

Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro

Vol 3, No 1 (2022)

Tantangan dan Terobosan Pembelajaran
Inovatif di Era Digital

- **Sub Tema**

1. Permasalahan dalam pembelajaran
2. Strategi pembelajaran inovatif
3. Pembelajaran berbasis digital
4. Pengukuran dan Evaluasi pembelajaran
5. Studi Literatur Pendidikan



Bentuk Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode dalam Film *Yowis Ben 3*

Imron Yogatama¹, Sutejo², Ahmad Nur Ismail³

¹²³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

imronyogatama@gmail.com

sutejo.alwaroqi@yahoo.com

ismail@stkipgriponorogo.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan alih kode dan campur kode dalam film *Yowis Ben 3*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Objek penelitian ini adalah ujaran yang mencerminkan alih kode dan campur kode di film *Yowis Ben 3* yang terdiri dari 158 data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kajian pustaka, teknik simak, dan teknik catat. Analisis data diterapkan dengan reduksi data, kategori data, dan sintesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan alih kode pada film *Yowis Ben 3* terdiri dari dua bentuk yaitu alih kode intern dan alih kode ekstern. Penggunaan campur kode terdiri dari dua bentuk yaitu campur kode ke dalam dan campur kode ke luar. Campur kode ke dalam terdiri empat bentuk yaitu penyisipan kata, frase, klausa, dan penyisipan perulangan kata. Campur kode ke luar terdiri tiga bentuk yaitu penyisipan kata, frase, dan penyisipan perulangan kata.

Kata kunci – alih kode, campur kode, sosiolinguistik, film *Yowis Ben 3*

Abstract - The study aimed to describe the forms of the use of code switching and code mixing in *Yowis Ben 3* film. It used descriptive qualitative method. The object was conversation of *Yowis Ben 3* film reflected the both of code switching and code mixing consisted of 158 data. Data collection was carried out using literature review, listening and note-taking techniques. Data analysis was applied by data reduction, data category, and synthesis. The result showed that the form of code switching consisted of two forms, namely internal and external code switchings. The use of code mixing consisted of two forms, namely inner and outer code mixings. Inner code mixing consisted of four forms, namely inner code mixing with insertion of word, phrase, clause, and repetition of word. Outer code mixing consisted of three forms, namely insertion of word, phrase, and the repetition of word.

Keywords – code switching, code mixing, sociolinguistics, *Yowis Ben 3* Film

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai definisi sebagai suatu sistem yang digunakan manusia sehari-hari. Kemajemukan masyarakat di Indonesia memungkinkan terjadinya ragam bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini menunjukkan fungsi bahasa yang dapat mendorong terjadinya pertukaran gagasan dalam komunikasi di masyarakat dengan berbagai keragaman bahasanya (lihat Kartika dkk., 2020; Sari dkk., 2021; Lupitasari dkk., 2022). Koentjaraningrat (dalam Nugroho dkk., 2016:38) menjelaskan bahwa bahasa

adalah bagian dari sebuah kebudayaan. Dalam melakukan interaksi dengan warga masyarakat, dibutuhkan alat, yaitu berupa bahasa. Hal ini menjadikan bahasa berpengaruh besar dalam menjalin hubungan antar individu dengan masyarakat. Sehingga bahasa dapat dijadikan suatu norma-norma di dalam penggunaannya.

Seorang individu dalam masyarakat sangat mungkin menggunakan satu atau lebih bahasa kepada lawan bicara sebagai wujud kompetensinya dalam berbahasa. Kemampuan berkomunikasi seseorang ditentukan oleh beberapa faktor, sebagaimana yang dikemukakan oleh Canale dan Swain (dalam Partono dkk., 2021:48) bahwa kemampuan komunikasi minimal mencakup empat kompetensi komunikatif yakni kompetensi gramatikal, kompetensi sosiolinguistik, kompetensi wacana, dan kompetensi strategis. Kompetensi gramatikal, yakni kompetensi yang berkaitan dengan kaidah kebahasaan, baik verbal maupun non-verbal. Kompetensi sosiolinguistik merupakan kemampuan yang merujuk pada konteks sosial sebagai tempat komunikasi itu berlangsung. Kompetensi wacana mengacu pada pemahaman atas unsur pesan individual antara pembicara dan makna dalam wacana yang saling berkaitan dengan konteks secara keseluruhan. Kompetensi strategis merujuk pada strategi yang dimiliki oleh pengguna bahasa untuk mengawali, mengakhiri, dan meluruskan kembali komunikasi. Kemampuan tersebut berguna sebagai penunjang diri dalam bersosial.

Penggunaan variasi berbahasa merupakan suatu kebiasaan dari masyarakat bilingual dengan menggunakan kode bahasa tertentu yang mengacu pada suatu sistem tindak tutur yang dalam penerapannya mempunyai ciri khas sesuai dengan latar belakang penuturnya. Alwasilah (dalam Sukirman, 2021:191) mengartikan kedwibahasaan sebagai pemakaian dua bahasa bagi seorang penutur yang dalam proses tindak tuturannya kepada orang lain dilakukan dengan cara bergantian. Senada dengan alwasilah, Lado (dalam Dewi & Saputra, 2022:136) mengemukakan bahwa bilingual adalah kemampuan seseorang dalam menguasai dua bahasa yang berbeda, yang dalam penggunaannya dari kedua bahasa yang dikuasai sama baiknya. Oleh karena itu, bilingual dapat diartikan sebagai suatu penggunaan dua bahasa yang berbeda yang telah dikuasai dan memiliki kualitas penggunaan yang baik. Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kebiasaan masyarakat tersebut dapat memicu peristiwa alih kode dan campur kode karena latar belakang dan lingkungan penutur.

Alih kode merupakan penggunaan peralihan variasi bahasa yang bertujuan untuk menyesuaikan situasi karena adanya lawan tutur lain. Hymes (dalam Juariah dkk., 2020:327) yang menjelaskan bahwa alih kode adalah bentuk peralihan bukan hanya antarbahasa melainkan juga dapat terjadi antarvarian, antarregister, antarragam atau antargaya. Appel (dalam Maulida dkk., 2021:104)

mendefinisikan bahwa alih kode merupakan gejala peralihan penggunaan bahasa yang dikarenakan perubahan situasi yang berdampak pada perubahan kode yang sedang dituturkan. Senada dengan Appel, Susilo (dalam Siwi & Rosalina, 2022:149) mengemukakan alih kode yakni penggunaan satu variasi bahasa ke variasi bahasa yang lain dalam suatu konteks peristiwa tutur untuk penyesuaian diri dengan peran dan situasi itu sendiri. Suwito (dalam Asmiati, 2019:22-23) juga menjelaskan bahwa alih kode dari masing-masing bahasa mendukung fungsi secara eksklusif dan peralihan kode terjadi apabila penuturnya merasakan situasi relevan dengan situasi kodenya sehingga gejala saling ketergantungan ini memiliki fungsi relevansial di dalam pemakaian satu bahasa atau lebih. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alih bahasa merupakan penggunaan pergantian bahasa dari bahasa ibu ke bahasa asing namun juga bahasa ibu ke bahasa serumpun dengan ciri khas daerah masing-masing sesuai dengan pembawaan penuturnya.

Selanjutnya, kebiasaan dari masyarakat bilingualisme adalah menggunakan campur kode dalam percakapannya. Nababan (dalam Siagian dkk., 2022:74) yang mengemukakan campur kode adalah suatu keadaan berbahasa yang dilakukan ketika pengguna bahasa mencampurkan dua bahasa atau lebih, dua ragam atau lebih dalam suatu tindak berbahasa tanpa ada sesuatu tindak berbahasa yang menuntut pencampuran bahasa itu dilakukan. Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) menjelaskan bahwa variasi-variasi bahasa yang menyisip dalam bahasa lain tidak lagi mempunyai fungsi tersendiri, artinya unsur atau pun variasi bahasa yang saling berkaitan tidak lagi mempunyai fungsi sendiri, yang diklasifikasikan menjadi dua golongan. Pertama berlandaskan dari bahasa asli dan kedua berlandaskan dari bahasa asing. Yang lebih dikenal dengan sebutan campur kode ke dalam (*inner code-mixing*) dan campur kode ke luar (*outer code-mixing*). Warsiman (dalam Sari, 2019:24-25) membagi bentuk campur kode menjadi enam bentuk penyisipan berupa kata, frase, baster, perulangan kata, idiom, dan klausa. Dalam hal ini, campur bahasa identik dengan penggunaan bahasa dalam situasi informal, misalnya penutur menyisipkan bahasa Inggris ke dalam ujaran bahasa Indonesiannya, atau penyisipan bahasa Jawa di dalam ujaran berbahasa Indonesia.

Penelitian ini mengambil objek sebuah film yang berjudul *Yowis Ben 3*. Banyak dialog antar tokoh yang menggunakan bahasa Jawa, bahasa Indonesia, bahasa Inggris yang mengandung variasi bahasa, gaya bahasa, dan penyimpangan sebagai sebuah keunikan yang sengaja dibuat oleh sutradara dalam karya filmnya. Hal ini memungkinkan munculnya fenomena alih kode dan campur kode yang secara teori dilakukan karena berbagai alasan dan fungsi sehingga menarik untuk dikaji lebih mendalam.

Fenomena alih kode dan campur kode dalam komunikasi merupakan fenomena yang menarik untuk dikaji karena dalam mengungkapkan ide, gagasan

pikiran, perasaan seseorang menggunakan bahasa sebagai media. Penggunaan bahasa sangatlah variatif mengingat setting, tujuan, partisipan, instrumen serta norma yang mengikat komunikasi tersebut sangat berbeda. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Hymes, bahwa suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen tutur yang dianggapnya berpengaruh terhadap pemilihan kode dalam bertutur dengan menggunakan istilah yang memudahkan orang mengingat dengan menyingkat dari huruf awal setiap komponen yakni SPEAKING. S (*settings*) yang berarti latar dan suasana tutur, P (*Participant*) peserta atau pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, E (*End*) tujuan tuturan, A (*Act sequence*) urutan tindakan yang mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran, K (*Key*) berarti kunci, yang mengacu pada nada tutur, I (*Instrument*) mengacu pada jalur bahasa yang digunakan dan mengacu pada kode ujaran, N (*Norms of interaction and interpretation*) norma tuturan, G (*Genre*) dimaksudkan untuk menunjukkan jenis tuturan atau ragam bahasa yang digunakan (Thamrin dkk., 2019:426-427).

Beberapa penelitian terdahulu juga telah meneliti fenomena alih kode dan campur kode. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Andriani, Wardiani, & Astuti (2021) pada ujaran dokter dengan pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa yang menunjukkan bahwa alih kode ke dalam meliputi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia; sedangkan alih kode ke luar yakni bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Campur kode yang ditemukan yakni campur kode ke dalam meliputi penyisipan kata, frase, dan pengulangan kata; sedangkan untuk campur kode ke keluar meliputi penyisipan kata dan frase. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Rosalina (2022) pada interaksi sosial antara penjual dan pembeli di Kampung Kandangan Bekasi yang menunjukkan bahwa terdapat 11 percakapan yang terdiri dari 5 percakapan alih kode dan 6 percakapan campur kode. Bentuk alih kode ke dalam dan bentuk campur kode berupa campur bahasa serumpun bahasa Indonesia dan campur kode antara bahasa daerah dengan bahasa Inggris. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) pada film Kurang Garam Sutradara Kyki ZKR yang menunjukkan bahwa wujud campur kode berupa sisipan kata sejumlah 29 data, sisipan frase sejumlah 3 data, sisipan baster sejumlah 3 data, sisipan pengulangan kata sejumlah 4 kata, dan sisipan klausa sejumlah 3 data.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang sama-sama meneliti tentang fenomena alih kode dan campur kode. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dimana penelitian sebelumnya mengambil objek pada ujaran yang terjadi di Klinik Dokter, transaksi jual beli di pasar, dan film pendek Kurang Garam karya Kyki ZKR sedangkan penelitian ini mengambil objek tentang fenomena alih kode dan campur kode yang terjadi di dalam sebuah film yang berjudul *Yowis Ben 3* yang belum pernah diteliti sebelumnya. Tentunya, penelitian ini akan menampilkan hasil penelitian yang

berbeda dengan penelitian terdahulu. Lebih lanjut, penelitian ini berfokus untuk meneliti bentuk penggunaan alih kode dan campur kode dalam film *Yowis Ben 3* dengan analisis kualitatif yang mendalam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif Pustaka. Penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data berupa kata-kata atau gambar. Jenis metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Menurut Moleong (dalam Silaban, 2017:17) penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena suatu subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata atau tulisan. Penelitian kualitatif menurut Siyoto & Sodik, (2015:38) dalam mengemukakan tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) tahapan deskripsi atau tahap orientasi, (2) tahap reduksi (3) tahap seleksi.

Penelitian kepustakaan digunakan untuk memecahkan masalah yang berlandaskan pada analisis kritis dan mendalam terhadap sumber-sumber pustaka. Sumber-sumber pustaka tersebut mampu melahirkan gagasan atau ide baru. Sarwono (dalam M. Sari & Asmendri, 2020:43) Penelitian kepustakaan adalah studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Adapun objek penelitian ini adalah ujaran yang mencerminkan alih kode dan campur kode di film *Yowis Ben 3* yang terdiri dari 158 data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kajian pustaka, teknik simak, dan teknik catat. Analisis data diterapkan dengan reduksi data, kategori data, dan sintesisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Penggunaan Alih Kode dan Campur Kode pada Film *Yowis Ben 3*

Fenomena bilingualisme dalam masyarakat sering ditemukan dalam berbagai situasi sosial sebagaimana dapat juga dicerminkan dalam sebuah film. Setelah melakukan analisis pada 158 data percakapan yang ditemukan dalam film *Yowis Ben 3* terkait bentuk penggunaan alih kode dan campur kode, peneliti menunjukkan hasil bahwa ada 27 data yang termasuk dalam kategori sebagai alih kode dan 131 data dikategorikan sebagai campur kode.

Bentuk Alih Kode

Peneliti mendapati bahwa ada 2 bentuk alih kode yang digunakan dalam film *Yowis Ben 3* yaitu bentuk alih kode intern dan bentuk alih kode ekstern sebagaimana yang dikemukakan oleh Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330). Penjabarannya dijabarkan sebagai berikut:

Alih Kode Intern

Peneliti mendapati sejumlah 26 data termasuk dalam bentuk alih kode intern (serumpun) yang terdiri dari alih kode dari Bahasa Jawa Ngoko ke Bahasa Jawa Krama, alih kode dari Bahasa Jawa Malang ke Bahasa Jawa Krama, alih kode dari Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia, dan alih kode dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa sebagaimana dijelaskan oleh Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330).

Alih Kode dari Bahasa Jawa Ngoko ke Bahasa Jawa Krama

- Bayu : *Aku kan ...*
Cak Dono : *Sek yo, tak ngurusi fans mu iki lo mlebu kabeh. Sek, sek. He..metu! tak cokot gulumu metu!*
Doni : *Bay..*
Bayu : *Pak Ngapunten, nuwon sewu.*
MC : *Opo?*
Bayu : *Jenengan sinten nggeh?*
MC : *Aku arep ngisi panggung band iki.*
Bayu : *Sami Pak. Kito sedoyo ngggeh badhe tampil. (03/YWSB 3/02/AKI)*
(Konteks: Para Anggota Yowis Ben Grup masuk ke ruang make up untuk segera didandani, dan tiba-tiba kursi Bayu diduduki MC yaitu Pak Gubernur Jateng yang mengagetkan mereka semua di ruangan tersebut)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena alih bahasa intern yang ditunjukkan oleh para tokoh film *Yowis Ben 3* yaitu Bahasa Jawa Ngoko ke Bahasa Jawa Krama. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330) yang menjelaskan alih kode ke dalam (alih kode dalam bahasa serumpun). Hal itu ditunjukkan oleh Bayu yang dihadapkan dalam situasi informal kepada orang yang lebih tua dan tidak dikenalnya yaitu MC panggung yang ternyata adalah Pak Gubernur Jawa Tengah, namun Bayu berusaha untuk menghormati bersikap sopan. Bayu yang awalnya menggunakan bahasa Jawa ngoko "*Aku kan ...*" saat berada dalam ruangan beralih menggunakan bahasa Krama "*Jenengan sinten nggeh?*" Dalam hal ini, MC atau Pak Gubernur Jawa Tengah tetap menggunakan bahasa Jawa Ngoko "*Aku arep ngisi panggung band iki*" karena menganggap lawan bicaranya masih lebih muda dibandingkan dirinya. Lebih lanjut, Bayu memilih untuk tidak menggunakan bahasa Indonesia dan menggunakan bahasa Jawa Krama karena mengetahui bahwa lawan bicaranya menggunakan bahasa Jawa juga.

Alih Kode dari Bahasa Jawa Malang ke Bahasa Jawa Krama

- Bayu : *Ngapunten. Don!*
Doni : *Jare ono sing anget-anget kan?*
Karyawan : *He, jane arek-arek ngendi to?*
Bayu : *Sedoyo saking Malang, Bu.*
Karyawan : *Ow, soko Malang.*

(Konteks: Bayu berada di Café untuk menunggu mbak Rini dalam rangka membahas masalah Cak Jon, namun disana dia dan teman Bandnya disambut oleh Karyawan Mbak rini yang sangat cerewet. Mereka berbincang-bincang tentang asal usul dan tujuan Bayu dan teman-temannya ke Café tersebut)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena alih bahasa intern yang ditunjukkan oleh para tokoh film *Yowis Ben 3* yaitu Bahasa Jawa Malang ke Bahasa Jawa Krama. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330) yang menjelaskan alih kode ke dalam (alih kode dalam bahasa serumpun). Alih kode yang dilakukan oleh Bayu dalam tuturannya dikarenakan Karyawan tua Mbak Rini memiliki latar belakang ragam kebahasaan yang sama. Alih kode Bayu bertujuan untuk menghormati tokoh Karyawati tua Mbak Rini yang memiliki umur lebih tua darinya. Penggunaan alih kode intern yang dilakukan Bayu saat berbicara dengan Karyawati tua Mbak Rini saat menunggu Mbak Rini untuk membicarakan masalah Cak Jon dan pekerjaan manggung. Peralihan kode terlihat pada tuturan Bayu ketika menjawab pertanyaan Karyawati tua Mbak Rini dengan mengatakan *Sedoyo saking Malang, Bu* yang berarti 'semua dari Malang, Bu'.

Alih Kode dari Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia

Yayan : Aman, Mi. Mung rodok jemek. Aduh! (Anak-anak yang sedang bermain mandi bola melempari bola kearah Yayan)

Mia : Lo, Lo. Bi, Bi sabar. Ikhlassian saja.

Yayan : *Mi, Tolong aku, Mi.* (28/YWSB 3/20/AKI)

(Konteks: Yayan dan Mia sedang bermain dengan anaknya yang bernama Singo di dekat kolam mandi bola. Saat itu, banyak juga anak kecil yang bermain di sekitaran kolam mandi dan tiba-tiba banyak anak yang melempari Yayan dengan bola karena saat masuk dan mengecek kedalaman dianggap mencoba mengusik mereka)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena alih bahasa intern yang ditunjukkan oleh para tokoh film *Yowes Ben 3* yaitu Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330) yang menjelaskan alih kode ke dalam (alih kode dalam bahasa serumpun). Alih kode yang dilakukan oleh Yayan dalam percakapan tersebut dikarenakan dia mencoba agar ditolong oleh Mia dan agar bahasanya lebih komunikatif karena sedang bercanda saja. Penggunaan alih kode intern yang dilakukan Yayan saat berbicara dengan Mia berlangsung saat situasi mendesak karena Yayan dilempari bola oleh anak-anak kecil yang ada di kolam mandi. Alih kode terlihat pada tuturan Yayan yang awalnya berkata bahasa Jawa "*Aman, Mi. Mung rodok jemek. Aduh!*", kemudian berkata dengan menggunakan

bahasa Indonesia “*Mi, Tolong aku, Mi*” setelah mendengar respon dari Mia yang menggunakan bahasa Indonesia “*Lo, Lo. Bi, Bi sabar. Ikhlas saja*”.

Alih Kode dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa

Bayu : *Mau ngomong apa?*

Asih : *Aa' Bayu, sebenere sayang nggak seh sama Asih?*

Bayu : *Lo, ya sayangno.*

Asih : *Dari nol ke seratus, berapa?*

Bayu : *Sejuta. Ping sewidak jaran, pol wis.*

Asih : *Kalau Aa' Bayu sayang sama Asih, kenapa Aa' Bayu gak kuliah? Kemarin sudah pamit ke Surabaya, sekarang ada lagi manggung di Kediri. (134/YWSB 3/80/AKI)*

(Konteks: Bayu dan Asih sedang berdua mengobrol di Kedai saat menjelang malam. Dalam percakapan tersebut, Asih banyak bertanya tentang perasaan Bayu terhadap dirinya karena dia merasakan ada yang aneh pada diri Bayu)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena alih bahasa intern yang ditunjukkan oleh para tokoh film *Yowes Ben 3* yaitu Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa sebagaimana yang dijabarkan Soewito (dalam Juariah dkk., 2020: 330) yang menjelaskan alih kode ke dalam menunjukkan penggunaan alih bahasa Indonesia ke bahasa Jawa maupun sebaliknya. Alih kode yang dilakukan oleh Bayu dalam percakapan tersebut dikarenakan dia mencoba menciptakan situasi yang santai dengan Asih. Agar bahasanya lebih komunikatif dan humor, Bayu mengalihkan bahasa Indonesia ke bahasa Jawa. Penggunaan alih kode intern yang dilakukan Bayu saat berbicara dengan Asih berlangsung di Kedai dengan suasana hening dan tenang. Alih kode terlihat pada tuturan Bayu yang awalnya berkata bahasa Indonesia “*Mau ngomong apa?*”, kemudian beralih dengan menggunakan bahasa Jawa “*Ping sewidak jaran, pol wis*” demi menciptakan suasana romantis dengan lawakan khas Jawanya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mendapati sejumlah 26 data termasuk dalam bentuk alih kode intern. Hasil penelitian ini dinilai berbeda dan lebih variatif dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriani, Wardiani, & Astuti (2021) pada ujaran dokter dengan pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa yang menunjukkan bahwa alih kode ke dalam meliputi alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, dari bahasa Jawa ke bahasa Indonesia.

Alih Kode Ekstern

Peneliti mendapati sejumlah 1 data termasuk dalam bentuk alih kode ekstern.

Alih Kode dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris

Doni : *Ini? Wah ini kalau buat aku terlalu besar. Sama aku tuh, lebih suka yang motifnya. Gimana, ya? Lebih berwarna, gitu lo.*

Marion : ow.

Doni : Yes, *colorfull*. (32/YWSB 3/21/AKE)

(Konteks: Di tempat sentra produksi batik, Doni sedang melihat ibu-ibu sedang membatik dan di sana Doni bertemu dengan Marion dan Alisa. Dalam hal ini Doni berbincang dengan Marion tentang selera Batik saat memilih kemeja batik.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena alih bahasa ekstern yang ditunjukkan oleh para tokoh film *Yowes Ben 3* yaitu Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris. Analisis ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Suwito (dalam Juariah dkk., 2020:330) yang menjelaskan bahwa alih kode ekstern merupakan alih kode yang terjadi antara bahasa sendiri atau asli dengan menggunakan bahasa asing atau bahasa yang tidak serumpun, seperti dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris atau sebaliknya. Alih kode yang dilakukan oleh Doni dalam percakapan tersebut dikarenakan dia mencoba menciptakan suasana santai dengan Marion. Agar bahasanya lebih komunikatif dan humor, Doni mengalihkan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris. Alih kode terlihat pada tuturan Doni yang awalnya berkata bahasa Indonesia “*Ini? Wah ini kalau buat aku terlalu besar. Sama aku tuh, lebih suka yang motifnya. Gimana, ya? Lebih berwarna, gitu lo.*”, kemudian beralih dengan menggunakan bahasa Inggris “*Yes, Colorfull*” demi mendapatkan perhatian dari Marion dengan aksen bahasa Inggrisnya.

Hasil penelitian ini dinilai selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriani, Wardiani, & Astuti (2021) pada ujaran dokter dengan pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa yang menunjukkan bahwa alih kode ke luar meliputi alih kode dari bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris.

Bentuk Campur Kode

Peneliti mendapati bahwa ada 2 bentuk campur kode yang digunakan dalam film *Yowis Ben 3* yaitu bentuk campur kode ke dalam (*inner code-mixing*) dan bentuk campur kode ke luar (*outer code-mixing*).

Campur Kode ke Dalam

Peneliti mendapati sejumlah 94 data termasuk dalam bentuk campur kode ke dalam (*inner code-mixing*) berwujud kata, frase, klausa, dan perulangan kata yang selaras dengan teori yang dijelaskan oleh Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang mengklasifikasikan 4 macam bentuk campur kode yaitu campur kode ke dalam berwujud penyisipan kata, penyisipan frase, penyisipan klausa, dan penyisipan perulangan kata.

Campur Kode ke Dalam Berupa Penyisipan Kata

Stevia : Iki kolang-kaling, iki serabi. Aku penasaran Ndo.

Nando : Penasaran rasane iki to? *Yo wis cobain*. (Sambil mengambilkan satu tusuk kolang-kaling yang kantong plastiknya belum di lepas)

Stevia : Sek ono plastike, to Ndo. (40/YWSB 3/22/CKD-KATA)

(Konteks: Stevia dan Nando sedang jajan makanan pasar di Cafedangan di daerah Solo. Stevia membawa beberapa makanan yang ada plastiknya dan disajikan dengan Nando. Pada situasi ini, Stevia sangat penasaran dengan rasa kolang kaling. Kemudian, Nando berinisiatif mengambilkannya untuk Stevia.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke dalam berupa penyisipan kata bahasa Indonesia “cobain” di akhir dalam ujaran yang berbahasa Jawa “Yo wis...” yang diutarakan Nando. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa penggunaan dari variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asli seperti penutur yang menggunakan bahasa Indonesia kemudian bercampur dengan kosa kata bahasa daerah asalnya seperti sisipan kata untuk melengkapi tuturan. Penggunaan campur kode sisipan kata pada peristiwa tutur yang dilakukan Nando yakni kata “cobain” yang merujuk kepada maksud memerintahkan Stevia untuk mencoba makanan yang diberikannya.

Campur Kode ke Dalam Berupa Penyisipan Frase

Ustaz Jarno : Aku sampek mrinding iki Jon.

Cak Jon : Lagune iki, inspirasine soko gandulaning atine arek-arek.

Ustaz Jarno : Eh. La terus gandolaning atimu piye, Jon?

Cak Jon : Ngopo to taz. *Marai mendung suasana hatiku ae.* (23/YWSB 3/15/CKD-FRASE)

(Konteks: Ustaz Jarno dan Cak Jon sedang menonton penampilan Yowis Band di Solo yang menyanyikan lagu andalan mereka berjudul “Gandolaning Ati”. Kemudian mereka membahasnya dengan asyik tentang isi lagu tersebut.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke dalam berupa penyisipan frasa bahasa Indonesia “suasana hatiku” di dalam ujaran yang berbahasa Jawa “*Marai mendung...ae*” yang diutarakan Cak Jon. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa penggunaan dari variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asli seperti penutur yang menggunakan bahasa Indonesia kemudian bercampur dengan kosa kata bahasa daerah asalnya seperti sisipan frase untuk melengkapi tuturan. Penggunaan campur kode sisipan frase dimaksudkan untuk menjelaskan sesuatu kepada Ustaz Jarno yang menanyakan bagaimana perasaan hati yang dirasakan Cak Jon.

Campur Kode ke Dalam Berupa Penyisipan Klausa

Bayu: Enak yo, Sih. Saben tur kui *makanannya pizza kayak gini*. Jadi kangen masakan Ibu di Malang. Pecel.

Asih : Ya, sabar atuh Aa. Bentar lagi pulang jadi bisa makan pecel sepuasnya.

Bayu : Iya. (05/YWSB 3/05/CKD-KLAUSA)
(Konteks: Anggota Yowis Band bersama dengan pacar-pacarnya sedang makan sebelum manggung di kantin Stadion. Panitia menyediakan makanan Pizza untuk mereka. Dalam situasi ini Bayu dan Asih seneng dengan sajian makanan tersebut kemudian tiba-tiba Bayu teringat masakan pecel buatan ibunya.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke dalam berupa penyisipan klausa bahasa Indonesia "*makanannya pizza kayak gini*" di dalam ujaran yang berbahasa Jawa "*Saben tur kui...*" yang dituturkan Bayu kepada Asih. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa penggunaan dari variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asli seperti penutur yang menggunakan bahasa Indonesia kemudian bercampur dengan kosa kata bahasa daerah asalnya seperti sisipan klausa untuk melengkapi tuturan.

Campur Kode ke Dalam Berupa Penyisipan Perulangan Kata

Bayu : Ya Allah.
Asih : Duh, ngagetin aja.
Bayu : *Siapa sih telpon bengi-bengi*. Oh Ibuk. Sebentar ya, Sih.
Asih : Hooh. (62/YWSB 3/32/ckd-perulangan kata)
(Konteks: di dalam Bis saat perjalanan menuju Malang, Suara HP Bayu berbunyi yang membuat Asih kaget, ternyata telepon dari ibunya Bayu yaitu Yuk Jum)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke dalam berupa penyisipan perulangan kata bahasa Jawa "*bengi-bengi*" di dalam ujaran yang berbahasa Indonesia "*Siapa sih telpon...*" yang dituturkan Bayu. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa penggunaan dari variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asli seperti penutur yang menggunakan bahasa Indonesia kemudian bercampur dengan kosa kata bahasa daerah asalnya seperti sisipan perulangan kata untuk melengkapi tuturan. Perulangan kata bahasa Jawa "*bengi-bengi*" yang dipakai Bayu mempunyai arti malam hari dalam bahasa Indonesia dan Asih juga memahami apa yang diucapkan Bayu.

Hasil penelitian ini dinilai berbeda dan lebih variatif dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriani, Wardiani, & Astuti (2021) yang hanya menemukan tiga bentuk campur kode ke dalam yaitu campur kode ke dalam dengan penyisipan kata, frase, dan pengulangan kata pada ujaran dokter dengan pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa.

Campur Kode ke Luar

Peneliti menemukan sejumlah 37 data termasuk dalam bentuk campur kode ke luar (*outer code-mixing*) yang meliputi campur kode berwujud penyisipan kata,

penyisipan frase, dan penyisipan perulangan kata yang selaras dengan teori yang dijelaskan oleh Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang mengklasifikasikan 4 macam bentuk campur kode yaitu campur kode ke luar berwujud penyisipan kata, penyisipan frase, penyisipan klausa, dan penyisipan perulangan kata.

Campur Kode ke Luar Berupa Penyisipan Kata

Cak Dono : Kuntulanak.

Kamidi : Sstt, ojo mbok omongno, ngundang.

Cak Jon : Dono, kok wedi? Kan keamanan.

Cak Dono : Tapi, masalahe iki. Masalah ghoib. *Gak sanggup aku, aku resign ae, yo?*

Kamidi : Ojo! (66/YWSB 3/37/CKL-KATA)

(Konteks: Ketika melewati hutan di daerah Banyuwangi yang terkenal angker, dalam bis Yowis Band, Singo, anak Yayan buang air besar. Karena bau, Yayan bersama yang lainnya berhenti untuk membuang popok bayi di pinggir hutan. Cak Dono, Kamidi, dan Cak Jon menemani Yayan membuang popok. Karena kondisi malam hari dan hutannya angker, mereka pun merasa ketakutan)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke luar berupa penyisipan kata bahasa Inggris "*resign*" di dalam ujaran yang berbahasa Indonesia "*Gak sanggup aku, aku...*" yang dituturkan Cak Dono. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa campur kode ke luar (*outer code-mixing*) adalah bentuk variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asing misalnya penutur menggunakan bahasa Indonesia kemudian memasukkan kosa kata bahasa asing seperti penyisipan kata dalam bahasa Inggris untuk melengkapi tuturan. Peristiwa tutur tersebut dalam situasi informal tersebut merujuk kepada maksud menolak melakukan sesuatu karena ketakutan terhadap hantu yang mungkin muncul di hutan. Kata bahasa Inggris "*resign*" mempunyai arti berhenti kerja dalam bahasa Indonesia.

Campur Kode ke Luar Berupa Penyisipan Frase

Cak Dono : Wah, Gendheng kowe.

Doni : Amit, amit.

Kamidi : *Body guard* wedian. (56/YWSB 3/30/CKL-FRASE)

(Konteks: Ketika melewati hutan di daerah Banyuwangi yang terkenal angker, dalam bis Yowis Band, Singo, anak Yayan buang air besar. Karena bau, Yayan bersama yang lainnya berhenti untuk membuang popok bayi di pinggir hutan. Doni, Cak Dono, Kamidi, dan Cak Jon menemani Yayan membuang popok yang bau kotoran. Karena kondisi malam hari dan hutannya angker, mereka pun merasa ketakutan.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke luar berupa penyisipan frase bahasa Inggris “*Body guard*” di dalam ujaran yang berbahasa Jawa “...*wedian*” yang dituturkan Kamidi. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa campur kode ke luar (*outer code-mixing*) adalah bentuk variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asing misalnya penutur menggunakan bahasa Indonesia kemudian memasukkan kosa kata bahasa asing seperti penyisipan frase dalam bahasa Inggris untuk melengkapi tuturan. Peristiwa tutur tersebut dalam situasi informal tersebut merujuk kepada maksud menghardik karena kesal terhadap Dono karena takut ke hutan. Frase bahasa Inggris “*body guard*” mempunyai arti yaitu orang yang mengawal atau penjaga orang dari ancaman yang mencerminkan tindakan yang tidak menyenangkan dalam bahasa Indonesia.

Campur Kode ke Luar Berupa Penyisipan Perulangan Kata

Yuk Jum : Koe iki, opo-opoan seh? Arep bunuh diri. Koyo wong ra duwe agama wae.

Cak Jon : Ora, Mbak. Ora! Iki sakjane ethok-ethokan thok. Nggo ngunggahne rating siaran. Lo, deloken akeh kado soko *fans-fans*.

Yuk Jum : Ethok-Ethok kok marai jantungen.

(Konteks: Cak Jon di rumah Bayu lagi mandi. Tiba-tiba Yuk Jum mengetuk pintu kamar mandi dengan raut wajah marah dan kecewa.)

Data percakapan di atas menunjukkan adanya fenomena campur kode ke luar berupa penyisipan perulangan kata bahasa Inggris “*fans-fans*” di dalam ujaran yang berbahasa Jawa “*Lo, deloken akeh kado seko...*” yang dituturkan Cak Jon. Analisis ini selaras dengan teori yang dijabarkan Warsiman (dalam Sari, 2019:20-21) yang menjelaskan bahwa campur kode ke luar (*outer code-mixing*) adalah bentuk variasi bahasa yang diperoleh dari bahasa asing misalnya penutur menggunakan bahasa Indonesia kemudian memasukkan kosa kata bahasa asing seperti penyisipan perulangan kata dalam bahasa Inggris untuk melengkapi tuturan. Peristiwa tutur dalam situasi informal tersebut merujuk kepada maksud memperjelas keterangan subjek yang memberi kado. Kata bahasa Inggris “*fans-fans*” yang dipakai Cak Jon merupakan kata benda yang diulang untuk menguatkan pelaku atau subjek yang bersifat jamak atau lebih dari satu. Perulangan kata bahasa Inggris “*fans-fans*” dalam bahasa Indonesia adalah para penggemar dari seseorang ataupun kelompok tertentu.

Hasil penelitian ini dinilai berbeda dan lebih variatif dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andriani, Wardiani, & Astuti (2021) yang hanya menemukan dua bentuk campur kode ke keluar yaitu campur kode ke dalam dengan penyisipan kata dan frase pada ujaran dokter dengan pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa.

SIMPULAN

Film *Yowis Ben 3* terdiri dari berbagai dialog antar tokoh yang menggunakan bahasa Jawa, bahasa Indonesia, bahasa Inggris yang mengandung variasi bahasa, gaya bahasa, dan penyimpangan sebagai sebuah keunikan yang berbahasa. Hal ini memungkinkan munculnya alih kode dan campur kode sebagai fenomena bilingualisme dalam suatu masyarakat. Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk penggunaan alih kode pada film *Yowis Ben 3* terdiri dari dua jenis yaitu alih kode intern dan alih kode ekstern. Adapun empat bentuk alih kode intern yang ditemukan dalam film *Yowis Ben 3* diantaranya alih kode dari Bahasa Jawa Ngoko ke Bahasa Jawa Krama, alih kode dari Bahasa Jawa Malang ke Bahasa Jawa Krama, alih kode dari Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia, dan alih kode dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Jawa. Kemudian, ada satu macam bentuk alih kode ekstern yaitu alih kode dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris. Selanjutnya, penggunaan campur kode terdiri dari dua bentuk yaitu campur kode ke dalam dan campur kode ke luar. Campur kode ke dalam terdiri empat bentuk yaitu penyisipan kata, frase, klausa, dan penyisipan perulangan kata. Campur kode ke luar terdiri tiga bentuk yaitu penyisipan kata, frase, dan penyisipan perulangan kata.

Penelitian ini merupakan penelitian awal mengenai bentuk penggunaan alih kode dan campur kode dalam film *Yowis Ben 3*. Peneliti berharap ke depannya dilakukan penelitian sejenis dengan objek film yang berbeda karena fenomena berbahasa akan selalu berkembang dan berubah sehingga diharapkan mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif dan unik untuk memperkaya temuan terkait alih kode dan campur kode.

