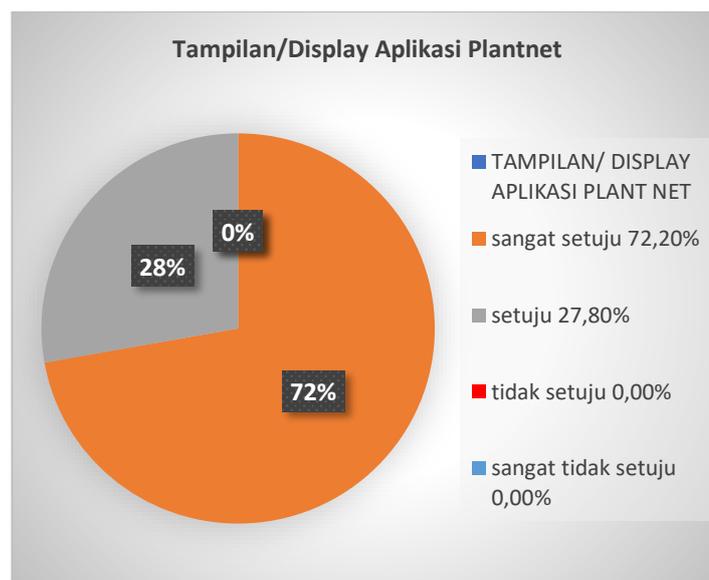
Pada materi identifikasi tumbuhan, soal yang diberikan kepada siswa kelas VII berupa soal Pilihan ganda terkait kemampuan mengidentifikasi tanaman dan mengklasifikasinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang menurut Rusman (2013) yaitu faktor internal terkait jasmani rohani siswa, faktor eksternal terkait kondisi lingkungan siswa dan faktor pendekatan belajar terkait strategi dan metode. Faktor pendekatan merupakan suatu kondisi yang bisa di manipulasi oleh guru atau dosen.

Dalam hal ini, terkait metode yang digunakan yaitu metode karya wisata (field trip) dengan menggunakan aplikasi PlantNet yang dilakukan di lingkungan sekolah. Hal ini dilakukan untuk membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang baru sehingga lebih menitikberatkan pada pembelajaran yang bermakna. Siswa tidak hanya belajar di dalam ruang kelas tetapi juga bisa di luar ruangan layaknya sedang karyawisata tetapi tetap terkoneksi dengan peserta didik lain dan guru.

Fungsi PlantNet

Joly et. al. (2016) mengatakan bahwa aplikasi PlantNet merupakan aplikasi yang terbuka untuk umum dan bisa diakses oleh siapa saja dan kapan saja, melalui web atau aplikasi seluler dan identifikasi datanya berbasis gambar. Dalam mengoperasikan aplikasi ini, dibutuhkan data internet yang tidak terlalu besar sehingga terjangkau oleh siapapun. Berdasarkan beberapa pertimbangan terkait permasalahan dalam penggunaan aplikasi maka dirumuskan 4 indikator terkait fungsi PlantNet yang diobservasi pada penelitian ini yaitu (1) display/tampilan (2) fitur aplikasi (3) kemudahan mengoperasikan dan (4) hasil identifikasi. Data responden yang didapat dari setiap indikator disajikan pada diagram lingkaran pada gambar 1.

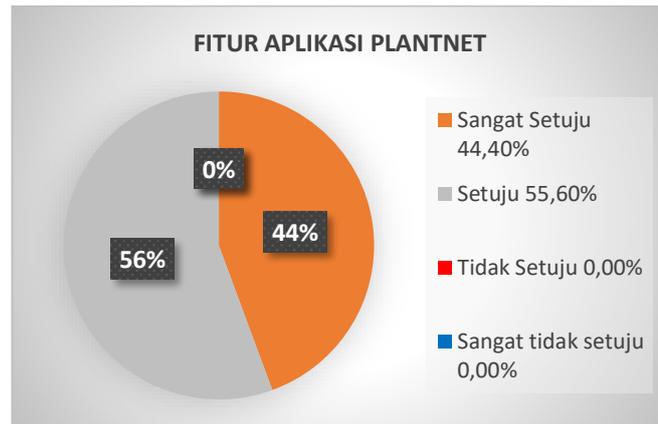
a. Indikator Tampilan/Display aplikasi plantnet



Gambar 1. Diagram Lingkaran prosentasi terkait Tampilan/Display Aplikasi Plantnet

Berdasarkan gambar 1, dari indikator yang di observasi pada subjek kelas siswa kelas VIIC dapat dikatakan bahwa dari segi tampilan aplikasi plantnet 72% siswa sangat setuju bahwa aplikasi plantnet memiliki tampilan yang menarik dan sederhana. Aplikasi didominasi oleh warna hijau dan langsung terhubung dengan gambar-gambar hasil identifikasi tumbuhan tersebut pada pemilik akun siswa tersebut.

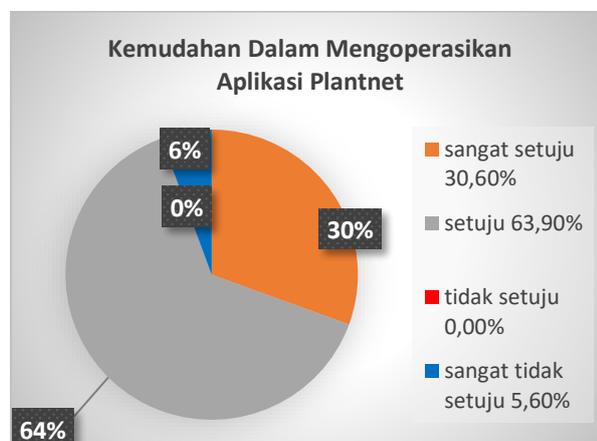
b. Indikator Fitur aplikasi plantnet



Gambar 2. Diagram Lingkaran prosentasi terkait Fitur Aplikasi Plantnet

Berdasarkan gambar 2, dari indikator yang di observasi pada subjek kelas siswa kelas VIIC dapat dikatakan bahwa dari segi Fitur Aplikasi Plantnet 44% Siswa sangat setuju dan 56% menyatakan setuju bahwa aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang sederhana, praktis dan mudah digunakan oleh siswa. Fitur Kamera yang langsung terhubung dengan objek tanaman dapat langsung mengidentifikasi nama dan klasifikasi tanaman hanya dalam beberapa detik saja. Hasil penelitian Le et al., (2014) menyatakan bahwa daun merupakan bagian tanaman yang banyak digunakan untuk identifikasi karena datanya lebih banyak. Selain itu menurut Goeau et al (2013) dalam Ricky et al., (2020) menyatakan bahwa Plantnet data identifikasi mencakup takson, identifikasi kelas, detail waktu pengamatan dan pemilik gambar.

c. Indikator Kemudahan dalam mengoperasikan Aplikasi Plantnet



Gambar 3. Diagram Lingkaran prosentasi terkait Kemudahan dalam mengoperasikan Aplikasi Plantnet

Berdasarkan gambar 3, dari indikator yang di observasi pada subjek kelas siswa kelas VIIC dapat dikatakan bahwa dari segi Kemudahan dalam mengoperasikan Aplikasi Plantnet menyatakan bahwa 64% siswa setuju bahwa aplikasi plantnet mudah digunakan dan tidak rumit dioperasikan Ketika proses pembelajaran di lapangan dilakukan. Hal ini berkaitan dengan indicator sebelumnya yaitu fitur aplikasi.

d. Indikator Keakuratan aplikasi plantnet terhadap hasil identifikasi tanaman



Gambar 4. Diagram Lingkaran prosentasi terkait Keakuratan aplikasi plantnet terhadap hasil identifikasi tanaman

Berdasarkan gambar 3, dari indikator yang di observasi pada subjek kelas siswa kelas VIIC dapat dikatakan bahwa dari segi Keakuratan aplikasi plantnet terhadap hasil identifikasi tanaman menyatakan 89% siswa sangat setuju bahwa keakuratan hasil identifikasi tanaman menggunakan aplikasi plantnet ini hasilnya cepat dan akurat. Hal ini didasarkan pada beberapa gambar dari akun-akun sebelumnya yang mengidentifikasi tanaman sejenis dan penilaian dari akun-akun lain (Ricky, dkk. 2020). Selain itu identifikasi juga bisa dilakukan melalui gambar yang tersimpan di galeri handphone siswa tersebut (presvita & Herdiyani, 2013).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *plantnet* sebagai media identifikasi tumbuhan di lingkungan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa memberi dampak yang positif terhadap ketuntasan hasil belajar siswa. Inovasi pembelajaran ini akan membuat pembelajaran dengan metode karyawisata atau fieldtrip, bisa dilakukan di lingkungan sekitar sekolah sendiri, Sehingga siswa tetap bisa melakukan pembelajaran yang bermakna dengan bantuan aplikasi *plantnet*. Meskipun Begitu, peran guru dalam mengarahkan, membimbing dan mendampingi proses identifikasi oleh siswa tetap diperlukan, mengingat aplikasi tersebut tidak selamanya benar karena ada beberapa bagian tumbuhan yang memiliki bentuk yang sama sehingga kesalahan identifikasi menyebabkan kesalahan konsep. Dari hasil penelitian mengindikasikan bahwa aplikasi *plantnet* telah menjadi teknologi yang baik dan mengantarkan siswa, guru dan orang

tua pada dunia digitalisasi yang mendidik sebagai alternatif inovasi media pembelajaran dengan melibatkan teknologi pendukung lainnya.

Ucapan terima kasih kepada Universitas Majalengka yang memberikan dana Hibah internal , MTS Negeri 2 Majalengka sebagai objek dan lokasi penelitian, dan Abdur Rasyid sebagai rekan Penelitian, dan seluruh Mahasiswa prodi Pendidikan Biologi semester 5 yang telah membantu jalannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dillon, J. (2013). Science, the Environment and Education Beyond the Classroom. In B. Fraser; K. Tobin & C. McRobbie (Ed.). In *Second international handbook of science education* (pp. 1081–1095). Springer.
- Guo, P., & Gao, Q. (2017). A Multi-Organ Plant Identification Method Using Convolutional Neural Networks. *Proceedings of the IEEE International Conference on Software Engineering and Service Sciences, ICSESS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICSESS.2017.8342935>
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Le, T. L., Tran, D. T., & Hoang, V. N. (2014). Fully automatic leaf-based plant identification, a pplication
- Muchsin.(2021). Efektivitas Metode Field Trip Dengan Aplikasi PlantNet Pada Materi Spermatophyta Sebagai Alternatif Inovasi Pembelajaran. *Jurnal BIODIK*. volume 07, Nomor 03, Tahun 2021, Hal. 20-27
- Prasvita, D. S., & Herdiyeni, Y. (2013). MedLeaf: Mobile Application for Medicinal Plant Identification Based on Leaf Image. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 3(2), 103. <https://doi.org/https://doi.org/10.18517/ijaseit.3.2.287>
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Ricky, R., Alvarizi, F., & Hasanah, R. (2020). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan Aplikasi PlantNet Pada Mata Kuliah Klasifikasi Makhluk Hidup. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1)
- Rosana, D., Ramadani, M., & Dewi, K. (2017). The Instrument for Assessing the Performance of Science Process Skills Based on Nature of Science (NOS). *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 36(3), 435–445. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.14731>
- Rusel, & Ros., H. (2009). *Ten-Minute Field Trips. A Teacher’s Guide to Using the Scholgrounds for Environmental Studies*. In Second Edition. National Science Teachers Association. Special Publications.
- Rusman, R. (2013). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Bumi Aksara.
- Widia. (2016). *Pengaruh metode karya wisata terhadap Hasil belajar siswa tentang ekonomi Masyarakat sekitar*. Universita(Kampus Tasikmalaya.)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta



- Sunardi, M., Ihwanudin, Ferry, DF. 2015. Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Proyek: Inovasi Untuk Meningkatkan Kesesuaian Kompetensi Produktif Di SMK Dengan Kebutuhan Dunia Kerja. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan UM, 2015
- Tal, T. (2013). Out-of-School: Learning Experiences, Teaching and Students' Learning. In In B. Fraser; K. Tobin & C. McRobbie (Ed.). Second international handbook of science education (pp. 1109– 1122). Springer.

TINJAUAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PENDIDIKAN INDONESIA

Andi Adam Rahmanto*¹, Dhea Clara Salshabella², Diya Rofika Rahmawati³
^{1,2,3}Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret, Ketingan, Jl. Ir Sutami No.36,
Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126
e-mail: *¹andiadamr@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media. Penelitian ini dilakukan melalui tinjauan media pembelajaran interaktif yang telah digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif telah diterapkan di berbagai sektor pendidikan, mulai dari pendidikan taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, di banyak disiplin ilmu dan mata pelajaran, di sekolah dan lingkungan pendidikan, dan menjadi lebih populer dari sebelumnya. Media pembelajaran interaktif bagaimanapun tetap memiliki kelemahan karena membutuhkan waktu untuk menguasai dan guru membutuhkan keterampilan lebih untuk mengelola suasana belajar. Media pembelajaran interaktif telah diterima secara umum sebagai salah satu yang dapat membantu guru dan peserta didik lebih memahami dan mendapatkan manfaat lebih dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pendidikan, media pembelajaran interaktif, Indonesia.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media (Shalikhah et al., 2017). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dikembangkan dengan suatu program atau perangkat lunak yang saling melengkapi sehingga bersifat interaktif (Sujarwo et al., 2022). Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. 2) bersifat interaktif, dalam artian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. 3) bersifat mandiri, dalam artian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Andrizal & Arif, 2017).

Penggunaan media pembelajaran interaktif menawarkan peluang pendidikan yang luar biasa (Sujarwo et al., 2022). Dengan diperkenalkannya media pembelajaran interaktif, fokusnya beralih ke metode pengajaran praktis yang memberikan pengalaman langsung. Dalam konteks pendidikan hal ini mengarah pada peningkatan pembelajaran siswa (Pardimin et al., 2019; Patmawati et al., 2019) dan menjadikan metode pengajaran lebih menarik, mudah dipahami, lebih bervariasi, dan dengan peningkatan jumlah kegiatan pembelajaran (Mayer, 2017).

Media pembelajaran interaktif diteliti oleh penulis karena memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan pembelajaran, kreativitas, berpikir kritis, melatih keterampilan memecahkan masalah (Nuraini et al., 2023) dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks. Kekurangannya seorang pendidik harus melakukan perencanaan dan perancangan yang membutuhkan banyak waktu dan biaya. Selain itu, kolaborasi antara pihak

sekolah dengan orang tua peserta didik juga sangat dibutuhkan sebagai bentuk pengawasan terhadap peserta didik.

Konsep media pembelajaran interaktif ini digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Sehingga munculah sebuah masalah yaitu bagaimana dengan kualitas media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran?. Artikel ini akan mengklarifikasi dan membantu dalam memahami kualitas media pembelajaran interaktif secara efektif dengan menggunakan metode Systematic Literature Reviews (SLR).

METODE

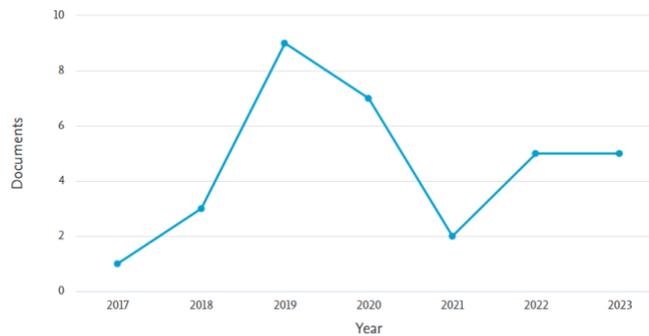
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Reviews (SLR). Tinjauan sistematis dengan atau tanpa meta-analisis mempunyai tujuan utama dalam mensintesis secara kritis dan obyektif (Singh, 2017). Proses SLR, berdasarkan literatur yang relevan, melibatkan langkah-langkah berurutan berikut:

- a) Merumuskan pertanyaan penelitian;
- b) Mengumpulkan bahan: mengidentifikasi sumber dan unit analisis yang relevan;
- c) Analisis deskriptif: mengevaluasi materi yang dikumpulkan;
- d) Memilih kategori: mengidentifikasi kategori dan ruang lingkup penelitian;
- e) Evaluasi material: menilai kategori dan dimensi yang telah ditentukan untuk memperoleh temuan penelitian; Dan
- f) Laporan Temuan.

Pengumpulan bahan dilakukan dari database Scopus. Di Scopus penelitian dilakukan untuk “Judul, kata kunci dan abstrak” dengan rentang tanggal “diterbitkan dari tahun 2017 hingga 2023”. Pencarian dilakukan pada tanggal 28 September 2023. Kata kunci yang dipertimbangkan adalah media pembelajaran interaktif, jenis sumber yang dipilih adalah jurnal, kategori yang dipilih adalah negara indonesia, dan jenis dokumen yang dipilih adalah artikel. Pada proses penyaringan data selanjutnya di database Scopus, ditemukan total 32 artikel dengan memilih kategori “*Business, Management and Accounting*”, “*Social Sciences*”, “*Computer Science*”. Penelusuran lebih lanjut kemudian dilakukan terhadap judul dan abstrak setiap artikel untuk menemukan yang benar-benar relevan dengan topik penulis.