REFERENSI

- Andriani, V., Wardiani, R., & Astuti, C. W. (2021). Analisis Alih Kode dan Campur Kode Ujaran Dokter dengan Pasien di Klinik Kecantikan Dokter Rotsa. *Leksis*, 1(1), 47-54. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Leksis/article/view/8>
- Asmiati. (2019). *Alih Kode dan Campur Kode Pada Masyarakat Bilingualisme di Desa Bonea Timur Kabupaten Kepulauan Selayar: Kajian Sociolinguistik*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dewi, K. R., & Saputra, I. G. N. W. B. (2022). Kedwibahasaan dalam Keluarga Perkawinan Campur Pada Etnik Hindu Bali. *Jurnal Lampuhyang*, 13(1), 132-148. Diakses secara online dari <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id>
- Juariah, Y., Uyun, A., Nurhasanah, O. S., & Sulastri, I. (2020). Campur Kode dan Alih Kode Masyarakat Pesisir Pantai Lippo Labuan (Kajian Sociolinguistik). *Deiksis*, 12(03), 327-335. Doi: <https://doi.org/10.30998/deiksis.v12i03.5264>
- Karolina, C. M., Maryani, E., & Sjachro, D. W. (2020). Implikasi Genre Film dan Pemahaman Penonton Film Tuna Netra di "Bioskop Harewos." *ProTVF*, 4(1),

- 123-142. Doi: <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.25035>
- Kartika, S. N., Harida, R. & Arifin, A. (2020). Code Mixing and Code Switching Found in Video Instagram. *Deiksis*, 12(03), 296-306. Doi: <https://doi.org/10.30998/deiksis.v12i03.5583>
- Kusuma, A. M. (2021). Alih Kode dan Campur Kode Dialog Antar Tokoh Film Animasinopal. *Jurnal Silistik*, 1(2), 38-48. Diakses secara online dari <https://silistik.ejournal.unri.ac.id/index.php/js>
- Lestari, P., & Rosalina, S. (2022). Alih Kode dan Campur Kode dalam Interaksi Sosial antara Penjual dan Pembeli. *Disastra*, 4(1), 11-19. Doi: <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.4703>
- Lupitasari, N., Sutejo & Setiawan, H. (2022). Campur Kode dalam Dialog Film *Kurang Garam* Disutradarai Oleh Kiky ZKR. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 133-139. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Maulida, R., Sudjianto, & Karyati, A. (2021). Analisis Alih Kode dan Campur Kode dalam Video Youtube Kenta Yamaguchi. *Idea: Jurnal Studi Jepang*, 3(2), 103-117. <https://doi.org/10.33751/idea.v3i2.4479>
- Nugroho, R., Wardiani, R., & Setiawan, H. (2021). Kesantunan Berbahasa dalam Percakapan Antarmahasiswa Semester Delapan STKIP PGRI Ponorogo. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 37-43. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52. Doi: <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Rosdiana, L. A., Sunendar, D., & Damaianti, V. S. (2021). Alih Kode dan Campur Kode dalam Tuturan Bahasa Indonesia oleh Mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Winaya Mukti. *Bahtera Indonesia*, 6(2), 178-188. Doi: <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.120>
- Sari, N. L. (2019). *Analisis Campur Kode Pada Film Kurang Garam Sutradara Kiky ZKR Tahun 2016 (Kajian Sociolinguistik)*. Skripsi: STKIP PGRI Ponorogo.
- Sari, M., Arifin, A. & Harida, R. (2021). Code-Switching and Code-Mixing Used by Guest Star in Hotman Paris Show. *Journal of English Language Learning*, 5(2), 105-112. Doi: <http://dx.doi.org/10.31949/jell.v5i2.3351>
- Siagian, E., Meidariani, N. W., & Meilantari, N. L. G. (2022). Campur Kode Dalam Lirik Lagu Milik JKT48 Karya Yasushi Akimoto. *Jurnal Daruma*, 2(1), 73-79. Diakses secara online dari <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/daruma/article/view/3732>
- Siwi, G. W., & Rosalina, S. (2022). Alih Kode dan Campur Kode pada Peristiwa Tutur di Masyarakat Desa Cibuaya, Kabupaten Karawang: Kajian Sociolinguistik. *Edukatif*, 4(1), 1417-1425. Doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2144>
- Sukirman. (2021). Beberapa Aspek dalam Kedwibahasaan (Suatu Tinjauan Sociolinguistik). *Jurnal Konsepsi*, 9(4), 191-197. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Thamrin, H., Bachari, A. D., & Rusmana, E. (2019). *Tindak Tutur Kebencian Di*

Media Sosial Berkaitan Delik Hukum Pidana (Kajian Linguistik Forensik). Seminar Internasional Riksa Bahasa. Diakses secara online dari <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/898/811>



Kajian Pustaka Tentang Kemandirian Belajar PPKn dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Ferlanda Lintang Putri Dewi Sekartaji¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriah³

¹IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

frlydsk@gmail.com

junarti@ikipgribojonegoro.ac.id

fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak – Tujuan pada kajian ini untuk studi pendahuluan tentang kemandirian belajar PPKn dan model pembelajaran *think pair share* pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Metode yang digunakan studi literatur dengan 21 artikel nasional. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari 9 artikel tentang kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn dan 12 artikel tentang model pembelajaran *think pair share* pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Pengumpulan data dengan membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasikan, serta mendeskripsikan. Hasil penelitian dari 9 artikel tentang kemandirian belajar PPKn terdapat 5 artikel menunjukkan tingkat kemandirian belajar kategori tinggi, 2 artikel menunjukkan kategori sedang, dan 2 artikel menunjukkan kategori rendah. Selanjutnya hasil menggunakan model pembelajaran *think pair share* terdapat 12 artikel menunjukkan hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci – Kemandirian belajar, *think pair share*, hasil belajar

Abstract – The purpose of this study is to conduct a preliminary study of civics learning independence and the *think pair share* learning model for junior high school students. The method used is a literature study with 21 national articles. The type of data used is secondary data from 9 articles on independent learning in Civics subjects and 12 articles on the *think pair share* learning model for junior high school students. Collecting data by reading, identifying, analyzing, categorizing, classifying, and describing. The results of the research from 9 articles about the independence of learning PPKn, there are 5 articles showing the level of learning independence in the high category, 2 articles showing the medium category, and 2 articles showing the low category. Furthermore, the results of using the *think pair share* learning model contained 12 articles showing increased student learning outcomes.

Keywords – Learning independence, *think pair share*, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dapat diukur dari penilaian hasil belajar. Menurut Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidik menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan Keterampilan. Selama ini, penilaian yang dilakukan dominan hanya pada kognitif dan keterampilan saja. Kompetensi sikap seperti, rasa ingin tahu siswa, motivasi belajar, sikap siswa terhadap matematika,

keaktifan siswa, dan kemandirian belajar siswa kurang mendapat perhatian. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih & Nurrahmah (2016) menyatakan faktor lain yang perlu mendapatkan perhatian dalam peningkatan prestasi belajar adalah kemandirian belajar. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Kemandirian siswa dalam belajar menjadi suatu hal yang penting. Hal tersebut dikarenakan kemandirian belajar merupakan aspek yang menentukan keberhasilan dalam belajar (Wiralodra & Barat, 2018). Siswa dengan kemandirian yang tinggi, akan berusaha bertanggung jawab terhadap kemajuan prestasinya, mengatur diri sendiri, memiliki inisiatif yang tinggi dan memiliki dorongan yang kuat untuk terus menerus mengukir prestasi (Rohmat, 2014). Kemandirian belajar siswa merupakan cermin sikap kreatif, kebebasan dalam bertindak dan tanggung jawab yang ditandai dengan adanya inisiatif belajar dan keinginan mendapat pengalaman baru (Mashuri, 2012).

Menurut Junarti dkk (2020), kemandirian belajar adalah kemampuan afektif individu yang terbentuk dari inisiatif diri sendiri dengan penuh rasa percaya diri, tanggung jawab, bersemangat (motivasi), dan disiplin diri yang tinggi dengan melalui caranya sendiri selama kegiatan belajar tanpa tergantung dengan orang lain. Kemandirian belajar adalah aktivitas kesadaran siswa untuk mau belajar tanpa paksaan dari lingkungan sekitar dalam rangka mewujudkan pertanggungjawaban sebagai seorang pelajar dalam menghadapi kesulitan belajar (Yanti & Surya, 2017). Nahdliyati dkk (2016), menyatakan bahwa kemandirian belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu inisiatif, percaya diri, motivasi, disiplin, dan tanggung jawab.

Ciri-ciri kemandirian belajar adalah mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, tidak lari atau menghindari masalah, memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam, apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa meminta bantuan orang lain, tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain, berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan, dan bertanggung jawab atas tindakannya sendiri (Prayuda dkk, 2014). Kemandirian belajar dapat dilaksanakan oleh seseorang apabila seseorang tersebut memiliki kepercayaan diri (Pratiwi & Laksmiwati, 2016). Belajar yang diikuti kemandirian akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya dengan penuh tanggung jawab, kemauan yang kuat dan memiliki disiplin yang tinggi sehingga prestasi belajar akan dapat dicapai dengan maksimal (Asmar, 2018).

Permasalahan yang sering ditemui adalah kurangnya kemandirian belajar siswa dimana siswa sangat bergantung dengan temannya dalam hal pengerjaan tugas baik tugas di sekolah maupun tugas pekerjaan rumah, hal ini disebabkan karena siswa kurang termotivasi untuk belajar mandiri, tidak serius, tidak disiplin

serta tidak bertanggung jawab dengan sesuatu yang dikerjakannya. Kurangnya kemandirian belajar siswa salah satunya bisa terlihat pada saat pembelajaran PPKn. Wijayanti (2022) berpendapat banyak siswa yang beranggapan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang tidak penting dan terkesan membosankan karena pembelajaran yang diberikan guru monoton dan minim media sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan menjadikan rendahnya kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Pembelajaran di kelas yang masih monoton ceramah sehingga terpusat pada guru akibatnya siswa menerima materi dengan pasif (Ahmed, 2013, Nurwadani dkk, 2021) ditekankan lagi oleh Abidin (2017) guru yang hanya menggunakan satu metode biasanya sukar menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam waktu yang relatif lama. Salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa adalah adalah cara atau metode atau model pembelajaran yang dipakai oleh guru (Nurjanah, Putri, & Handayani, 2018). Pasifnya pembelajaran juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan.

Alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) (Asy'ari, Usodo, & Riyadi, 2015). Model Pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *think pair square* (Gusnita dkk., 2021). *Think Pair Share* memberi siswa waktu untuk berpikir dan saling menanggapi dan saling membantu. Kegiatan inti pembelajaran TPS memiliki tiga tahap, yaitu (1) tahap berpikir (*think*), (2) tahap berpasangan (*pair*) dan (3) tahap berbagi (*share*). TPS adalah jenis model pembelajaran yang mudah diterapkan agar siswa dapat bekerja sama, saling membantu, belajar memberi informasi atau keterampilan dan memiliki sistem penilaian untuk meningkatkan individu dan bekerja sama dalam kelompok (Tahir, Basri, & Firdaus, 2019).

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:58) model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir, berpasangan, berbagi adalah "jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa". Model pembelajaran *Think Pair Share* menggunakan model diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran, (Kurniasih dan Sani, 2016:58).

Riani (2016), menjelaskan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* merupakan cara untuk menambah pola belajar secara berkelompok menjadi berpasangan. Dengan model pembelajaran ini siswa dilatih bagaimana

mengutarakan pendapat dan siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran (Kurniasih dan Sani, 2016:58). Apabila anak belajar menggunakan *Think Pair Share* (TPS) maka siswa akan lebih banyak berpikir untuk merespon dan saling membantu. Selain itu *Think Pair Share* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi dan seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas (Ramadhani, 2017; Suwela, 2021; Zain & Ahmad, 2021). *Think Pair Share* juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas (Febnasari, 2019; Meilana, 2020).

Think Pair Share sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang terdiri atas 3 tahapan yaitu *thinking*, *pairing*, dan *sharing*. Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran (*teacher oriented*), tetapi justru siswa dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep-konsep baru (*student oriented*). *Think Pair Share* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, serta saling berdiskusi untuk mengungkapkan ide antar teman sebaya (Febnasari, 2019; Sutama, 2017).

Berbagai hal dari kajian penelitian terdahulu sudah diupayakan untuk meningkatkan kemandirian belajar PPKn dengan beberapa model pembelajaran. Karakter kemandirian pada diri siswa itu penting karena dimungkinkan untuk memunculkan motivasi dari dlm diri siswa, agar model pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk menggali sebagai studi awal dalam kemandirian belajar PPKn dan model pembelajaran *think pair share* pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Melalui kajian ini diharapkan dapat diketahui tentang kemandirian belajar PPKn dan hasil model pembelajaran *think pair share* pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah studi pustaka atau studi literatur. Studi pustaka didapat dengan mengkaji melalui penelusuran 9 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 11 artikel tentang model pembelajaran *think pair share* dengan cara membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasi, serta mendeskripsikan. Kemudian analisis data pada studi ini adalah kualitatif deskriptif. Studi ini diperuntukkan mendapatkan kekuatan kajian ilmiah untuk menyimpulkan: (1) Bagaimana tingkat kemandirian belajar PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama, (2) Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *think pair share* dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari 9 artikel tentang kemandirian belajar ppkn dan 11 artikel tentang model pembelajaran *think pair share*. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang kemandirian belajar ppkn dan model pembelajaran *think pair share*, kemudian diklasifikasi lebih spesifik tentang kemandirian belajar ppkn dan model pembelajaran *think pair share*. Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkan.

Kajian pada artikel terkait penelitian ini dikelompokkan pada dua kategori yaitu, kemandirian belajar, dan model pembelajaran *think pair share*. Sehingga untuk mengkaji dipilih yang sesuai dengan kemandirian belajar, model pembelajaran *think pair share* dalam pembelajaran ppkn pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama. Setelah pemilihan artikel ditemukan jumlah artikel yang akan dianalisis yaitu diperoleh 9 data kemandirian belajar PPKn, dan 11 data model pembelajaran *think pair share* dalam pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan 21 artikel nasional yang terdiri dari 9 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 11 artikel tentang model pembelajaran *think pair share* dalam pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Pertama yang akan disajikan pada Tabel 1 dan 2. Pada Tabel 1 menyajikan 9 kajian artikel tentang tingkat kemandirian belajar PPKn, sedangkan pada Tabel 2 menyajikan 11 kajian artikel hasil menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 1. Tingkat kemandirian belajar ppkn

Sumber	Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Pada PPKn	Faktor Kemandirian Belajar
(Harahap, 2017)	Kemandirian belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan <i>problem based learning</i> lebih tinggi dibandingkan siswa yang diberikan pembelajaran konvensional. Artinya kemandirian belajar tinggi apabila pembelajaran dengan <i>problem based learning</i> .	Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemandirian belajar yaitu karena siswa diberikan pembelajaran dengan <i>problem based learning</i> pada mata pelajaran PPKn.
(Manurung, 2020)	Kemandirian belajar mengalami peningkatan yang signifikan pada siswa kelas IX SMPN 3 Sipoholon, yang semula kemandirian belajar siswa kategori sedang menjadi tinggi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemandirian belajar siswa menunjukkan perolehan pada sebelum perbaikan hanya 12 siswa atau 44,44%, naik menjadi 17 siswa	Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan strategi <i>quantum teaching</i> pada mata pelajaran PPKn.

atau 62,96% pada siklus pertama, dan 92,59% atau 25 siswa pada siklus kedua, dan peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pada sebelum perbaikan hanya 55.56 naik menjadi 66,67 pada siklus pertama, dan 72.22 pada siklus kedua.

(Ma'arif & Murdiono, 2021)	Tingkat kemandirian belajar siswa tinggi dibuktikan dengan adanya perbandingan nilai kemandirian belajar siswa kelas yang proses pembelajaran menggunakan google classroom dengan kelas yang proses pembelajarannya tidak menggunakan google classroom.	Pembelajaran dengan menggunakan <i>google classroom</i> dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ppkn.
(Sugianto dkk., 2020)	Kemandirian belajar siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri.	Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran inkuiri. Keterkaitan antara kemandirian belajar dengan model pembelajaran <i>inkuiri</i> adalah memiliki maksud dan arti yang sama yaitu bisa meningkatkan siswa agar tetap berusaha sendiri dengan berfikir secara analitis serta guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.
(Rahayu dkk., 2014)	Tingkat kemandirian belajar PPKn siswa tergolong rendah yang diakibatkan oleh beberapa faktor yang berasal dari luar (guru) maupun dari dalam (siswa itu sendiri).	Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemandirian belajar siswa adalah karena lemahnya kontribusi dan motivasi guru dalam pembelajaran serta tidak adanya tanggung jawab siswa terhadap kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn.
(Alinurdin & Suwahyu, 2019)	Kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 6 Kota Tangerang Selatan mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi tinggi akibat pemberian <i>reward and punishment</i> oleh guru.	Adanya pemberian <i>reward and punishment</i> seperti pujian atau hadiah, teguran, tugas tambahan atau memberlakukan <i>time out</i> oleh guru saat proses pembelajaran. Secara tidak langsung hal tersebut memberikan pilihan kepada peserta didik untuk menentukan sikap mana yang harus mereka tampilkan.
(Sarwiyanto, 2020)	Terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek kemandirian belajar siswa kelas IX SMPN 10 Surabaya dalam pembelajaran PPKn pada pra-siklus ke siklus I menuju ke siklus II. Kemandirian belajar meningkat yang semula dalam kategori rendah menjadi tinggi.	Faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar yaitu adanya penerapan model pembelajaran kolaboratif dan strategi <i>quantum teaching</i> pada proses pembelajaran mata pelajaran PPKn.

(Sulistiyowati & Amri, 2021)	Terdapat pengaruh antara pembelajaran online dengan kemandirian belajar siswa SMP Muhammadiyah 1 Jombang khususnya pada mata pelajaran PPKn. Pengaruh pembelajaran online terhadap kemandirian siswa cenderung menurun dari bulan Januari sampai Desember, artinya pembelajaran online mengakibatkan kemandirian belajar siswa rendah.	Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yaitu adanya pembelajaran online pada masa pandemi covid 2019.
(Ardiansyah & Suyanto Totok, 2019)	Kemandirian siswa meningkat yang awalnya kategori sedang menjadi tinggi akibat adanya pengaruh dari minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn siswa SMPN 1 Krian.	Minat belajar mempengaruhi tingkat kemandirian belajar siswa, dengan minat belajar, kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn memiliki korelasi positif dimana semakin besar minat belajar siswa, semakin besar juga kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan nilai r sebesar 0,83 dan hubungan antar variabel tergolong tinggi dengan rentang nilai r antara 0,80-1,00.

Berdasarkan paparan pada Tabel 1 di atas dari 9 artikel menunjukkan tingkat kemandirian belajar PPKn serta faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian belajar tersebut, terdapat 5 artikel menunjukkan tingkat kemandirian belajar kategori tinggi, 2 artikel menunjukkan kategori sedang, dan 2 artikel menunjukkan kategori rendah. Terdapat 5 artikel menunjukkan faktor media pembelajaran yang meningkatkan kemandirian belajar PPKn, 1 artikel menunjukkan faktor rendahnya kemandirian belajar PPKn karena lemahnya kontribusi dan motivasi guru, 1 artikel menunjukkan rendahnya kemandirian belajar PPKn karena pembelajaran online pada masa pandemi covid 2019, 1 artikel menunjukkan faktor pemberian *reward and punishment* dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn, dan 1 artikel menunjukkan minat belajar menjadi faktor utama dalam peningkatan kemandirian belajar PPKn. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata faktor yang dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn adalah penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama.

Pada Tabel 2 berikut ini dipaparkan hasil kajian dari 13 artikel tentang penggunaan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 2. Hasil menggunakan model pembelajaran *think pair share*

Sumber	Hasil
(Mediatati & Riawan, 2013)	Dengan menggunakan metode <i>Think Pair Share</i> (TPS) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Japah. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi pada siklus 1

	dan siklus 2. Pada tahap pra siklus hanya 12 siswa (32,43%) yang telah tuntas mencapai KKM, setelah dilakukan tindakan perbaikan melalui metode TPS pada siklus I hasil belajar siswa yang tuntas mencapai KKM meningkat menjadi 28 siswa (75,68%). Pada siklus II tindakan perbaikan lanjut, hasil belajar siswa yang tuntas mencapai KKM meningkat lagi menjadi 34 siswa (91,9%).
(Kusaini, 2022)	Melalui penerapan metode <i>think pair share</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Gondang. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar siswa yang meningkat dalam setiap siklus. Nilai rata-rata siswa pra siklus sebesar 73,64 dengan persentase ketuntasan sebesar 48,48%. Kemudian nilai rata-rata meningkat pada siklus I sebesar 78,18 dengan persentase ketuntasan sebesar 66,67% dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 87,27 dengan persentase ketuntasan sebesar 100%.
(Kusomo, 2021)	Pada pra siklus terdapat 12 siswa yang tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan sebesar 44%, kemudian meningkat pada siklus 1 menjadi 19 siswa yang tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan sebesar 70%, dan pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar 27 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sumber Satu Atap yang di atas KKM, dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Maka dalam proses dan jangka waktu yang tidak pendek, metode pembelajaran kooperatif tipe TPS (<i>Think Pair Share</i>) tersebut berdampak positif bagi siswa yaitu metode tersebut bisa meningkatkan hasil belajar pada materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan pada siswa kelas VII I SMP Negeri 4 Sumber Satu Atap.
(Rahmawati, 2018)	Terdapat perbedaan hasil belajar PPKn siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan kombinasi model <i>cooperative learning</i> tipe <i>think pair share</i> dan <i>numbered head together</i> dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan kombinasi model <i>cooperative learning</i> tipe <i>think pair share</i> dan <i>numbered head together</i> terhadap hasil belajar PPKn siswa SMP Negeri 3 Jombang.
(Supomo, 2017)	Pelaksanaan peningkatan motivasi siswa Kelas VII SMP Kartika IV-8 Malang Tahun Pelajaran 2017/2018 pada siklus I dikategorikan belum mencapai target yang diinginkan walaupun sudah menggunakan model pembelajaran <i>think pair share</i> . Namun pada siklus II terjadi perubahan peningkatan yang signifikan karena semua kendala dapat diantisipasi dan direvisi dari berbagai kekurangan yang dihadapi pada siklus I. Pada siklus I aktivitas siswa belum menampakkan keseriusan baik kegiatan kelompok maupun pada kegiatan presentasi kelas (tahap pelaksanaan <i>think pair share</i>). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa, terlihat pada keaktifan siswa bertanya dan merespons pertanyaan
(Musallawati, 2019)	Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu siklus I (52%), siklus II (88%), siklus III (100%). Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair share</i> dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa kelas VII, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PPKn. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif, namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar

	aktif dengan cara khusus memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.
(Hastuti, 2020)	Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>think pair share</i> yang telah dilaksanakan dengan 2 siklus, telah menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>think pair share</i> dapat dilaksanakan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada setiap siklus. Penggunaan model pembelajaran <i>think pair share</i> dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.
(Titussiana, 2021)	Kemampuan kognitif siswa dengan menerapkan model pembelajaran <i>think pair share</i> dari siklus I ke siklus II terus mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari siklus I peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif siswa adalah 76,92 kemudian terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 81,48. Sehingga terjadi peningkatan nilai kemampuan kognitif sebesar 4,56. Dengan demikian, kemampuan kognitif materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran <i>think pair share</i> .
(Sumarsya, 2020)	Model <i>cooperative learning</i> tipe <i>think pair share</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dan motivasi yang tinggi akibat adanya penerapan <i>cooperative learning</i> tipe <i>think pair share</i> dalam proses pembelajaran PPKn.
(Hermawati, 2020)	t-hitung (2,283) > dari t-tabel (2,070) pada taraf signifikan 5%, artinya hasil penelitian menunjukan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair share</i> terhadap hasil belajar pengetahuan siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Labuapi. Data hasil belajar peserta didik diambil menggunakan <i>test</i> pilihan ganda sebanyak 17 item yang sudah memenuhi persyaratan instrumen penelitian.
(Hartiningsih, 2020)	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (<i>Think Pair Share</i>) dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn materi Menampilkan Partisipasi dalam Pembelaan Negara siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sukoharjo. Pra siklus menunjukkan prestasi belajar siswa yang mencapai KKM hanya 18 siswa atau 56,25%, pada siklus I, 25 siswa atau 78,12% dan pada siklus II, 30 siswa atau 93,75%. Nilai rata-rata kelas saat pra siklus sebesar 74,56 setelah siklus I sebesar 77,81 dan setelah siklus II sebesar 82,88. Artinya prestasi belajar PPKn siswa IX C SMP Negeri 2 Sukoharjo mengalami peningkatan setiap siklus akibat diterapkannya model pembelajaran <i>think pair share</i> .
(Handayani dkk., 2021)	Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair share</i> pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan partisipasi siswa. Kriteria keberhasilan ini adalah 75% atau lebih dari rentang persentase 100%. Keberhasilan ini dapat dibuktikan pada siklus I sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair share</i> , partisipasi siswa hanya berada pada 45,9% dalam kategori rendah, setelah menerapkan model tersebut di akhir siklus I persentase siswa meningkat menjadi 60,5% dalam kategori cukup. Pada siklus II persentase partisipasi siswa meningkat lagi menjadi 65,8% dalam kategori baik, namun belum mencapai target yang diinginkan dan pada siklus III partisipasi siswa naik dari siklus II yaitu 79,1% dalam kategori baik.

Berdasarkan paparan pada Tabel 2 di atas dari 12 artikel menunjukkan hasil belajar siswa meningkat karena penerapan model pembelajaran tipe *think pair share* dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa, serta meningkatnya partisipasi siswa dalam kelas yang disebabkan hasil dari penerapan model pembelajaran *think pair share*. Hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan *think pair share* dibuktikan dengan meningkatnya prestasi siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya pada mata pelajaran PPKn.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah 1) Berdasarkan 21 artikel nasional tentang kemandirian belajar PPKn dan model pembelajaran *think pair share*, terdapat 9 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 12 artikel tentang model pembelajaran *think pair share*, 2) Berdasarkan 9 artikel tentang kemandirian belajar, terdapat 5 artikel menunjukkan tingkat kemandirian belajar kategori tinggi, 2 artikel menunjukkan kategori sedang, dan 2 artikel menunjukkan kategori rendah. Terdapat faktor yang mempengaruhi meningkatnya kemandirian siswa rata-rata disebabkan karena penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn, 3) Berdasarkan 12 artikel tentang model pembelajaran *think pair share* menunjukkan hasil belajar siswa meningkat karena penerapan model pembelajaran tipe *think pair share* dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Ibu Dr. Junarti, M.Pd., yang telah berkenan membimbing, dan memberi masukan serta saran untuk pengembangan serta keberhasilan dalam menyelesaikan penelitian ini, 2) Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat serta dukungan, 3) Teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, 4) Dan seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Alinurdin, & Suwahyu. (2019). Mengembangkan Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran PPKn melalui Reward dan Punishment. 6.
- Ardiansyah, M. F., & Suyanto Totok. (2019). HUBUNGAN MINAT BELAJAR DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMP NEGERI 1 KRIAN. 7.
- Gusnita, Melisa, & Delyana, H. (2021). KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF THINK PAIR SQUARE (TPSq). 3.

- Handayani, S., Anderson, I., & Sariyani, D. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Untuk menyempurnakan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas. 1.
- Harahap, R. A. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, KEMANDIRIAN BELAJAR PKn SISWA MELALUI PROBLEM BASED LEARNING. 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v6i4.9061>
- Hartingsih, S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas IX Semester 1 SMP Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2018/ 2019. 29.
- Hastuti, S. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE (TPS)UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PKN MATERI BELA NEGARA PADA SISWA KELAS IX C SMP NEGERI 3 BATURETNO SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2018/2019. 9.
- Hermawati, R. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMPN 2 LABUAPI .
- Junarti, Sukestiyarno, Y., Mulyono, & Dwidayanti, N. K. (2020). Proceedings of the International Conference on Science and Education and Technology (ISET 2019).
- Kusaini, A. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Materi Pancasila Melalui Metode Think Pair Share Pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 1 Gondang Kabupaten Tulungagung Semester I Tahun 2019/2020. 3.
- Kusomo, D. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sumber Satu Atap Tahun Pelajaran 2019/2020. 1.
- Ma'arif, M., & Murdiono, M. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Karakter Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. 4.
- Manurung, J. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF DENGAN STRATEGI QUANTUM TEACHING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IX SMP NEGERI 3 SIPOHOLON SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2019/2020. <https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2022/06/13.-Fryday-Situmorang-Model-Kolaboratif-Dengan-Quantum-Teaching-Meningkatkan-Kemandirian-dan-Hasil-Belajar-.pdf>
- Mediatati, N., & Riawan, S. (2013). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN METODE THINK PAIR SHARE (TPS) PADA SISWA KELAS 7 D SMP NEGERI 1 JAPAH KECAMATAN JAPAH KABUPATEN BLORA SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 . 29.
- Musallawati. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Calang Pada Materi Pentingnya Kehidupan Berdemokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. 1.
- Rahayu, H. O., Sumardjoko, B., & Sumardi. (2014). Kontribusi Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Tanggung Jawab Siswa dan Dampaknya pada Kemandirian Belajar PKn SMP. 09.

- Rahmawati, N. (2018). PENGARUH PENERAPAN KOMBINASI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK PAIR SHARE DAN NUMBERED HEAD TOGETHER TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA SMP NEGERI 3 JONGGAT .
- Sarwiyanto. (2020). PENERAPAN MODEL COLLABORATIVE LEARNING DAN QUANTUM TEACHING UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN DAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA SMPN 10 SURABAYA . 1.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI RUMAH. 3.
- Sulistiyowati, S. N., & Amri, F. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Kemandirian Belajar Siswa Smp Muhammadiyah 1 Jombang di Masa Pandemi Covid-19. 5.
- Sumarsya, C. V. (2020). Think Pair Share sebagai Model untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran . 4.
- Supomo, W. E. (2017). PENGARUH MODEL THINK-PAIR-SHARE (TPS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS VII SMP KARTIKA IV 8 MALANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018. 19.
- Titussiana. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share . 16.



Peningkatan Kemampuan Menulis Berita dengan Metode Picture and Picture Di SMP Annur Assalafy Kejayan Kabupaten Pasuruan

Risalah Nur Masyita

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Wiranegara

risalahnurmasyita@gmail.com

Abstrak - Meningkatkan keterampilan menulis bagi siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII tidak semudah yang dibayangkan, hal ini dikarenakan anak-anak yang masih duduk di bangku kelas VII SMP dan baru tamat SD masih sangat sulit. untuk menulis. Untuk itu penulis mencoba mengajarkan menulis kepada siswa dengan mudah dan anak-anak termotivasi untuk menulis dengan petunjuk-petunjuk tertentu sehingga mereka dapat merangkai kata dan menulis dengan sangat sederhana. Dan dalam memotivasi siswa untuk menulis, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dalam meningkatkan keterampilan menulis berita menggunakan media gambar di SMP Annur Assalafy kelas VII yang berjumlah 17 peserta. mendidik. Dan ternyata setelah beberapa kali menerapkan model *picture and picture* terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengembangan kemampuan menulis berita siswa Kelas VII SMP Annur Assalafy. Hal ini karena dengan melihat gambar-gambar peristiwa, mereka termotivasi untuk menuangkannya ke dalam kata-kata sehingga menjadi berita yang sederhana. Ketika siswa diminta untuk menulis berita tanpa disuguhkan gambar-gambar kejadian, mereka masih kesulitan menulis berita, namun setelah diperlihatkan gambar-gambar kejadian, mereka dapat menulis dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *picture and picture* ternyata mampu meningkatkan kemampuan menulis berita pada siswa SMP Annur Assalafy Kelas VII.

Kata kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran, Metode Picture and Picture, Menulis Berita

Abstract - *Improving writing skills for students at the seventh grade junior high school (SMP) level is not as easy as imagined, this is because children who are still in seventh grade of junior high school and have just finished elementary school are still very difficult. to write. For that the author tries to teach writing to students easily and children are motivated to write with certain instructions so that they are motivated to be able to string words so they can write very simply. And in motivating students to write, the authors conducted classroom action research by using and applying the picture and picture type cooperative learning model in improving news writing skills using picture media at Annur Assalafy Junior High School class VII, which amounted to 17 participants. educate. And it turned out that after several times applying the picture and picture model, there was a significant increase in the development of news writing skills for Class VII students of SMP Annur Assalafy. This is because by seeing pictures of events, they are motivated to put it into words so that it becomes simple news. When students are asked to write news stories without being presented with pictures of events, they still have difficulty writing stories, but after being shown pictures of events, they can write quickly. This shows that the application of the picture and picture model is actually able to improve the ability to write news in Annur Assalafy Junior High School Class VII students.*

Keywords: *Learning Outcomes, Learning, Picture and Picture Model, writing news*

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis siswa bersifat relatif dan terkadang sangat sulit bagi anak untuk menulis dengan baik. Kemampuan menulis anak khususnya siswa SMP masih jauh dari yang diharapkan. Oleh karena itu, anak tetap membutuhkan motivasi atau dorongan atau rangsangan yang dapat membangkitkan semangatnya agar mau menulis. Apalagi saat ini anak-anak lebih suka mendengarkan dan berbicara daripada menulis. Banyak kalangan di kalangan mahasiswa yang menganggap bahwa keterampilan menulis adalah sesuatu yang sangat sulit untuk dilakukan. Bahkan mereka menganggap menulis adalah pekerjaan yang tidak menyenangkan dan ini sangat terasa di sekolah-sekolah pinggiran terutama di daerah terpencil, terpencar, terpencil seperti sekolah swasta di pedesaan. Karena mereka pergi ke sekolah mereka harus dipaksa, dimotivasi, didorong, bahkan jika perlu diprovokasi dan sebagainya. Dan mereka yang belajar di pinggiran kota ini ingin sekolahnya banyak bermain. Dan mereka tidak menyadari bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu kegiatan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa manusia.

Menulis adalah kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya (Suparno dan Yunus, 2009:14). Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai dengan baik oleh setiap orang karena dengan menguasai keterampilan menulis pesan dapat tersampaikan dengan baik melalui berbagai media. Segala bentuk perkembangan teknologi saat ini tidak akan berarti apa-apa jika keterampilan menulis tidak dipahami oleh para pelaku teknologi. Dengan menguasai keterampilan menulis ini, segala bentuk perkembangan dapat didokumentasikan dengan baik. Dan pendokumentasiannya melalui bahasa tulis karena bahasa lisan masih sangat mudah dilupakan, padahal bahasa tulis merupakan dokumen yang sangat berharga dalam kehidupan manusia.

Namun pada kenyataannya masih banyak siswa, guru dan masyarakat yang kurang mampu atau bahkan sama sekali tidak menyukai keterampilan menulis. Dan fakta ini dapat disebabkan oleh berbagai hal dan merupakan ketidaktahuan akan pentingnya dokumen dalam kehidupan manusia. Untuk itu perlu diperkenalkan kegiatan menulis ini kepada siswa di sekolah sedini mungkin agar siswa memiliki keterampilan menulis. Dan itu semua tidak lepas dari peran guru di sekolah dalam mengajarkan keterampilan menulis. Untuk dapat menulis suatu karya, baik itu karya ilmiah, berita, reportase, naratif, pidato dan sebagainya, perlu diketahui hal-hal tentang cara menulis dan juga tahapan-tahapan menulis yang perlu dikenalkan kepada siswa. Dengan memahami teori menulis diharapkan siswa dengan mudah dapat menulis sebuah artikel walaupun sangat sederhana. Karena dengan belajar menulis dari awal diharapkan siswa memiliki keterampilan menulis. Dan keterampilan ini dapat digunakan dalam kehidupan

sehari-hari mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VII khususnya di SMP Annur Assalafy Kabupaten Pasuruan. Dan dengan usaha ini diharapkan siswa memiliki kemampuan menulis dan juga dapat menulis untuk menulis teori-teori yang diperkenalkan sejak dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis berita. Karena dengan bertambahnya keterampilan menulis yang dimiliki siswa diharapkan mampu meningkatkan prestasi bagi seluruh siswa di masa yang akan datang. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan oleh setiap orang. Dengan kemampuan menulis diharapkan dapat meningkatkan kemampuan lain yang dimiliki oleh setiap siswa. Penulis berharap penggunaan metode *picture and picture* mampu memotivasi siswa dalam menulis berita. Hal ini dikarenakan siswa melihat gambar sehingga lebih mudah untuk menulis berdasarkan gambar yang mereka lihat dan terinspirasi untuk menulis. Penulis mengalami dengan melihat gambar-gambar yang disukai anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis berita siswa kelas VII SMP Annur Assalafy Kabupaten Pasuruan dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis sangat bermanfaat baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi lembaga tempat penulis aktif setiap harinya. PTK menawarkan cara baru untuk meningkatkan dan meningkatkan kemampuan atau profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Suyanto, 1996). Hasil PTK dapat langsung digunakan untuk kepentingan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat menambah wawasan pemahaman guru terhadap pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat melakukan penelitian terhadap permasalahan aktual yang dihadapinya untuk mata pelajaran yang diajarkannya. Guru dapat segera mengambil tindakan untuk memperbaiki atau memperbaiki praktik pembelajaran yang kurang berhasil agar menjadi lebih baik dan efektif. Ketika seorang guru melakukan PTK, guru tidak bisa meninggalkan pekerjaannya, artinya guru tetap melaksanakan kegiatan mengajar seperti biasa, dan sekaligus terintegrasi dalam melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, PTK tidak mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas. Karena permasalahan yang dipelajari dalam PTK merupakan permasalahan yang dirasakan dan dialami oleh guru itu sendiri, PTK dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek. Karena setelah PTK guru akan mendapatkan umpan balik yang sistematis mengenai kesesuaian antara teori pembelajaran dengan praktik yang mereka lakukan. Guru akan menemukan teori-teori yang tidak sesuai dengan praktiknya. Selanjutnya guru dapat memilih teori

yang cocok dan dapat diterapkan di kelas. PTK juga dapat dilakukan oleh guru bekerjasama dengan pihak terkait lainnya. Misalnya kerjasama guru mata pelajaran sejenis, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan lainnya untuk bersama-sama menelaah permasalahan yang ada, kemudian merencanakan tindakan agar permasalahan yang ada dapat segera teratasi. Manfaat hasil penelitian; 1) Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia mampu menggunakan model pembelajaran sesuai materi dan pembelajarannya menyenangkan. 2) Bagi kepala sekolah untuk membimbing guru di sekolahnya. 3) Bagi peneliti untuk meningkatkan profesionalisme dalam bekerja sesuai dengan bidang yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Annur Assalafy Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi mencari data tentang kemampuan menulis berita yang dimiliki siswa kelas VII SMP Annur Assalafy. Variabel Data dianalisis dan dipahami untuk mencari solusi dari setiap permasalahan yang muncul dalam setiap pembelajaran di sekolah.