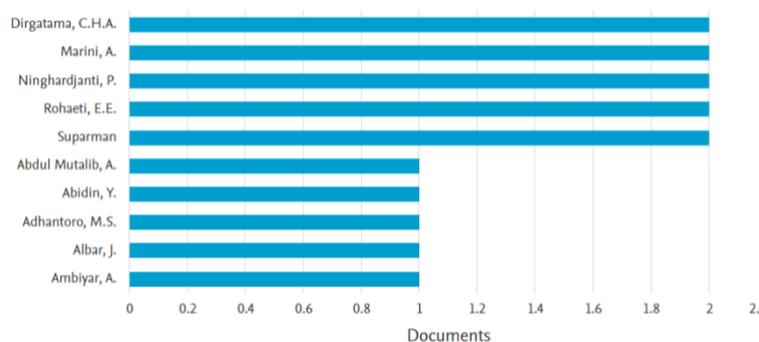
HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui analisis deskriptif, dilakukan pemeriksaan deskriptif-kuantitatif untuk menilai kelengkapan data yang tersedia. Sebanyak 32 artikel berhasil dikumpulkan dari database Scopus dan selanjutnya dimasukkan ke dalam database penelitian. Setelah memeriksa dataset, terlihat bahwa penelitian dengan topik media pembelajaran interaktif mengalami pertumbuhan dari tahun-tahun sebelumnya. Hal ini terbukti dengan jumlah publikasi tertinggi terkait topik tersebut terjadi pada tahun 2019. Meskipun terjadi penurunan publikasi pada tahun 2020 hingga 2021, namun jumlah publikasi media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan pada tahun 2022 dan 2023.



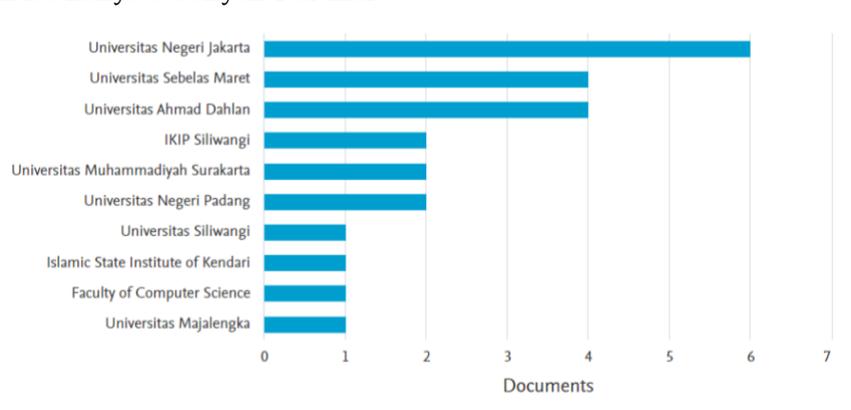
Gambar 1. Jumlah Artikel yang Diterbitkan dari Tahun 2017 hingga Tahun 2023

Dalam menulis artikel dengan topik tertentu, beberapa penulis akan cenderung menulis tentang topik yang relevan. Berikut adalah Top 10 penulis dengan jumlah artikel media pembelajaran interaktif terbanyak. Penulis paling produktif adalah Dirgatama, C.H.A., Marini, A., Ninghardjanti, P., Rohaeti, E.E., Suparman dengan 2 artikel. Dalam database Scopus, penulis lain ditemukan hanya menulis artikel tentang topik ini satu kali. Gambar 2 menunjukkan penulis dari artikel.



Gambar 2. Publikasi Berdasarkan Penulis

Artikel yang dianalisis penulis berasal dari berbagai afiliasi. Afiliasi yang paling banyak menghasilkan artikel bertema media pembelajaran interaktif adalah Universitas Negeri Jakarta sebanyak 6 artikel, Universitas Sebelas Maret dan Universitas Ahmad Dahlan sebanyak 4 artikel, IKIP Siliwangi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, dan Universitas Negeri Padang sebanyak 2 artikel. Selain itu hanya sebanyak 1 artikel.



Gambar 3. Publikasi Berdasarkan Afiliasi

Tabel 1 menunjukkan bahwa pendekatan ini paling umum digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, dan telah diterapkan dan diuji di semua sektor pendidikan. Ini tercermin dari jumlah tahun studi, metode desain penelitian, tujuan penelitian, dan yang paling penting hasil penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Temuan Artikel

N o	Pengarang /Tahun	Judul	Desain Penelitian	Tujuan	Temuan
1.	Widarti H.R.; Rokhim D.A.; Syafuruddin A.B. 2020	The development of electrolysis cell teaching material based on stem-pjbl approach assisted by learning video: A need analysis	Penelitian Deskriptif	Melihat Kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan Ajar	Membentuk sumber daya manusia (SDM) yang mampu bernalar dan berpikir kritis, logis, dan sistematis
2.	Ristanto R.H.; Miarsyah M.; Luthfi I.A.; Kristiani E.; Hasanah R. 2020	Invertebrate-interactive dichotomous key media: Enhance students learning motivation in lower secondary school	Penelitian R&D	Mengembangkan Media pembelajaran interaktif	Meningkatkan motivasi belajar
3.	Aslamiah; Suparman; Balulu N.; Salim A.; Hamid I.; Igirisa I.; Wibowo T. 2020	Analysis and design of interactive multimedia based on android with a scientific approach to improve critical thinking ability	Penelitian Research and Development (R&D)	Menganalisis dan merancang multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	Desain multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dengan pendekatan saintifik berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis
4.	Murwonug roho W.; Ardianto D.T. 2019	Visual fantasy in children’s learning through virtual & augmented reality	Metode phenomenolog & y	Menganalisis dampak penggunaan teknologi virtual reality dan augmented reality sebagai media pembelajaran pada anak.	Media pembelajaran teknologi virtual dan augmented telah berhasil mengkolaborasikan berbagai ide anak- anak
5.	Pardimin; Arcana N.;	Developing media based on the information and	Penelitian Research and	Mengembangkan media pembelajaran	Media Pembelajaran Interaktif valid