Model pembelajaran *picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan ke dalam urutan yang logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajarannya. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru telah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu maupun dalam bentuk gambar besar. Model Pembelajaran *picture and picture* memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. (2). Menyajikan materi sebagai pengantar. (3). Guru menunjukkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. (4) guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergiliran untuk memasang serta mengurutkan gambar-gambar tersebut sehingga menjadi urutan yang logis. (5) guru menanyakan alasan-alasan urutan gambar. (6) Dari alasan atau urutan gambar, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. (7) Siswa diajak menyimpulkan atau meringkas materi yang baru saja diterimanya. Model Pembelajaran *Picture and Picture* ini memiliki kelebihan dan kekurangan jika digunakan dalam pembelajaran.

Kelebihannya adalah (1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru telah menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu. (2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar materi yang sedang dipelajari. (3) dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa ketika guru menugaskan siswa

untuk menganalisis gambar-gambar yang ada. (4) dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, karena guru menanyakan alasan logis tentang urutan gambar. (5) pelajaran lebih berkesan, karena siswa dapat mengamati secara langsung gambar-gambar yang telah disiapkan guru. Sedangkan kelemahan model pembelajaran ini adalah (1) Sulitnya mendapatkan gambar yang bagus dan berkualitas sesuai dengan materi pembelajaran. (2) Sulit menemukan gambaran yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa. (3) Baik guru maupun siswa belum terbiasa menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu pelajaran. (4) Tidak tersedia dana khusus untuk mencari atau menghasilkan gambar yang sesuai dengan keinginan.

Menurut Isjoni (2011:15), "Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning) adalah model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih bersemangat belajar". Sementara itu, Artzt dan Newman (dalam Trianto 2010:56) menyatakan bahwa "dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* menekankan bahwa untuk dapat saling menempel, menyusun cerita yang tidak tepat, maka diperlukan kerjasama dalam suatu kelompok. Hal ini sejalan dengan Hamdani (2011:30) yang menyatakan bahwa "model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan. Penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru guna mencapai tujuan bersama.

Model kooperatif *Picture and Picture* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan baik. Pembelajaran kooperatif dikembangkan dari pemikiran, nilai-nilai demokrasi, pembelajaran aktif, perilaku kooperatif dan saling menghargai sesama dalam masyarakat. Dalam pembelajaran kooperatif ada tiga tujuan utama, yaitu (1) peningkatan prestasi akademik, (2) hubungan sosial, (3) keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah. Untuk mengembangkan pembelajaran kooperatif, diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Pada model pembelajaran kooperatif kali ini penulis menggunakan sistem pembelajaran kelompok terstruktur dengan unsur-unsur sebagai berikut: (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab individu, (3) interaksi pribadi atau tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, dan (5) penilaian proses kelompok. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang didasarkan pada pemahaman konstruktivis. Ciri-ciri

pembelajaran kooperatif dengan pendekatan konstruktivis antara lain: (1) Mendorong siswa untuk dapat membangun pengetahuan secara bersama-sama dalam kelompok, (2) Mendorong untuk menemukan dan mengkonstruksi materi yang dipelajari melalui diskusi, eksperimen dan observasi, (3) Menafsirkan bersama untuk menemukan pengetahuan baru, (4) Pengetahuan dibentuk bersama dalam kelompok berdasarkan pengalaman belajar, dan interaksinya dengan lingkungan dalam kelompok belajar, (5) Mendorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap materi yang sama atau masalah untuk mengkonstruksi pengetahuan bersama (inti konstruktivisme dalam pembelajaran), dan (6) model pembelajaran kooperatif merupakan bagian dari model pembelajaran inovatif. Dalam pembelajaran kooperatif model pembelajaran telah berkembang. Beberapa model pembelajaran tersebut antara lain model pembelajaran tipe gambar dan gambar.

Menurut Tampubolon (2014:93) dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesional dan keilmuan pendidik menjelaskan langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Jenis *picture and picture*, yaitu (1) Pendidik menyampaikan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai, (2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar, (3) guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, (4) guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menyusun atau mengurutkan gambar-gambar tersebut ke dalam urutan yang logis, (5) guru menanyakan alasan pemikiran urutan gambar, (6) Berdasarkan urutan gambar, guru menanamkan konsep atau materi sesuai SK/KD yang akan dicapai, (7) Meringkas dengan para siswa.

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada setiap putaran atau siklus dilakukan dalam bentuk soal tes evaluasi pada setiap akhir pembelajaran. Tes atau evaluasi ini dianalisis guna mengetahui ketuntasan belajar setiap siswa. Untuk menilai tes atau tes dilakukan dengan mengerjakan penjumlahan skor yang diperoleh siswa, yang kemudian dibagi dengan jumlah siswa di kelas sehingga diperoleh rata-rata tes sebagai berikut.

$A = R/N$ Deskripsi; A: Nilai rata-rata

R: Jumlah semua nilai siswa

N: Jumlah siswa

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara individual dan klasikal. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai 70% atau nilai minimal 70 dan kelas dikatakan tuntas belajar apabila mencapai 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$P = Y/X$ Deskripsi; P: Persentase ketuntasan belajar

Y: Jumlah siswa yang selesai belajar

X: Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh, menurut pendapat Slavin (1994) seperti yang dikutip oleh Baharudin dan Esa Nur Wahyuni yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat secara aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan belajar. di kelas. Dan setelah diamati dari hasil evaluasi yang menjadi data nyata dari hasil belajar dapat diperoleh hasil yang membanggakan karena ada peningkatan hasil belajar. Peningkatan tersebut dialami oleh sebagian besar siswa. Siswa di sekolah ini lebih suka bermain daripada belajar dengan serius. Mereka mudah bosan dalam belajar jika guru dalam mengajar tidak menarik bagi siswa. Namun penulis berharap dengan menggunakan metode tertentu diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar di kelas. Setelah melaksanakan serangkaian pelajaran dan evaluasi yang diberikan, akan diperoleh hasil dalam penilaian yang dilakukan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMP Annur Assalafy, Kecamatan Kejayan, Kabupaten Pasuruan. Penelitian dilaksanakan di kelas VII yang terdiri dari 17 siswa.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Amirotur Rif'ah	65	TT
2	Amira Zahwa	60	TT
3	Dewi Anggun	70	TT
4	Fitriatun Nisa'	80	T
5	Salsabila Nadhifa Aqila	60	TT
6	Nuris Sobah	70	TT
7	Aqila Nazwa Sabrina	85	T
8	Silvia Aula Ramadhan	70	TT
9	Nabila Nur Nisfilaili	65	TT
10	Rifda Farnida	85	T
11	M. Fahmi Gunawan	65	TT
12	M. Afadanar Rohman	70	TT
13	M. Syaifur Rizaluddin	60	TT
14	M. Ishom Fuadi	70	TT
15	Hadil Mas'ad Azlifan	95	T
16	Mansyur	65	TT
17	Misbachul Munir	60	TT
JUMLAH		1190	Rata-rata = 70

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 70 dan terdapat 13 siswa atau 81,9% siswa yang masih belum tuntas

dalam pembelajaran pada era pra siklus dan terdapat 4 siswa yang tuntas atau 18,2 siswa yang telah mencapai nilai sesuai dengan KKM dan keempat siswa tersebut kemampuannya melebihi temannya sejak masuk kelas VII, sehingga lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Masih banyak siswa yang kurang peduli dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan hal ini mungkin menjadi penyebab banyak siswa mendapatkan hasil yang memuaskan, bahkan mendapatkan nilai yang jauh dari yang diharapkan yaitu dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu, guru harus selalu memberikan dorongan kepada siswa agar selalu termotivasi dengan baik dalam belajar. Dorongan tersebut tetap harus diberikan agar mereka terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan baik di sekolah. Karena dengan motivasi yang konstruktif, kegiatan belajar mengajar akan berjalan sesuai rencana dalam rencana pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dari hasil yang dikumpulkan setelah evaluasi, perlu dilakukan analisis yang lebih mendalam terhadap hasil yang diperoleh siswa dalam tes yang dilakukan oleh guru meskipun tes tersebut dilakukan oleh guru sebelum siklus yang sebenarnya dilakukan. Analisis tersebut harus dapat menjawab mengapa banyak siswa yang mendapatkan nilai jauh dari yang diharapkan dalam KKM yaitu ketuntasan belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Setelah melakukan analisis secara mendalam maka perlu dilakukan perbaikan agar hasil belajar dapat meningkat. Perbaikan tersebut adalah tentang pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru dengan mengetahui kekurangan-kekurangan yang telah dilakukan, diharapkan hasil penilaian yang diterima siswa dapat memuaskan seperti yang diharapkan. Karena hasil yang diharapkan jauh dari yang diharapkan, maka diharapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas ini penulis dapat menemukan solusi yang diharapkan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di sekolah. Untuk itu penelitian tindakan kelas ini ditingkatkan pada siklus terencana yaitu siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*. Dan setelah pembelajaran diadakan di kelas sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam pembelajaran setelah itu baru diperoleh penilaian terhadap apa yang telah diajarkan di depan kelas, hasil evaluasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

TABEL 2. Evaluasi Hasil Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Amirotur Rif'ah	75	TT
2	Amira Zahwa	72	TT
3	Dewi Anggun	69	TT

4	Fitriatun Nisa'	80	T
5	Salsabila Nadhifa Aqila	64	TT
6	Nuris Sobah	68	TT
7	Aqila Nazwa Sabrina	81	T
8	Silvia Aula Ramadhan	75	TT
9	Nabila Nur Nisfilaili	74	TT
10	Rifda Farnida	79	T
11	M. Fahmi Gunawan	68	TT
12	M. Afadanar Rohman	67	TT
13	M. Syaifur Rizaluddin	75	TT
14	M. Ishom Fuadi	70	TT
15	Hadil Mas'ad Azlifan	86	T
16	Mansyur	68	TT
17	Misbachul Munir	68	TT
JUMLAH		1239	Rata-rata = 72,8

Ternyata setelah dilakukan penilaian, hasil yang didapat juga masih kurang memuaskan bagi guru bahkan masih jauh dari yang diharapkan. Karena hasilnya masih jauh dari harapan, maka perlu dilakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya. Ujung dari semua itu adalah peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah juga akan membawa keberhasilan siswa dalam belajar.

Penilaian dilakukan setelah pembelajaran yang telah direncanakan pada perencanaan sebelumnya dilaksanakan. Namun meski perencanaan sudah dilakukan, terkadang prosesnya tidak berjalan sesuai rencana. Semua itu membuat perencanaan menjadi lebih baik lagi sehingga pada siklus berikutnya akan mendapatkan perbaikan yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kendala yang sering dialami oleh guru yaitu dari pihak pendidik terkadang melakukan hal lain yang harus segera dilakukan, hal ini terjadi karena keterbatasan tenaga di SMP Annur Assalafy. Di SMP Annur Assalafy semuanya adalah guru dan pegawai yayasan yang hanya mendapatkan gaji yang sangat kecil karena jumlah siswanya juga sedikit. Karena keterbatasan seperti itu terkadang banyak pekerjaan yang harus dilakukan ganda, guru tidak hanya mengajar tetapi juga melakukan hal lain.

Para siswa juga kendala yang sering dihadapi adalah motivasi belajar yang sangat rendah mereka lebih suka bermain daripada belajar. Mereka juga merasa minder ketika diminta untuk menyampaikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Mereka berjuang untuk tidak berbagi hasil kerja kelompok dan harus diberikan dorongan terus-menerus untuk membangun kepercayaan diri. Masalah lain yang sering terjadi di dalam kelas adalah kemampuan berpikir kritis siswa SMP Kelas VII masih minim, walaupun bukan merupakan masalah yang serius namun

membutuhkan kesabaran ekstra bagi pendidik yang mengabdikan diri di daerah pinggiran, terpencil, terpencar dan terisolir. sekolah yaitu SMP Annur Assalafy.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,8% dan masih terdapat 7 siswa atau 26,4% siswa yang belum tuntas pembelajaran pada siklus I dan terdapat 10 siswa atau 73,6% siswa yang telah mencapai kelengkapan minimal seperti yang diharapkan. Dengan demikian masih perlu adanya tindak lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tindak lanjut dilakukan karena pada siklus ini masih belum mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Meskipun RPP sudah dirancang dengan maksimal, namun hasilnya belum memuaskan. Oleh karena itu, masih harus ada perbaikan-perbaikan yang nantinya bisa membuahkan hasil yang menggembirakan. Dan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menekankan penggunaan model pembelajaran picture and picture yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Untuk menunjang hal tersebut, hal-hal yang masih kurang pada siklus I dilakukan upaya perbaikan pada siklus II. Dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus I khususnya hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, hasil yang cukup menggembirakan dapat diperoleh pada siklus II ini. Dan peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi pada siklus II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Evaluasi Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Amirotur Rif'ah	80	T
2	Amira Zahwa	100	T
3	Dewi Anggun	90	T
4	Fitriatun Nisa'	90	T
5	Salsabila Nadhifa Aqila	100	T
6	Nuris Sobah	90	T
7	Aqila Nazwa Sabrina	100	T
8	Silvia Aula Ramadhan	100	T
9	Nabila Nur Nisfilaili	90	T
10	Rifda Farnida	90	T
11	M. Fahmi Gunawan	80	T
12	M. Afadanar Rohman	85	T
13	M. Syaifur Rizaluddin	80	T
14	M. Ishom Fuadi	90	T
15	Hadil Mas'ad Azlifan	100	T
16	Mansyur	90	T
17	Misbachul Munir	100	T
JUMLAH		1555	Rata-rata = 91,4

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 100% atau tuntas 17 siswa dari 17 siswa.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Evaluasi Siswa

No Urut Absensi	Nilai Hasil Evaluasi Siswa		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	65	75	80
2	60	72	100
3	70	69	90
4	80	80	90
5	60	64	100
6	70	68	90
7	85	81	100
8	70	75	100
9	65	74	90
10	85	79	90
11	65	68	80
12	70	67	85
13	60	75	80
14	70	70	90
15	95	86	100
16	65	68	90
17	60	68	100
JUMLAH	1190	1239	1555
RATA-RATA	70	72,8	91,4

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah menggunakan model *picture and picture* dalam pembelajaran di SMP Annur Assalafy Kelas VII motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Penggunaan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *picture and picture* di SMP Annur Assalafy dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang semakin meningkat mulai dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus adalah 70 ini meningkat pada tahap siklus I meningkat menjadi

72,8 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 91,4. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar di SMP Annur Assalafy

REFERENSI

Arends. (1989). *Learning to Teach*. USA: Mc Graw-Hill.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

<http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/1339>

Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Slavin.1994. *Model Pembelajaran Kooperatif Script*. Jakarta: Airlangga.

Suparno, M. Y. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyanto. (1997) *Pedoman pelaksanaa penelitian kelas*. Jakarta: Dirjen Dikti

Tampubolon, M Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan keilmuan*. Jakarta: Erlangga.

Yunus, S. d. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Miskonsepsi dalam Pembelajaran Matematika dan Cara Mengatasinya

Rudi Santoso Yohanes

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya Kampus Kota Madiun, Indonesia

rudi.santoso.yohanes@ukwms.ac.id

Abstrak - Sebelum mengikuti pelajaran matematika secara formal, seringkali siswa sudah memiliki pengetahuan awal (prakonsepsi) mengenai konsep yang akan dipelajari. Pengetahuan awal ini terbentuk dari hasil interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan awal yang dimiliki siswa belum tentu benar. Dalam mempelajari konsep matematika, tafsiran (konsepsi) siswa mengenai konsep yang dipelajari dapat berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Bila konsepsi siswa tentang suatu konsep tertentu bertentangan dengan konsep yang sebenarnya, maka siswa dikatakan mengalami miskonsepsi. Usaha untuk membantu mengatasi miskonsepsi perlu dilihat alasan utama mengapa siswa mengalami miskonsepsi, kemudian baru mencari metode yang cocok. Beberapa usaha untuk membantu mengatasi miskonsepsi kebanyakan menekankan pada kegiatan mengajar belajar yang dapat menciptakan konflik kognitif yang membuat siswa sadar bahwa konsep yang dimiliki tidak tepat, sehingga siswa tertantang untuk mengubahnya.

Kata Kunci: Prakonsepsi, Konsep, Konsepsi, Miskonsepsi, Pembelajaran Matematika

Abstract - Before participating in formal mathematics lessons, students often already have prior knowledge (preconceptions) about the concepts to be studied. This initial knowledge is formed from the results of student interaction with the surrounding environment. The initial knowledge that students have is not always true. In studying mathematical concepts, students' interpretations (conceptions) of the concepts that are being learned can vary from one student to another. If the student's conception of a particular concept is contrary to the actual concept, then the student can be categorized to have a misconception. In an effort to help overcome misconceptions, it is necessary to look at the main reasons why students have misconceptions, then just look for a suitable method. Several efforts to help overcome misconceptions mostly emphasize teaching and learning activities which can create cognitive conflicts that make students aware that the concepts they have are not appropriate so students are challenged to change them.

Key words: Preconceptions, Concept, Conceptions, Misconceptions, Learning Mathematics

PENDAHULUAN

Sudah lama para ahli psikologi kognitif menyatakan bahwa manusia lahir tidak dengan kepala yang kosong seperti yang dapat diisi, tetapi waktu lahirpun bayi sudah memiliki isi otak yang menunginkannya untuk belajar dari

lingkungan (Solso, 1995). Demikian pula siswa, pada waktu memasuki kelas untuk mengikuti pelajaran matematika, siswa tidak dengan kepala kosong yang dapat diisi dengan pengetahuan matematika. Sebaliknya, kepala siswa sudah penuh dengan pengalaman dan pengetahuan yang berhubungan dengan matematika. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan olah raga misalnya, tidak mustahil anak telah memiliki konsep atau pengertian tentang bola atau lingkaran, sebelum ia menerima pelajaran tentang hal itu secara formal. Dengan pengalaman itu sudah terbentuk intuisi dan teori siswa mengenai konsep-konsep matematika dalam lingkungan sehari-hari. Belum tentu intuisi dan teori yang terbentuk itu benar.

Dibeberapa negara, sudah banyak para ahli pendidikan matematika tertarik untuk meneliti kekeliruan siswa dalam memahami konsep matematika dan ternyata ada pola tertentu dalam kekeliruannya. Rupanya kebanyakan siswa secara konsisten mengembangkan konsep matematika yang salah yang secara tidak sengaja terus menerus mengganggu pelajaran matematika. Salah konsep itu dapat muncul dari pengalaman sehari-hari dan sulit untuk diperbaiki. Apabila guru mengajar tanpa memperhatikan salah konsep siswa yang sudah ada dalam pikirannya sebelum pelajaran dimulai, dapat dipastikan guru akan sangat sulit menanamkan konsep yang benar.

Dalam artikel ini akan dibahas: (1) Pengertian prakonsepsi, Konsep, Konsepsi, Miskonsepsi; (2) Jenis-jenis kesalahan; (3) Contoh-contoh miskonsepsi dalam pembelajaran matematika; (4) Upaya mengatasi miskonsepsi.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Prakonsepsi, Konsep, Konsepsi, Miskonsepsi

Sebelum siswa mengikuti pelajaran matematika secara formal seringkali siswa sudah memiliki pengetahuan awal (prakonsepsi) mengenai konsep yang akan dipelajari. Pengetahuan awal ini biasanya terbentuk dari hasil interaksi siswa terhadap lingkungan dan orang dewasa di sekitarnya. Prakonsepsi adalah konsep awal yang dimiliki oleh seseorang tentang suatu objek. Sebagai contoh: seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan masyarakat olah raga, tidak mustahil telah memiliki konsep atau pengertian tentang bola ataupun lingkaran sebelum ia menerima pelajaran tentang hal itu di Sekolah Dasar. Konsep tersebut tergolong konsep awal yang diperolehnya secara tidak formal. Konsep "tinggi" misalnya, mungkin saja merupakan konsep awal yang diperoleh sebelum seorang anak masuk sekolah. Sedangkan konsep tentang fungsi yang diterima oleh seorang anak di SMP juga dapat dipandang sebagai konsep awal sewaktu ia

memasuki SMA (Maria Kambouri & Danos, 2015; Tatiana Goris & Michael Dyrenfurth, 2010)

Konsep awal tentang suatu objek yang dimiliki seorang anak, tidak mustahil sangat berbeda dengan konsep yang diajarkan di sekolah tentang objek yang sama. Juga bukan suatu hal yang mengherankan kalau konsep yang diterima di SMP tidak tepat sama dengan konsep yang diajarkan di SMA (tentang objek yang sama). Dalam keadaan yang semacam itulah kemudian prakonsepsi itu menjadi miskonsepsi.

Setiap objek dalam lingkungan manusia baik yang konkret maupun yang abstrak terdapat dalam banyak bentuk, ukuran, dan ciri-ciri lainnya. Misalnya, "meja" dapat berbentuk persegi panjang, segitiga, dan bundar. Dengan warna, bahan dan ukuran yang bermacam-macam, tetapi semuanya disebut meja. Kata "meja" adalah suatu abstraksi yang menunjukkan kesamaan semua meja. Meja adalah simbol yang dipakai oleh manusia untuk berkomunikasi mengenai suatu jenis benda dengan ciri-ciri tertentu. Contoh lain adalah "manusia". Walaupun setiap individu berbeda satu dengan yang lain, tetapi ada kesamaan antara semua manusia yang membedakan manusia dengan meja, binatang, dan objek-objek yang lain. Kesamaan itu, ciri-ciri yang khas untuk manusia itulah yang ditunjukkan dengan simbol "manusia".

Brunner mengatakan bahwa konsep adalah suatu aturan yang tegas bila dipakai untuk menggambarkan sesuatu objek dan menentukan apakah suatu nama/istilah dapat dipakai atau tidak. Sebagai ilustrasi, misal siswa telah mengetahui definisi lingkaran sebagai tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu, maka siswa mempunyai aturan yang dapat digunakan untuk menyatakan apakah suatu objek tertentu dapat disebut atau diberi nama lingkaran atau tidak. Di dalam matematika, konsep dinyatakan sebagai suatu ide abstrak yang memungkinkan kita untuk dapat mengklasifikasikan (mengelompokkan) objek atau kejadian, dan menerangkan apakah objek atau kejadian itu merupakan contoh atau bukan contoh dari ide tersebut. Seseorang dikatakan telah memahami suatu konsep, jika orang itu telah dapat menggunakan istilah tersebut. Dengan perkataan lain: Ali dikatakan telah memahami konsep P, jika Ali telah belajar bagaimana menggunakan istilah P.

Tafsiran seseorang terhadap suatu konsep dapat berbeda-beda. Tafsiran suatu konsep oleh seseorang disebut konsepsi. Walaupun dalam matematika kebanyakan konsep mempunyai arti yang jelas dan tegas, yang sudah disepakati oleh para ahli matematika, namun konsepsi siswa/mahasiswa dapat berbeda-beda. Tafsiran siswa (konsepsi siswa) mengenai konsep fungsi misalnya, sering berbeda dengan tafsiran guru atau buku. Bila konsepsi siswa tentang suatu

konsep tertentu tidak sama dengan konsep yang sebenarnya, maka siswa dikatakan mengalami miskonsepsi (Maite Ezcurdia, 1998).

Terbatasnya informasi yang diterima dan terbatasnya kemungkinan untuk menguji keunggulan pengetahuan yang dibangun dapat menyebabkan timbulnya miskonsepsi. Banyak guru/dosen sering kaget pada saat mengoreksi kertas pekerjaan dari tes siswa/mahasiswa. Mereka kaget karena menemukan langkah-langkah penyelesaian yang kadang-kadang sangat aneh dan berbeda dari apa yang pernah mereka latihkan atau ajarkan. Seringkali guru/dosen terlalu yakin bahwa materi yang telah disampaikan secara sangat sistematis dan lengkap pasti sampai ke kepala siswa/mahasiswa secara utuh.

Kesalahan yang dilakukan siswa/mahasiswa dalam menyelesaikan suatu persoalan dapat saja terjadi karena mereka menggunakan pengetahuan yang dibangun secara salah (miskonsepsi). Kesalahan dapat terjadi karena kurang lengkapnya informasi yang dia terima, kesalahan dalam buku teks, atau informasi tambahan yang diperoleh dari media yang salah. Kesalahan dapat terjadi juga kalau siswa terlalu dituntun dan dituntut untuk menerima saja apa yang disampaikan guru, atau materi terlalu kompleks dan tidak sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa, atau materi yang sedang dibahas sangat asing dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ojose (2015) yang mengatakan bahwa Miskonsepsi adalah salah pemahaman (misunderstanding) dan salah interpretasi (misinterpretation) yang berdasarkan pada pengertian yang salah.

Miskonsepsi dapat bertahan lama dan dapat sangat kuat dipegang oleh siswa. Perubahan hanya terjadi kalau siswa merasa tidak yakin lagi dengan pengetahuan yang dimilikinya sehingga dia berusaha mencari alternatif penjelasan. Kalau alternatif penjelasan itu dirasa memuaskan, unggul, dan dapat menyelesaikan persoalan yang bervariasi, maka siswa akan melakukan reorganisasi pengetahuan yang dia miliki.

B. Jenis-jenis Kesalahan

Euwe van den Berg (dalam Rudi Santoso Yohanes, 2011) mengatakan bahwa kesalahan siswa dalam matematika dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Ralat yang terjadi secara acak tanpa pola tertentu.
2. Salah ingat/hafal.
3. Kesalahan yang terjadi secara konsisten, terus menerus, kesalahan yang menunjukkan pola tertentu.

Lebih lanjut Euwe van den Berg mengajukan cara menanggulangi jenis kesalahan yang pertama dengan cara mengajar siswa/mahasiswa sejumlah teknik

untuk mengecek jawaban mereka dan beberapa kebiasaan dalam cara kerjanya. Misalnya, suatu kebiasaan yang baik adalah agar siswa memperkirakan jawaban suatu soal sebelum mengerjakannya. Lalu setelah selesai, perkiraan tadi dibandingkan dengan penyelesaian yang diperoleh. Jika ada perbedaan yang besar, mana yang wajar, jawaban perkiraan atau jawaban perhitungan? Dengan cara ini dapat ditemukan ralat-ralat dalam perhitungan. Suatu teknik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu persamaan adalah mensubstitusikan jawaban ke dalam persamaan aslinya (sebelum persamaan diolah) dan melihat apakah dan melihat apakah cocok. Jika tidak cocok tentu ada kesalahan.

Jenis kesalahan yang kedua adalah kesalahan siswa dalam mengingat rumus atau istilah. Misalnya, rumus untuk volume bola terlupakan, siswa tidak ingat secara persis syarat-syarat yang dipakai untuk membuktikan bahwa dua segitiga adalah sama dan sebangun. Kesalahan jenis kedua ini dapat diatasi melalui banyak latihan. Banyak kesalahan yang digolongkan sebagai kesalahan mengingat atau kesalahan acak, tetapi sebenarnya mempunyai latar belakang konseptual yang lebih mendalam sebenarnya harus digolongkan pada golongan yang ketiga.

Jenis kesalahan yang ketiga lebih menarik dan mendasar. Kalau seorang siswa membuat kesalahan yang sama dalam banyak soal yang berbeda, maka ada kesalahan struktur dalam otaknya. Itulah yang disebut salah konsep atau miskonsepsi. Kata kunci untuk menentukan apakah suatu kesalahan termasuk miskonsepsi atau bukan adalah kata "konsistensi". Siswa dengan miskonsepsi cenderung salah dalam banyak soal yang berbeda konteksnya tetapi dasar konseptualnya sama. Banyak kesalahan yang dianggap kesalahan hitung saja, setelah diteliti lebih lanjut ternyata mempunyai akar konseptual yang lebih kompleks.

Fischbein (dalam Rudi Santoso Yohanes, 2011) mengatakan bahwa di dalam proses mengajar belajar matematika, terdapat tiga situasi belajar yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Situasi belajar dimana informasi yang diberikan kepada siswa tentang suatu konsep tertentu samadengan konsep awal (prakonsepsi) yang telah dimiliki siswa. Kesesuaian ini akan sangat membantu dalam proses mengajar belajar.
Contoh: Jarak terpendek antara dua titik adalah garis lurus yang menghubungkan kedua titik tersebut.
2. Situasi belajar dimana prakonsepsi yang dimiliki siswa tentang suatu konsep tertentu bertentangan dengan konsep formalnya.
Contoh: Himpunan bilangan cacah dapat dibuat berkorespondensi satu-satu dengan himpunan bagiannya, misalnya himpunan bilangan asli.

Contoh semacam ini akan sulit diterima, karena siswa akan beranggapan (intuisinya mengatakan) bahwa suatu himpunan tidak mungkin ekuivalen dengan himpunan bagiannya sendiri.

3. Situasi belajar dimana siswa tidak memiliki konsep awal (prakonsepsi) tentang konsep yang akan dipelajari.

Contoh: Ketiga garis tinggi sebuah segitiga berpotongan di satu titik.

Dari ketiga situasi belajar yang telah diuraikan di atas, yang menjadi permasalahan besar dalam pembelajaran matematika adalah situasi belajar dimana prakonsepsi yang telah dimiliki siswa bertentangan dengan konsep awalnya. Tampaknya prakonsepsi ini begitu kuat pengaruhnya dan begitu sulit diubah, dan sering mengalahkan konsep formal yang telah dipelajari.

C. Beberapa Contoh Miskonsepsi dalam Matematika

Berikut ini disajikan beberapa contoh miskonsepsi yang sering dilakukan siswa dalam mempelajari konsep matematika. Contoh-contoh miskonsepsi yang disajikan dalam artikel ini dihimpun dari beberapa jurnal hasil penelitian.

1. Soal perkalian dan pembagian dalam bentuk cerita

Penelitian yang dilakukan Fischbein (dalam Rudi Santoso Yohanes, 2011) menunjukkan bahwa bila siswa disuguhkan sederetan soal cerita dengan isi yang sama, mereka sering menggunakan operasi yang berbeda dalam menyelesaikannya. Hal ini sangat bergantung dari data numerik yang terdapat dalam soal.

Contoh:

Berapa harga dari 0,22 liter pertalite, bila harga satu liter pertalite adalah Rp11.500?

Jawaban siswa yang paling banyak adalah $11.500 \div 0,22$.

Soal lain yang mempunyai isi yang sama, seperti:

Harga 1 pensil adalah Rp1.500. Berapakah harga 6 buah pensil?

Pada soal ini, hampir semua siswa menjawab benar, yaitu 6×1.500 .

Lebih lanjut mereka menjelaskan terjadinya kesalahan pada soal pertama sebagai berikut:

Siswa dengan tepat menyimpulkan bahwa harga 0,22 liter pertalite lebih murah daripada harga 1 liter bensin. Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil yang lebih murah (lebih kecil) maka operasi pembagian lah yang tepat untuk digunakan.

Soal di atas diberikan kepada siswa yang berumur 12 - 15 tahun. Siswa hanya disuruh menunjukkan cara menyelesaikannya saja, tidak perlu menunjukkan hasil perhitungan. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara.

2. Soal Pecahan

Dari suatu penelitian yang dilakukan oleh Ojose (2015); Betty McDonald (2010), ada suatu contoh mengenai miskonsepsi yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan. Salah satu soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

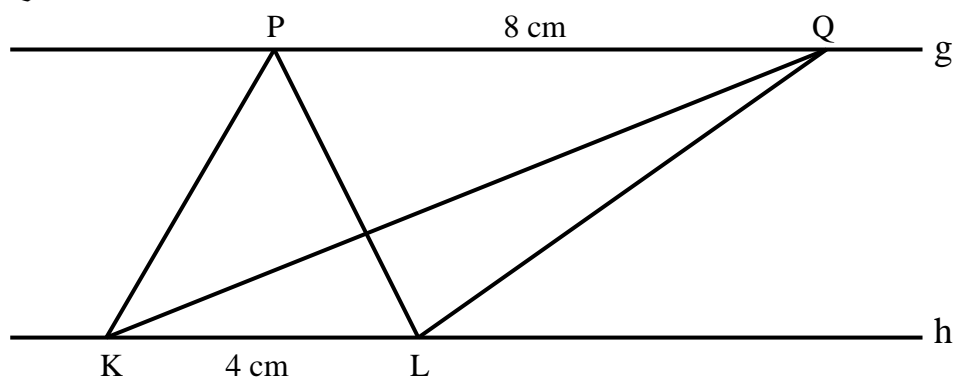
$$\frac{3}{5} - \frac{1}{2} = \dots$$

Siswa yang berumur 10 - 12 tahun banyak yang mengalami kesalahan dalam mengerjakan soal seperti di atas. Adapun jawaban salah, yang paling banyak dibuat oleh para siswa adalah:

$$\frac{3}{5} - \frac{1}{2} = \frac{2}{3}$$

3. Luas Segitiga

Pada gambar berikut ini, diketahui bahwa garis AB sejajar garis CD. $KL = 4$ cm dan $PQ = 8$ cm.



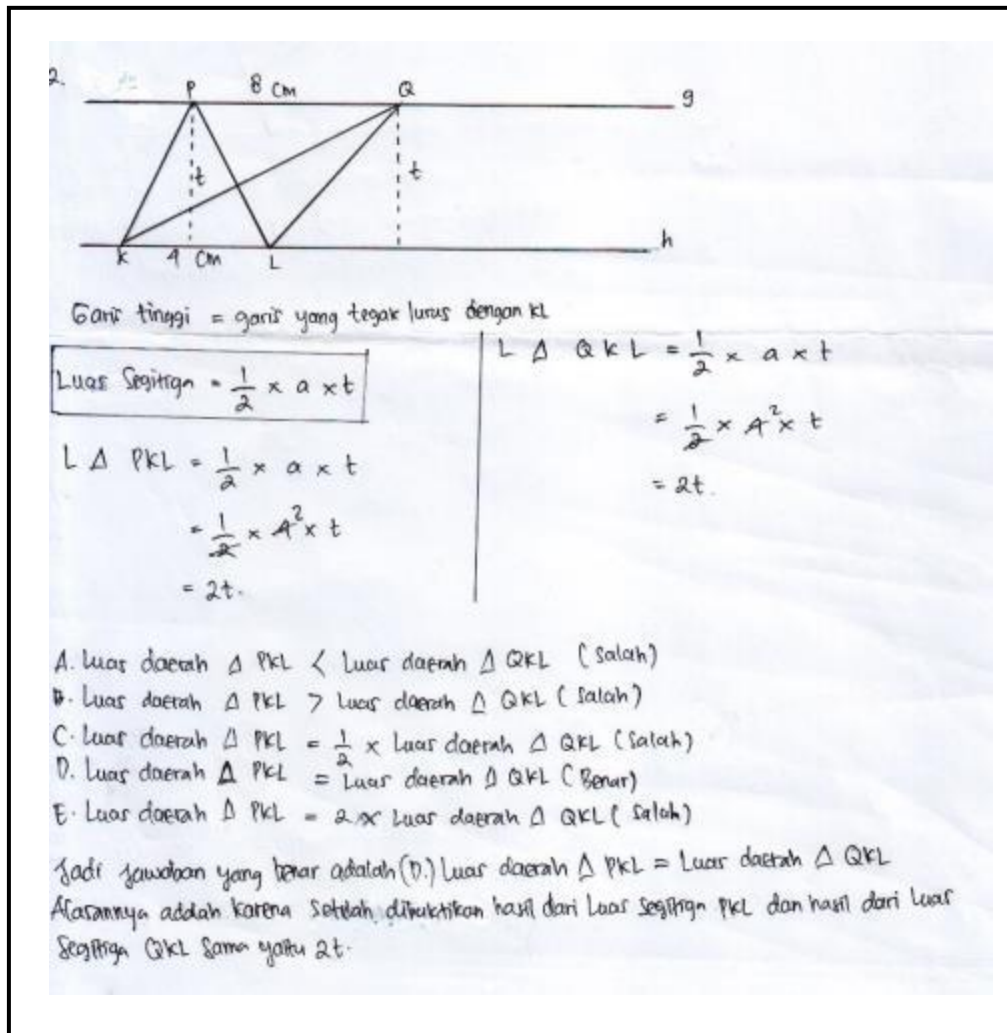
Manakah diantara pernyataan berikut yang benar? Berikan alasan Anda.

- A. Luas daerah $\triangle PKL <$ Luas daerah $\triangle QKL$
- B. Luas daerah $\triangle PKL >$ Luas daerah $\triangle QKL$
- C. Luas daerah $\triangle PKL = \frac{1}{2} \times$ Luas daerah $\triangle QKL$
- D. Luas daerah $\triangle PKL =$ Luas daerah $\triangle QKL$
- E. Luas daerah $\triangle PKL = 2 \times$ Luas daerah $\triangle QKL$

Soal di atas diberikan kepada 7 mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun semester 1 pada tahun akademik 2022/2023, dengan hasil sebagai berikut:

Ada 3 mahasiswa (42,86%) yang menjawab benar dan 4 mahasiswa (57,14%) yang menjawab salah.

Berikut ini disajikan contoh pekerjaan mahasiswa (M2) yang menjawab benar.



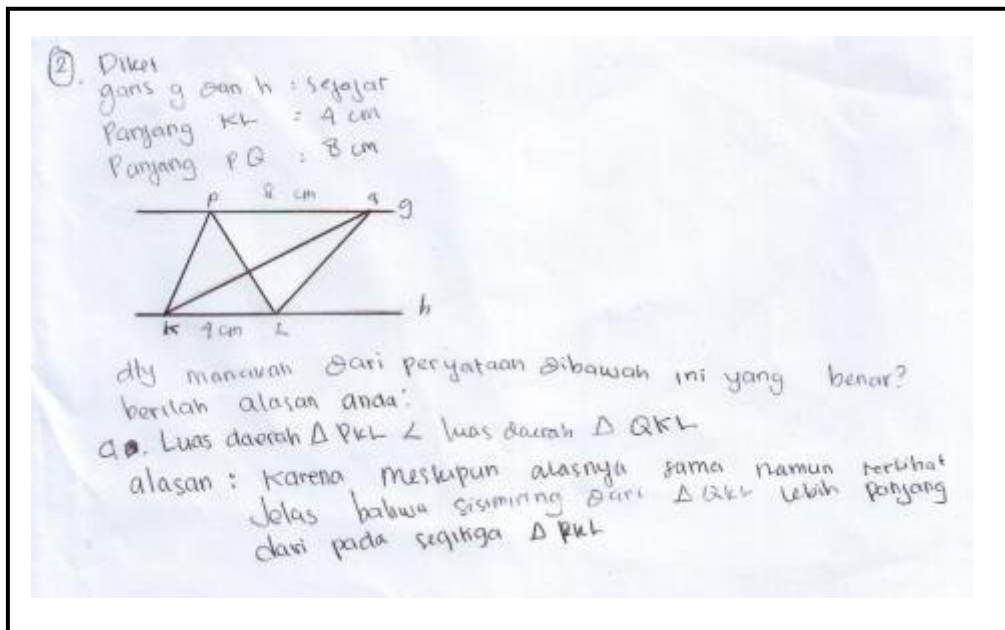
Gambar 1. Hasil Pekerjaan Mahasiswa (M2) yang Menjawab Benar

Untuk mahasiswa yang menjawab salah, terdapat beberapa jenis kesalahan yang dilakukan mahasiswa, yaitu:

- Menyimpulkan berdasarkan gambar pada soal bahwa segitiga PKL merupakan segitiga samasisi, padahal di dalam soal tidak terdapat keterangan bahwa segitiga PKL samasisi (M4, M6)
- Mahasiswa mengambil kesimpulan bahwa karena segitiga PKL lancip dan segitiga QKL tumpul, maka luas segitiga PKL < Luas segitiga QKL (M7).

- c. Mahasiswa mengambil kesimpulan bahwa sisi miring segitiga QKL lebih panjang dari segitiga PKL, maka luas segitiga PKL < luas segitiga QKL (M3)
- d. Mahasiswa keliru dalam menggunakan teorema Pythagoras (M6)

Berikut ini adalah salah satu contoh pekerjaan mahasiswa (M3) yang bernilai salah.



Gambar 2. Hasil Pekerjaan Mahasiswa (M3) yang Menjawab Salah

Hasil di atas mengindikasikan bahwa mahasiswa masih mengalami miskonsepsi dalam menyelesaikan soal luas segitiga. Tentu saja masih perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana mahasiswa berpikir, sehingga menyebabkan mahasiswa mengalami miskonsepsi.

D. Cara Mengatasi Miskonsepsi

Penelitian mengenai beberapa cara untuk mengoreksi miskonsepsi belum berhasil secara memuaskan. Ternyata miskonsepsi awet dan sulit diubah. Kadang-kadang guru berhasil mengoreksi miskonsepsi sehingga siswa dapat menyelesaikan soal jenis tertentu, tetapi apabila diberi soal yang sedikit menyimpang, konsepsi yang salah muncul lagi. Meskipun demikian, langkah-langkah yang disarankan oleh Maria Kambouri & Danos (2015) kiranya perlu dipertimbangkan sebelum guru mengajar.

1. Mendeteksi prakonsepsi siswa dan mempelajari miskonsepsi yang sering terjadi. Prakonsepsi dan miskonsepsi dapat diketahui dari literatur-literatur,

dari tes diagnostik, dari pengamatan kegiatan siswa secara langsung, dan dari pengalaman guru.

2. Merancang kegiatan mengajar belajar yang bertolak dari prakonsepsi tersebut dan kemudian menghaluskan bagian yang sudah baik dan mengoreksi bagian konsep yang salah.

Prinsip utama dalam koreksi miskonsepsi adalah siswa diberi pengalaman belajar yang menunjukkan pertentangan (konflik kognitif) antara konsep mereka dengan konsep yang sebenarnya. Dengan demikian diharapkan pertentangan antara pengalaman baru dengan konsep yang lama akan menyebabkan koreksi konsepsi. Atau dengan memakai istilah Piaget dapat dikatakan bahwa pertentangan antara pengalaman baru dengan dengan konsep yang salah akan menyebabkan akomodasi, yaitu penyesuaian struktur kognitif (otak) yang menghasilkan konsep baru yang lebih tepat.

3. Memberikan latihan soal untuk melatih konsep baru.

Pertanyaan dan soal yang diberikan kepada siswa harus dipilih sedemikian rupa sehingga perbedaan antara konsepsi yang benar dan konsepsi yang salah akan muncul dengan jelas.

Kunci utama untuk memperbaiki konsepsi adalah interaksi dengan siswa. Tanpa interaksi, guru tidak akan mengetahui miskonsepsi siswa. Tanpa interaksi melalui latihan soal, konsepsi yang sudah hampir benar, tidak dapat dihaluskan. Dalam latihan soal tersebut, guru janganlah hanya membahas jawaban yang benar. Guru juga harus memperhatikan jawaban yang salah dan menjelaskan mengapa salah.

E. Simpulan

Mengingat miskonsepsi mempunyai dampak negatif dalam proses mengajar belajar matematika, maka sebaiknya miskonsepsi dideteksi sedini mungkin. Berdasarkan literatur-literatur, pada umumnya miskonsepsi sulit diperbaiki. Namun demikian, bila guru dapat mencari contoh yang tajam dan kontras, maka miskonsepsi yang ada akan dapat diperbaiki. Hal ini memerlukan kreativitas guru dalam mengelola proses mengajar matematika.

REFERENSI

Betty McDonald. (2010). Mathematical Misconceptions, Terdapat dalam: <https://www.researchgate.net/publication/274080093>

Maite Ezcurdia. 1998. The Concept-Concept Distinction. Philosophical Issues. Volume 9. pp. 187-192. <https://doi.org/10.2307/1522969>

- Maria Kambouri & Danos. (2015). *Children's Preconceptions of Science: How These Can be Used in Teaching*. MA Education.
- Ojose, B. (2015). Students' Misconceptions in Mathematics: Analysis of Remedies and What Research Says. *Ohio Journal of School Mathematics, Fall 2015, Volume 72*, 30 - 34.
- Rudi Santoso Yohanes. (2011). *Kemampuan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Sekolah*. Laporan Penelitian. Tidak Diterbitkan. UKWMM: LP3M
- Solso, Robert L. (1995). *Cognitive Psychology*. London: Allyn and Bacon
- Tatiana Goris & Michael Dyrenfurth. (2010). *Students' Misconceptions in Science, Technology, and Engineering*. Terdapat dalam: <https://www.researchgate.net/publication/228459823>



LMS Moodle dalam Pengembangan Ketrampilan Abad 21 dan *Self Regulated Learning*

Dian Ratna Puspananda

Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dian.ratna@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id

Abstrak - Studi ini bertujuan untuk mengetahui persepsi dosen terhadap pembelajaran dengan LMS Moodle dan kaitannya dengan pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu serta *self regulated learning* mahasiswa. Responden dalam studi ini adalah sepuluh orang dosen IKIP PGRI Bojonegoro dari berbagai disiplin ilmu dan aktif dalam penggunaan LMS Moodle sebagai media pembelajaran campuran (*blended*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Studi ini adalah studi kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian yaitu persepsi dari dosen sebagai responden. Dalam menganalisis data dipilih cara pengkodean manual kolaboratif dengan *Microsoft Office Word*. Tanggapan wawancara dari *Google Form* digabungkan dengan tanggapan wawancara langsung atau tatap muka, serta hasil dari kuesioner kemudian dianalisis. Hasil dari studi ini adalah dalam mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu dan *self regulated learning* mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro, fitur - fitur pada LMS Moodle dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin. Beberapa dosen telah mengimplementasikannya dalam mata kuliah yang mereka ampu dan mahasiswa memberi respon yang positif dari pembelajaran dengan LMS Moodle. Bisa dikatakan lingkungan belajar virtual dengan LMS Moodle efektif dalam implementasi pembelajaran karena dapat mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu dan *self regulated learning* mahasiswa.

Kata Kunci: LMS Moodle, Ketrampilan Abad Dua Puluh Satu, *Self Regulated Learning*

Abstract - This study aims to determine lecturers' perceptions of learning with Moodle LMS and its relation to twenty-first century skill development and student self-regulated learning. Respondents in this study were ten lecturers at IKIP PGRI Bojonegoro from various disciplines who were active in using Moodle LMS as a blended learning medium. Data collection techniques using semi-structured interviews. This study is a qualitative study that aims to understand the phenomena experienced by research subjects, namely the perceptions of lecturers as respondents. In analyzing the data, a collaborative manual coding method was chosen with *Microsoft Office Word*. Interview responses from the *Google Form* were combined with direct or face-to-face interview responses, as well as the results from the questionnaire and then analyzed. The result of this study is that in developing twenty-first century skills and self-regulated learning for IKIP PGRI Bojonegoro students, the features of the Moodle LMS can be optimally utilized. Several lecturers have implemented it in the courses they teach and students give positive responses from learning with the Moodle LMS. It can be said that the virtual learning environment with the Moodle LMS is effective in implementing learning because it can develop twenty-first century skills and student self-regulated learning.

Keywords: LMS Moodle, Twenty-first Century Skills, *Self Regulated Learning*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 menjadikan teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi berbagai sektor kehidupan penduduk dunia. Sektor ekonomi, budaya, politik, sosial, serta pendidikan berubah dengan adanya pengaruh teknologi yang mendominasi. Sebagai contoh dalam sektor ekonomi, jual beli dan

transaksi saat ini, sebagian masyarakat melakukannya dengan bantuan teknologi. Masyarakat berbelanja melalui online shop dan sosial media, transaksi keuanganpun dapat dilakukan dengan transfer atau bahkan hanya dengan scan barcode. Masyarakat dapat berjual beli tanpa harus bertemu secara langsung. Hal ini juga terjadi dalam dunia pendidikan, adanya era normal baru telah memperkenalkan dunia pendidikan pada lingkungan belajar yang baru, lingkungan belajar yang tercipta tanpa harus bertatap muka antara peserta didik dan guru atau dosen yang kita kenal dengan pembelajaran virtual.

Lingkungan pembelajaran virtual atau Virtual Learning Environment adalah sebuah platform berbasis Web untuk pembelajaran dalam aspek digital yang biasa dipakai oleh beberapa institusi pendidikan. Virtual Learning Environment memungkinkan pengguna untuk menjadi lebih terorganisir dalam proses pembelajaran. Virtual Learning Environment juga menyediakan berbagai tahap evaluasi, aktivitas belajar siswa, media - media interaktif, serta keikutsertaan pembelajar dapat terekam dengan VLE. Virtual Learning Environment dan Managed Learning Environment adalah istilah yang digunakan di Inggris, sedangkan Course Management System dan Learning Management System adalah istilah yang digunakan di Amerika Serikat. Salah satu bentuk dari LMS adalah Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*). Moodle dibangun berdasarkan *social constructionist pedagogy*, yaitu cara terbaik untuk belajar adalah dari sudut pandang murid itu sendiri. Model pengajaran berorientasi objek ini berbeda dengan sistem pengajaran tradisional, yang biasanya dosen memberikan informasi atau materi yang dianggap perlu untuk diberikan kepada mahasiswanya. Tugas dosen akan berubah dari sumber informasi menjadi orang yang memberikan pengaruh influencer dan menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Peran dosen dalam sistem Moodle ini antara lain: berhubungan dengan mahasiswa secara perorangan untuk memahami kebutuhan belajar mereka dan memoderatori diskusi serta aktivitas yang mengarahkan mahasiswa untuk mencapai tujuan belajar dari kelas tersebut.

Pembelajaran Virtual telah banyak diterapkan pada lembaga - lembaga pendidikan di dunia dan di Indonesia pada berbagai jenjang. Sebagaimana pernyataan Mahmoud (2015), *that 90% of the universities provide their programs via E-learning management systems*. Adanya media pembelajaran berbasis web merupakan wujud dari kemajuan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah dilakukan sejak tahun 1990an, seperti yang diungkapkan oleh Price & Kirkwood (2014) *The adoption and use of digital technologies within higher education for distance and on-campus teaching and learning have increased since the 1990s. The advancement of emerging technologies has led to new approaches towards open and distance learning (Ahmed, Hussain & Farid 2018), including the design and development of universities' learning management systems (LMS) to facilitate teaching*

and learning activities for online learning. Berbagai platform kolaboratif yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna semakin banyak diadopsi dan dimodifikasi di berbagai ruang belajar mengajar. *E-learning* bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan saat ini, seperti pernyataan Mohamad et al. (2014), *While e-learning is not new in the world of education (Mohamad et al. 2014), the advancement of emerging technologies constantly influences the delivery of content in higher education institutions.* *E-Learning* membantu perguruan tinggi untuk memajukan capaian akademis pembelajaran, hal ini sejalan dengan pernyataan Zaineb (2016) *Research supports the idea that e-learning can assist HEIs to advance their academic tuition goals effectively (Zaineb 2016).* Selain itu berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Aini (2013) menunjukkan bahwa penggunaan Moodle memiliki rata-rata tingkat keefektifan yang berhubungan dengan motivasi siswa. Dari pernyataan tersebut, diharapkan dengan motivasi mahasiswa yang baik, maka ketrampilan abad dua puluh satu akan dapat diwujudkan melalui pembelajaran dengan LMS Moodle.

Keterampilan abad dua puluh satu merupakan komponen utama pendidikan. Kehidupan manusia pada abad 21 mengawali perubahan yang fundamental dari abad sebelumnya. Sumberdaya manusia yang berkualitas, yang dihasikan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil unggulan, itulah yang diharapkan dengan menerapkan ketrampilan abad dua puluh satu (Wijaya, dkk.: 2016). Kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah, komunikasi, dan kolaborasi merupakan titik berat dari keterampilan abad dua puluh satu. Peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya apabila seseorang tersebut memiliki rasa percaya diri terlebih dahulu, sehingga dapat meningkatkan perkembangannya baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan yang akan membantu pencapaiannya (Haryani et al., 2017). *Twenty first century skills, such as "Technological competencies, innovative thinking, cooperation, problem solving, critical thinking, creativity, information and communication technologies, effective communication", might be named as the main components of education (Wagner, 2008; Voogt & Roblin, 2012; Wilborn, 2013; Yalçın, 2018; Silber-Varod, V., Eshet-Alkalai, Y., & Geri, N., 2019).*

Penguasaan ketrampilan abad 21 harus diupayakan agar para mahasiswa sebagai generasi penerus pemegang tonggak kemajuan bangsa dapat bertahan dan bersaing dalam persaingan global. *There is a rapid change in skills and competencies expected from the twenty-first century's students, and in line with this rapid change, learning environments change (Karademir, 2018).* *The twenty-first century's profile is not the person who receives and uses information. It focuses on educating individuals by developing the skills of critical thinking, problem-solving, collaborative learning, openness to innovation, creativity, productivity, and entrepreneurship (ISTE,*

2016; NAE, 2010; P21-The Partnership for 21st Century Skills, 2009). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan pendidikan tradisional tidak cukup bagi individu dalam memahami ketrampilan abad dua puluh satu. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan pendidikan kontemporer, yang didasarkan pada pengetahuan yang aktual. Pemanfaatan teknologi informasi turut mempengaruhi pendekatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. *The rapidly developing ICT should affect all areas of education, and fundamental changes in educational approaches are compulsory* (Turkish Education Association, 2007 cited: Haşlamam et al., 2007). Dari sudut pandang ini, teknologi baru adalah solusi untuk ilmu pendidikan. Lingkungan belajar virtual dengan LMS Moodle diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu.

Pembelajaran menggunakan LMS Moodle membutuhkan kemandirian pembelajar itu sendiri. Hal ini disebabkan pembelajar harus mampu memilah pembelajaran mana yang dibutuhkan untuk mengembangkan ketrampilannya. Menurut Kusaeri (2016), kemandirian yang dimiliki oleh setiap individu mendorong rasa tanggung jawab dan proses pengaturan diri untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidupnya yang diistilahkan dengan regulasi diri (*self-regulated*). Woolfolk (2008) menegaskan bahwa regulasi diri merupakan proses mengatur pikiran, perilaku, serta emosi dalam mencapai suatu tujuan. Ketika tujuan tersebut berhubungan dengan pembelajaran, maka regulasi diri yang dimaksud adalah regulasi diri dalam belajar (*self-regulated learning*). Regulasi diri dalam belajar terjadi ketika, siswa berkesempatan untuk mengatur dan menguasai seluruh proses belajarnya (Zimmerman; 1998). Menurut Musyrifah (2016), mengatur dan menguasai artinya, mempunyai kendali penuh melibatkan pikiran, perilaku dan emosi dalam proses mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Berdasarkan sudut pandang tersebut, Zumbunn, Taddlock, dan Roberts (dalam Siregar; 2014), mendefinisikan, *self-regulated learning* adalah ketika siswa mampu mengendalikan pikiran, perilaku, dan emosinya untuk mencapai kesuksesan di dalam proses belajar. Zimmerman (2001), menyatakan bahwa *self-regulated learning* didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognisi, secara motivasional dan secara behavioral.

Siswa disebut mempunyai kemampuan *self-regulated learning* apabila, mampu menjadi partisipan yang aktif secara metakognitif, motivasi dan perilaku dalam proses belajar (Marilena; 2016). Siswa tersebut diistilahkan dengan *self-regulated learner*. Secara metakognisi *self-regulated learner* mampu mengatur, merencanakan dan menilai proses berfikirnya. Kemudian secara motivasi, dalam belajar merasa dirinya kompeten. Selanjutnya secara perilaku, mampu mengoptimalkan lingkungan belajarnya (Zimmerman; 2004).

Peningkatan kemampuan *self regulated learning* dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk mengaplikasikan aspek *self-regulated learning* dalam aktifitas belajarnya. Selain itu, pembinaan *self-regulated learning* dapat penyelenggaraan aktifitas-aktifitas pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa meregulasi dirinya. Salah satunya yaitu, menggunakan model *blended learning* (Wiryanto: 2018). Salah satu media yang dapat digunakan dalam *blended learning* adalah LMS Moodle yang merupakan bentuk dari lingkungan belajar virtual.

Lingkungan belajar virtual telah digunakan pada perguruan tinggi - perguruan tinggi di Indonesia. Begitu juga dengan IKIP PGRI Bojonegoro, yang merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Provinsi Jawa Timur. IKIP PGRI Bojonegoro telah menerapkan pembelajaran virtual dengan LMS Moodle sejak tahun 2020. LMS Moodle awal diterapkan karena adanya pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid 19. Moodle adalah alat yang kuat dan dapat dimodifikasi dalam penggunaannya, sesuai pernyataan Lopes (2011), *moodle is strong educational tool that provides a flexible infrastructure with the ability to add plug-ins and freely modify its code as an open-source platform*. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan dosen untuk menggunakan LMS sebagai media berbasis teknologi digital untuk berinteraksi dengan mahasiswa, sejalan dengan pernyataan Swart (2015) *the new ODeL strategy compelled lecturers to embrace and use the university's LMS and other online digital tools and technologies to teach, support and interact fully with the students*.

IKIP PGRI Bojonegoro telah berupaya untuk menyediakan dosen dengan berbagai teknologi digital untuk proses pembelajaran dan mendukung siswa secara online, namun belum semua dosen mampu memanfaatkan media yang sudah tersedia. Flavell et al. (2019) mengemukakan *that many academics tend to be slow to embrace these new technologies for various reasons*. Dosen perlu menyadari alat teknologi pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Flavell et al. (2019) *argue that academics are required to adapt positively to changes resulting from technology. The challenge is that e-learning is a relatively new priority for universities and most of the academics in developing countries* (King & Boyatt 2015; Kisanjara et al. 2017; Phutela & Dwivedi 2020). IKIP PGRI Bojonegoro telah menerapkan *blended learning* dengan LMS Moodle. Hal ini mengisyaratkan bahwa dosen harus lebih siap, kompeten, dan didukung secara memadai untuk mengadopsi penyampaian pembelajaran dengan cara *blended learning* secara efektif. Berdasarkan perkembangan *e-learning* dengan LMS Moodle di IKIP PGRI Bojonegoro, artikel ini berusaha menggali persepsi dosen IKIP PGRI Bojonegoro terhadap penggunaan LMS Moodle dalam kaitannya dengan pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu dan *self regulated learning* mahasiswa.

METODE

Studi ini dilakukan di IKIP PGRI Bojonegoro pada semester gasal tahun akademik 2022/ 2023. Subjek dalam studi ini adalah dosen IKIP PGRI Bojonegoro. Karena belum semua dosen memanfaatkan LMS Moodle dalam implementasi dalam pembelajaran, maka hanya 10 dosen yang dijadikan subjek pada studi ini. Subjek penelitian adalah dosen dari berbagai disiplin ilmu, yaitu pendidikan matematika, pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, pendidikan ekonomi, pendidikan Bahasa Inggris, dan PPKn. Dosen yang dijadikan subjek penelitian berusia antara 30 sampai dengan 45 tahun, baik berjenis kelamin laki - laki maupun perempuan. Sepuluh dosen yang terpilih sebagai subjek dalam studi ini adalah yang aktif dalam implementasi blended learning dengan LMS Moodle pada mata kuliah yang diampunya.

Studi ini adalah studi kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Studi kualitatif menurut Moleong (2007:6) adalah dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pada studi ini fenomena yang menjadi fokus adalah persepsi dosen terhadap penggunaan LMS Moodle dalam kaitannya dengan pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu serta *self regulated learning* mahasiswa yang didapatkan dari teknik kuesioner. Aspek dan kemampuan *self regulated learning* yang digunakan pada studi ini diadopsi dari Zimmerman, yang akan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1.

Self-Regulated Learning Zimmerman Model Beserta Aspek dan Kemampuan

<i>Self-regulated learning</i>	Fase		
	<i>Forethought</i>	<i>Performance control</i>	<i>Self-reflection</i>
<i>Metacognition (metakognisi)</i>	<i>Task analysis</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perencanaan tujuan ▪ Perencanaan strategi belajar 	<i>Self-control</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyeleksi dan mengadaptasi strategi kognitif <i>Self-monitoring</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempunyai kesadaran berfikir ▪ Mampu memonitor diri (<i>self-monitoring</i>) 	<i>Self-judgement</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengevaluasi diri (<i>self-evaluation</i>)

<i>Motivation</i> (motivasi)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Goal orientation</i> ▪ <i>Self-efficacy</i> ▪ <i>Task-interest</i> 	<i>Self-control</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyeleksi dan mengadaptasi strategi untuk memotivasi diri. <i>Self-monitoring</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempunyai keyakinan dan memonitor motivasi 	<i>Self-reaction</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Merasa puas terhadap hasil belajarnya (<i>self satisfaction</i>) ▪ <i>Adaptive/ deensive</i>
<i>Behavior</i> (perilaku)	Perencanaan usaha dan waktu belajar	Mengatur usaha <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan/ mengu Rangi usaha ▪ Mempertahankan usahanya atau menyerah ▪ <i>Help-seeking.</i> 	<i>Self-regulation</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan perilaku meregulasi diri.

Pada studi ini pengumpulan data menggunakan teknik wawancara pada 10 dosen sebagai responden. Teknik wawancara yang diterapkan adalah teknik wawancara semi terstruktur. Teknik wawancara ini dilakukan untuk mengetahui persepsi dosen terhadap penggunaan LMS Moodle dalam kaitannya dengan pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu. Wawancara langsung atau tatap muka adalah rencana awal dalam studi ini, namun karena kesibukan responden, maka hanya ada dua dosen yang kami wawancara secara langsung, dan yang lain menjawab pertanyaan wawancara melalui google form atau wawancara virtual. Baik dalam wawancara langsung maupun wawancara virtual masing - masing punya kelebihan. *Tracy (2019) supports face-to-face interviews for their clear advantage of providing rich data and allowing the researcher an opportunity to observe non-verbal communication, which presents its own set of cues to a researcher. Robinson et al. (2021) Virtual interviews "are becoming an increasingly widespread method of data collection". One of the benefits of virtual interviews is that they can be conducted anytime, anywhere, especially where time commitments pose a problem.* Sedangkan kaitannya dengan data *self regulated learning* mahasiswa selama melakukan pembelajaran dengan LMS Moodle digunakan kuesioner. Berdasarkan model beserta aspek dan kemampuan *Self-Regulated Learning Zimmerman*, maka dibuatlah kisi - kisi kuesioner kemampuan *Self-Regulated Learning* yang akan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2.

Kisi - Kisi Kuesioner Kemampuan *Self Regulated Learning*

<i>Self</i>	Aspek	Indikator
-------------	-------	-----------

<i>Regulated Learning</i>	Metakognisi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa mampu menentukan tujuan belajar ▪ Mahasiswa mampu membuat perencanaan aktivitas belajar dalam penyelesaian masalah ▪ Mahasiswa mampu memilih sumber belajar ▪ Mahasiswa mampu menentukan strategi belajar ▪ Mahasiswa mempunyai kesadaran terhadap cara berfikir ketika belajar ▪ Mahasiswa mampu mengetahui kinerja diri selama belajar ▪ Mahasiswa mampu mengevaluasi diri selama kegiatan belajar
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa mempunyai keyakinan dalam belajar dan menyelesaikan tugas secara mandiri ▪ Mahasiswa merasa percaya diri dalam belajar dan menyelesaikan tugas secara mandiri ▪ Mahasiswa menunjukkan perilaku dan tindakan yang berorientasi pada tujuan belajar
	Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa mampu mengatur dan menyeleksi lingkungan pada saat belajar ▪ Mahasiswa mampu memanfaatkan lingkungan sekitarnya ketika belajar ▪ Mahasiswa mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

HASIL DAN PEMBAHASAN

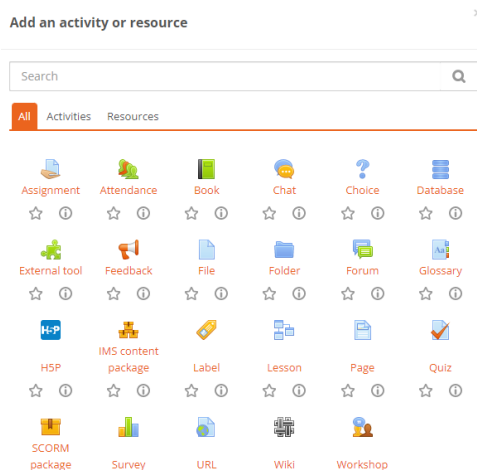
Pada studi ini digunakan analisis tematik untuk memahami data. Dalam menganalisis data dipilih cara pengkodean manual kolaboratif dengan *Microsoft Office Word*. Tanggapan wawancara dari *Google Form* digabungkan dengan tanggapan wawancara langsung atau tatap muka kemudian dianalisis.

Temuan

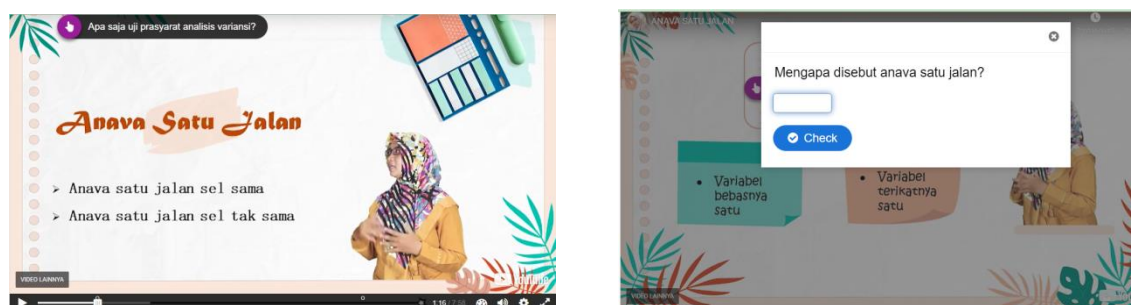
Tema 1: Penggunaan LMS Moodle untuk Mengembangkan Keterampilan *Critical Thinking* Mahasiswa

Pandangan umum responden tentang penggunaan LMS Moodle dan kaitannya dengan keterampilan *critical thinking* mahasiswa adalah 90% responden menyatakan bahwa fitur yang bisa digunakan pada LMS Moodle adalah fitur assignment dan quiz. Pada fitur assignment dan quiz, dosen bisa memberikan pertanyaan berbasis HOTS untuk dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis mahasiswa. Namun 10% responden menyatakan [Responden 3], selain memanfaatkan fitur assignment dan quiz, bisa juga menggunakan fitur H5P

dengan memberikan pertanyaan – pernyataan berbasis HOTS di sela sela video pembelajaran. Jika diberikan pertanyaan di sela sela video pembelajaran maka akan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti video pembelajaran yang sudah disediakan oleh dosen yang bersangkutan.



Gambar1. Fitur yang tersedia pada LMS Moodle



Gambar 2. Salah satu contoh pemanfaatan fitur H5P pada LMS Moodle

Menurut responden 3, mahasiswa bisa mengkoreksi sendiri jawaban yang mereka tuliskan pada video tersebut melalui tombol “check”, sehingga bermanfaat pula untuk melatih kemandirian belajar mahasiswa.

Tema 2: Penggunaan LMS Moodle untuk Mengembangkan Keterampilan *Creativity* Mahasiswa

Pada keterampilan kreativitas mahasiswa, 100% responden menyatakan assignment dan quiz bias dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa. Responden 2: “Dengan memberikan pertanyaan atau tugas seperti membuat puisi atau menulis cerpen maka akan dapat mengembangkan keativitas mahasiswa.”

Tema 3: Penggunaan LMS Moodle untuk Mengembangkan Keterampilan *Communication* Mahasiswa

Dalam mengembangkan keterampilan komunikasi mahasiswa, 80% responden sepakat menggunakan fitur URL untuk meyertakan link zoom atau google meet agar mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen dan rekan sesama

mahasiswa. Responden 5: "Sebagai calon guru, ketrampilan komunikasi menjadi hal utama yang harus menjadi fockus kita. Dalam pembelajaran onlinepun, mahasiswa tetap harus melatih kemampuan komunikasi mereka, dan hal ini bias dilakukan pada saat presentasi di forum zoom."

Dua responden yang lain menambahkan jika tidak hanya fitur URL saja yang bisa dimanfaatkan, tetapi bisa menggunakan fitur chat dan forum untuk berkomunikasi, meskipun tidak berkomunikasi secara langsung dengan suara.

Tema 4: Penggunaan LMS Moodle untuk Mengembangkan Ketrampilan *Collaboration* Mahasiswa

Kolaborasi adalah salah satu bentuk kerjasama yang dapat meningkatkan kompetensi masing - masing pesertanya. Semua responden menyatakan jika ketrampilan kolaborasi mahasiswa dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur URL. Pada link zoom yang disematkan, mahasiswa bisa berkolaborasi melalui breakout room ketika mendapat project tugas dari dosen pengampu mata kuliah.

Kemampuan *Self Regulated Learning* mahasiswa secara umum sudah memenuhi aspek dari *Self Regulated Learning* Zimmerman, meskipun belum semua indikator terpenuhi. Dari aspek metakognisi mahasiswa sudah mampu untuk menentukan tujuan belajar, membuat perencanaan aktivitas belajar dalam penyelesaian masalah, memilih sumber belajar, dimana pada LMS Moodle dosen menyediakan berbagai sumber belajar berupa materi pokok, materi tambahan, video pembelajaran, contoh permasalahan dan penyelesaiannya, dan lain - lain. Selain itu mahasiswa juga mampu menentukan strategi belajar, karena pada LMS Moodle disediakan *Synchronous* dan *Asynchronous Learning*. Mahasiswa dapat menentukan strategi belajar yang tepat untuk diri mereka sendiri. Hal ini akan berdampak juga pada kesadaran terhadap cara berfikir ketika belajar, mengetahui kinerja diri selama belajar, serta mengevaluasi diri selama kegiatan belajar, Namun dalam evaluasi diri selama belajar banyak mahasiswa yang belum mampu melakukan hal tersebut.

Pada aspek motivasi, secara umum mahasiswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dengan LMS Moodle. Adanya video interaktif, quiz dalam penyelesaian masalah, serta yang mendominasi respon mahasiswa adalah pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, sehingga mahasiswa menilai pembelajaran dengan LMS Moodle ini menjadi lebih fleksibel.

Selanjutnya, pada aspek perilaku dengan pembelajaran dengan media LMS Moodle mahasiswa mampu mengatur dan menyeleksi lingkungan pada saat belajar, memanfaatkan lingkungan sekitarnya ketika belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini dikarenakan karena pada pembelajaran disediakan *synchronous* dan *asynchronous learning* sehingga sangat menguntungkan bagi mahasiswa untuk memilih waktu dan kondisi yang tepat dalam belajar. Salah satu responden sangat bersyukur dengan adanya

pembelajaran dengan media LMS Moodle ini, hal ini disebabkan responden tengah mengikuti program Kampus Mengajar, sehingga meskipun mengikuti kegiatan di luar kampus, masih tetap bias mengikuti prose perkuliahan.

Perkembangan teknologi menghadirkan peluang untuk inovasi pembelajaran, diantaranya pembelajaran dapat dilakukan lebih fleksibel, dimana dan kapan saja (Yustiqvar, et al., 2019). Rancangan pembelajaran berbasis web dengan LMS penting dalam membantu dosen memfasilitasi dan mengelola interaksi mahasiswa secara online secara efektif. *These systems enhance the educational process by allowing faculty members to submit educational materials like courses, exams, and sources to the system's website, as well as offering chat rooms, debates, and electronic completion files, among other electronic activities to complement course materials* (Zengin, 2012). Proses penyelenggaraan E-learning membutuhkan sebuah LMS yang berfungsi untuk mengatur tata laksana penyelenggaraan pembelajaran, didalam model E-learning (Priowijanto, 2010). LMS merupakan software pendukung dalam pembelajaran E-learning yang memiliki kemampuan untuk manajemen kelas. LMS juga dapat mempermudah dalam memberikan umpan balik terhadap tugas-tugas, mendukung keterlibatan pengguna secara aktif dan menawarkan komunikasi yang lebih mudah (Suranti, et al., 2019).

Dalam studi ini, fitur yang ada di LMS mampu memfasilitasi pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu mahasiswa seperti *critical thinking, creativity, communication, dan collaboration*. Sesuai dengan pernyataan Adhi (2021) ketrampilan abad dua puluh satu meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Mengingat pentingnya keterampilan abad dua puluh satu untuk sumber daya manusia yang produktif pada masa sekarang dan yang akan datang, maka perguruan tinggi mempunyai kewajiban memfasilitasi mahasiswa mewujudkan itu. Perguruan tinggi harus mampu menyediakan lingkungan dan ruang belajar yang kondusif baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran virtual. Sebagaimana pernyataan Campbell dkk (2013), *the importance of the twenty first century skills for productive human resources for the future is clear from the definitions of various institutions. In this context, studies argue that "there is a need within a reinvention of the way that classrooms and schools are constructed that respond to the necessary twenty first century skills". Twenty first century skills include the blending of knowledge and expertise, the skills needed to be successful in daily life and business life* (Ledward & Hirata, 2011).

Menurut Shurygin & Sabirova (2017) hasil yang dapat diperoleh dari pemanfaatan Moodle adalah: 1) turut serta meningkatkan kualitas pembelajaran; 2) mengarahkan pengajar serta pembelajar untuk mendapatkan informasi yang relevan; 3) pembuktian tingkat efektivitas terhadap retrieval dari sistem e-learning (waktu yang dibutuhkan untuk memperoleh informasi); 4)

menerapkan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan; 5) improvisasi pengajaran dan pembelajaran oleh pengguna secara maksimal. Keunggulan LMS menggunakan moodle ini antara lain: materi dikemas dalam tiap - tiap kali pertemuan sehingga berupa unit - unit kecil, terdapat animasi yang bisa membantu pemahaman siswa tentang materi yang dibahas, dilengkapi juga dengan video yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga belajar jadi lebih interaktif (Hamdi, et al., 2013). Selain keunggulan LMS Moodle yang disebutkan di atas, assessmen menggunakan LMS Moodle juga menjadi lebih mudah. Hal ini diungkapkan oleh Herayanti et al (2017) menyatakan bahwa mahasiswa lebih mudah dalam menggunakan asesmen berbasis web (Moodle) karena lebih sederhana, efisien dan efektif.

Selain perguruan tinggi, dosen juga harus memiliki kompetensi teknologi dan informasi yang memadai guna mengoptimalkan capaian pembelajaran. *Valtonen et al. (2017) stated that teachers play a key role in transferring twenty first century skills to students. In the light of this information, efforts should be made to provide teacher candidates with the necessary skills related to ICT within the scope of C21 skills. In addition, teachers have the most important role in both providing students with basic skills related to ICT and effectively integrating technology into the learning-teaching processes of different courses (Şad & Nalçacı, 2015). In the light of abovementioned research, teachers need to be equipped with the knowledge of productivity applications, web, communication, presentation softwares and management applications along with basic hardware and software skills. Teachers are also expected to be educators and leaders to adapt ICT-enriched learning environments and innovations to their schools; meanwhile, they also need the knowledge and skills to use technology and gain pedagogical knowledge that will support their professional development (Gökçearsan, Karademir Coşkun, & Şahin, 2019).* 95% dosen IKIP PGRI Bojonegoro telah mampu menggunakan LMS Moodle sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan pemanfaatan LMS Moodle dalam pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki dosen.

Fasilitas pembelajaran juga berperan penting dalam mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu mahasiswa. Seperti pernyataan *Koehler & Mishra (2009) contend that understanding how the use of technological tools influences how content is facilitated is important.* Lebih lanjut, *Sang et al. (2018) found a positive relationship between teachers' use of information and communication technologies and other twenty first century learning competencies.*

Selain untuk pengembangan ketrampilan abad dua puluh satu mahasiswa, pembelajaran berbasis Web LMS Moodle juga mampu mengembangkan *Self Regulated Learning* mahasiswa, baik dari aspek metakognitif, motivasi, maupun perilaku. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan Whipp dan Chiarelli (2004) yang menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran online,

mereka mengadaptasi strategi *self-regulated learning* dengan cara yang unik. Adaptasi yang dilakukan dapat berupa penyesuaian diri untuk meregulasi diri lebih baik dengan merubah tujuan belajar atau memilih strategi belajar yang lebih efektif. Demi mencapai tujuan belajar tersebut, siswa dapat mengatur dan mengaktifkan kemampuan mengelola pikiran, perilaku, dan emosi selama belajar. Seperti, mengenali dan menyusun lingkungan belajar sebagai atribut yang mendukung kesuksesan dalam belajar online (Lynch & Dembo: 2004).