	Supriadi D. 2019	communications technology to improve the effectiveness of the direct instruction method in mathematics learning	Development (R&D)	berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efektivitas penerapan metode Direct Teaching dalam pembelajaran	digunakan dalam pembelajaran di kalangan sekolah menengah atas
6.	Patmawati H.; Ratnaningsih N.; Hermanto R. 2019	Analysis of mathematical thinking skills and self-regulated learning in capita select mathematics	Penelitian Research and Development (R&D)	Untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif	Media Pembelajaran interaktif berbasis karakter memfasilitasi pembelajaran mandiri
7.	Nuraini S.; Inggriyani F.; Albar J.; Muchtari F.Y.; Sandi N.V.; Rezaki; Marini A. 2023	Games-Based Interactive Multimedia to Increase Student Creativity in Physical Education Course	Penelitian Research and Development (R&D)	Menghasilkan media Pembelajaran interaktif berbasis permainan	Pembelajaran berbasis permainan multimedia berdampak positif terhadap penggunaan kreativitas siswa dalam pendidikan
8.	Liliana R.A.; Raharjo W.; Jauhari I.; Sulisworo D. 2020	Effects of the online interactive learning media on student's achievement and interest in physics	Pendekatan Mix method	Melihat pengaruh media Pembelajaran Interaktif Online Terhadap Prestasi dan Minat Siswa	Penggunaan media ini dalam pembelajaran terbukti meningkatkan kinerja pembelajaran
9.	Puyada D.; Ganefri G.; Ambiyar A.; Wulansari R.E.; Herawan Hayadi B. 2018	Effectiveness of interactive instructional media on Electrical Circuits	Penelitian Research and Development (R&D)	Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif	Media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa
10	Ninghardjanti P.; Dirgatama C.H.A. 2021	Building Critical Thinking Skills Through a New Design Mobile-Based Interactive Learning Media Knowledge Framework	Deskriptif kuantitatif	Menganalisis keterampilan berpikir Kritis	Media pembelajaran berbasis mobile dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis

					melalui mediasi keterampilan self-directed learning
11	Derlina; Dalle J.; Hadi S.; Abdul Mutalib A.; Sumantri C. 2018	Signaling principles in interactive learning media through expert's walkthrough	Metodologi Triangulasi Iteratif	Menganalisis dampak prinsip signaling terhadap efektivitas penggunaan media Pembelajaran interaktif.	Merancang media pembelajaran harus dilakukan dalam tim interdisipliner
12	Rejekiningsih T.; Maulana I.; Budiarto M.K.; Qodr T.S. 2023	Android-based augmented reality in science learning for junior high schools: Preliminary study	Deskriptif kualitatif.	Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran inovatif	Minimnya media interaktif berbasis smartphone untuk menunjang pembelajaran dinilai menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran
13	Susilo S.V.; Abidin Y.; Rachmadtullah R.; Rasmitadila; Siregar Y.E.Y. 2019	Designing technology-based learning media in for english speaking skills of elementary school students	Penelitian Research and Development (R&D)	Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dapat digunakan Untuk meningkatkan kemampuan bahasa	Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan
14	Lestari A.S. 2017	Development of interactive E-learning using multimedia design model	Penelitian Research and Development (R&D)	Mengembangkan E-Learning interaktif menggunakan model desain multimedia	Media pembelajaran e-learning dapat meningkatkan pemahaman belajar
15	Florensia J.; Suryadibrata A. 2023	7-Day Math: A Mobile Visual Novel Game for Mathematics Education	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	Mengembangkan game mobile visual	Media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar
16	Rudy Prihantoro C. 2020	A comparison of learning manufacturing engineering drawings with interactive media and presentations media (A study on the	Quasi Eksperemental	Mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	Terdapat peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik

		implementation of vocational high school curriculum)			
17	Ruliah; Syahrial Z.; Muchtari H. 2019	The computer assisted instruction model based on a combination of tutorial model and drill and practice model in the instructional design of database systems in information technology colleges	Penelitian Research and Development (R&D)	Model Computer Assisted Teaching (CAI) terhadap pembelajaran	Perpaduan model Tutorial dan Drill and Practice banyak memotivasi siswa untuk belajar dengan pengendalian diri
18	Hidayat W.; Rohaeti E.E.; Hamidah I.; Putri R.I.I. 2023	How can android-based trigonometry learning improve the math learning process?	Penelitian Research and Development (R&D)	Merancang media pembelajaran berbasis android	Pencapaian keterampilan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran lebih baik dibandingkan yang belajar tidak menggunakan media pembelajaran
19	Maulana F.I.; Azis B.; Primadani T.I.W.; Hasibuan P.R.A. 2023	Furniture-furniture augmented reality application to support practical laboratory experiments in interior design education	Penelitian Research and Development (R&D)	Pengembangan aplikasi untuk meningkatkan minat belajar	Dapat meningkatkan minat belajar
20	Sujarwo; Herawati S.N.; Sekaringtyas T.; Safitri D.; Lestari I.; Suntari Y.; Umasih; Marini A.; Iskandar R.; Sudrajat A. 2022	Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science	Penelitian eksperimen	Mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif Berbasis android	Penggunaan media interaktif berbasis Android berpengaruh positif terhadap hasil belajar
21	Sukenda; Anjani M.; Yustim B. 2019	Learning media for biology subject based on multimedia in junior high school level	Penelitian Research and Development (R&D)	Menciptakan sistem pembelajaran	Aplikasi pembelajaran memudahkan guru menyampaikan