SIMPULAN

Dalam mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu dan *self regulated learning* mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro yang meliputi *critical thinking, creativity, communication, dan collaboration*, serta pada aspek metakognisi, motivasi, dan perilaku yang merupakan aspek dari *self regulated learning*, fitur - fitur pada LMS Moodle dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin. Beberapa dosen telah mengimplementasikannya dalam mata kuliah yang mereka ampu dan mahasiswa memberi respon yang positif dari pembelajaran dengan LMS Moodle. Bisa dikatakan lingkungan belajar virtual dengan LMS Moodle efektif dalam implementasi pembelajaran karena dapat mengembangkan ketrampilan abad dua puluh satu dan *self regulated learning* mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

- Adhi, G. (2021). Discovery Learning . <https://www.Tripven.Com/Discovery-Learning/>.
- Ahmed, M. U., Hussain, S. & Farid, S. (2018). "Factors influencing the adoption of e-learning in an open and distance learning institution of Pakistan". *Electronic Journal of eLearning*, vol.16, no.2, pp.148-158.
- Al-Ani, W. T. (2013). Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman. *Journal of Education and Learning*, 2(3), 96-110.
- B. J. Zimmerman, *Developing Self-Fulfilling Cycles of Academic Regulation: An Analysis of Exemplary Instructional Models*, (dimuat di D. Schunk - B. Zimmerman (Eds.), *Self Regulated Learning: From Teaching to Self-Reflective Practice*. (New York: Guilford Press, 1998)), 1.
- B. J. Zimmerman, *Theories of Self-Regulated learning and Academic Achievement: An Overview and Analysis*, (2001), 1.
- Campbell, M., Saltmarsh, S., McPherson, A., & Drew, C. (2013). Issues of teacher professional learning
Within 'non-traditional' classroom environments. *Improving Schools*, 16, 209-222. <https://doi.org/10.1177/1365480213501057>.

- Flavell, H., Harris, C., Price, C., Logan, E. & Peterson, S. (2019). "Empowering academics to be adaptive with e-learning technologies: an exploratory case study". *Australasian Journal of Educational Technology*, vol.35, no.1.
- Gökçearslan, Ş., Karademir Coşkun, T., & Şahin, S. (2019). Öğretmen adayları bilgi ve iletişim teknolojisi yeterlikleri ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması. *Kastamonu Education Journal*, 27(4), 1435-1444. doi:10.24106/kefdergi.2828.
- Hamdi, H. (2013). Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Moodle Pada Kompetensi Mengamati Gejala Alam Dan Keteraturannya Untuk Pembelajaran Siswa Sma Kelas XI Semester I. *Pillar of Physics Education*,1(1).
- Haryani, S., Prasetya, A. T., & Bahron, H. (2017). Building the character of pre-service teachers through the learning model of problem-based analytical chemistry lab work. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10688>.
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi, H. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis moodle. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(2),197-206.
- Hilmiyyatul C Musyrifah, Skripsi: "Pengaruh Metode Tutor Sebaya (Peer Tutoring) Dalam Meningkatkan Self Regulation Siswa", (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya,2016), 3.
- King, E. & Boyatt, R. (2015). "Exploring factors that influence adoption of e-learning within higher education". *British Journal of Educational Technology*, vol.46, no.6, pp.1272-1280.
- Kisanjara, S., Tossy, T., Sife, A. & Msanjila, S. (2017). "An integrated model for measuring the impacts of e-learning on students' achievement in developing countries". *International Journal of Education and Development using ICT*, vol.13, no.3, pp. 109-127.
- Kusaeri - Mulhamah, U. N, "Kemampuan Regulasi Diri Siswa dan Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 1:1, (2016), 31- 42.
- Ledward, B. C., & Hirata, D. (2011). *An Overview of 21st Century Skills*. Honolulu: Kamehameha Schools Research & Evaluation.
- Lopes, A. P. (2011). Teaching with Moodle in higher education. *Proceedings of the 5th International Technology, Education and Development Conference* (pp.970-976). Valencia, Spain: International Academy of Technology, education and Development. Retrieved from [http://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/622/1/TEACHING WITH MOODLE IN HIGHER EDUCATION_Final.pdf](http://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/622/1/TEACHING_WITH_MOODLE_IN_HIGHER_EDUCATION_Final.pdf)
- Mahmoud, A., 2015. The effectiveness of a proposed program in using the E-learning management system (Moodle) in education and its influence on the

skill and attainment for the commercial education students in education Faculty Sohag Educational Journal, 40, pp.51-90.

- Marilena Z. Leana-Taşçılar, "The Relationships Between Self-Regulated Learning Skills, Causal Attributions And Academic Success Of Trainee Teachers Preparing To Teach Gifted Students", *Academic journals*, 11:3, (Juli: 2016), 1218.
- Mohamad, S. N. M., Salam, S. & Bakar, N. (2014). "Lecturers' perceptions and attitudes towards the usage of online learning at polytechnic". *Learning*, vol.51, no.43.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Phutela, N. & Dwivedi, S. (2020). "A qualitative study of students' perspective on e-learning adoption in India". *Journal of Applied Research in Higher Education*, vol.12, no.4, pp. 545559. <https://doi.org/10.1108/JARHE-02-2019-0041>
- Price, L. & Kirkwood, A. (2014). "Using technology for teaching and learning in higher education: a critical review of the role of evidence in informing practice". *Higher Education Research & Development*, vol.33, no.3, pp.549-564.
- Priowirjanto, dkk. (2010). *Panduan Learning Management System: Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Web dengan Software Moodle*. Jakarta : Seamolec.
- Richard Lynch dan Myron Dembo, "The Relationship between Self-Regulation and Online Learning in a Blended Learning Context", *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5: 2, (Agustus 2004), 3-4.
- Robinson, K. A., Shin, B. & Gangadharan, S. P. (2021). "A comparison between in-person and virtual fellowship interviews during the Covid-19 pandemic". *Journal of Surgical Education*, vol.78, no.4, pp.1175-1181.
- Şad, S. N., & Nalçacı, Ö. İ. (2015). Öğretmen adaylarının eğitimde bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmaya ilişkin yeterlilik algıları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 177- 197.
- Sang, G., Liang, J.-C., Chai, C. S., Dong, Y., & Tsai, C.-C. (2018). Teachers' actual and preferred perceptions of twenty-first century learning competencies: A Chinese perspective. *Asia Pacific Education Review*, 19(3), 307-317. Doi: 10.1007/s12564-018-9522-0.
- Shurygin, V. Y., & Sabirova, F. M. (2017). Particularities of blended learning implementation in teaching physics by means of LMS Moodle. *Revista Espacios*, 38 (40).
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., Harjono, A., & Ramdani, A. (2020). The Validation of Learning Management System in Mechanics Instruction for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 6 (1), 99 -106.

- Suri Mutia Siregar, Thesis: "Efektivitas Terapi Realitas untuk Meningkatkan Self Regulated Learning pada Mahasiswa Underachiever di Universitas Sumatera Utara", (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2014), 14.
- Swart, A. J. (2015). "Student usage of a learning management system at an open distance learning institute: a case study in electrical engineering". *International Journal of Electrical Engineering Education*, vol.52, no.2, pp.142-154.
- Tracy, S. J. (2019). *Qualitative research methods: collecting evidence, crafting analysis, communicating impact*. New Jersey, U.S.A: John Wiley & Sons.
- Valtonen, T., Sointu, E. T., Kukkonen, J., Häkkinen, P., Järvelä, S., Ahonen, A., & Mäkitalo-Siegl, K. (2017). Insights into Finnish first-year pre-service teachers' twenty-first century skills. *Education and Information Technologies*, 22(5), 2055-2069.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., dan Nyoto, A., 2016, Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016, Vol. 1, hal. 263-278.
- Whipp, J. L., & Chiarelli, S, "Self-regulation in a web-based course: A case study", *Educational Technology Research and Development*, 52:4, (2004), 5-22.
- Woolfolk, *Educational psychology: Active learning* (10th ed). (Boston: Allyn & Bacon, 2008). 17.
- Yalçın, S. (2018). 21.yy becerileri ve bu becerilerin ölçülmesinde kullanılan araçlar ve yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 51(1), 183-201.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14 (3), 135-140.
- Zengin, Ö., 2012. A case study on Moodle: Investigating students' perceptions on the use of Moodle. 2-4 April 2012, Dublin, Ireland & UK MoodleMoot 2012 Conference Publication ,pp. 28.
- Zimmerman dan Schunk, *Self Regulating Intellectual Processes and Outcomes; A Social Cognitive Perspective*, (dimuat di D,Y,Dai & R,J, Sternberg (Eds,)), *Motivation, Emotion and Cognition: Integrative Perspective on Intellectual Functioning and Development*, (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2004)), 323-349.



Pemanfaatan PPT dalam Pembuatan Video Animasi Dongeng Sebagai Bentuk Kreativitas Guru

Lusy Novitasari¹, Cutiana Windri Astuti²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

lucydheny77@gmail.com

cutiana84@gmail.com

Abstrak – Pada era teknologi yang berkembang sangat pesat, pendidik atau guru dituntut untuk mampu mengikutinya. Kemampuan memanfaatkan teknologi meskipun yang sangat sederhana, tetapi dapat menyuguhkannya dengan tepat maka akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan tepat sasaran. Pemanfaatan program *Microsoft Office Power Point* dalam pembuatan video animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD) menjadi salah satu bentuk kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, penanaman nilai karakter, dan pesan tanpa menggurui tapi dapat memberi inspirasi sekaligus memberikan media pembelajaran yang disukai anak. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan program *Microsoft Office Power Point* dalam pembuatan video animasi dongeng yang bisa dipergunakan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang peka zaman dan diminati anak didik.

Kata kunci – *Power Point, Dongeng, Video, Animasi*

Abstract – *In the era of technology that is developing very rapidly educators or teachers are required to be able to keep up. The ability to utilize technology, even though it is very simple, but being able to present it properly will make learning effective and on target. Utilization of the Microsoft Office Power Point program in making animated fairy tale videos for early childhood (AUD) is a form of teacher creativity in conveying learning, instilling character values, and messages without being patronizing but can provide inspiration while providing learning media that children like. This paper aims to describe the use of the Microsoft Office Power Point program in making fairy tale animated videos that teachers can use to develop learning media that are time-sensitive and of interest to students.*

Keywords – *Power Point, Fairy Tales, Videos, Animations*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman tidak dapat dihindari dan dikesampingkan. Semakin berkembang dan majunya sebuah zaman maka berkorelasi positif dengan kemajuan teknologi yang kian mendominasi. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan di era digital pada masa ini sangatlah laju dan berkembang sangat pesat. Kemajuan di ranah teknologi tidak hanya dapat dinikmati orang dewasa saja, melainkan siapapun, termasuk anak-anak dalam pendidikan usia dini. Hal ini menuntut para pendidik untuk terus peka dengan kemajuan zaman serta turut mengembangkan pengetahuan dan kompetensi dalam bidang teknologi. Salah satu alasannya ialah anak didik pada era modern

tidak mungkin tidak mengenal dan mengoperasikan teknologi yang berkembang pada era ini. Misalnya adalah *gadget* maupun komputer. Selaras dengan itu, pembelajaran kepada anak didikpun akhirnya harus berdekatan dengan teknologi. Maka dari itu teknologi juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran khususnya PAUD dengan ekspektasi untuk memantik kemauan dan motivasi anak didik agar terus belajar dan mengembangkan diri (lihat Novitasari & Wulandari, 2021; Nurjanah dkk., 2021).

Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang menggambarkan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran (lihat Rukiyah, 2018; Latifah dkk., 2021; Suprpto dkk., 2020). Pusat Bahasa (2003) menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau merupakan cerita bohong. Salah satu unsur intrinsik yang ada dan membangun dongeng adalah terdapatnya amanat atau pesan moral. Oleh karena itu, dongeng bisa dijadikan sebagai media untuk membentuk karakter anak karena memiliki nilai budi pekerti yang bisa dipelajari oleh anak (lihat Astuti, 2015; Sari, 2020; Arkam & Mulyono, 2020). Penanaman nilai karakter pada anak melalui dongengpun tidak terkesan menggurui karena dongeng bersifat menceritakan.

Pada zaman modern ini, aktivitas mendongeng sudah jarang bahkan memiliki presentase yang rendah dilakukan orang tua terhadap anak-anak mereka. Sebuah survei yang diadakan *Disney* di Inggris menunjukkan dan membuktikan bahwa hanya sepertiga orang tua di Inggris yang masih sempat membacakan cerita pada anak mereka sebelum tidur. Survei tersebut diikuti oleh 1.000 orang tua dan kakek-nenek yang memiliki anak atau cucu berusia di bawah enam tahun. Sementara di Indonesia sendiri, kebiasaan orang tua mendongeng untuk anak-anaknya tergolong rendah. Hal ini selaras dengan tingkat literasi warga negara Indonesia yang juga tergolong rendah (Herdiawan & Arifin, 2017). Sebagai dampaknya, anak akan beralih ke *gadget* untuk mencari informasi yang ia inginkan.

Pada pembelajaran di sekolah, anak cenderung bosan dengan metode dan teknik mendongeng dengan tradisi lisan saja (lihat Wardiani dkk., 2021; Subiani dkk., 2022; Setiowoti dkk., 2022). Kegiatan mendongeng sedikit demi sedikit terkikis oleh hiruk pikuk kemajuan teknologi. Hal ini dikarenakan adanya kenyataan bahwa anak usia dini yang sebagian besar sudah mengenal *gadget* dan tahu bagaimana mengoperasikan *gadget*. Anak akan merasa bosan dengan kegiatan yang kurang memiliki kemenarikan baik secara audio atau visual. Maka dari itu, diperlukan adanya rekonstruksi teknik serta media mendongeng agar lebih menarik dan terasa manfaatnya bagi anak didik (Lestari & Wulandari, 2021).

Penelitian Ramilda (2020) mengungkapkan bahwa stimulasi dongeng jenis fabel dapat mempengaruhi kecerdasan linguistik verbal anak usia dini. Pengembangan kualitas PAUD khususnya dalam pembelajaran mendongeng dapat dilaksanakan dengan memperkenalkan dan mengajarkan guru dalam membuat media dongeng. Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan dan familiar adalah *PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah program komputer yang dipergunakan untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program ini selain memudahkan pemakainya untuk presentasi tetapi juga dapat dipergunakan untuk membuat animasi dongeng.

Pemilihan program *PowerPoint* ini karena melihat banyaknya guru PAUD yang masih awam dengan animasi dan pembuatan animasi untuk mendongeng. Kemudahan dalam pengoperasian yang sederhana memudahkan guru untuk dapat membuat animasi dongeng mereka sendiri. Hal ini diperlukan guna mengembangkan kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai wujud kepekaan zaman dan memberikan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi kepada anak didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Manfaat Mendongeng

Rukiyah (2018) menjelaskan dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan kepada pendengar khususnya untuk hiburan, meskipun pada kenyataannya banyak cerita dongeng yang melukiskan tentang kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau bahkan sindiran. Lebih lanjut Pusat Bahasa (2003), menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau merupakan cerita bohong. Salah satu unsur intrinsik yang ada dan membangun dongeng adalah terdapatnya amanat atau pesan moral. Meskipun dongeng sering dikatakan sebagai kisah atau cerita rekaan namun tidak berarti dongeng itu tidak bermanfaat (Kusmiadi dkk, 2008).

Dongeng merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui dongeng mereka dapat berimajinasi menjadi apa saja, bahkan melalui dongeng dapat membentuk karakter anak. Selain itu, dongeng dapat mengoptimalkan perkembangan karakter anak dalam mencapai kematangan berpikir. Hal ini dikarenakan dongeng tidak bersifat menggurui dan menekan bagi pembaca atau pendengar dongeng.

Selain memberikan manfaat sebagai sarana penanaman karakter dan pengembangan bahasa, dongeng ternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak (Asfandiyar, 2007). Terdapat banyak manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan, baik untuk anak-anak pada

umumnya maupun manfaat bagi para pendongeng. Berikut adalah manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan mendongeng.

1. Menumbuhkan sikap proaktif anak yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya. Hal ini akan membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jiwa maupun kreativitas anak.
2. Mempererat hubungan anak dengan orang tua. Melalui kata-kata, belaian, pelukan, pandangan penuh sayang, senyuman ekspresi, kepedulian, dan sebagainya akan mempererat hubungan antara pendongeng/orang tua dengan anak. Ikatan anak dan orang tua akan semakin dekat karena anak akan merasa diperhatikan, disayang dan merasa lebih dekat. Situasi tersebut membantu perkembangan fisik maupun psikis anak.
3. Menambah *knowledge* atau pengetahuan. Cerita-cerita yang terdapat dalam dongeng akan memberikan pengetahuan baru bagi anak dan menunjukkan hal baru pula pada anak.
4. Melatih fokus atau daya konsentrasi anak. Dongeng dapat melatih anak dalam memusatkan perhatian dan fokus untuk beberapa saat terhadap objek tertentu. Melalui media yang digunakan pendongeng dan berbagai jenis suara setiap karakter dongeng serta alur cerita dongeng akan memantik anak untuk memperhatikan. Fokus dan konsentrasi akan saat itu akan tertuju pada cerita dongeng. Kemampuan konsentrasi yang baik menstimulasi kemampuan yang lain.
5. Menambah perbendaharaan kata atau pengembangan bahasa anak. Terdapat kata-kata baru yang akan ditemui atau didapati anak dari kegiatan mendongeng. Melalui kegiatan mendongeng tersebut maka akan mengenalkan dan menambah kosa kata baru bagi anak.
6. Menumbuhkan minat baca. Jika kita mendongeng dengan menggunakan buku cerita, berarti kita telah mengenalkan benda bernama buku kepada anak. Jika anak tertarik berarti kita telah menanamkan rasa cinta kepada buku, rasa cinta pada buku akan menumbuhkan minat baca pada anak.
7. Memicu daya berpikir kritis anak. Seorang anak biasanya selalu bertanya tentang hal-hal baru yang belum pernah mereka temui. Ketika mendengarkan dongeng yang baru, mereka akan bertanya tentang hal baru tersebut. Hal ini akan melatih anak untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan memicu anak untuk berpikir kritis.
8. Merangsang imajinasi, fantasi, dan kreativitas anak. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang menarik. Rasa ingin tahu tersebut dapat menumbuhkan daya imajinasi, fantasi dan kreativitas anak. Dongeng-dongeng yang disajikan dalam konteks olah logika dapat membangkitkan kemampuan imajinasi, fantasi, serta kreativitas anak.

9. Memberi pelajaran tanpa terkesan menggurui. Pada saat mendengarkan dongeng anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng tanpa diberitahu secara langsung oleh pendongeng.

Pemanfaatan Program *Power Point* sebagai Bentuk Kreativitas Guru

Media *Power Point*

Arsyad (2013) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfilah memiliki makna 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dijelaskan dalam *Association of Education and Communication Technology* (AECT) bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa media sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada pihak lain.

Terdapat beberapa media yang dipakai untuk menyampaikan informasi kepada orang lain salah satunya adalah program yang diluncurkan oleh *Microsoft*, yakni *Power Point* (PPT). Isroi dalam Kurniawati (2011) menjelaskan bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. *Power Point* merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. Djamarah dalam Purnamasari (2013) "media *Power Point* adalah alat bantu guru guna mencapai tujuan pembelajaran dimana merupakan media visual yang menampilkan slide, gambar atau lukisan atau symbol." *Microsoft Office Power Point* yang pada dasarnya diperuntukkan guna kebutuhan kantor tetapi dapat juga dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Sejalan dengan Djamarah, Sianipar (2004) menyatakan bahwa *Power Point* mempunyai kemudahan untuk mengimpor file, gambar, suara dan *movie*, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan salah satu media yang sekaligus bisa digunakan untuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Kelebihan dan kemudahan pengoperasian *Power Point* maka dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat presentasi pembelajaran. Media ini sering digunakan oleh guru karena programnya yang mudah untuk dikelola, kemudahan dalam *editing* materi, dan bahasa pemrograman yang mudah dimengerti dan tidak rumit.

Mangkulo (2011) menyatakan dengan *Power Point*, para pengajar dapat mendesain aplikasi yang dapat membantu para pelajar untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan atau pemanfaatan media *Power Point* khususnya dalam pembelajaran mendongeng ini juga dipilih untuk memudahkan para pendidik atau guru untuk membuat animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD).

Pembuatan animasi dongeng dengan menggunakan media PPT cukup mudah untuk diikuti dan diterapkan oleh guru. Hasil animasi yang dibuat dapat disimpan dalam *file* berbentuk video sehingga sangat mudah ketika akan disajikan atau ditampilkan kepada anak didik.

Perancangan

Perancangan pemanfaatan media *Power Point* dalam pembuatan animasi dongeng diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan animasi. Hal ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam membuat animasi dongeng. *Power Point* yang digunakan dapat menggunakan *Microsoft Office Power Point 2016* atau *2019*.

Setelah *Microsoft Office Power Point 2016* siap maka rancangan tahap selanjutnya yaitu membuat animasi dongeng, menyiapkan *background* yang sudah diunduh, memasukkan gambar yang sesuai dengan karakter isi dongeng atau cerita, membuat gerakan karakter dari program PPT yang tersedia, memasukkan suara (*audio record*) yang sudah direkam dengan karakter masing-masing sesuai dengan cerita, menambahkan suara musik yang bisa didapatkan dari *Youtube Media Library*. Musik di dalam video berfungsi sebagai *background* pada video animasi dongeng tersebut. Langkah terakhir yakni menyimpan *Power Point* dalam bentuk video atau mengkonversinya dalam bentuk *mp4*.

Pembuatan animasi dongeng diawali dengan membuka *slide* kosong atau biasa disebut dengan *blank presentation*. Langkah selanjutnya yakni menginput atau memasukkan *background* dari bahan-bahan yang sudah kita kumpulkan diawal dengan cara *insert* gambar atau *drag* gambar langsung ke *blank presentation* yang tersedia. Ukurannya disesuaikan dengan tampilan PPT. Selanjutnya adalah memasukkan gambar atau animasi gerak dari karakter dongeng yang sudah disiapkan sebelumnya dan disesuaikan ukurannya sesuai dengan *background*. Teks *bubble* karakter menggunakan fitur *shape tool*, *drag* pada *background* dan disesuaikan dengan karakter. Input teks dengan menggunakan *Insert* dan *Teks Box*. Masuk pada pembuatan animasi menggunakan fitur *animation*. Dalam ikon *animation* terdapat *animation pane* untuk mengatur waktu dan munculnya karakter dongeng. Selain itu, gerakan karakter maupun teks *bubble animasi* dengan menggunakan beberapa pilihan panel animasi yang tersedia pada ikon *animation* tadi. Untuk memasukkan audio atau suara karakter menggunakan *insert audio*. Akan muncul panel *record audio* langsung dari program PPT tersebut dan kita bisa merekam suara dari *record audio* tersebut untuk masing-masing karakter. Langkah terakhir adalah menyimpan *file* PPT tadi dalam bentuk video dengan memilih pilihan *file MP4* dalam menu *File Save*.

Hasil Pemanfaatan PPT dalam Pembuatan Video Animasi Dongeng

Hasil pemanfaatan *Microsoft Office Power Point* yang telah dilakukan adalah berupa video animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD) sebagai bagian kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran mendongeng dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Video-video animasi tersebut merupakan capaian dari pembelajaran Praktik Seni Mendongeng di PG PAUD STKIP PGRI Ponorogo. Selain keberhasilan mahasiswa sekaligus guru dalam membuat animasi dongeng, mereka juga diwajibkan untuk mampu mendongeng secara langsung dengan menggunakan media dan panggung sederhana hasil karya mandiri. Capaian-capaian ini menjadi tujuan pembelajaran yang telah dituliskan dalam Silabus, Kontrak Kuliah, dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Praktik Seni Mendongeng. Berikut ini deskripsi hasil video animasi dongeng yang pembuatannya memanfaatkan *Microsoft Office Power Point* dan *link video* untuk menonton video animasi dongeng.

1. Hasil Video Animasi Dongeng

Video Animasi dongeng ini dikembangkan dari dongeng yang ditulis mandiri oleh beberapa mahasiswa PG PAUD di STKIP PGRI Ponorogo berkolaborasi dengan beberapa guru PAUD di Kabupaten Ponorogo. Dongeng tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah video animasi dengan memanfaatkan media PPT. Penggunaan *background* latar, karakter, dan *audio record* semua disesuaikan dengan isi dongeng tersebut. Oleh karena itu, selain mengenalkan dan melatih para guru PAUD untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media dongeng di era digital tetapi juga melatih untuk dapat menulis dongeng mereka sendiri serta memberikan tontonan kepada anak usia dini yang sifatnya *edutainment*.



Gambar 1. Video Animasi Dongeng Ulil Si Ulat Bulu



Gambar 2. Video Animasi Dongeng Semut dan Kepompong



Gambar 3. Video Animasi Dongeng Nino Si Kecoa Pahlawan



Gambar 4. Video Animasi Dongeng Tipu Daya Monyet



Gambar 5. Video Animasi Dongeng Tak Takut Berbuat Jujur

2. Isi Cerita

Isi cerita dalam dongeng di atas beraneka ragam. Penulisan cerita dongeng yang terpenting adalah isi ceritanya mampu membawa memberikan muatan nilai positif bagi anak. Seperti yang terlihat pada beberapa gambar di atas, terlihat bahwa lebih memilih untuk membuat dongeng fabel. Hal ini dilakukan karena akan memantik minat dan motivasi anak untuk menonton dan menikmati isi cerita serta anak usia 3 tahun atau bawah lima tahun pada umumnya mereka senang mendengarkan dongeng tentang binatang. Diharapkan ketika anak menonton video animasi dongeng terdapat perubahan perilaku yang dilakukan, karena sebisa mungkin memilih dan menulis dongeng yang mengandung unsur teladan bagi anak. Puspitasari (2018) menjelaskan cerita dalam dongeng dapat berisi tentang kejujuran, kedisiplinan, keberanian, tolong-menolong, dan keteladanan. Isi dongeng juga disesuaikan dengan usia anak.

3. Durasi

Durasi waktu yang digunakan dalam video animasi dongeng pembelajaran ini maksimal waktu mencapai 10-11 menit. Pengaturan durasi waktu sangat penting karena apabila terlalu lama juga tidak akan begitu efektif. Hal ini dikarenakan apabila durasi yang digunakan terlalu cepat atau terlalu lambat maka hasil dari video animasi dengan muatan-muatan yang hendak disampaikan menjadi kurang maksimal. Berikut *link* yang bisa dibuka untuk menyaksikan video animasi dongeng untuk anak usia dini hasil kreativitas mahasiswa sekaligus guru PAUD di Kabupaten Ponorogo.

- ✓ <https://drive.google.com/drive/folders/1k7aKQ81Xx2ZZ53xUkbIaXksO2ATarsqN>
- ✓ <https://youtu.be/gLB5HiMwMls>
- ✓ <https://youtu.be/3Lu0DvwH1u8>
- ✓ <https://youtu.be/XzNwYSTDxJE>

SIMPULAN

Simpulan pada artikel ini adalah mendongeng dapat dijadikan salah satu metode ataupun sarana untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada anak. Melalui kemasan yang menarik dan atraktif dongeng bisa menjadi salah satu metode yang dirindukan anak. Media penyampai dongeng tidak hanya dapat diberikan dengan metode dongeng secara konvensional, akan tetapi dengan pemanfaatan teknologi juga harus bisa dimanfaatkan oleh guru. Kemajuan zaman yang sangat pesat menuntut pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi yang tepat dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kemudahan pengoperasian *power point* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan video animasi dongeng untuk menyediakan media yang peka zaman dan diminati anak didik. Programnya yang mudah untuk dikelola, kemudahan dalam *editing* materi, bahasa pemrograman yang mudah dimengerti dan tidak rumit memberikan kesempatan kepada guru yang masih awam dan kesulitan dalam membuat animasi menjadi lebih mudah.

REFERENSI

- Arkam, R. & Mulyono. 2020. Bentuk Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini Berbasis *Local Wisdom* di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Jurnal Caksana*, 3(1), 1-6. Doi: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v3i1.626>
- Asfandiyar, A. Y. 2007. Cara Pintar Mendongeng. Cetakan I. Bandung: Mizan Media Utama.
- Astuti, C. W. 2015. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(1), 15-22. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Arsyad, A 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herdiawan, R. D. & Arifin, A. 2017. *The Development of Students' Literacy Skills through Social Media as Popular Culture*. The 1st International Conference on Linguistics and English Teaching (ICLET), 1(1), 374-379. Unswagati Cirebon.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur Intrinsik dan Nilai-nilai Psikologis dalam Naskah Drama "Matahari di Sebuah Jalan Kecil" karya Arifin C Noor sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. Doi <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.
- Hirata, A. (2020). *Guru Aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Benteng Perkasa.
- Kurniawati, A. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa*

Kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kusmiadi, A., Sriwahyuningsih, Nurfalah, Y. 2008. Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng bagi Pendidik Paud. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF* - , 3(2), 198-203. <https://doi.org/10.21009/JIV.0302.11>
- Latifah, S. A., Sutejo, & Suprayitno, E. 2021. Nilai Pendidikan Karakter dan Pesan Edukatif dalam Dongeng Nusantara Bertutur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 127-136. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Lestari, E. & Wulandari, R. S. 2021. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta dan Cerdik. *Qurroti*, 3(2), 104-114. Doi: <https://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193>
- Mangkulo, H. A. 2011. *Aplikasi Belajar Interaktif dengan Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Novitasari, L. & Wulandari, R. S. 2021. Integrasi Nilai Karakter melalui Desain Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Usia Dini. *Konstruktivisme*, 13(1), 62-77. Doi: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1254>
- Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. 2021. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dalam Persiapan Menulis melalui Kegiatan Kolase. *Mentari*, 1(2), 69-78. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Purnamasari, I. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Media Powerpoint, CD Interaktif, dan Macromedia Flash Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika di MAN 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas IKIP PGRI Semarang, Semarang.
- Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Pelajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ramilda, A. R. 2020. *Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu*. Skripsi: IAIN Bengkulu.
- Sari, F. K. 2020. The Local Wisdom in Javanese Thinking Culture Within Hanacaraka Philosophy. *Diksi*, 28(1), 86-100. Doi: <http://dx.doi.org/10.21831/diksi.v28i1.31960>
- Setiowoti, L., Arkam, R., & Lestari, E. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 11-17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Sianipar, P. 2004. *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2003*. Jakarta. Elex Media Komputindo

- Subiani, Wulandari, R. S., & Arkam, R. 2022. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains AUD melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Mentari*, 2(1), 45-55. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Suprpto, Widodo, S. T., Suwandi, S., & Wardani, N. E. 2020. The Wisdom of Kidungan: A Sound Representation and a Social Value of Javanese Society. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 1282-1292. Diakses secara online dari <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/9262>
- Wardiani, R., Wulandari, R. S., Astuti, C. W. & Novitasari, L. 2021. Pembelajaran Alternatif Berbasis Proyek Kreatif Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 14(2), 144-152. Doi: <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.144-152>



Kajian Pustaka Tentang Kemandirian Belajar PPKn dan Model Pembelajaran Diskusi Kelompok pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)

Lana Fauziah¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriah³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

lanafauziah417@gmail.com

junarti@ikipgribojonegoro.ac.id

fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak- Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk study pendahuluan kemandirian belajar yang menggunakan model pembelajaran Diskusi Kelompok pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode yang digunakan study literatur dengan 15 artikel nasional. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemandirian belajar yang menggunakan model pada mata pelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Data di kumpulkan dengan menggunakan langkah berikut: membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengkategorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). dari 3 artikel, menunjukkan bahwa kemandirian siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya hasil belajar, dengan menggunakan model diskusi, dari 12 artikel menunjukkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Kata kunci – Kemandirian Belajar, Model Pembelajaran Diskusi Kelompok, Hasil Belajar.

Abstract – *The purpose of this study is to conduct a preliminary study of learning independence using the Group Discussion learning model for high school students. The method used is literature study with 15 national articles. The type of data used is secondary data from articles on learning independence that uses models in the subjects of Pancasila ideology and citizenship of high school students. Data is collected using the following steps: reading, identifying, analyzing, categorizing, classifying and describing. Then the results of the study show that independence in high school students, of the 3 articles, shows that student independence has increased. Furthermore, learning outcomes, using the discussion model, from 12 articles show student learning outcomes have also increased.*

Keywords – *Learning Independence, Group Discussion Learning Model, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh

Pancasila dan UUD 1945.(Ahmadiyanto, 2016). Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan semata, kurang menantang serta membosankan sehingga menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam belajar PKn di sekolah.(Ahmadiyanto, 2016)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas,dapat di simpulkan bahwa siswa tidak menghiraukan adanya pembelajaran tersebut karna minimnya minat siswa terhadap pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Sehingga, kurang meningkatnya kemandirian belajar siswa karna hanya bergantung pada penjelasan guru. Setiap siswa tentunya memiliki potensi yang berbeda-beda. Ketika potensi tersebut dapat terfasilitasi dengan baik, tentunya potensi tersebut akan berkembang dengan baik. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi siswa, dapat dilakukan dengan cara menggali kemampuan yang dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan menguasai mata pelajaran. Ketika setiap siswa berdiskusi tentang suatu hal, maka mereka akan meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah dalam diskusi tersebut secara mandiri. Akan tetapi, pada kenyataannya guru masih menjadi pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bergantung pada penjelasan guru saja, dan kurang sesuai dengan teori yang seharusnya.(Saraswati & Djazari, 2018)

Sesuai dengan pendapat Arends (2015: 439) menyatakan bahwa :*"the true learning is when students take responsibility for their own learning and not depend solely on a teacher"*. Makna dari penjelasan tersebut adalah pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran di mana siswa memiliki tanggung jawab sendiri atas apa yang mereka pelajari dan tidak bergantung terus menerus kepada guru. Metode pembelajaran yang berpusat kepada guru membuat siswa lebih cepat bosan. Selain itu hasil pembelajaran menjadi kurang bermakna.(Saraswati & Djazari, 2018)

Maka dari itu, untuk meningkatkan kemandirian siswa tersebut, di perlukan adanya perubahan metode pembelajaran agar siswa lebih mandiri. Salah satunya dengan cara menggunakan metode presentasi dan diskusi kelompok melalui pembuatan peta konsep , dengan demikian siswa mungkin akan lebih mandiri, sehingga pembelajaran pun dapat di cerna dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah studi pustaka atau studi literatur. Studi pustaka didapat dengan mengkaji melalui penelusuran 3 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 12 artikel tentang model pembelajaran diskusi kelompok

dengan cara membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasi, serta mendeskripsikan. Kemudian analisis data pada studi ini adalah kualitatif deskriptif. Studi ini diperuntukkan mendapatkan kekuatan kajian ilmiah untuk menyimpulkan: (1) Bagaimana tingkat kemandirian belajar PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama, (2) Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran diksui kelompok dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari 3 artikel tentang kemandirian belajar ppkn dan 12 artikel tentang model pembelajaran diskusi kelompok. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang kemandirian belajar ppkn dan model pembelajaran diksui kelompok, kemudian diklasifikasi lebih spesifik tentang kemandirian belajar ppkn dan model pembelajaran diskusi kelompok. Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkan.

Kajian pada artikel terkait penelitian ini dikelompokkan pada dua kategori yaitu, kemandirian belajar, dan model pembelajaran diskusi kelompok. Sehingga untuk mengkaji dipilih yang sesuai dengan kemandirian belajar, model pembelajaran diskusi kelompok dalam pembelajaran ppkn pada siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Setelah pemilihan artikel ditemukan jumlah artikel yang akan dianalisis yaitu diperoleh 3 data kemandirian belajar PPKn, dan 12 data model pembelajaran diskusi kelompok dalam pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan 15 artikel nasional yang terdiri dari 3 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 12 artikel tentang model pembelajaran diskusi kelompok dalam pembelajaran PPKn pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang akan disajikan pada Tabel 1 dan 2. Pada Tabel 1 menyajikan 3 kajian artikel tentang tingkat kemandirian belajar PPKn, sedangkan pada Tabel 2 menyajikan 12 kajian artikel hasil menggunakan model pembelajaran diksui kelompok pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Tabel 1. Tingkat kemandirian belajar ppkn

Sumber	Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Pada PPKn	Faktor Kemandirian Belajar Siswa Sma
(Clarke, 2006)	Kemandirian belajar siswa terus mengalami peningkatan pada setiap siklus , dari mulai siklus I,II,III	Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran kontekstual kepada siswa . Hal ini dapat dibuktikan bahwa kemandirian belajar siswa terus mengalami peningkatan antar siklus. dari ketujuh

		komponen pembelajaran kontekstual yang telah diterapkan oleh guru sudah optimal.
(Widiyanti & Murdiono, 2018)	Kemandirian belajar mengalami peningkatan. Terbukti dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 19,97% sedangkan pada kelas kontrol terdapat peningkatan sebesar 7,87%. Uji N-Gain juga menunjukkan pada kelas eksperimen sebesar 0,57 (kategori sedang) dan pada kelas kontrol sebesar 0,35 (kategori rendah)	Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran dengan model blended learning berbasis Edmodo. Dengan pembelajaran model blended learning berbasis Edmodo ini mampu meningkatkan kemandirian serta motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model blended learning berbasis Edmodo.
(Aulia Khoirunnisa Firman STKIP PGRI Jombang, 2019)	Kemandirian belajar mengalami peningkatan lebih optimal. Pada hasil uji F ini diketahui memiliki nilai F hitung sebesar 30,971 dengan tingkat signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji F tersebut	Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemandirian belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Solving Learning</i> dimana dapat disimpulkan dapat semakin baik penerapan model <i>Problem Solving Learning</i> dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kemandirian belajar menjadi lebih optimal.