				mandiri bagi siswa	materi dalam proses belajar mengajar.
22	Supriyono H.; Rahmadzani R.F.; Adhantoro M.S. 2019	Developing computer application for interactive javanese letters learning	Penelitian Research and Development (R&D)	Menyediakan aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari huruf	Aplikasi dapat dikatakan ramah pengguna, menarik, bermanfaat dan mampu meningkatkan motivasi pengguna dalam mempelajari huruf jawa.
23	Kholis N.; Indro Hatmojo Y.; Soenarto S.; Mardapi D. 2020	Developing learning media multimedia interactive based	Penelitian Research and Development (R&D)	Mengembangkan media pembelajaran interaktif tertentu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas Mata Kuliah Praktek Pengendalian Terprogram	Media pembelajaran interaktif CD pada mata kuliah praktik kontrol terprogram layak digunakan sebagai media pembelajaran.
24	Sundari S. 2018	Improvement of interprofessional communication competence through collaborative communication learning media	Penelitian eksperimental	Mengevaluasi efektivitas pembelajaran Komunikasi interprofesional melalui modul pembelajaran dan video	Media pembelajaran mempunyai manfaat dalam peningkatan komunikasi kolaboratif
25	Haryani P.; Triyono J. 2020	The designing of interactive learning media at Yogyakarta’s sandi museum based on augmented reality	Penelitian Research and Development (R&D)	Penerapan AR-Sandi Dalam penggunaan media pembelajaran museum	Pengguna dapat berinteraksi dengan cara yang intuitif
26	Novaliendry D.; Saltriadi K.S.; Mahyuddin N.; Sriwahyuni T.; Ardi N. 2022	Development of Interactive Media Based on Augmented Reality for Early Childhood Learning Around the Home	Metode Linear Sequential Modeling	Mengembangkan solusi media aplikasi Android bagi untuk Memudahkan proses belajar mengaja	Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, membantu proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar
27	Ninghardjanti P.; Dirgatama	The perception on mobile-based interactive learning	Kuantitatif	Menganalisis kategori siswa	Penggunaan media dapat

	C.H.A. 2022	media use in archiving course completion		yang berhasil lulus Dan remedial	meningkatkan hasil belajar
28	Andrianingrum F.; Suparman 2019	Design of interactive learning media based on contextual approach to improve problem-solving ability in fourth grade students	Penelitian Research and Development (R&D)	Merancang media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual	Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual berpotensi meningkatkan keterampilan pemecahan masalah
29	Buliali J.L.; Andriyani; Pramudya Y. 2022	Development of Interactive Media with Augmented Reality for Prospective Solution Quota-Friendly Learning and Physical Limitation in the Pandemic Era	Penelitian Research and Development (R&D)	Melihat pengaruh media pembelajaran bagi siswa tunarungu	Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar dan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna
30	Sarosa M.; Wijaya M.H.; Tolle H.; Rakhmania A.E. 2022	Implementation of Chatbot in Online Classes using Google Classroom	Penelitian Research and Development (R&D)	Melihat implementasi chatbot dalam pembelajaran	meningkatkan kualitas pembelajaran.
31	Sudarmilah E.; Darutama A.G. 2021	Theoretical Educational Practices of Siraja Javanese Script Interactive Learning Media Based On 2D Application	Penelitian Research and Development (R&D)	Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar	Media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar
32	Rohaeti E.E.; Bernard M.; Primandhika R.B. 2019	Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by visual basic application for excel	Penelitian deskriptif dan eksperimen	Mendeskrripsikan kreativitas siswa dalam pembelajaran Mengembangkan media pembelajaran interaktif	Kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran interaktif yang pembelajarannya menggunakan open-ended berbasis Visual Basic Application for Excel lebih baik Dibandingkan dengan metode ekspositori Visual

Media pembelajaran interaktif sesuai untuk tren pengajaran saat ini dan sangat terkait dengan jenis dan metode pengajaran lainnya. Isi artikel mencakup berbagai aspek pendidikan pada umumnya dan pengajaran pada khususnya, dan ada beberapa fitur yang ditandai terdiri dari efektivitas, peningkatan pengetahuan dan keterampilan, peningkatan kualitas pengajaran, keterampilan profesional, keuntungan, dan kerugian yang Seharusnya dipertimbangkan.

Efektivitas

Minimnya media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran dinilai menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Rejekiingsih et al., 2023). Dengan penggunaan media pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman (Lestari, 2017), motivasi belajar (Ristanto et al., 2020) hasil belajar (Puyada et al., 2018; Liliana et al., 2020), minat belajar (Maulana et al., 2023; Florensia & Suryadibrata, 2023) berpikir kritis, logis, dan sistematis (Widarti et al., 2020). Pencapaian keterampilan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan (Hidayat et al., 2023). Media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual berpotensi meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Andrianingrum & Suparman, 2019).

Pada pendidikan umum, peserta didik dapat memperoleh banyak manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk pengembangan kemampuan yang menyeluruh. Dalam hal psikologis, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang mata pelajaran yang sedang mereka pelajari (Haryani & Triyono, 2020). Agar media pembelajaran menjadi lebih efektif dan semua siswa di kelas dapat merasakan manfaatnya, seorang pendidik harus memperhatikan siswa dikelas untuk memberikan arahan yang sesuai. Selain itu, perancangan media pembelajaran oleh guru harus dilakukan dalam tim interdisipliner (Derlina et al., 2018) sehingga dapat menyesuaikan media pembelajaran seperti apa yang pantas diterapkan untuk peserta didiknya.

Penelitian yang telah dilakukan sudah cukup beragam, mulai dari paud (Novaliendry et al., 2022) hingga perguruan tinggi (Nuraini et al., 2023) serta untuk penggunaan di pendidikan umum (Haryani & Triyono, 2020). Hasil yang didapati bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk anak-anak (Pardimin et al., 2019) hingga orang dewasa (Ninghardjanti & Dirgatama, 2022). Penerapan media pembelajaran di perguruan tinggi membantu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari, mendorong peserta didik untuk menjadi lebih sadar diri (Ruliah et al., 2019) dan terlibat dalam proses pembelajaran (Andrianingrum & Suparman, 2019) seperti melakukan pengembangan aplikasi yang bermanfaat untuk pendidikan (Liliana et al., 2020).