Berdasarkan paparan pada Tabel 1 di atas dari 3 artikel menunjukkan tingkat kemandirian belajar PPKn serta faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian belajar tersebut, dari masing-masing artikel tersebut menunjukkan tingkat kemandirian belajar siswa meningkat, 1 artikel menunjukkan faktor tingginya kemandirian belajar PPKn karena adanya penerapan pembelajaran kontekstual kepada siswa, 1 artikel menunjukkan tingginya kemandirian belajar PPKn karena adanya pembelajaran dengan model blended learning berbasis Edmodo., 1 artikel menunjukkan faktor pemberian model pembelajaran *Problem Solving Learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn, Dapat disimpulkan bahwa rata-rata faktor yang dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn adalah penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pada Tabel 2 berikut ini dipaparkan hasil kajian dari 13 artikel tentang penggunaan model pembelajaran diskusi kelompok pada mata pelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah atas (SMA).

Tabel 2. Hasil menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok

Sumber	Hasil
(Norman, 2018)	Metode Diskusi Kelompok pada mata pelajaran PPKn kelas XI IPS 1 SMAN 4 Bengkalis TP 2014/2015 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

	Hal ini dibuktikan bahwa sebelum siklus tingkat ketuntasan 32% (6 orang siswa), kemudian dilakukan perbaikan siklus I memperoleh ketuntasan naik menjadi 58% (11 orang siswa), selanjutnya pada siklus II tingkat ketuntasan semakin naik 89% (17 orang siswa).
(Ruslan, 2022)	Metode diskusi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari keantusiasan siswa dalam diskusi. Metode diskusi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari siswa yang tuntas belajar dari 28,57% pada pra siklus menjadi 68,57% pada siklus I dan 97,14% pada siklus II.
(Kewaraganeeraan & Volume, 2021)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan penerapan metode diskusi berbantuan mading terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Pundong. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t-hitung pada posttest berpikir kritis lebih besar sebesar 3,292 dari t-tabel pada df 67 sebesar 2,000 dan nilai signifikansi sebesar 0,002 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,002 < 0,05$). 2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan penerapan metode diskusi berbantuan mading terhadap kemampuan peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Pundong. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t-hitung pada posttest prestasi belajar lebih besar sebesar 3,396 dari t-tabel pada df 67 sebesar 2,000 dan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,001 < 0,05$).
(Wahyuni, 2019)	Hasil penerapan metode diskusi pada pembelajaran PPKn di kelas X IPS 3 SMA Mujahidin Pontianak yaitu dapat dilihat dari Adanya manfaat yang di rasakan oleh para siswa , diantaranya: Siswa sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran, mereka menjadi lebih kreatif, kegiatan belajar kelompok dapat membawa siswa untuk aktif dan cepat untuk bertindak, siswa sudah dapat mengandalkan kemampuan menyelesaikan masalah, motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran yang pada awalnya hanya dimiliki sebagian siswa, sudah hampir dimiliki oleh seluruh siswa.
(Ramadhani et al., 2018)	Metode diskusi dapat meningkatkan rasa patriotisme siswa dengan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 69,9 dengan ketuntasan klasikal 44,20% sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,5 dengan ketuntasan klasikal 100%. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan yang baik dari hasil tes siklus I ke tes siklus II.
(Fabiana Meijon Fadul, 2019)	Kreativitas belajar siswa sebelum dilakukan tindakan pada tiap siklus berdasarkan hasil observasi peneliti sebelumnya bahwa tingkat kreativitas belajar siswa pada siswa Kelas X MIPA SMA Mathla'ul Anwar Batujaya memang belum terlihat nyata dan merata pada siswa karena masih banyak siswa yang tidak memiliki kreatifitas belajar yang baik karena para siswa masih tergantung pada guru dalam belajar. Akan tetapi setelah dilakukan metode diskusi dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan dari tiap siklus.
(Metode et al., 2011)	Diskusi Kelompok Kecil dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas X.3 SMA N 9 Padang. Penggunaan Hasil penelitian dari dua siklus menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sejak siklus I, peningkatan itu berlanjut pada siklus II.
(Budihartini, 2022)	Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode diskusi kelompok pada siswa kelas X di SMA N 1 Mirit semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, maka dapat disimpulkan bahwa metode diskusi kelompok dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Kesimpulan ini ditandai dengan hasil prestes dan hasil postes yang dilaksanakan setelah

	melakukan diskusi kelompok pada materi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kerangka Penyelenggaraan Negara, secara statistika terbukti berbeda signifikan.
(Μηχανικων et al., 2020)	Dalam penelitian ini besar kemungkinan bahwa variabel yang dapat mempengaruhi karakter multikultural siswa yaitu metode diskusi sebesar 30,9%.90 Metode diskusi tersebut dapat berupa kerjasama tim yang baik yang saling terkait dan saling membutuhkan dalam mencapai keberhasilan penyelesaian tugas, adanya pembebanan tugas yang adil pada setiap anggota kelompok, terciptanya interaksi tatap muka sehingga kesempatan untuk bertukar informasi lebih sering, adanya partisipasi dan komunikasi pada setiap anggota kelompok, dan diterapkannya manajemen kelompok diskusi sehingga proses diskusi terkontrol dengan baik
(Kania, n.d.)	metode diskusi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Cianjur. Dalam hal ini dari penerapan metode pembelajaran diskusi terhadap peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat siswa terdapat pengaruh positif yang ditandai dengan siswa semakin aktif dalam mengajukan pertanyaan, kesediaan menerima pendapat siswa meningkat dan siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan diskusi.
(Supriyanto, 2018)	Dengan penerapan model diskusi dilema moral berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dibuktikan dengan rekapitulasi prestasi belajar yang diraih oleh peserta didik disetiap akhir tindakan dari siklus I tindakan I sampai dengan siklus II tindakan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan model diskusi dilema moral sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik walaupun perlu mendapatkan perhatian yang khusus terhadap peserta didik yang masih terkategori mendadapatkan nilai cukup.
(Karawang, 2020)	Hasil pembelajaran metode diskusi kelompok dalam mata pelajaran PPKn pada paket c di PKBM Bina Sejahtera Karawang yaitu dilihat dari pengetahuan warga belajar semakin bertambah dalam hal tentang apa itu pendidikan kewarganegaraan, apa tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan dan warga belajar lebih menguasai materi. Dilihat dari sikap warga belajar menjadi lebih menghargai pendapat orang lain/temannya dan terjalin hubungan yang lebih baik di lingkungan kelas. Terakhir dilihat dari keterampilan warga belajar menjadi lebih pemberani ketika berbicara di depan kelas dan ketika meyampaikan gagasan atau sanggahan serta warga belajar bisa mempraktekannya dalam kegiatan sehari-hari di lingkungannya.

Berdasarkan paparan pada Tabel 2 di atas dari 12 artikel menunjukkan hasil belajar siswa meningkat karena penerapan model pembelajaran tipe diskusi kelompok dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor meningkatnya motivasi, prestasi, kreativitas dan minat belajar siswa, serta meningkatnya pengetahuani siswa dalam kelas yang disebabkan hasil dari penerapan model pembelajaran diksui kelompok. Hasil belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan diskusi kelompok dibuktikan dengan meningkatnya prestasi siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya pada mata pelajaran PPKn.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah 1) Berdasarkan 15 artikel nasional tentang kemandirian belajar PPKn dan model pembelajaran diskusi kelompok, terdapat 3 artikel tentang kemandirian belajar PPKn dan 12 artikel tentang model pembelajaran diskusi kelompok, 2) Berdasarkan 3 artikel tentang kemandirian belajar, dari masing-masing artikel tersebut menunjukkan tingkat kemandirian belajar siswa meningkat, 1 artikel menunjukkan faktor tingginya kemandirian belajar PPKn karena adanya penerapan pembelajaran kontekstual kepada siswa, 1 artikel menunjukkan tingginya kemandirian belajar PPKn karena adanya pembelajaran dengan model blended learning berbasis Edmodo., 1 artikel menunjukkan faktor pemberian model pembelajaran *Problem Solving Learning* dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn, Dapat disimpulkan bahwa rata-rata faktor yang dapat meningkatkan kemandirian belajar PPKn adalah penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn siswa, 3) Berdasarkan 12 artikel tentang model pembelajaran diskusi kelompok menunjukkan hasil belajar siswa meningkat karena penerapan model pembelajaran diskusi kelompok dalam proses pembelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) Ibu Dr. Junarti, M.Pd., yang telah berkenan membimbing, dan memberi masukan serta saran untuk pengembangan serta keberhasilan dalam menyelesaikan penelitian ini, 2) Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat serta dukungan, 3) Teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, 4) Dan seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Aulia Khoirunnisa Firman STKIP PGRI Jombang, N. (2019). "Pengaruh Model *Problem Solving Learning Terhadap Kemandirian Belajar Mata Pelajaran Ppkn Pada Peserta Didik Di Man 1 Nganjuk.*" <http://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/ppkn/index1>
- Budihartini, T. (2022). *Efektivitas Metode Diskusi Kelompok dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mirit.* 2(1), 792–797.
- Clarke, B. &. (2006). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *La sociedad de la sociedad*, 3(22), 5–65.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 済無No Title No Title No Title. 3(1).
- Kania. (n.d.). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi terhadap

Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa pada Pembelajaran PKn di SMA Pasudan 1 Cianjur. *Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan, Fkip Universitas Suryakencana*.

Karawang, B. S. (2020). *JoCE ; Journal of Community Education*. 1, 24–27.

Kewaraganeeraan, J. P., & Volume, H. (2021). *THE INFLUENCE OF WALL MAGAZINE-ASSISTED DISCUSSION METHODS ON PENDAHULUAN Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran pengetahuan , keterampilan , dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pen*. 10(2), 154–165.

Metode, P., Kelompok, D., Pada, K., & Pendidikan, P. (2011). *ABSTRAK Penerapan Metode*. 2011.

Norman. (2018). . *Disarankan kepada guru mata pelajaran untuk menerapkan metode diskusi dalam PBM agar hasil belajar mata pelajaran PPKn meningkat*. *Kata Kunci: Hasil belajar, Metode diskusi kelompok*. 3, 24–41.

Ramadhani, N., Sembiring, M., & Wibawa, S. (2018). Upaya Meningkatkan Patriotisme Dengan Metode Diskusi Materi Bela Negara Pelajaran Pkn Siswa Kelas Xi Ipa Sma Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Serunai Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.37755/jspk.v1i1.55>

Ruslan. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MATERI INTEGRASI NASIONAL DALAM BINGKAI BHINEKA TUNGGAL IKA MELALUI METODE DISKUSI SISWA KELAS X MIPA-1 SMA NEGERI 1 SIGLI TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022. *Jurnal Sains Riset*, 12(2), 401–407. <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSR>

Supriyanto, A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Melalui Penerapan Model Dilema Moral Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(2), 116–122.

Wahyuni. (2019). ANALISIS PENERAPAN METODE DISKUSI MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATA PELAJARAN PPKn KELAS X. *Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Untan Pontianak*, 1–8.

Widiyanti, A. S., & Murdiono, M. (2018). Keefektifan Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, 7(2), 329–339.

Μηχανικων, T. M., Κοκκινου, E., Καραμάνου Ασπασία, Ημοκρατισσ, T. H. Σ. E., Κινδόνων, A., Προστασίας, Π., Ορισμοί, E., Ηλία, Π., Δανδουλάκη, M., Γαϊτάνη, I., Veithzal Rivai, D., Thesis, M., Sloane, G. M. T., Pröbstl-Haider, U., Rogers, A. W., Paciarotti, C., Cesaroni, A., Gorlova, N. I., Troska, Z. A., ... Perkins, S. E. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>



Kajian Pustaka Model Pembelajaran *Talking Stick* Dan Kemandirian Belajar PPKn Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Elsa Amalia Risky¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriyah³

^{1, 2, 3, 4} FPIPS/FMIPA, IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, Indonesia

elsa.amali00@gmail.com¹

junarti@ikippgribojonegoro.co.id²

fifi_zuhriyah@ikippgribojonegoro.ac.id³

Abstrak - Kajian ini bertujuan untuk mengetahui (1) untuk menggali hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* (2) kemandirian belajar yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya mata pelajaran PPKn. Metode pada kajian ini dengan menggunakan kajian pustaka dari 22 jurnal nasional. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang penerapan model pembelajaran *talking stick* dan kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode pengumpulan data yakni dengan cara membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengatakategorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *talking stick* dan kemandirian belajar PPKn pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan perubahan positif. Hasil ini didapat berdasarkan kemandirian belajar yang dimiliki siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sesuai dengan mata pelajaran PPKn yaitu berasal dari faktor model dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran serta ditemukan satu faktor yang dominan dihasil kajian ini yaitu faktor motivasi ketika guru mengajak siswa untuk terus melakukan kegiatan membaca. Sedangkan faktor kemandirian yang lainnya belum begitu terbentuk pada diri siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya pada mata pelajaran PPKn. Pembentukan karakter kemandirian belajar ini banyak dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar walaupun model yang digunakan oleh guru sudah menggunakan model pembelajaran *talking stick*.

Kata kunci: model pembelajaran *talking stick*, kemandirian belajar, hasil belajar

Abstract - This study aims to find out (1) to explore the learning outcomes of students who use the *Talking Stick* learning model (2) the learning skills that students have at the Junior High School (SMP) level, especially PPKn subjects. The method in this study uses a literature review from 22 national journals. The type of data used is secondary data from articles on the application of *talking stick* learning models and learning independence in *ppkn* subjects of junior high school (SMP) students. The method of data collection is by reading, identifying, analyzing, interpreting, classifying and describing. Then the results showed that the *talking stick* learning model and the independence of learning CID at the Junior High School (SMP) level showed positive changes. This result was obtained based on the learning independence of Junior High School (SMP) students in accordance with the PPKn subject, which comes from the model and method factors used by the teacher in the learning process and found one dominant factor in the results of this study, namely the motivational factor when the teacher invites students to continue reading activities. Meanwhile, other independence factors have not been so formed in Junior High School (SMP) students, especially in PPKn subjects. The formation of the character of learning independence is influenced by many factors from within and from outside even though the model used by teachers has used the *talking stick* learning model.

Keywords: *talking stick* learning model, learning independence, learning outcomes

PENDAHULUAN

Talking Stick (TS) menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran dengan memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan teman yang lain sehingga dapat mengoptimalkan partisipasi siswa, membuat siswa aktif, dan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan (Susanto dkk, 2016; Mayasari dkk, 2022). Model pembelajaran *talking Stick* telah didefinisikan dan diimplementasikan dalam berbagai cara oleh para peneliti yang berbeda. Pengimplementasian model pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) mata pelajaran PKn (Damayanti 2019; Marpaung 2018). Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* adalah meningkatkan hasil belajar PKn (Manurung, 2018). Berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang diberikan dari satu siswa kepada siswa yang lainnya (Manurung, 2018).

Damayanti, (2019) kelemahan dari metode konvensional (ceramah) berakibat kepada belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) nilai akhir yang diperoleh oleh siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi penyebab permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Talking Stick* berorientasi pada aktivitas individu siswa yang dilakukan dalam bentuk permainan (Mailani dkk, 2013; Azizi dkk, 2020; Putri, 2012; Rosdiana dkk, 2022). Kemudian menekankan pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran model pembelajaran *talking stick* masuk pada metode pembelajaran interaktif (Rince & Rosyid, 2012).

Kajian penelitian lain menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran, melatih peserta didik memahami materi dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai), dan peserta didik berani mengemukakan pendapat dalam pembelajaran menggunakan model *talking stick* (Marpaung, 2018). metode yang mampu mengarahkan peserta didik agar mampu terfokus dan siap dalam berbagai keadaan atau situasi pembelajaran yang sedang terjadi. pada proses pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat menyimak materi yang disampaikan pendidik (Agatha, dkk 2020)

Kemampuan dalam mengembangkan metode *Talking Stick* dan memanfaatkan media pembelajaran dalam menyajikan materi PKn agar menjadi lebih menarik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan baik (Nugraha dkk, 2015). Penerapan model pembelajaran aktif seperti *Talking Stick* dapat menumbuhkan sikap demokrasi, mandiri dan penguasaan terhadap materi serta peningkatan hasil belajar yang optimal (Rajacon, 2019).

Kemandirian belajar merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya (Brookfield dalam Budiari, dkk 2011). Kemandirian belajar adalah proses belajar yang dilakukan atas dorongan

internal individu tanpa bergantung pada orang lain, memiliki tanggung jawab sendiri untuk menguasai kompetensi guna mengatasi suatu masalah (Adiningsih dalam Junarti, dkk 2021).

Kajian dari penelitian lain kemandirian belajar merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa (Susanto dkk, 2016). Selanjutnya kemandirian belajar adalah keingintahuan setiap siswa untuk menemukan hal-hal yang baru, maka pasti membawa murid agar tetap senantiasa mencari penyelesaian masalah jadi mengenai keadaan ini kemandirian belajar murid tiada terlepas melalui efektivitas model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik (Sugianto, dkk 2020).

Hasil penelitian lain kemandirian belajar yaitu suatu sikap yang timbul atas dasar kemauan sendiri untuk bertanggung jawab dalam mencari sumber belajar dan menghadapi kesulitan belajar tanpa terus bergantung pada bantuan orang lain (Kususma, 2021). Kemandirian belajar siswa diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya (Ocarina, 2019; Susanti, dkk 2014). Seseorang yang belajar mandiri biasanya mempunyai beberapa keunggulan diantaranya bertanggung jawab, fleksibel, dan ingin tahu (Al-Saadi dalam Susanto, dkk 2016).

Susanti, dkk (2014) Kemandirian belajar dapat menumbuhkan sikap mandiri, bebas bertindak dan mampu mengontrol diri siswa sendiri tanpa bergantung pada orang lain, bebas belajar tanpa tekanan dari orang lain. Keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi, bisa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Budiarini, dkk 2011).

Kemandirian tumbuh dan berkembang karena adanya dua faktor yaitu: disiplin dan komitmen (Budiarini, dkk 2011). Siswa yang berminat pada mata pelajaran PPKn akan terdorong dan tidak akan mengalami kesulitan belajar (Ardiansyah & Suyanto, 2019). Hasil penelitian lain faktor kemandirian belajar dari dalam diri diantaranya motivasi belajar, sikap belajar siswa, kecerdasan siswa, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Listyowati, 2009). Selanjutnya Ningrum & Sumardjoko (2021) Orang tua sebagai wali dan lembaga pendidikan harus bersinergi dalam penguatan mandiri belajar siswa yang mulai dilakukan kebiasaan sejak kecil dan berlanjut pada saat muda.

Berbagai hal dari kajian penelitian terdahulu sudah diupayakan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan membentuk kemandirian dari berbagai faktor keberhasilan. Maka tujuan dari kajian ini untuk menyusun dan mendeskripsikan kajian mengenai; (1) Untuk menggali hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* (2) Bagaimana aspek kemandirian belajar yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya mata pelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang berupa kajian pustaka. Kajian pustaka didapat dengan mengkaji melalui penelusuran 22 artikel nasional yang diambil dari bagian pustaka penyusunan disertai melalui hasil download. Kajian ini diperuntukkan mendapatkan kekuatan kajian ilmiah untuk menyimpulkan tujuan dari: (1) Untuk menggali hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* (2) Bagaimana kemandirian belajar yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya mata pelajaran PPKn.

Kemudian dari 22 artikel nasional yang dijadikan kajian pustak dilakukan identifikasi dengan membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengkatagorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Kemudian analisis data yang digunakan pada kajian Pustaka ini adalah kualitatif deskriptif.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel terkait model pembelajaran *Talking Stick* dan kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang model pembelajaran *Talking Stick* dan kemandirian belajar PPKn, kemudian diklasifikasikan lebih spesifik tentang hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan faktor kemandirian pada kemandirian belajar PPKn pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkan.

Kajian pada artikel terkait penelitian ini dikelompokkan pada tiga kategori yaitu, model pembelajaran *Talking Stick*, kemandirian belajar, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sehingga untuk mengkaji pada kajian pustaka ini maka dipilih yang sesuai dengan model dan kemandirian belajar pada PPKn. Setelah dilakukan pemilihan artikel ditemukan jumlah artikel yang akan dianalisis dengan demikian diperoleh 13 yang mengkaji model pembelajaran *Talking Stick*, kemudian ditemukan 9 yang mengkaji pada kemandirian belajar dan ditemukan 9 yang mengkaji pada hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASA

Dalam proses mengkaji hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan faktor kemandirian belajar PPKn yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) disajikan pada tabel dibawah ini. Untuk hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* disajikan pada tabel 1. Kemudian untuk kemandirian belajar PPKn yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) disajikan pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*

Sumber	Hasil
(Agatha, dkk 2020)	Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> . Dibuktikan dengan melihat rata-rata hasil pretest siswa sebelum menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> yaitu 58,38. Rata-rata hasil posttest siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> meningkat sebesar 79,26.
(Azizi, dkk 2019)	Metode <i>Talking Stick</i> pada materi "Perkembangan Negara di Dunia" pada Kelas IX A MTs mengalami kenaikan dari skor rata-rata 69,01 menjadi 85,39 (terdapat 10 siswa dari 22 siswa yang melampaui KKM, dengan KKM = 75,0).
(Damayanti, 2019)	Metode <i>Talking Stick</i> yang diterapkan pada siswa kelas VIII B8 SMP N 6 Singaraja pada pembelajaran PKn Tahun Pelajaran 2016/2017 meningkat. Dari 12 siswa menjadi 23 siswa dengan total siswa 27 yang dinyatakan tuntas memenuhi KKM (75,0), dengan hasil rata-rata 83,52.
(Mailani, 2013)	Hasil belajar siswa kelas VII-5 SMP Lab Undiksha Singaraja meningkat setelah menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> . Dibuktikan pada siklus I mencapai rata-rata 65% dengan kategori sedang, dan pada siklus II yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80,38% dengan kategori tinggi.
(Mayasari dkk 2022)	Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> meningkat pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 1 Baitussalam Aceh Besar, dengan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrol adalah 76,67 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 87,33.
(Marpaung, 2018)	Model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dapat meningkatkan minat belajar PPKn peserta didik di SMP Muhammadiyah 01 Medan T.A 2017/2018. Dari 14 siswa menjadi 19 siswa dari total 30 siswa yang memiliki niat belajar pada pembelajaran PPKn.
(Marunung, 2018)	Hasil belajar siswa tinggi pada mata pelajaran PKn setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran <i>Talking Stick</i> Kelas VII-2 SMP Negeri 3 Kota Tebing.
(Nugraha & Kokotiasa, 2017)	Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode <i>Talking Stick</i> dalam pembelajaran PKn siswa kelas VIII. Dibuktikan dengan adanya penurunan siswa yang masih tidak tuntas KKM (75,0) dari 50% siswa menjadi 36,6 siswa.
(Rajacon, 2019)	Hasil belajar PKn meningkat pada Siswa Kelas VIII B SMP Dharma Bakti 3 Kota Jambi. Dengan bukti sebanyak 32 siswa pada siklus I nilai rata-rata belajar 54,38% dan pada siklus II mencapai 72,19% dengan KKM (75,0).
(Rince & Rosyid, 2012)	Hasil menunjukkan terdapat peningkatan penggunaan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> terhadap aktivitas belajar siswa pada kelas VIII C SMP Negeri 1 Nanga Tayap. Dengan bukti sebanyak 27 siswa pada siklus I dengan rata-rata 66,6 % dan siklus II dengan rata-rata 81,4 %, dengan indikator kinerja 75 %.
(Rosdiani, dkk	Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran

- 2022) *Talking Stick* dapat meningkatkan aktivitas bertanya siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Donggo tahun pelajaran 2021/2022. Peningkatan dapat dilihat dari aktivitas bertanya siswa dengan presentase 34,6% dikategorikan kurang aktif pada siklus I, dan 46% dikategorikan cukup aktif pada siklus II.
- (Putri, 2018) Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*. Dibuktikan pada siklus I siswa mencapai rata-rata 65% dengan kategori sedang, dan pada siklus II yaitu rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80,38% dengan kategori tinggi.
- (Susanto, dkk 2016) Hasil belajar siswa baik dibuktikan dengan penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* yang dikolaborasikan dengan model *Think Talk Writ* dan model *Think Pair Share* dapat diterima oleh siswa dengan baik dan tidak menemukan kendala.

Berdasarkan paparan 13 artikel pada Tabel 1 di atas, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang menggunakan metode dan model pembelajaran *Talking Stick* menunjukkan ada peningkatan dari semua artikel yakni total 13 artikel. Dengan rata-rata peningkatan mencapai diatas 70%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* dapat diterapkan oleh guru sebagai alternatif rendahnya hasil belajar yang dimiliki siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Selanjutnya untuk kemandirian belajar PPKn yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) disajikan pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Faktor kemandirian belajar PPKn yang dimiliki siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sumber	Tingkat kemandirian Belajar Siswa pada PPKn	Faktor kemandirian siswa SMP
(Ardiansyah & Susanto, 2019)	Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII menunjukkan kategori tinggi, pada minat belajar mempengaruhi kemandirian.	Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu motivasi yang diberikan oleh guru lewat kegiatan membaca di perpustakaan secara rutin.
(Budiarini, 2021)	kemandirian belajar siswa meningkat. Dimana evaluasi penguasaan kemandirian belajar sesudah tindakan Siklus I mengerjakan tugas (27,04), menjawab soal (20), menjawab pertanyaan (19,7) dan penguasaan kemandirian sesudah tindakan (Siklus II) mengerjakan tugas (43,8), menjawab soal (38,3), menjawab	Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu motivasi. Dilakukan dengan memberi penguatan pada tugas yang diberikan guru, dengan cara memotivasi siswa dengan begitu siswa merasa dihargai kemampuannya.

- pertanyaan (38,3).
- (Junarti, dkk 2021) Tingkat kemandirian belajar melalui pendampingan modul menunjukkan kategori tinggi, sedang dan rendah. Kategori kemandirian belajar tinggi menunjukkan hasil jawaban sesuai/benar. Kategori kemandirian belajar sedang menunjukkan hasil jawaban tidak tidak semuanya benar/ sesuai. Kategori kemandirian belajar rendah menunjukkan hasil jawaban tidak sesuai/tidak benar.
- (Kusuma, 2021) Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMP Negeri 1 Leuwimunding menunjukkan kategori sedang, pada penggunaan radio sebagai media pembelajaran jarak jauh. Faktor yang mempengaruhi diantaranya kategori kemandirian belajar adalah media yang digunakan oleh guru yaitu radio dalam proses pembelajaran jarak jauh sebagai pengganti kuota internet.
- (Listyowati, 2008) Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 9 Surakarta tinggi. Pada pengelolaan kelas dan partisipasi siswa terhadap kemandirian belajar PKn. Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar adalah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang didorong oleh guru dengan memberikana pendekatan atau motivasi.
- (Ningrum & Sumardjoko, 2021) Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura rendah, pada kegiatan dan patrisipasi siswa selama pembelajaran PPKn. Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemandirian belajar siswa yaitu rendahnya percaya diri yang dimiliki siswa. Siswa mendapatkan motivasi lewat penugasan yang diberikan oleh guru dengan guru memberikan penguatan bahawa siswa bisa dan mampu.
- (Ocarina, dkk 2019) Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII 92 SMP Jakarta tinggi, pada model pembelajar mempengaruhi kemandirian. Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa, yaitu penggunaan model pembelajaran oleh guru.
- (Susanti, dkk 2014) Tingkat kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tinggi. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar tinggi mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari siswa kemandirian belajar rendah. Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu pada penggunaan motode pembelajaran yang dilakukan guru pada saat proses pembelajaran dikelas.

(Susanto, dkk 2016)	Kemandirian belajar siswa tinggi. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar tinggi lebih baik daripada sedang dan rendah. Namun siswa yang mempunyai kemandirian belajar rendah tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar.	Faktor yang mempengaruhi tingginya kemandirian belajar siswa yaitu pada penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
(Sugianto, dkk 2020)	Kemandirian belajar siswa tinggi. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar tinggi mendapatkan hasil belajar baik.	Kemandirian belajar tinggi dipengaruhi oleh motivasi dan fasilitas yang guru berikan dengan rajin membaca, meringkas materi yang guru sampaikan, dan mempersingkat kata agar mudah dihafal.

Berdasarkan paparan 9 artikel pada Tabel 2 di atas, bahwa kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menunjukkan ada 6 artikel dengan kategori kemandirian belajar tinggi, kemudian ada 2 artikel dengan kategori kemandirian belajar sedang dan ada 1 artikel dengan kategori kemandirian belajar rendah. Kemandirian belajar siswa ini tidak saja dipengaruhi oleh faktor internal namun juga dari faktor eksternal seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari 9 artikel yang mengkaji kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar siswa dipengaruhi oleh model dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran serta motivasi guru lewat kegiatan membaca, penugasan, meringkas materi agar mudah dihafal, dan dorongan keberhasilan untuk siswa. Ditemukan satu faktor yang dominan dihasil kajian ini yaitu faktor motivasi ketika guru mengajak siswa untuk terus melakukan kegiatan membaca.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari 21 sumber artikel model pembelajaran *Talking Stick* dan kemandirian belajar PPKn, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* di kelas meningkat dengan rata-rata hasil belajar di atas 70%, 2) kemandirian belajar pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) cukup tinggi, dipengaruhi oleh model dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran serta ditemukan satu faktor yang dominan dihasil kajian ini yaitu faktor motivasi ketika guru mengajak siswa untuk terus melakukan kegiatan membaca.

REFERENSI

- Agatha, N. P., Okianna, O., & Atmaja, T. S. (2020). Pengaruh Talking Stick Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(5). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i5.46802>
- Ardiansyah, M. F., & Suyanto, T. (2019). Hubungan Minat Belajar dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Krian. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(1).
- Azizi, T.M., Abidin, Z., Suharto (2020). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mapel IPS tentang Memahami Kondisi Perkembangan Negara di Dunia Melalui Model Pembelajaran *Talking Stick* pada Siswa. *MAJALAH LONTAR*, 32(1), 38-46. DOI: <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i1.6451>
- Budiarini, Desak P. 2011. Penerapan Layanan Informasi Belajar untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri I Sukasada Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, vol. 1, no. 1, 2013.
- Damayanti, N. K. I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B8 SMP Negeri 6 Singaraja dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 5(3), 52-61. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpku.v4i1.20835>
- Junarti, J., Sukestiyarno, Y. L., Mulyono, M., & Dwidayanti, N. Proses Structure Sense Dari Kemandirian Belajar Dalam Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Materi Grup. Project Report. CV. Confident.
- Kesuma, Dhea (2021) *Efektifitas Penggunaan Radio Pada Mata Pelajaran OOJn Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik (Studi Deskriptif di SMP Negeri 1 Leuwimundin)*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.
- Listyowati, Ganil (2008) *Pengaruh Persepsi Siswa Mengena Pengelolaan Kelas dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemandiran Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Badi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Mailani, N. L. A. (2013). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa VII-5 SMP Lab Undiksha Singaraja Melalui Model *Talking Stick*. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jjps.v1i1.1005>
- Mayasari, M., Hayati, E., Putra, I., Sanusi, S., & Maimun, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Dengan Media Persegi Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 7(1). DOI: <https://doi.org/10.22219/jch.v7i1.20962>
- Marpaung, R. 2018. *Penerapan Metode Diskusi dengan Pendekatan Talking Stick Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMP Muhammadiyah 01 Medan Tahun Ajaran 2017/2018*. Medan: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
- Manurung, H. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran *Talking Stick* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Kelas VII-2 SMP Negeri 3

Kota Tebing Tinggi. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 8(1), 98-106. DOI: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i1.9773>

- Ningrum, D. S., & Sumardjoko, B. (2021). Analisis Penguatan Karakter Religius dan Kemandirian dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Studi Kasus Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2021/2022) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nugraha, N., Kokotiasa, W., & Qomariah, K. (2015). Pengaruh Metode *Talking Stick* dalam Pembelajaran PKn Terhadap Pendidikan Siswa SMPN 6 Satu Atap Ngrayun Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Pelajaran 2014/2015. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 291-301. DOI: :10.25273/citizenship.v3i2.1257
- Ocarina, E., Japar, M., Yasin, Y., & Fadhillah, D. N. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION (GI) TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS VII. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 4(1), 5-12.
- Putri, O. A. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran *Talking Stick* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Bagi Siswa Kelas VII-D di SMP Negeri 19 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Rajacon PBB, Nyevin. (2019). Implementasi Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas VIII B SMP Dharma Bakti 3 Kota Jambi. *Jurnal Implementasi Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas VIII B SMP Dharma Bakti 3 Kota Jambi*.
- Rince, R., Buwono, S., & Rosyid, R. (2012). *Upaya Meningkatkan Aktivoitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Talking Stick Di Kelas VIII C SMP Negeri 1 Nanga Tayap Tahun Pelajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuri Terhadap Kemandiran Belajar Siswa di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170. DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Susanty, E., Nurkamto, J., Suharno. (2014) Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa Pada Mts N Di Kabupaten Kudus. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, 257-272.
- Susanto, D., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2016, November). Eksperimentasi TTW dan TPS Dengan *Talking Stick* Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Ngawi Tahun 2016/2017. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.



Problematika Sosial dalam Novel *Dunia Kecil yang Riu* Karya Arafat Nur

Etika Dwi Cahyani¹, Sutejo², Ahmad Nur Ismail³

¹²³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

etikadc19@gmail.com

sutejo.alwaroqi@yahoo.com

ismail@stkipgriponorogo.ac.id

Abstrak - Karya sastra menjadi sebuah penggambaran kenyataan sosial masyarakat di lingkungan sekitar. Dalam karya sastra pengarang memunculkan berbagai macam peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sekitar, salah satunya masalah sosial. Masalah sosial merupakan sebuah gejala abnormal yang terjadi di lingkungan masyarakat yang menyebabkan kekecewaan, pertikaian, serta penderitaan bagi masyarakat. Pada lingkungan masyarakat, masalah sosial terjadi karena adanya ketidaksesuaian baik dari segi pemahaman, perbedaan tujuan yang dapat melanggar norma sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab masalah sosial, bentuk-bentuk masalah sosial, dan upaya penanganan masalah sosial dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur. Adapun pendekatan dalam penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra. Metode yang digunakan yakni metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi kepustakaan. Dari hasil penelitian ditemukan empat faktor penyebab masalah sosial yaitu: (1) faktor ekonomi, (2) faktor biologis, (3) faktor psikologis, (4) faktor kebudayaan. Selain itu terdapat enam bentuk-bentuk masalah sosial berupa: (1) masalah kemiskinan, (2) masalah kejahatan, (3) masalah disorganisasi keluarga, (4) masalah peperangan, (5) masalah pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat, (6) masalah lingkungan hidup. Sedangkan dalam upaya penanganan masalah sosial ditemukan yaitu: (1) upaya preventif, (2) upaya represif, dan (3) upaya persuasif.

Kata kunci- masalah sosial; novel *Dunia Kecil yang Riu*; sosiologi sastra

Abstract - Literary works become a depiction of the social reality of society in the surrounding environment. In literary works, the author brings up various kinds of events that occur in the surrounding life, one of which is social problems. Social problems are an abnormal phenomenon that occurs in the community which causes disappointment, conflict, and suffering for the community. In the community environment, social problems occur because of discrepancies both in terms of understanding, differences in goals that can violate social norms. This study aims to describe the causes of social problems, forms of social problems, and efforts to deal with social problems in Arafat Nur's novel *Dunia Kecil yang Riu*. The approach in this study uses the theory of sociology of literature. The method used is a qualitative descriptive method with library study data collection techniques. From the research results found four factors that cause social problems, namely: (1) economic factors, (2) biological factors, (3) psychological factors, (4) cultural factors. In addition there are six forms of social problems in the form of: (1) the problem of poverty, (2) the problem of crime, (3) the problem of family disorganization, (4) the problem of war, (5) the problem of violating societal norms, (6) environmental problems. whereas in efforts to deal with social problems found namely: (1) preventive efforts, (2) repressive efforts, and (3) persuasive efforts.

Keywords- social problem; sociology of literature; novel *Dunia Kecil yang Riu*

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan bentuk penggambaran kenyataan sosial yang terjadi di lingkungan dan langsung berkaitan dengan masyarakat. Kehadiran karya sastra sebagai potret kehidupan nyata yang berisi mengenai refleksi kehidupan sesungguhnya baik kehidupan individu maupun hubungan antar individu (lihat Hafizha dkk., 2018; Suprpto, 2018; Paulia dkk., 2022). Pada dasarnya karya sastra sebagai hasil imajinasi yang lahir dari realita atau tiruan kehidupan nyata, maupun perpaduan antara imajinasi atau kenyataan (lihat Sutejo & Kasnadi, 2016; Rismawati dkk., 2021; Dhamina, 2019). Karya sastra sendiri hadir sebagai buah kreatifitas dari seorang pengarang baik dari proses perenungan maupun pertikaian dalam dirinya maupun dari kejadian pada lingkungan masyarakat Kristiana (dalam Arina dkk., 2022:46).

Karya sastra merupakan pantulan kejiwaan yang sedang dialami oleh pengarang pada saat menuangkan ide-ide kreatif (Kasnadi dalam Razzaq dkk., 2022:2). Karya sastra yang diciptakan oleh pengarang menjadi bentuk cerminan kenyataan yang kemudian dikemas dengan segala ide kreativitas ke dalam bentuk tulisan dimana dalam tulisannya mengangkat permasalahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Permasalahan yang diangkat dalam karya sastra terjadi adanya bentuk perselisihan maupun perbedaan yang menimbulkan tidak searah sehingga tidak dapat terjalin komunikasi dengan baik (lihat Nikmah & Suprpto, 2022; Wahyuningtyas & Pramudiyanto, 2021; Dewi dkk., 2022). Melalui karya sastra pengarang berusaha menyampaikan pesan-pesan yang bermanfaat. Pesan-pesan moral tersebut bisa tersurat melalui alur cerita yang dinarasikan oleh pengarang secara langsung, bisa juga tersirat melalui pergulatan hidup para tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita (lihat Astuti, 2017; Puspitasari dkk., 2021; Hidayati dkk., 2022). Pesan-pesan bermanfaat yang terkandung dalam karya sastra memuat nilai ajaran hidup sehingga dapat dijadikan pedoman.

Adapun dalam penyampaian karya sastra dapat berupa novel. Novel merupakan karya yang dibuat oleh sastrawan berupa karangan prosa panjang yang mengandung serangkaian cerita kehidupan seseorang dan menonjolkan watak dalam perilaku (Wahid dkk., 2021:92). Pada novel menyajikan serangkaian peristiwa kompleks yang memuat permasalahan sehingga dikatakan novel sebagai karangan prosa yang panjang. Menurut (Muflikhah dkk., 2014:439), novel sendiri tercipta karena adanya problem sosial dalam kehidupan masyarakat. Permasalahan yang dimunculkan pada novel sangat menarik terlebih masalah yang dimunculkan berkaitan langsung dengan kehidupan sosial masyarakat mengenai kehidupan realita sehingga menimbulkan ketegangan dari setiap peristiwa yang terjadi (Setiyono dkk., 2021). Permasalahan yang terdapat pada novel membuat pembaca tertarik karena berupa masalah sosial yang merupakan masalah yang terjadi di kehidupan sekitar. Masalah sosial menjadi sebuah

masalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dimana manusia sebagai makhluk sosial. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu dihadapkan dengan berbagai masalah sosial yang pada hakikatnya menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Sudrajat, 2020:67).

Masalah sosial menjadi sebuah gejala abnormal yang hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat yang menimbulkan penderitaan dan kekecewaan. Penderitaan maupun kekecewaan pada masalah sosial menjadi hidup tidak tenang, depresi, dan menimbulkan tekanan dalam diri yang bergejolak. Masalah sosial dikatakan suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur budaya atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial atau menghambat terpenuhinya keinginan-keinginan pokok warga kelompok sosial tersebut yang menimbulkan kepincangan ikatan sosial (Soekanto & Sulistyowati, 2013:314). Selain itu masalah sosial menurut (Setiadi, 2020:24) terjadi apabila kehidupan sosial antara elemen sosial satu dan elemen sosial lainnya tidak melaksanakan fungsi dan peranannya sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku. Hal ini menyatakan masalah sosial menjadi suatu masalah yang membahayakan karena menyimpang dari aturan yang berlaku dan berlawanan dengan hukum. Selain itu munculnya masalah sosial termasuk gejala abnormal yang terjadi karena adanya kekurangan dalam diri manusia. Adapun kekurangan dalam diri manusia yang memunculkan faktor sehingga masalah sosial itu terjadi dimana berasal dari (1) faktor ekonomi, (2) faktor biologis, (3) faktor psikologis, (4) faktor kebudayaan menurut (Soekanto & Sulistyowati, 2013:).

Selain faktor menurut (Soerjono & Sulistyowati, 2013) ada bentuk-bentuk dari masalah sosial yaitu (1) kemiskinan, (2) kejahatan, (3) disorganisasi keluarga, (4) masalah generasi muda dalam masyarakat modern, (5) peperangan, (6) pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat, (7) masalah kependudukan, (8) masalah lingkungan hidup, (9) birokrasi. Adapun masalah sosial dapat dijumpai dalam karya sastra novel yang berjudul *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur. Pada novel *Dunia Kecil yang Riu* menggambarkan keadaan sosial masyarakat Parengan dengan berbagai bentuk masalah sosial yang terjadi. Salah satu tokoh yang menonjol dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* ialah Ustadz Selawat diceritakan bahwa beliau merupakan seorang pendatang yang kemudian mampu mencuri perhatian masyarakat sehingga Ustadz Selawat pun diangkat menjadi imam masjid sekaligus menjadi Ustadz disana mengingat sudah setahun tidak ada yang menjadi ustadz di Parengan.

Ustadz Selawat selalu mengajak warga untuk menjalankan ibadah solat namun tidak banyak yang menjalankan karena mereka lebih mempercayai hal-hal gaib dengan meletakkan sesajen. Selain itu kondisi ekonomi masyarakat Parengan dalam mencukupi kebutuhan hidup, mereka rela menjadi pelacur hingga merantau ke luar negeri. Kedatangan Ustadz Selawat di Parengan tidak disukai

oleh para sesepuh disana Mbah Marjo, Daiman, dan Jarwo. Mereka berusaha dengan berbagai cara untuk menyingkirkan Ustadz Selawat agar bisa pergi dari Parengan seperti aksinya menyantet, memfitnah, dan melakukan aksi pembunuhan secara terang-terangan. Namun, meskipun mereka berbuat jahat Ustadz Selawat tidak pernah menaruh rasa dendam sekalipun nyawa Ustadz Selawat hampir melayang akibat ulah para sesepuh disana.

Cerita pada novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur membuat peneliti tertarik untuk meneliti karena menyajikan kehidupan sosial masyarakat dengan berbagai masalah sosial yang kompleks. Dengan berbagai macam masalah sosial yang ditemukan dalam novel pembaca dapat mengambil pesan moral yang terdapat dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* sehingga pembaca meningkatkan kesadaran sosial dalam menjalani hidup. Dalam melakukan penelitian yang terdapat pada novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur maka, peneliti menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

Menurut (Sutejo & Kasnadi, 2016) Sosiologi sastra sebagai suatu pendekatan terhadap karya sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan. Sosiologi sastra merupakan pendekatan yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan yang terjadi pada kehidupan sosial. Pada penelitian menggunakan tinjauan sosiologi sastra banyak diminati oleh peneliti karena melihat karya sastra menyajikan kehidupan yang sebagian besar berdasarkan kenyataan sosial yang berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat. Berbicara mengenai sosiologi sastra, sosiologi pada karya sastra dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis menurut Welck dan Warren (dalam Nurhuda, dkk., 2018) (1) sosiologi pengarang, (2) sosiologi karya sastra, (3) sosiologi pembaca. Dari ketiga jenis sosiologi sastra pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan sosiologi sastra terhadap karya sastra pada novel yang memuat cerita sebagai data utama dalam penelitian ini. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra peneliti menemukan faktor penyebab masalah sosial, bentuk-bentuk masalah sosial, dan upaya penanganan masalah sosial.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Adapun deskriptif kualitatif menurut Moelong dalam (Wahid dkk., 2021) penelitian yang menampilkan data berupa kata-kata baik secara lisan atau tertulis yang langsung dicermati peneliti, sampai benda-benda yang diamati sampai detail agar dapat ditangkap makna tersirat dalam dokumen. Pada dasarnya penelitian deskriptif kualitatif mengumpulkan kutipan data-data berdasarkan fakta yang dapat ditemukan dalam novel *Dunia Kecil yang Riu*.

Novel *Dunia Kecil yang Riu* merupakan novel karya dari Arafat Nur yang memiliki ketebalan 332 halaman diterbitkan oleh DIVA Press. Pada objek novel ini

bentuk data yang terdapat dalam penelitian berupa kutipan kalimat yang memuat faktor penyebab masalah sosial, bentuk-bentuk masalah sosial, dan upaya penanganan masalah sosial. Dalam teknik pengumpulan data dan teknik analisis data dapat dilakukan (1) Membaca dengan cermat dan teliti, (2) Menandai kutipan data yang penting yang diperoleh, (3) Mencatat data-data yang sudah diperoleh, (4) Memahami isi pada novel, (5) Memilih dan memilah data, (6) Mengelompokkan data serta mengklasifikasikan, (7) Menyimpulkan kutipan-kutipan data sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Penyebab Masalah Sosial

Faktor menjadi salah satu indikasi yang menyebabkan masalah sosial terjadi dimana segala permasalahan yang terjadi. Adapun penyebab timbulnya faktor penyebab dari masalah sosial karena adanya kekurangan dari dalam diri manusia maupun kelompok sosial dimana bersumber dari (1) faktor ekonomi, (2) faktor biologis, (3) faktor biopsikologis, dan (4) kebudayaan (Soekanto & Sulistyowati, 2013:314)

Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor penyebab dimana seseorang tidak dapat mencukupi kebutuhan hidup dengan baik dan jauh dari kata cukup. Berikut hasil analisis kutipan di bawah ini:

“Jangan terlalu berharap bisa kaya dan hidup senang dengan hasil tani di desa ini. Itu mustahil terjadi. Meskipun penduduknya bekerja keras di lahan hijau dan setiap hari mereka sibuk memberikan sesajen untuk para arwah leluhur, hidup mereka tetap saja miskin dan serba kekurangan”.
(DKYR, 151:2021)

Dari kutipan data di atas faktor penyebab masalah sosial salah satunya bersumber dari faktor kemiskinan yang ditemukan pada novel DKYR. Penduduk Desa Parengan mengalami tingkat kemiskinan yang cukup memprihatinkan. Tidak bisa dipungkiri meskipun penduduk Desa Parengan sudah bekerja keras sebagai petani, namun dalam mencukupi kebutuhan hidupnya tetap saja mereka hidup masih serba kekurangan.

Faktor Biologis

Faktor biologis menjadi salah satu faktor penyebab dari masalah sosial. Timbulnya faktor biologis berhubungan dengan kondisi fisik manusia dimana berkaitan langsung dengan kesehatan yang mengganggu seperti terkena wabah penyakit yang menular, maupun virus penyakit baru yang menjangkiti manusia. Di bawah ini kutipan data mengenai penduduk Parengan yang terkena wabah penyakit.

“Gatal yang menjangkiti hampir seluruh warga penduduk desa Parengan menimbulkan ketakutan yang luar biasa. Gatal - gatal itu sepertinya bukan penyakit biasa dan diyakini sebagai wabah berbahaya yang menulari satu sama lain sehingga orang-orang yang belum terjangkau berusaha menjauhi mereka yang sering menggaruk-garuk selangkang dan pantatnya.” (DKYR, 294:2021)

Dari kutipan data di atas penduduk Parengan terserang wabah penyakit yang menyerang penduduk. Wabah penyakit tersebut menyerang kulit yang menyebabkan penduduk Parengan gatal-gatal. Diyakini wabah tersebut dapat menulari siapa saja. Diketahui bahwa faktor biologis terjadi karena terganggunya masalah kesehatan dan fisik manusia karena sebuah penyakit baik penyakit menular maupun terkena wabah virus penyakit baru yang disebabkan oleh virus leksem. Kuat dugaan akibat dari virus leksem tersebut diakibatkan karena lingkungan yang kotor karena masih banyak penduduk Parengan yang mandi dan minum dengan air Sungai.

Faktor Biopsikologis

Faktor ini terjadi karena seseorang tidak mampu mengendalikan pola pikirnya dengan baik sehingga menyebabkan tidak bisa berfikir dengan jernih. Adapun dampak dari faktor biopsikologis seperti depresi, bunuh diri, disorganisasi jiwa. Di bawah ini terdapat faktor biopsikologis yang dialami oleh Jarwo sesepuh dukun yang mengancam penduduk Parengan.

“Jarwo yang kehilangan akal dan sangat murka pada Ustadz Selawat, akhirnya mengancam siapa saja yang mengundang Ustadz Selawat untuk mengobati.” (DKYR, 226:2021)

Dari data kutipan di atas Jarwo benar-benar sangat murka karena banyak penduduk Parengan yang berobat ke Ustadz Selawat sehingga membuat dirinya merasa tidak berguna lagi. Sebelum kedatangan Ustadz Selawat banyak penduduk Parengan yang berobat ke Pondok Geni Abang namun saat ini para penduduk meminta pertolongan untuk mengobati penyakit ke Ustadz Selawat. Hal ini membuat Jarwo murka dan mengancam penduduk disana agar tidak boleh berobat kepada Ustadz Selawat. tindakan yang dilakukan oleh Jarwo merupakan faktor biopsikologis dimana pola pikirnya tidak bisa berpikir dengan jernih sehingga dan tidak bisa membedakan hal yang baik atau buruk maka Jarwo seenaknya mengancam banyak orang.

Faktor Kebudayaan

Pada faktor ini di latar belakang oleh persoalan mengenai perceraian, kejahatan, kenakalan anak-anak, konflik rasial, dan keagamaan. Di bawah ini kutipan mengenai kepercayaan penduduk Parengan yang hal-hal gaib.

“Sejak zaman dahulu, kami lebih percaya pada batu, pohon, gunung, dan arwah-arwah. Kami lebih suka memberikan makanan kami kepada

mereka ketimbang sibuk dengan Tuhan yang banyak tuntutanannya.”
(DKYR, 96:2021)

Dari kutipan data di atas menyatakan bahwa kepercayaan penduduk Parengan sejak zaman dahulu kepada batu, pohon, gunung, dan arwah-arwah leluhur. Penduduk Parengan lebih suka memberikan makanan kepada arwah-arwah leluhur. Mereka masih meyakini hal-hal yang berhubungan gaib. Hal ini merupakan salah satu perbedaan kebudayaan dimana banyak penduduk Parengan sampai saat ini masih menyembah arwah-arwah leluhur sedangkan Ustadz Selawat selalu mengajarkan solat, mengaji namun tidak banyak yang melakukan karena kepercayaan masyarakat Parengan terhadap hal-hal gaib. Faktor kebudayaan keagamaan menjadi sebuah perbedaan kepercayaan.

Bentuk Masalah Sosial

Adapun bentuk masalah sosial yang terdapat pada novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur. Peneliti menemukan terdapat 6 bentuk masalah sosial, yaitu:

Kemiskinan

Kemiskinan terjadi karena seseorang tidak mampu mencukupi kebutuhan hidup dengan layak. Kutipan data di bawah mengenai keadaan penduduk Parengan yang mengalami kemiskinan sehingga banyak penduduk harus mencari keja di luar.

“Betapa pun subur dan hijaunya tanah ini, tetap saja penduduknya miskin dan melarat ! entah betul atau tidak, nyatanya kalau mau hidup senang, laki-laki Parengan harus mencari kerja keluar desa, perempuan-perempuan harus pergi menjadi babu ke kota-kota dan gadis-gadisnya menjadi wanita penghibur karena mereka memiliki wajah cantik, kulit terang, dan tubuh yang molek” (DKYR, 17-18 : 2021)

Dari kutipan data di atas menyatakan bahwa penduduk desa Parengan mengalami kondisi kemiskinan dan serba kekurangan. Kondisi ini diakibatkan karena tidak tersedianya lahan pekerjaan yang layak dimana hanya sebagian warga yang memiliki toko, bekerja sebagai penjahit, mengojek, dan memiliki salon pangkas sehingga banyak penduduk Parengan yang hidupnya masih belum tercukupi. Kemiskinan terjadi karena adanya individu yang tidak mampu mencukupi kebutuhan primernya. Penduduk Parengan hidup sulit dan serba kekurangan meskipun sudah bekerja giat tetap saja masih kurang sehingga mereka harus bekerja di luar daerah agar hidupnya makmur.

Kejahatan

Kejahatan merupakan sebuah kondisi yang menghasilkan perilaku menyimpang. Jarwo dan Daiman melakukan aksi pembuahan terhadap Ustadz Selawat karena mereka tidak menyukai keberadaan sang Ustadz.

“Aku begitu terkejut ketika mendapati tubuh Ustadz Selawat yang berdiri tegak di antara patahan meja dan bangku kayu. Kemeja putih di bagian dada dan perutnya telah berwarna merah pekat. Sebagian darah itu memercik ke wajahnya. Darah itu berasal dari dua luka di bahu kanan dan dada kirinya “. (DKYR, 249:2021)

Dari kutipan data di atas Daiman dan Jarwo juga tidak menyukai Ustadz sehingga mereka secara terang-terangan melakukan aksi pembunuhan kepada Ustadz Selawat. Keris sakti yang dimiliki dukun tersebut berhasil melukai bahu kanan dan dada kirinya sehingga keluar darah merah pekat sehingga samapi memercik wajahnya. Kegiatan pembunuhan menjadi aksi kriminalitas kejahatan yang menentang aturan hukum.

Disorganisasi Keluarga

Disorganisasi keluarga terjadi karena masyarakat gagal baik dalam mencukupi kebutuhan hidup maupun terjadi karena adanya perselingkuhan. Banyak penduduk Parengan yang bekerja di luar sehingga banyak kasus perceraian meningkat karena terjadinya perselingkuhan.

“Hampir semua penduduk dewasa di Parengan pernah bekerja di kota, baik laki-laki maupun perempuan, karenanya pula banyak terjadi perceraian akibat masalah cemburu dan perselingkuhan.” (DKYR, 151:2021)

Dari kutipan data di atas banyak penduduk desa Parengan dalam mencukupi kebutuhan hidupnya baik laki-laki dan perempuan yang harus bekerja di luar desa Parengan, hal ini karena penduduk desa Parengan ingin memiliki kebutuhan hidup yang tercukupi namun, akibatnya masalah sosial disorganisasi keluarga pun meningkat kasus perselingkuhan marak sehingga menyebabkan perceraian.

Peperangan

Peperangan merupakan bentuk dari masalah sosial yang diakibatkan karena adanya pertentangan di lingkungan masyarakat. Dalam penelitian ini peneliti menemukan bentuk pertentangan Jarwo dan Daiman melakukan aksi penyerangan terhadap Ustadz Selawat.

“Jarwo dan Daiman secara bersama-sama menyerang Ustadz Selawat dengan hujaman keris mereka masing-masing. Ustadz Selawat yang tanpa senjata apa-apa mundur beberapa langkah. Sepertinya dia mengelak begitu kedua keris itu hendak menusuk perutnya”. (DKYR, 314:2021)

Dari kutipan data di atas menyatakan bahwa terjadi masalah peperangan di Parengan. Aksi peperangan yang dilakukan Daiman dan Jarwo untuk mencelakai Ustadz Selawat dimana mereka tidak terima Ustadz Selawat masih hidup. Mereka sama-sama menyerang Ustadz Selawat menggunakan keris sakti yang

dimilikinya. Masalah peperangan merupakan masalah yang sulit untuk dipecahkan dimana masalah peperangan menjadi sebuah bentuk pertentangan yang mengakibatkan perpecahan dalam kemasyarakatan.

Pelanggaran Terhadap Norma-Norma Masyarakat

Pelacuran

Pelacuran merupakan pekerjaan yang menyerahkan diri kepada kalayak umum untuk melakukan hubungan seksual untuk mendapatkan upah. Pada kutipan di bawah salah seorang warga Parengan Tanti bekerja sebagai pelacur untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Tanti mendekatiku, “Ada apa, mas?”

“Kapan kamu pulang?” tanyaku meliriknya.

“Semalam, “jawabnya agak enggan. “Memangnya ada apa?”

“Tidak apa-apa. Cuma kuperhatikan sikapmu semakin nakal. Ustadz pun kamu goda ! Apa di Panggoro sana kamu tidak mendapatkan langganan?”. (DKYR, 12:2021)

Dari kutipan data di atas ditemukan bentuk masalah pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat seperti pelacuran. Salah satunya Tanti rela menjadi seorang pelacur untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Pelacuran sebagai pekerjaan yang melanggar norma masyarakat karena pekerjaan ini melakukan perbuatan seksual yang kemudian diberikan upah.

Alkoholisme

Minuman alkohol mengandung racun protoplasmik yang menyebabkan efek depresi dan seseorang yang minum alkohol tidak dapat mengendalikan diri dengan baik. kutipan di bawah ini dukun pondok Geni Abang minum tuak atau alkohol untuk merayakan pesta.

“Malamnya, aku mendengar keributan yang meriah di Pondok Geni Abang. Mereka pesta tuak. Aku mendengar mereka membuat pesta besar untuk merayakan kemenangan. Mbah Marjo juga ikut minum dan tertawa-tawa hingga tengah malam, tiada henti-hentinya para dukun itu tertawa riang gembira menyambut Ustadz Selawat yang akan celaka”. (DKYR, 215:2021)

Dari kutipan data ditemukan bentuk masalah pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat dimana para dukun Pondok Geni Abang sedang pesta tuak atau miras sehingga mengakibatkan tidak dapat mengendalikan diri.

Masalah Lingkungan Hidup

Lingkungan Biologis

Lingkungan biologis mengenai dengan kehidupan manusia berupa organisme hidup dimana masyarakat Parengan terkena virus yang menyebabkan wabah menular.

“Para dokter tidak tahu apa yang telah menyebabkan penyakit eksem ini. Sama sekali mereka tidak tahu. Hanya menduga-duga bahwa penyebabnya adalah lingkungan yang kotor dan sumber air yang tidak layak untuk mandi dan minum”. (DKYR, 296:2021).

Dari kutipan data di atas penduduk Parengan terkena virus yang menyebabkan penduduk disana mengalami gatal-gatal. Kuat dugaan bahwa virus yang menyerang penduduk disana merupakan virus eksem. Virus ini disebabkan lingkungan yang kotor dan sumber air yang tidak layak untuk mandi, minum sehingga menimbulkan permasalahan biologis yang berkaitan dengan lingkungan.

Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial berkaitan dengan orang-orang yang berada dalam lingkungan sekitar masyarakat. Ditemukan pada kutipan di bawah warga Parengan yang berselisih paham di lingkungan masyarakat sehingga terjadi perselisihan.

“Lho, kamu ini macam mana jadi orang?” Pajjah malah panas dan balik menyerang. “Yang punya urusan itu siapa? Memangnya yang kumat karena bacaan selawat itu anakku? Ya kalau anakku sudah kuparani sejak pertama ustadz itu tanpa aku perlu disuruh-suruh Mbah Marjo! Sampean ini jadi manusia kok tidak mikir ya!” (DKYR, 155:2021).

Dari kutipan data di atas terjadi sebuah berselisih paham yang terjadi pada tokoh Pajjah dimana ia diingatkan oleh salah satu warga Parengan untuk mengingatkan kepada Ustadz Selawat mengenai selawat yang Ustadz bacakan mengganggu Sumi. Pajjah kerap kali bertemu dengan Ustadz Selawat namun tidak pernah menyinggung perihal nyanyian selawat tersebut. Pajjah pun marah-marah terhadap tetangganya dan tidak terima karena Pajjah merasa itu bukan urusannya. Kondisi Pajjah alami disini karena ia dan tetangganya yang berselisih paham sehingga memunculkan emosi.

Upaya Penanganan Masalah Sosial

Upaya penanganan masalah sosial sebagai sebuah penanganan untuk mengatasi berbagai bentuk-bentuk masalah yang terjadi. Pada penelitian ini peneliti menemukan 3 upaya penanganan.

Upaya Preventif

Upaya preventif merupakan upaya pengendalian yang dilakukan dengan mencegah hal-hal yang tidak diinginkan di kemudian hari. Dari kutipan di bawah Ustadz Selawat melakukan pengobatan kepada Sumi yang mengalami depresi berat dengan melantunkan selawat.

“Selawat itulah yang melantun nyaring dari mulut Ustadz Selawat seperti yang selalu dibacanya setiap waktu tanpa henti. Dia terus memegang

kepala Sumi tanpa peduli, membiarkan gadis itu meronta-ronta dan menjerit kengerian.” (DKYR, 170:2021)

Dari kutipan data di atas Sumi mengalami gangguan kejiwaan yang kian hari makin menjadi-jadi membuat Ustadz Selawat tergerak hatinya untuk membantu Sumi. Upaya yang dilakukan Ustadz Selawat terhadap Sumi termasuk upaya preventif dimana tindakan yang dilakukan Ustadz untuk mencegah dan mengurangi hal-hal buruk di kemudian hari. Kondisi Sumi yang sebelumnya dinyatakan depresi akut setelah dibacakan selawat bisa sembuh. Perubahan yang dialami Sumi sungguh membuat warga Parengan terheran-heran karena Sumi dinyatakan sudah sembuh total dan kembali menjadi wanita normal seperti dulu.

Upaya Persuasif

Upaya persuasif merupakan tindakan pengendalian yang dilakukan dengan membujuk, memberikan nasihat atau arahan agar melakukan hal-hal yang baik dan tidak menentang peraturan yang berlaku. Pada kutipan di bawah Ustadz Selawat mengajak masyarakat Parengan untuk sholat, mengaji, dan berselawat.

“Ustadz Selawat hanya peduli pada selawat. Selalu saja dia berselawat dan mengajak orang-orang melakukannya, sambil dia juga membujuk agar orang-orang mau salat dan mengaji. Dari mulutnya tidak pernah terucap kata-kata yang menyinggung, apalagi menghujat.” (DKYR, 109:2021)

Data kutipan di atas menyatakan bahwa Ustadz Selawat tidak pernah sedikit pun menyinggung masalah-masalah terkait penduduk Parengan yang masih melakukan ritual sesajen dan membiarkan begitu saja. Terlepas dari kebiasaan yang dilakukan penduduk Parengan yang masih melakukan kegiatan ritual dimana kegiatan tersebut menyimpang dari ajaran agama islam beliau selalu mengajak atau membujuk penduduk Parengan untuk selalu berselawat, salat, maupun mengaji. Upaya yang dilakukan Ustadz Selawat disini sebagai upaya persuasif dimana beliau membujuk dan mengarahkan masyarakat hal-hal kebaikan meskipun terdapat sebagian yang masih melakukan ritual setidaknya Ustadz Selawat mengajak dan membujuk penduduk untuk melakukan kebaikan.

Upaya Represif

Tindakan represif sebagai upaya pengendalian yang dilakukan setelah terjadinya masalah. Dengan adanya upaya represif masyarakat dapat mematuhi norma yang berlaku. Pada kutipan di bawah Jarwo dan Daiman ditangkap oleh polisi karena kasus pembunuhan yang dilakukan terhadap Ustadz Selawat.

“Ketika mereka tidak menemukan Jarwo dan Daiman, polisi langsung mendatangi Pondok Geni Abang. Selama setengah jam lebih polisi memeriksa Mbah Marjo yang diketahui sebagai guru kedua lelaki buronan itu.” (DKYR, 261:2021)

Pada kutipan data di atas termasuk dalam upaya represif dimana kasus pembunuhan yang dilakukan Jarwo dan Daiman dilaporkan polisi. Polisi mencari mereka sampai kerumah namun tidak ditemukan kemudian polisi mendatangi langsung ke Pondok Geni Abang tapi disana tidak ditemukan Daiman dan Jarwo dan kemudian polisi memeriksa Mbah Marjo, apakah peristiwa pembunuhan tersebut Mbah Marjo ikut terlibat atau tidaknya. Dengan melaporkan kasus ini ke pihak berwajib memberikan rasa jera terhadap mereka agar tidak mengulangi kasus kriminalitas yang melanggar hukum.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan pada novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur peneliti menemukan faktor penyebab masalah sosial, bentuk-bentuk masalah sosial, dan upaya penanganan masalah sosial. Adapun empat faktor penyebab masalah sosial yang ditemukan oleh peneliti yaitu: faktor ekonomi, faktor biologis, faktor biopsikologis, dan faktor kebudayaan yang terjadi di kehidupan masyarakat Parengan.

Selanjutnya, bentuk-bentuk masalah sosial yang ditemukan terdapat masalah kemiskinan, masalah kejahatan, masalah peperangan, masalah disorganisasi keluarga, masalah lingkungan hidup sosial dan biologis, masalah pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat seperti pelacuran dan alkoholisme. Masalah yang ditemukan peneliti di dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* sangat kompleks karena berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat desa Parengan.

Upaya penanganan masalah sosial dalam pengendalian berbagai masalah yang terjadi peneliti menemukan terdapat tiga yaitu: upaya preventif, upaya represif, dan upaya persuasif. Ketiga upaya pengendalian ini dapat mengendalikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan masyarakat Parengan.

REFERENSI

- Abdul Razzaq, A., Sutejo & Setiawan, H. (2022). Konflik Batin Tokoh Mustafa dalam Novel *Tempat paling Sunyi* Karya Arafat Nur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 1-8. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Arina, S., Sutejo & Astuti, C. W. (2022). Aspek Citraan Dalam Novel *Diam Diam Saling Cinta* Karya Arafat Nur. Aspek Citraan dalam Novel *Diam-diam Saling Cinta* Karya Arafat Nur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 46-52. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Astuti, C. W. (2017). Sikap Hidup Masyarakat Jawa dalam Cerpen-Cerpen Karya Kuntowijoyo. *Jurnal KATA*, 1(1), 64-71. Doi: <https://doi.org/10.22216/jk.v1i1.1945>
- Dewi, R. A., Kasnadi & Setiawan, H. (2022). Nilai Sosial dalam Novel *Perempuan*

- Bersampur Merah Karya Intan Andaru. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 148-156. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Dhamina, S. I. (2019). Etika Sosial Jawa dalam Novel *Ibu* Karya Poerwadhie Atmodihardjo. *Jurnal Konfiks*, 6(1), 73-82. Doi: <https://doi.org/10.26618/konfiks.v6i1.1602>
- Hafizha N., Teguh, W. S. & Suyitno. (2018). *Masalah Sosial dalam Novel Nun, Pada Sebuah Cermin Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sastra*. Prosiding Pekan Seminar Nasional. 1(1), 78-90. Diakses secara online dari <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/pesona>
- Hidayati, L. N., Arifin, A. & Harida, R. (2022). Moral Values in *Atlantics* Movie (2019) Directed by Mati Diop Demangel. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31-38. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Muflikhah, D. Andayani, & Suhita, R. (2014). Masalah Sosial dalam Novel *Air Mata Tjitanduy* Karya Bambang Setiaji (Kajian Sosiologi Sastra dan Pendidikan Karakter). *Jurnal Basastra*, 1(3), 437-447. Diakses secara online dari https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia
- Nurhuda, T. A., Waluyo, H. J. & Suyitno. (2018). Kajian Sosiologi Sastra Dan Pendidikan Karakter Dalam Novel *Simple Miracles* Karya Ayu Utami Serta Relevansinya Pada Pembelajaran Sastra Di SMA. *Didaktika*, 18(1), 103-117. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v18i1.3090>
- Nikmah, F. R. R. & Suprpto. (2022). Konflik Tokoh Utama dalam Cerkak 'Pasa Ing Paran' Karya Impian Nopitasari. *Diwangkara*, 1(2), 77-84. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA>
- Paulia, S., Sutejo & Astuti, C. W. (2022). Konflik Sosial dalam Novel *Bayang Suram Pelangi* Karya Arafat Nur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 39-45. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Puspitasari, N. W., Arifin, A. & Harida, R. (2021). The Moral Values in *Aladdin* (2019). *Concept*, 7(2), 66-75. Doi: <https://doi.org/10.32534/jconcept.v7i2.2353>
- Rismawati, Sutejo & Suprayitno, E. (2021). Paradoks dan Ironi dalam Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2016 Tanah Air (Kajian New Criticism). *Jurnal Leksis*, 1(1), 17-26. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>
- Setiadi, E. M. (2020). *Penghantar Ringkas Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial (Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya)*. Jakarta: Kencana.
- Setiyono, T., Wardiani, R. & Setiawan, H. (2021). Strategi Kesantunan Berbahasa dalam Film *Assalamualaikum Calon Imam*. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 7-13. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Soekanto, S. & Sulistyowati, B. (2013). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudrajat, S., Puntaswari, N. C., Sulistyosari, Y., & Astuti, D. S. (2020). Pribumisasi Ilmu-ilmu Sosial dan Pembaruan Pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah. *Jipsindo*, 7(1), 66-85. Doi: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i1.30848>

- Suprpto. (2018). Kepribadian Tokoh dalam Novel *Jalan Tak Ada Ujung* Karya Muchtar Lubis; Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Metafora*, 5(1), 54-69. Doi: <http://dx.doi.org/10.30595/mtf.v5i1.5028>
- Sutejo & Kasnadi. (2016). *Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Wahid, M. A. N., Sutejo & Suprayitno, E. (2021). Nilai Moral dalam Novel *Kawi Matin Di Negeri Anjing* Karya Arafat Nur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 18-25. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Wahyuningtyas, K. & Pramudiyanto, A. (2021). Perbandingan motif cerita Jaka Tarub dan Nawang Wulan dengan cerita Niúláng Zhinü. *Diwangkara*, 1(1), 16-25. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA>



Profil Kemandirian Belajar Siswa yang Mengikuti Kegiatan OSIS di SMA Negeri 1 Kalitidu

Dhofirul Khasanah¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriah³

¹Pendidikan Pancacasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro

dhofirul.29@gmail.com

junarti@ikipgribojonegoro.co.id

fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemandirian belajar siswa sekolah menengah atas yang mengikuti kegiatan OSIS di SMA Negeri 1 Kalitidu. Profil kemandirian belajar siswa dilihat berdasarkan aspek kemandirian belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, dengan jenis pendekatan survei. Sampel pada penelitian ini berjumlah 45 siswa yang merupakan seluruh pengurus OSIS di SMA Negeri 1 Kalitidu Periode 2022/2023. Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner, yaitu skala kemandirian belajar siswa. Hasil analisis yang ditunjukkan bahwa tingkat kemandirian belajar siswa sebagian besar berada pada kategori sedang sejumlah 24 siswa atau 55,5%. Berdasarkan aspek kemandirian belajar siswa, ditemukan bahwa aspek bertanggung jawab dalam belajar merupakan aspek tertinggi dengan Kategori Sangat Baik, aspek yang kedua yaitu percaya diri dengan 8 siswa dengan kategori sangat baik dan 1 siswa berkategori baik. Tetapi dari aspek tidak bergantung kepada orang lain serta inisiatif masih rendah. Sehingga dari pihak sekolah dapat mengoptimalkan kegiatan di OSIS supaya beberapa aspek yang memiliki rata-rata rendah menjadi meningkat.

Kata kunci: Kemandirian belajar, siswa, kegiatan OSIS.

PENDAHULUAN

Menurut Robbins dalam (Fithiryyah, 2021) Organisasi adalah suatu entitas sosial yang secara sadar terkoordinasi, memiliki suatu batas-batas yang relatif yang dapat diidentifikasi, dan berfungsi secara relatif kontinu (berkesinambungan) untuk mencapai suatu tujuan atau seperangkat tujuan yang sama. Hal ini sesuai dengan sifat manusia yaitu sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok dan membuat organisasi untuk bekerja sama mencapai tujuan, dengan demikian organisasi terbentuk selama ada interaksi manusia.

Organisasi dibedakan menjadi dua yaitu organisasi formal dan organisasi informal (Ambarwati, 2018), Organisasi formal adalah organisasi yang didalamnya memiliki struktur organisasi yang membedakan antara organisasi formal dengan organisasi informal. Dalam organisasi, sebuah struktur berfungsi untuk memberikan tanggung jawab secara jelas, menjelaskan kedudukan pada masing-masing dan menjelaskan alur hubungan tertentu pada berbagai kedudukan termasuk dalam dunia pendidikan (Wahjono, 2022). Seperti halnya organisasi yang ada di sekolah yang dapat diikuti oleh siswa untuk berlatih berorganisasi. Organisasi yang ada di sekolah antara lain Organisasi Siswa Intera Sekolah (OSIS) Majelis Perwakilan Kelas (MPK), Dewan Ambalan (DA) Kerohanian Islam (ROHIS), Palang Merah Remaja (PMR), dan masih banyak lagi.

Organisasi yang hampir dimiliki di setiap sekolah menengah atas adalah OSIS. Berdasarkan Permendikbud RI No. 39 tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan bahwa OSIS adalah organisasi satu-satunya di sekolah yang sah, sehingga OSIS merupakan organisasi yang wajib dibentuk di setiap sekolah yang bersifat resmi dan tidak memiliki hubungan organisatoris dengan organisasi kesiswaan di sekolah lain.

OSIS merupakan wadah bagi siswa dalam mengembangkan bakat dan minat siswa, dimana siswa bisa berlatih membuat sebuah kegiatan dan diterapkan pada lingkungan sekolah atas persetujuan pembina dan kepala sekolah (Aqil, 2016). Kegiatan dalam OSIS banyak memberikan pembelajaran bagi siswa yang mampu dijadikan sebagai pengalaman. Seperti halnya, pengalaman berorganisasi, pengalaman berinteraksi dengan sesama teman dan guru dengan jangkauan yang lebih luas, pengalaman mendapatkan jejaring dari sekolah lain, mengembangkan kreatifitas, melatih public speaking, serta melatih siswa dalam mandiri.

Namun pada kenyataannya, dalam kegiatan OSIS tidak hanya mendapatkan dampak positif seperti yang mereka harapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, diperoleh siswa yang mengikuti kegiatan OSIS waktu yang digunakan untuk belajar semakin berkurang. Padatnya kegiatan yang ada didalam OSIS, dinilai dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa karena siswa tidak fokus dalam pembelajaran di kelas. Selain itu pada saat pembelajaran siswa sering meminta izin keluar untuk mengikuti rapat sehingga siswa melewatkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tidak hanya itu, siswa yang mengikuti kegiatan OSIS akan sering datang keruang OSIS, tidak hanya dengan tujuan melakukan diskusi ataupun rapat, mereka berkumpul untuk mengisi waktu istirahat maupun waktu luang setelah jam pelajaran selesai, terkadang hal itu yang membuat siswa malas atau terlambat dalam masuk jam pembelajaran di kelas sehingga mengakibatkan berkurangnya kemandirian pada diri siswa.

Menurut (Sharon, Tadlok, & Daniele, 2011) kemandirian belajar atau self regulated learning adalah suatu proses dalam membentuk pola pikir, kepribadian dan mental yang dapat membantu siswa untuk mencapai keberhasilan dalam pengalaman belajar siswa.

Berdasar hasil penelitian Conro dalam (Kurnia, 2017) mengatakan bahwa karakteristik perbedaan pada siswa yang mandiri dan tidak mandiri dalam belajar adalah :

- Siswa mengetahui bagaimana menggunakan strategi kognitif (repetisi, elaborasi, dan organisasi) yang membantu mereka menyelesaikan, mengubah, mengatur, memperluas, dan memperoleh kembali informasi;
- Siswa mengetahui mana merencanakan, mengontrol dan mengatur proses mental mereka terhadap pencapaian tujuan;
- Siswa menunjukkan kepercayaan motivasi, seperti perasaan sanggup untuk mencapai dan menyelesaikan tugas sekolah, dan mampu mengembangkan emosi positif;
- Siswa mampu merencanakan, mengontrol waktu dan upaya dalam membangun lingkungan belajar yang baik, karakteristik tersebut merupakan aspek-aspek pembentuk kemandirian belajar.

SMA Negeri 1 Kalitidu merupakan lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat mencari ilmu oleh siswa, selain dalam bidang akademik, siswa juga dapat melatih keterampilan, bakat, minat dalam berorganisasi. Organisasi yang terdapat di lingkungan SMA Negeri 1 Kalitidu yaitu OSIS (organisasi siswa intera sekola). OSIS sebagai tempat kehidupan siswa berkelompok siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.