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Media pembelajaran interaktif tentunya akan dapat membantu peserta didik untuk mencapai prestasi yang lebih baik (Sudarmilah & Darutama, 2021). Namun, bukan membuat sebuah pernyataan bahwa menggunakan media pembelajaran akan membuat kecerdasan seseorang dapat meningkat tetapi karena membantu mereka untuk meningkatkan kualitas belajar (Sarosa et al., 2022). Ini adalah salah satu strategi pada penerapan gaya mengajar yang inovatif dan meningkatkan efisiensi belajar peserta didik. Media pembelajaran akan sangat melatih dan mengembangkan pola pikir terhadap pemecahan masalah, mengolah informasi yang telah didapat (Sundari, 2018), serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan (Rudy Prihantoro, 2020).

Keterampilan dan penguasaan keterampilan merupakan tantangan bagi semua peserta didik. Peningkatan keterampilan adalah pilihan yang sangat baik untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan (Hidayat et al., 2023). Pengetahuan ini dapat diperoleh dengan penggunaan media pembelajaran karena dapat memberikan peserta didik untuk belajar secara mandiri (Patmawati et al., 2019), memberikan kesempatan untuk mengembangkan pola pikir yang kritis (Aslamiah et al., 2020), menggabungkan teori dan praktik serta mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Rudy Prihantoro, 2020). Belajar mandiri dapat menciptakan kegembiraan bagi peserta didik melalui situasi praktis, membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri, kemandirian, rasa tanggung jawab, melatih soft skill, dan mengembangkan kemampuan belajar dengan ciri-ciri seperti orientasi praktis, orientasi produk, dan orientasi pengembangan kompetensi profesional (Duc et al., 2022). Sehingga akan memberikan pengembangan kemampuan yang lebih komprehensif (Murwonugroho & Ardianto, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut maka terdapat aspek yang harus diperhatikan yaitu media pembelajaran harus cocok untuk peserta didik dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pendidik harus mempersiapkan, mengatur, dan mengendalikan kegiatan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat. Selain itu, kesadaran seluruh sistem pendidikan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran ini dan penerapannya secara luas juga penting.

Peningkatan Kualitas Pengajaran

Berdasarkan artikel yang dipilih berkaitan dengan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Kholis et al., 2020). Media pembelajaran interaktif dapat bermanfaat dan mampu digunakan dalam pembelajaran bahasa (Supriyono et al., 2019), ilmu sosial (Sujarwo et al., 2022), ilmu sains (Liliana et al., 2020), dan multimedia (Lestari, 2017). Pada pelaksanaannya media pembelajaran interaktif digunakan untuk membantu siswa meningkatkan kualitas dan kompetensi mereka (Buliali et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga sangat bermanfaat dan membantu seorang pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Sukenda et al., 2019; Susilo et al., 2019).

Meskipun media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keefektifan, ada beberapa masalah khusus yang perlu diperhatikan untuk kualitas pengajaran yang lebih baik; yaitu, guru perlu menyiapkan topik sebelumnya, memberikan instruksi khusus tentang proses implementasi. Bagi orang tua siswa, perlu memperhatikan dan meluangkan waktu bersama anak-anaknya untuk belajar, secara rutin memeriksa dan menyemangati mereka. Sekolah harus secara teratur menyelenggarakan seminar dan pertemuan kelompok dalam arah penelitian pelajaran sehingga guru dapat bertukar pengalaman dan menemukan cara untuk meningkatkan kualitas pelajaran. Ini adalah bentuk pengajaran modern, berorientasi pada mata pelajaran kegiatan pembelajaran untuk membekali pengetahuan, membangkitkan kesadaran, menyempurnakan keterampilan, dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan bagi peserta didik. Hasil belajar siswa yang menggunakan metode ini lebih tinggi daripada pembelajaran yang menggunakan metode tradisional. Namun, tidak semua konten cocok untuk aplikasi tersebut.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat bermanfaat bagi semua tingkatan pendidikan, mulai dari anak-anak hingga perguruan tinggi. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran

interaktif yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Namun, pembuatan media ini memerlukan waktu, materi, dan sumber daya keuangan yang signifikan. Pendidik perlu memperhatikan adaptasi media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik untuk efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianingrum, F., & Suparman. (2019). Design of interactive learning media based on contextual approach to improve problem-solving ability in fourth grade students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(11), 3906–3911.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Aslamiah, Suparman, Balulu, N., Salim, A., Hamid, I., Igrisa, I., & Wibowo, T. (2020). Analysis and Design of Interactive Multimedia based on Android with a Scientific Approach to Improve Critical Thinking Ability. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems - JARDCS*, 12(07).
- Buliali, J. L., Andriyani, & Pramudya, Y. (2022). Development of Interactive Media with Augmented Reality for Prospective Solution Quota-Friendly Learning and Physical Limitation in the Pandemic Era. In *Mathematics Teaching-Research Journal* (Vol. 14, Issue 1, pp. 5–40).
- Derlina, Dalle, J., Hadi, S., Abdul Mutalib, A., & Sumantri, C. (2018). Signaling principles in interactive learning media through expert’s walkthrough. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(4), 147–162. <https://doi.org/10.17718/tojde.471911>
- Duc, C.-N., Thi, P.-N., Hoang, T. –Ngoc, Thanh, T.-N. T., & The, T.-N. (2022). A Literature Review of the Project-based Teaching Method in the Education of Vietnam. 8(3), 567–584.
- Florensia, J., & Suryadibrata, A. (2023). 7-Day Math: A Mobile Visual Novel Game for Mathematics Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(6), 197–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i06.36545>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2020). The designing of interactive learning media at Yogyakarta’s sandi museum based on augmented reality. In *International Journal on Informatics Visualization* (Vol. 4, Issue 1, pp. 52–57). <https://doi.org/10.30630/joiv.4.1.157>
- Hidayat, W., Rohaeti, E. E., Hamidah, I., & Putri, R. I. I. (2023). How can android-based trigonometry learning improve the math learning process? *Frontiers in Education*, 7(January), 1–13. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.1101161>
- Kholis, N., Hatmojo, Y. I., Soenarto, S., & Mardapi, D. (2020). Developing Learning Media Multimedia Interactive Based Nur. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5).
- Lestari, A. S. (2017). Development of interactive E-learning using multimedia design model. In *Advanced Science Letters* (Vol. 23, Issue 2, pp. 785–789). <https://doi.org/10.1166/asl.2017.7500>
- Liliana, R. A., Raharjo, W., Jauhari, I., & Sulisworo, D. (2020). Effects of the online interactive learning media on student’s achievement and interest in physics. In *Universal Journal of*

- Educational Research* (Vol. 8, Issue 3 B, pp. 59–68).
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081507>
- Maulana, F. I., Azis, B., Primadani, T. I. W., & Hasibuan, P. R. A. (2023). FunAR-furniture augmented reality application to support practical laboratory experiments in interior design education. In *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science* (Vol. 31, Issue 2, pp. 845–855). <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v31.i2.pp845-855>
- Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403–423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Murwonugroho, W., & Ardianto, D. T. (2019). Visual fantasy in children’s learning through virtual & augmented reality. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(12), 2789–2794.
- Ninghardjanti, P., & Dirgatama, C. H. A. (2022). The perception on mobile-based interactive learning media use in archiving course completion. In *International Journal of Evaluation and Research in Education* (Vol. 11, Issue 2, pp. 516–521). <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i2.22131>
- Novaliendry, D., Saltriadi, K. S., Mahyuddin, N., Sriwahyuni, T., & Ardi, N. (2022). Development of Interactive Media Based on Augmented Reality for Early Childhood Learning Around the Home. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(24), 4–20. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i24.34501>
- Nuraini, S., Inggriyani, F., Albar, J., Muchtar, F. Y., Sandi, N. V., Rezaki, & Marini, A. (2023). Games-Based Interactive Multimedia to Increase Student Creativity in Physical Education Course. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2023(104), 73–86. <https://doi.org/10.14689/ejer.2023.104.005>
- Pardimin, Arcana, N., & Supriadi, D. (2019). Developing media based on the information and communications technology to improve the effectiveness of the direct instruction method in mathematics learning. In *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* (Vol. 7, Issue 4, pp. 1311–1323). <https://doi.org/10.17478/jegys.562636>
- Patmawati, H., Ratnaningsih, N., & Hermanto, R. (2019). Analysis of mathematical thinking skills and self-regulated learning in capita select mathematics. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(1), 223–229.
- Puyada, D., Ganefri, G., Ambiyar, A., Wulansari, R. E., & Herawan Hayadi, B. (2018). Effectiveness of interactive instructional media on Electrical Circuits. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 220–223.
- Rejekiingsih, T., Maulana, I., Budiarto, M. K., & Qodr, T. S. (2023). Android-based augmented reality in science learning for junior high schools: Preliminary study. In *International Journal of Evaluation and Research in Education* (Vol. 12, Issue 2, pp. 630–637). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.23886>
- Ristanto, R. H., Miarsyah, M., Luthfi, I. A., Kristiani, E., & Hasanah, R. (2020). Invertebrate-interactive dichotomous key media: Enhance students learning motivation in lower secondary school. In *International Journal of Information and Education Technology* (Vol. 10, Issue 9, pp. 669–673). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.9.1441>
- Rudy Prihantoro, C. (2020). A comparison of learning manufacturing engineering drawings with interactive media and presentations media (A study on the implementation of

- vocational high school curriculum). *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(5 Special Issue), 1034–1044.
- Ruliah, Syahrial, Z., & Muchtar, H. (2019). The computer assisted instruction model based on a combination of tutorial model and drill and practice model in the instructional design of database systems in information technology colleges. In *Universal Journal of Educational Research* (Vol. 7, Issue 9 A, pp. 117–124). <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071614>
- Sarosa, M., Wijaya, M. H., Tolle, H., & Rakhmania, A. E. (2022). Implementation of Chatbot in Online Classes using Google Classroom. *International Journal of Computing*, 21(1), 42–51. <https://doi.org/10.47839/ijc.21.1.2516>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Singh, S. (2017). How to Conduct and Interpret Systematic Reviews and Meta-Analyses. *Clinical and Translational Gastroenterology*, 8(5), 1–5. <https://doi.org/10.1038/ctg.2017.20>
- Sudarmilah, E., & Darutama, A. G. (2021). Theoretical Educational Practices of Siraja Javanese Script Interactive Learning Media Based On 2D Application. *Educational Administration: Theory and Practice*, 27(2), 1098–1110. <https://doi.org/10.17762/kuey.v27i2.255>
- Sujarwo, Herawati, S. N., Sekaringtyas, T., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Umasih, Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Android-Based Interactive Media to Raise Student Learning Outcomes in Social Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(7), 4–21. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25739>
- Sukenda, Anjani, M., & Yustim, B. (2019). Learning media for biology subject based on multimedia in junior high school level. In *Universal Journal of Educational Research* (Vol. 7, Issue 4, pp. 43–51). <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071407>
- Sundari, S. (2018). Improvement of interprofessional communication competence through collaborative communication learning media [Mejora de la competencia de comunicación interprofesional a través de medios de comunicación de aprendizaje colaborativo]. In *Opcion* (Vol. 34, Issue Special Issue 15, pp. 1623–1631). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85059328234&partnerID=40&md5=1c51a329fad4d753bc307279ed08e1a1>
- Supriyono, H., Rahmadzani, R. F., & Adhantoro, M. S. (2019). Developing computer application for interactive javanese letters learning. In *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering* (Vol. 8, Issue 6, pp. 3112–3119). <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/72862019>
- Susilo, S. V., Abidin, Y., Rachmadtullah, R., Rasmitadila, & Siregar, Y. E. Y. (2019). Designing technology-based learning media in for english speaking skills of elementary school students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2364–2367.
- Widarti, H. R., Rokhim, D. A., & Syafruddin, A. B. (2020). The development of electrolysis cell teaching material based on stem-pjbl approach assisted by learning video: A need analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 309–318. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.25199>