Hasil dari wawancara dengan ketua OSIS periode 2022/2023 dikatakan bahwa pada periode ini anggota pengurus OSIS berjumlah 45 siswa gabungan dari 24 siswa kelas X dan 21 siswa kelas XI, ia mengatakan juga untuk program kerja OSIS sendiri untuk saat ini ketercapaiannya mencapai 40% dari seluruh program satu periode. Dengan partisipasi siswa dalam kepengurusan OSIS diharapkan mereka mampu melatih dan mengasah keterampilan dalam diri mereka selain itu diharapkan tidak akan mengurangi waktu belajar

serya mengurangi kesempatan mereka dalam mendapat pembelajaran di kelas bersama guru.

Berdasar uraian di atas, maka pentingnya kemandirian dalam berorganisasi sangat diperlukan guna membentuk karakter siswa. Karakter kemandirian belajar siswa akan sangat menentukan sikap dan perilaku siswa dalam kegiatan disekolah baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, terlebih siswa yang mengikuti kegiatan OSIS mereka akan menjadi contoh bagi siswa-siswa lain dalam bersikap dan berperilaku. Dengan demikian tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan profil kemandirian belajar siswa sekolah menengah atas yang mengikuti kegiatan OSIS di SMA Negeri 1 Kalitidu.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan konsep yang digunakan untuk menjawab permasalahan adalah dengan menggunakan pendekatan pendekatan survey melalui angket/kuisisioner tentang kemandirian belajar siswa yang mengikuti kegiatan OSIS (Organisasi Siswa Intera Sekolah) selanjutnya dilakukan uji kuantitatif dan kualitatif. Untuk uji kuantitatif dilakukan untuk mengukur kemandiran belajar siswa.

Populasi pada penelitian ini adalah pengurus OSIS SMA Ngeri 1 Kalitidu periode 2022/2023 sebanyak 45 siswa, terdiri dari 24 siswa kelas X dan 21 siswa kelas XI. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh pengurus OSIS SMA Negeri 1 Kalitidu periode 2022/2023.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner/angket yang telah divalidasi logis oleh dosen dan gurur yang ada di sekolah. Angket kemandirian disusun meliputi 6 aspek kemandirian yaitu : tidak bergantung kepada orang lain, inisiatif, tanggung jawab, percaya diri, motivasi, dan disiplin. Jumlah pernyataan/pertanyaan pada angket kemandirian belajar siswa terdapat 14 butir untuk jenis Unfavorable, dan 16 butir untuk jenis Favorable. Dengan penghitungan score menggunakan skala likert yaitu SS: sangat setuju, S: setuju., R: ragu-ragu, TS : tidak setuju, STS: sangat tidak setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari angket kemandirian belajar siswa diperoleh 45 siswa yang telah mengisi angket. Berdasarkan 45 angket kemandirian belajar siswa tersebut dikategorikan menurut interval skor pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Sebaran Skor Kemandirian Belajar Siswa

Kelas Interval	Frekuensi	Kategori
81 – 90	9	Tinggi
71 – 80	25	Sedang
61 – 70	10	Rendah
<60	1	Sangat rendah
Jumlah	45	

Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan tingkat kemandirian belajar siswa kebanyakan berada pada retan skor 71 – 80 dengan kategori sedang sebanyak 25 siswa atau sebesar 55,5%. Sedangkan jumlah siswa yang terkategori kemandirian tinggi sebanyak 9 siswa atau sebesar 20%. Selanjutnya jumlah siswa yang terkategori rendah sebanyak 10 siswa atau sebesar 22,2% dan siswa terkategori kemandirian sangat rendah sebanyak 1 siswa atau sebesar 2,2%. Berdasarkan prosentase di atas menunjukkan bahwa profil kemandirian belajar siswa masih berada pada kategori kemandirian sedang, artinya tingkat kemandirian belajar siswa masih belum maksimal dan belum optimal. Dengan

demikian dimungkinkan kegiatan OSIS belum secara optimal membangun kemandirian belajar dengan sepenuhnya dan masih dibutuhkan kegiatan-kegiatan lain yang dapat meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa.

Pada Tabel 2 berikut ini dijelaskan deskripsi profil kemandirian belajar siswa yang mengikuti kegiatan OSIS berdasarkan Tabel 1 di atas yang termasuk dalam kategori tinggi. Kode subjek yang terkategori tinggi tingkat kemandirian belajarnya sebanyak 9 siswa adalah O-1, O-6, O-13, O-15, O-16, O-31, O-36, O-39, O-44.

Tabel 2 Ringkasan Deskripsi Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa Kategori Tinggi

Kode Subyek	Aspek Kemandirian						Deskripsi
	Tidak bergantung dengan orang lain	Inisiatif	Bertanggung jawab	Motivasi	Disiplin	Percaya diri	
O-1	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin baik, percaya diri sangat baik.
O-6	Baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin sangat baik, percaya diri sangat baik.
O13	Baik	Baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, motivasi baik, disiplin sangat baik,
O-15	Sangat Baik	Baik	Sangat baik	Cukup	Baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain sangat baik, inisiatif baik, motivasi cukup, disiplin baik, percaya diri sangat baik.
O-16	Sangat Baik	Sangat baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik	Baik	Tidak bergantung dengan orang lain sangat baik, inisiatif sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin sangat baik, percaya diri baik.
O-31	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif sangat baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin sangat baik, percaya diri sangat baik.
O-36	Baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin sangat baik, percaya diri sangat baik.
O-39	Baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin baik,

							percaya diri sangat baik
O-44	Baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat Baik	Sangat baik	Tidak bergantung dengan orang lain baik, inisiatif baik, bertanggung jawab sangat baik, motivasi sangat baik, disiplin sangat baik, percaya diri sangat baik.

Pembahasan

Kemandirian belajar adalah kemampuan afektif individu yang terbentuk dari inisiatif diri sendiri, dengan penuh rasa percaya diri, tanggung jawab, motivasi, dan disiplin diri yang tinggi, dengan cara masing-masing selama kegiatan belajar dan tidak bergantung dengan orang lain dan tanpa tatap muka (Junarti, Sukestiyarto, Mulyono, & Dwidayanti, 2020)

Pendapat lain juga mengatakan bahwa kemandirian belajar merupakan suatu hal yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran, karena hal itu lah yang menentukan hasil belajar. Kemandirian belajar membuat siswa tidak bergantung dengan siapapun sehingga siswa dapat mengkaji, merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mandiri (Nurhayati, 2017)

Kemandirian adalah sikap atau perilaku yang tidak bergantung kepada orang lain, berusaha untuk menggunakan energi, pikiran, dan waktu untuk mewujudkan cita-citanya secara mandiri (Tarusu, Zulela, & Andiانشا, 2020)

Self Regulated learning sebagai sebuah kesiapan dari individu yang mau dan mampu untuk selalu belajar meningkatkan pengetahuan, kemampuan, prestasi, dan mengembangkan diri, dengan inisiatif sendiri, dengan tanpa bantuan dari orang lain dalam penentuan tujuan belajar, metode belajar, dan evaluasi belajarpengertian ini di paparkan oleh Bibbons (Aziz , 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, pengertian kemandirian belajar siswa adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa secara sendiri, tidak bergantung dengan orang lain, sehingga mamu untuk meningkatkan karakter ada diri siswa, namun ada penelitian ini apakah karakter kemandirian belajar sudah dimiliki oleh siswa sekolah menenga atas terutama siswa yang mengikuti kegiatan OSIS. Jika siswa sudah memiliki, sejauhmana kemandirian yang sudah dimiliki siswa yang mengikuti kegiatan OSIS. Jika siswa belum memiliki, bagaimana kemandirian belajar dapat dimiliki oleh siswa yang mengikuti kegiatan OSIS. Langkah yang dilakukan untuk membantu kegiatan kemandirian belajar siswa dengan pembaharuan program-program kerja pada kegiatan OSIS.

Dengan demikian yang dimaksud kemandirian belajar pada penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang terbentuk dari sikap dan perilaku tidak bergantung dengan orang lain dan menggunakan semua tenaga, pikiran yang dimiliki untuk untuk mewujudkan semua ide ide yang telah dirancang dalam program kerja. Sikap dan perilaku tidak bergantung dengan orang lain diukur melalui aspek tidak bergantung dengan orang lain, inisiatif dari diri sendiri dengan penuh percaya diri. Sedangkan sikap dan perilaku mempergunakan segala tenaga dan pikiran diukur kemampuan siswa dalam merealisasikan program program kerja yang telah di buat. Kemampuan sikap dan perilaku ini didukung adanya kekuatan dalam diri siswa yang terbentuk motivasi untuk berpikir dan belajar serta adanya rasa bertanggung jawab atas pelaksanaan dalam berjalanya program-program kerja yang telah dirancang dalam kegiatan OSIS. Selanjutnya sikap dan perilaku yang berkaitan dengan berjalanya program-program yang telah dirancang dapat terlaksana dengan baik dan maksimal, dibutuhkan aspek kedisiplinan yang tinggi.

Karena kegiatan kemandirian belajar ini diperuntukan untuk siswa menengah atas dan yang mengikuti kegiatan OSIS, maka mampu mengendalikan diri sendiri dalam kegiatan berorganisasi tanpa bergantung dengan orang lain. Dalam kajian ini dilihat dari rancangan program kerja dalam satu periode dan capaian program kerja yang telah terlaksana.

Pribadi yang mandiri, menurut (Slameto, 2010) bahwa ciri ciri kemandirian belajar meliputi.

1. Tidak bergantung dengan orang lain, siswa mampu memecahkan masalah dengan sendirinya tanpa meminta bantuan dan bimbingan dari orang lain.
2. Inisiatif, siswa selalu memiliki rencana berusaha dengan tekun untuk mewujudkan cita-citanya. Mampu berpikir kritis dan bertindak secara kreatif.
3. Motivasi, selalu ingin meningkatkan prestasi dalam belajar
4. Disiplin, memiliki ambisi yang tinggi untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.
5. Percaya diri, dalam belajar siswa lebih mengarah untuk berpendapat, bersikap dan bertindak sesuai dengan keinginannya sendiri.

Ciri-ciri dari aspek kemandirian belajar siswa menengah atas yang mengikuti kegiatan OSIS merupakan modifikasi dari (Junarti, Zainudin , & Novela, 2022) dan (Nanda , 2022) kemudian dideskripsikan kedalam indikator sebagai berikut.

1. Aspek tidak bergantung dengan orang lain, meliputi :
 - a) Mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain
 - b) Belajar atas kemauan sendiri
 - c) Mengatasi sendiri masalah yang sedang dialami
 - d) Belajar dengan menggunakan caranya sendiri
2. Inisiatif, meliputi :
 - a) Mampu mencari sendiri sumber belajar lain
 - b) Memiliki keinginan untuk menemukan hal baru
 - c) Ikut serta mengemukakan dan menanggapi pendapat
 - d) Mempelajari terlebih dahulu materi yang belum disampaikan oleh guru
3. Bertanggung jawab, meliputi :
 - a) Ikut serta dalam melaksanakan tugas kelompok
 - b) Bersungguh sungguh dalam mengikuti pelajaran
4. Motivasi, meliputi :
 - a) Belajar secara rutin untuk mendapat nilai yang baik
 - b) Mempunyai target nilai dalam belajar
5. Disiplin, meliputi :
 - a) Mengikuti pembelajaran tepat waktu
 - b) Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
6. Percaya diri, meliputi :
 - a) Berani menjelaskan tugas presentasi didepan kelas
 - b) Mampu melaksanakan segala sesuatu tanpa ragu-ragu dan tidak mudah putus asa

Kemandirian yang baik tergantung pada faktor- faktor yang mempengaruhinya. Menurut Basri dalam (Rijal & Bachtiar , 2015) faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa ada dua faktor yakni faktor endogen dan faktor eksogen. Faktor endogen adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan merupakan bawaan sejak lahir. Dimana faktor ini merupakan faktor yang berasal dari diri siswa secara individu, hal ini termasuk motivasi siswa, percaya diri siswa, inisiatif siswa. Sedangkan faktor eksogen adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau biasanya disebut dengan faktor lingkungan.

SIMPULAN

Hasil penelitian profil kemandirian belajar siswa sekolah menengah atas yang mengikuti kegiatan OSIS di SMA Negeri 1 Kalitidu diperoleh kesimpulan bahwa kemandirian belajar siswa berada pada kategori sedang dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Hasil kemandirian belajar siswa ditinjau dari aspek aspek kemandirian belajar ditemukan bahwa aspek Bertanggung jawab dan percaya diri merupakan aspek yang banyak mempengaruhi kemandirian belajar siswa sekolah menengah atas yang mengikuti kegiatan OSIS dibanding empat aspek yang lainnya yaitu tidak bergantung dengan orang lain, disiplin, inisiatif dan motivasi. Berdasarkan hasil penelitian berupa profil kemandirian belajar peneliti merekomendasikan kepada pembina OSIS, kepala sekolah, dan bapak/ibu guru di SMA Negeri 1 Kalitidu dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar siswa dengan mengusulkan rancangan program-program kerja baru yang mana hal itu dapat meningkatkan aspek aspek kemandirian belajar yang belum tercapai dengan baik. Untuk itu diperlukan penelitian lanjutan yang dapat meneliti hubungan antara kemandirian dengan motivasi siswa dalam kegiatan OSIS.

REFERENSI

- Ambarwati, A. (2018). *Perlaku dan Teori Organisasi*. Malang: Media Nusa Creative.
- Aqil, D. I. (2016). Pengaruh Aktivitas Organisasi dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 127-137.
- Aziz , A. J. (2017). Self Regulated Learning dalam Al Quran. *Jurnal pendidikan agama islam*, 81-108.
- Fithirryah, M. U. (2021). *DASAR DASAR TEORI ORGANISASI* . Jakarta : IRdev.
- Junarti, Sukestiyarto, Mulyono, & Dwidayanti, N. K. (2020). The Influence of Independent Learning and Structure Sense Ability on Mathematics Connection in Abstract Algebra . *Proceeding Of the International conference on science and education and Technology*, 57-64.
- Junarti, Zainudin , M., & Novela, Y. (2022). Membangun kKemandirian Belajar Aljabar Abstrak memalui Modul Pendampingan. *Prosiding Seminar Nasional Hybrid*, 265-287.
- Kurnia, Y. R. (2017). perbedaan kemadirian belajar antara siswa pengurus osis dan anggota ekstrakurikulesr bola basket di sma n 1 seyegan. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 2*, 157-167.
- Nanda , A. (2022). *Butir Butir Instrumen Angket Kemandirian Belajar Siswa* . Retrieved November 4, 2022, from Butir Butir Instrumen Angket Kemandirian Belajar Siswa :
https://www.academia.edu/35489438/Butir_Butir_Instrumen_Angket_Kemandirian_Belajar_Siswa

- Nurhayati, E. (2017). Penerapan Scaffolding untuk pencapaian kemandirian belajar siswa . *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran MAtematika*, 21-26.
- Rijal , S., & Bachtiar , S. (2015). Hubungan antara sikap, kemandirian belajar, dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal BIOEDUKATIKA*, 15-20.
- Sharon , Z., Tadlok, J., & Daniele, E. (2011). Encouraging Self-Regulated Learning in the Classroom. *Metropolitan Educational Research Consortium (MERC)*, 28.
- Slameto. (2010). *belajar dan Faktor Faktor yang mempengaruhi* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarusu, D. T., Zulela, & Andiansha, A. A. (2020). Inegrasi Pembentukan Karakter Kemandirian Siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran Mtematika di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Mnadala Education*, 170-175.
- Wahjono, S. I. (2022). Struktur organisasi. In S. I. Wahjono, *Bahan Ajar Perilaku Organisasi 2* (pp. 1-19). Surabaya: Universitas Muhamadiyah Surabaya.



Retorika Dakwah Ustaz Hanan Attaki dengan Judul “Ujian Perasaan”

Yuniarti Sifaal Jannah, Badriyah Wulandari
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI
Wiranegara, Indonesia
yuniartisifa14@gmail.com

Abstrak - Retorika merupakan seni dalam berbicara agar apa yang diutarakan mampu dipahami oleh pendengar dengan baik, dan bertujuan untuk mempersuasi. Berkaitan dengan retorika, dakwah sangat dekat dengan ilmu retorika, dimana tujuan dakwah sama dengan retorika yaitu mempersuasi. Seorang da'i perlu menguasai retorika dalam berdakwah agar apa yang ia sampaikan mudah diterima oleh mitra dakwah. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif untuk mengetahui majas apa saja yang digunakan Ustaz Hanan Attaki menggunakan teori Berger. Hasil penelitian menunjukkan bahwa majas yang sering dipakai dalam dakwah Ustaz Hanan Attaki adalah majas rhyme, simile, allegori, ritme, eksemplifikasi, dan definisi.

Kata kunci: retorika, dakwah, majas, tuturan

Abstract - Rhetoric is the art of speaking so that what is said can be understood by listeners properly, and aims to persuade. With regard to rhetoric, da'wah is very close to the science of rhetoric, where the goal of da'wah is the same as rhetoric, namely persuasion. A da'i needs to master rhetoric in preaching so that what he conveys is easily accepted by missionary partners. This research uses descriptive qualitative to find out what figures of speech are used by Ustaz Hanan Attaki using Berger's theory. The results showed that the figurative language that was often used in preaching by Ustaz Hanan Attaki was rhyme, simile, allegory, rhythm, exemplification, and definition.

Keywords: rhetoric, da'wah, figurative language, speech

PENDAHULUAN

Semakin majunya zaman, cara seseorang dalam mengembangkan kemampuan semakin kreatif dan berinovasi. Salah satu kemampuan yakni dakwah. Ilahi dan Polah, (2007) menjelaskan, dakwah berasal dari kata *da'a* yang berarti menyeru, mengajak, dan memanggil. Dakwah islam diartikan sebagai ajakan, atau seruan kepada ajaran islam. Dakwah sebagai kegiatan mengajak, mendorong, dan memotivasi orang lain berdasarkan *bashirah* untuk meniti jalan Allah dan *istiqomah* di jalan-Nya, serta berjuang bersama meninggikan agama Allah.

Objek kajian dalam ilmu dakwah adalah unsur-unsur dakwah, antara lain; da'i (pendakwah), mitra dakwah, metode dakwah, pesan dakwah, dan media

dakwah. Da'i dan mitra dakwah saling berhubungan atau saling membutuhkan, agar pesan-pesan dalam Islam tersampaikan kepada orang yang membutuhkan harus ada seorang da'i. Da'i membutuhkan seorang mitra dakwah agar apa yang ingin ia sampaikan ada tujuannya. Ada beberapa metode dalam dakwah, salah satu yang mempengaruhinya adalah perbedaan latar belakang mitra dakwah dan topik yang akan disampaikan. Pesan dalam dakwah tidak boleh bersumber dari pemikiran da'i sendiri, melainkan harus berdasarkan sesuai hukum-hukum Islam.

Jika dahulu dakwah hanya dilakukan saat pengajian di desa-desa, kini dakwah bisa dilakukan melalui berbagai media. Media itu antara lain podcast, *Instagram*, siaran radio, dan konten *Youtube*. Penggunaan media tersebut disesuaikan dengan target jamaah. Penggunaan *Instagram* sesuai dengan jamaah kategori remaja, sehingga penyampaian media mudah diterima. Menurut Aristoteles, hubungan pembicara dengan khalayak sangat penting, dan karena itu khalayak haruslah menjadi pertimbangan utama jika pembicaraan ingin berhasil (Yanuar, 2019). Beberapa ustaz telah mempunyai ciri khas atau seni berbicara tersendiri dalam penyampaiannya. Tujuan dari kemampuan tersebut adalah menyesuaikan jamaah dakwahnya.

Salah satu Ustaz yang mempunyai gaya bicara khas dan jamaahnya banyak yakni Ustaz Hanan Attaki. Beliau menggunakan berbagai media untuk menjangkau jamaahnya, mulai dari *Instagram*, *podcast*, hingga *Youtube*. Mayoritas jamaah beliau adalah kategori remaja. Hal tersebut dikarenakan pembawaan Ustaz Hanan Attaki yang santai, dan mengaitkan isi dakwah dengan berbagai hal yang sering terjadi di kalangan remaja. Dalam penelitian ini, penulis mengkaji tentang retorika Ustaz Hanan Attaki dalam episode "Ujian Perasaan" yang diambil dari media *Youtube*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana gaya bahasa yang digunakan Ustaz Hanan Attaki, sehingga dakwah beliau bisa mempunyai banyak pendengar remaja.

Retorika berasal dari bahasa Inggris "*rhetoric*" yang diambil dari bahasa Yunani "*rhetorikos*" yang mempunyai makna kepandaian berbicara atau berpidato. Dalam artian sempit retorika adalah kemampuan berbahasa dengan baik hanya untuk lisan, sedangkan retorika dalam artian luas tidak hanya kemampuan berbahasa dalam lisan saja, tetapi dalam tulisan. Jadi bisa diartikan retorika adalah bagaimana seseorang mampu mempersuasi dengan bahasanya, entah itu dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Hornby dan Parnwell (1961) mengartikan istilah "retorika" sebagai seni penggunaan kata-kata secara mengesankan, baik lisan maupun tulisan, atau berbicara dengan menggunakan pertunjukan dan rekaan di depan orang banyak. Webster's Tower Dictionary (1975) mendefinisikan "*rethoric*" adalah sebagai "seni

menggunakan bahasa secara efektif".Retorika sebagai seni jelas berbeda dengan berbicara biasa, dalam hal ini seseorang berbicara dengan pemilihan kata kata yang menarik disertai gaya bicara yang khas, selain itu tujuan berbicara agar mampu memengaruhi pendengar, menghibur, dan informatif.

Menurut Raudhonah (2007) fungsi retorika antara lain; 1) *Mass information* yaitu retorika berfungsi untuk memberikan informasi kepada pendengar agar gagasannya dapat diutarakan, 2) *Mass education* yaitu retorika berfungsi sebagai memberi pendidikan, 3) *Mass persuasion* yaitu retorika berfungsi untuk mempengaruhi pendengar, dan 4) *Mass intertainment* yaitu retorika berfungsi untuk menghibur. Aristoteles menyebutkan tiga cara agar mampu mempersuasi dengan baik, antara lain ; 1) Pembicara harus mampu menunjukkan bahwa apa yang disampaikan dapat dipercaya dan menunjukkan bahwa ia memiliki pengetahuan yang luas. 2) Pembicara harus mampu mendekati atau menyentuh emosional pendengar.Emosional disini meliputi perasaan, harapan, kebencian, dan kasih sayang. 3) Pembicara mampu meyakinkan dengan memberikan bukti sebagai pelengkap.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Yanuar (2019) yang bertujuan untuk mengetahui gaya retorika dakwah Ustaz Abdul Somad pada ceramah peringatan maulid Nabi Muhammad SAW tahun 1440 H di Masjid Raya Baiturrahman Banda Aceh. Penelitian tersebut berfokus pada gaya bahasa dan gaya gerak tubuh, menggunakan konsep Gorys Keraf. Hasil dari penelitian tersebut adalah Ustaz Abdul Somad menggunakan gaya bahasa berdasarkan pilihan kata, gaya bahasa berdasarkan nada, gaya bahasa berdasarkan struktur kalimat dan gaya bahasa berdasarkan langsung tidaknya makna. Gaya gerakan tubuh juga ditemukan dalam penelitian tersebut, yakni pakaian yang sopan, sikap yang tegap, ekspresi wajah, gerakan tangan, dan pandangan mata yang menghadap ke jamaah.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Rahman, dkk (2019) yang bertujuan untuk mengetahui retorika dakwah Ustaz Evie Evendi di video *Youtube*. Penelitian menggunakan teori Aristoteles dan Jalaudin Rakhmat untuk mengetahui bagaimana Ustaz Evie Evendi menggunakan prinsip *ethos*, *pathos*, dan *logos*, serta imbauan persuasive yang digunakan.Hasil dari penelitian tersebut adalah retorika yang diterapkan Evie Effendi meliputi *ethos*, *pathos*, dan *logos*, serta lima imbauan persuasif. Gaya bahasa yang ditemukan yakni pengajaran dan pendidikan, pengingat dan penyegaran kembali, penggemaran amal sholeh dan penampilan berita pahala, menakut-nakuti da menyampaikan berita siksa, penampilan kisah atau cerit masa lalu, perintah dan larangan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada teori yang digunakan. Penulis menggunakan teori Berger, yakni berfokus pada gaya bahasa yang digunakan. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai penambahan referensi ilmiah khususnya pada bidang kajian retorika. Diharapkan juga dengan adanya penelitian ini dapat membantu dai-dai untuk menyampaikan dakwahnya secara mudah dan menyesuaikan dengan jamaahnya, sehingga dakwah mudah diterima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini memiliki beberapa langkah penerapan dan bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fenomena yang diteliti. Metode kualitatif merupakan metode yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Subjek penelitian ini adalah Ustaz Hanan Attaki, sedangkan objek penelitian adalah retorika pada dakwahnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi. Adapun data-datanya antara lain; dakwah Ustaz Hanan Attaki dari *Youtube* dengan judul “Ujian Perasaan” yang sudah penulis deskripsikan dalam bentuk transkrip dakwah. Tujuan penelitian kali ini adalah mengetahui gaya berbahasa atau retorika yang digunakan oleh Ustaz Hanan Attaki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Berger ada beberapa majas bahasa yang biasa digunakan dalam kegiatan retorika, antara lain; 1) Allegori yaitu majas menyatakan dengan ungkapan atau penggambaran. 2) Aliterasi, yaitu pengulangan huruf konsonan pada awal kata. 3) Definisi yaitu penjelasan. 4) Enkomium yaitu penghormatan atau pujian. 5) Eksemplifikasi yaitu menunjukkan pokok khusus. 6) Ironi yaitu majas dengan cara menyembunyikan fakta dan mengatakan hal sebaliknya. 7) Metonimi, sebuah majas yang menggunakan sepatah-dua patah kata yang merupakan merek, macam atau lainnya yang merupakan satu kesatuan dari sebuah kata. 8) Rhyme, yaitu pengulangan bunyi yang sama diawal maupun di akhir kata 9) Ritme yaitu pengulangan kata pada baris atau bait yang sama. 10) Simile yaitu menyamakan satu hal dengan hal lain menggunakan kata pembandingan. 11) Sinekdot yaitu mengacu pada suatu bagian secara keseluruhan. Kesebelas majas ini biasa digunakan dalam retorika, agar susunan kata-katanya indah dan mampu menarik perhatian pendengar.

Berikut ini analisis dari transkrip dakwah Ustaz Hanan Attaki. Analisis ini akan mengetahui dalam dakwah yang berjudul “Ujian Perasaan” Ustaz Hanan

Attaki menggunakan majas apa saja, berdasarkan majas yang dikemukakan oleh Berger.

(1) "*Kenapa ujian bikin kita tidak lagi logis? gak realistis?*"

Pada penggalan tersebut terdapat majas rhyme. Ustaz Hanan Attaki memberikan pengulangan bunyi yang sama diakhir kata antara *logis* dan *realistis* dengan akhiran *-is*. Pemilihan kata *logis* digunakan untuk menggambarkan remaja sekarang ketika mendapatkan ujian sudah tidak bisa menggunakan akal dengan bijak atau biasa disebut dengan *mentalhealth*. Ketika sudah tidak bisa menggunakan akal dengan bijak, maka hal-hal yang dilakukan sudah jauh dari kewajaran, dan remaja susah menerima kenyataan yang ada. Hal tersebut disimpulkan dengan kata *realistis*.

(2) "*Kalau dia gak sabar dalam ujian, malah di dalam pembukaan surat al- ankabut, allah menggolongkan mereka termsauk orang-orang yang munafik*"

Pada kalimat tersebut terdapat majas simile. Untuk menguatkan kepercayaan pendengar, Ustaz Hanan Attaki menambahkan bukti dalam salah satu surat. Beliau menggambarkan orang yang tidak sabar dalam ujian sama halnya dengan orang munafik. *munafik* dalam KBBI adalah "orang yang berpura-pura percaya atau setia kepada agama, tetapi sebenarnya dalam hatinya tidak". Orang yang tidak sabar sama halnya dengan ia percaya kepada Tuhan namun dalam hatinya masih terkalahkan dengan nafsu atau amarah.

(3) "*Saya sangat tidak merekomendasikan kita belajar untuk mendapatkan kaca pembesar, mencari-cari kesalahan saudara kita*"

Pada kalimat tersebut terdapat majas alegori. Ustaz Hanan Attaki menggambarkan mencari-cari kesalahan orang lain seperti kita mendapatkan kaca pembesar. Hal tersebut disesuaikan dengan fungsi dari kaca pembesar sebagai pengamat benda-benda kecil agar terlihat lebih jelas.

(4) "*Tapi kita belajar untuk semakin bisa bercermin untuk menemukan aib dan kekurangan diri kita*"

Pada kalimat tersebut terdapat majas alegori. Ustaz Hanan Attaki menggambarkan orang yang sedang menemukan aib sama halnya dengan orang yang sedang bercermin untuk melihat dirinya sendiri. Pemilihan kata *bercermin* berasal dari kata benda yaitu *cermin*. Hal tersebut disesuaikan dengan kalimat sebelumnya yaitu *kaca pembesar* yang sama-sama kata benda.

(5) "*kita punya cerminan untuk menilai diri kita dan memperbaiki diri kita*"

Pada kalimat tersebut terdapat majas ritme, yaitu pengulangan kata yang sama. Ustaz Hanan Attaki menggunakan kata *diri kita* sebanyak dua kali untuk menekankan fungsi dari mengapa kita harus bercermin. Jika dilihat dari fenomena yang ada, remaja sering menghabiskan waktu menggunakan media sosial dan melihat kehidupan maya orang lain. Dari kegiatan tersebut remaja lebih suka menilai kehidupan orang daripada menilai dirinya sendiri, sehingga digambarkan oleh Ustaz Hanan Attaki bercermin untuk menilai dan memperbaiki dirinya sendiri, bukan bercermin di media sosial.

(6)“*Terutama dalam masalah emosional, dalam masalah ego, dalam masalah marah, dalam masalah, maaf, hawa nafsu dalam masalah perasaan cinta, dalam masalah benci*”

Pada kalimat tersebut terdapat majas ritme, yaitu pengulangan kata *dalam masalah*. Pengulangan tersebut berfungsi sebagai penekanan orang yang tidak bersabar maka segala hal dijadikan sebagai masalah.

(7)“*Adil kepada yang kita benci, adil kepada musuh sekalipun*”

Pada kalimat tersebut terdapat majas ritme, yaitu pengulangan *adil* di awal kalimat. Penggunaan kata *adil* berfungsi sebagai perubahan dari kata sifat menjadi kata kerja. Adil tidak hanya ada dalam pikiran kita, tetapi bagaimana cara kita menerapkan adil kepada orang yang kita benci sekalipun. Adil kepada musuh memang terdengar mustahil untuk dilakukan, maka dari itu Ustaz Hanan Attaki memberikan penekanan kata *adil* lagi di kalimat selanjutnya.

(8)“*Ego untuk meafkan orang lain, ego untuk bisa melupakan kesalahan orang lain, ego untuk bisa berlapang dada dengan hal-hal yang gak nyaman daripada orang lain, ini adalah ujian yang berat*”

Pada kalimat tersebut terdapat majas ritme, yaitu pengulangan kata *ego* pada awal kalimat. Ustaz Hanan Attaki menekankan kata *ego* untuk meyakinkan kepada pendengar bahwa hal-hal yang kita anggap sulit seharusnya mudah dilakukan demi kebaikan diri sendiri. Ujian yang berat bukan ketika kita kecelakaan, jatuh miskin, atau musibah besar lainnya, melainkan hal-hal kecil yang tidak kita sadari yaitu, ego diri sendiri dalam menghadapi orang lain.

(9)“*Ada orang sabar hanya kalau disakiti dengan satu kata, ada yang sabar dengan satu kalimat, ada yang sabar dengan satu paragraf, ada yang sabar di bully rame-rame dia juga sabar*”

Pada penggalan tersebut terdapat majas ritme, yaitu pengulangan kata *ada yang sabar* di setiap awal kalimat. Jika sebelumnya Ustaz Hanan Attaki memfokuskan kepada ego dan ujian yang berat, kini beliau menyoroti kata *sabar*

sebagai penjelasan apa yang seharusnya dilakukan dan ditanamkan dalam diri kita. Majas kedua yakni allegori. Beliau menggambarkan kapasitas ujian dengan perumpamaan tingkatan kata sampai paragraf. *satu kata* menggambarkan ujian yang paling ringan, tingkatan ujian di atasnya digambarkan dengan *satu kalimat*, dan tingkatan yang paling berat digambarkan dengan *satu paragraph*, dimana paragraf adalah kumpulan dari beberapa kalimat.

(10)“*Dan tingkatan itu tergantung tingkat kesabaran kita dalam menghadapi ujian. Salah satunya ujian emosianl kita, perasaan kita*”

Dalam penggalan tersebut terdapat majas eksemplifikasi. Dari berbagai macam ujian, Ustaz Hanan Attaki memberikan pokok khusus yakni *ujian emosional* atau *perasaan*.

(11)“*Apa arti orang yang munafik ? Orang yang mengaku beriman tapi sebetulnya ia tak beriman*”

Pada penggalan tersebut terdapat majas definisi. Sebelumnya, Ustaz Hanan Attaki menyampaikan tentang orang yang tidak sabar termasuk golongan orang munafik. Dalam penggalan ini beliau memberikan penjelasan khusus pengertian dari munafik. “munafik” sering diartikan sebagai orang yang tingkah lakunya tidak sesuai dengan apa yang ia sampaikan. Beliau memberikan penjelasan arti *munafik* dari segi pandangan islam, yakni orang yang beriman namun dalam kesehariannya ia tidak melakukan hal yang mendekatkan dirinya pada Tuhan.

(12)“*Apa salah satu buktinya ? Ia tidak sabar*”

Majas definisi juga terdapat pada penggalan tersebut. Penjelasan tersebut bertujuan untuk menekankan dan mengingatkan lagi kepada pendengar bahwa orang yang munafik salah satu cirinya adalah tidak sabar, walaupun dalam kutipan sebelumnya Ustaz Hanan Attaki sudah menjelaskan.

(13)“*orang beriman juga bertingkat-tingkat. Dan tingkatan itu tergantung tingkat kesabaran kita dalam menghadai ujian*”

Dalam penggalan tersebut terdapat majas definisi. Jika sebelumnya Ustaz Hanan Attaki telah menmemberikan tingkatan masalah, sekarang beliau menjelaskan bahwa keimanan juga ada tingkatannya. Tingkatan iman bisa diukur dari bagaimana seseorang tersebut mampu menghadapi ujian.

SIMPULAN

Retorika merupakan seni dalam berbicara agar apa yang ia utarakan mampu dipahami oleh pendengar dengan baik, dan bertujuan untuk mempersuasi. Tokoh pertama yang mengenalkan istilah Retorika yakni Aristoteles, ia juga yang

pertama kali memandang retorika tidak hanya sekedar sebuah seni, melainkan sebuah disiplin ilmu. Berkaitan dengan retorika, dakwah sangat dekat dengan ilmu retorika, dimana tujuan dakwah sama dengan retorika yaitu mempersuasi. Seorang da'i perlu menguasai retorika dalam berdakwah agar apa yang ia sampaikan mudah diterima oleh mitra dakwah.

Dari analisis dalam transkrip dakwah Ustaz Hanan Attaki berjudul "Ujian Perasaan" terdapat penggunaan majas ; 1) majas rhyme, 2) majas simile, 3) majas allegori, 4) majas ritme, 5) majas eksemplifikasi, dan 6) majas definisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Dosen pembimbing yang telah membantu penyelesaian artikel ini. Tanpa bimbingan dari beliau artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Terima kasih juga disampaikan kepada beberapap pihak yang telah membantu memberikan referensi sebagai data penelitian ini.

REFERENSI

- Amin, Muliaty. (2013). *Metodologi Dakwah*. Makassar: Alauddin University Press.
- Aziz, Ali. (2017). *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Hornby, A.S., dan E.C. Parnwell. (1961). *An English Reader's Dictionary*. London: Oxford University Press.
- Ilaahi, Wahyu., dan Harjani Hefni Polah. (2007). *Pengantar Sejarah Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Luhukay, Marsefio S. (2007). Presiden SBY dan Politik Pencitraan : Analisis Teks Pidato Presiden SBY denan Pendekatan Retorika Aristoteles. *Jurnal Ilmiah : SCRIPUTRA*, 1(2).51-70.
- Rahman, Regi Raisa,dkk. (2019). Retorika Dakwah Ustadz Evie Effendi di Video Youtube. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 4(1), 45-64.
- Sulistiyarini, Dhanik., dan Anna Gustina Zainal. (2020). *Buku Ajar Retorika*. Banten: CV. AA. RIZKY.
- Sunarto. (2014). *Retorika Dakwah (Petunjuk Menuju Peningkatan Kemampuan Berpidato)*. Surabaya: Jaudar Press.
- Webster. (1975). *Webster's Tower Dictionary*. New York: The World Publishing Company.
- Yanuar, Deni., dan Ahmad Nazri A. (2019). Gaya Retorika Dakwah Ustaz Abdul Somad Pada Ceramah Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW Tahun 1440 H Di Masjid Raya Baiurrahman Banda Aceh. *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 25(2). 354-385.



Profil Literasi Matematis dan Profil Hasil Belajar Matematika menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama

Afnita Agil Syahdela¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriah³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

syahdelaafnita@gmail.com

junarti@ikipgribojonegoro.ac.id

fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak - Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil literasi matematis siswa dan mendeskripsikan profil hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa sekolah menengah pertama. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca, mengidentifikasi dan menganalisis, kemudian mendeskripsikan. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Menengah Pertama.

Kata kunci – literasi matematis, hasil belajar matematika, media pembelajaran *Quizizz*

Abstract - This study aims to describe the profiles of students' mathematical literacy and to describe the profiles of students' mathematics learning outcomes using *Quizizz* learning media in junior high schools. The type of data used is secondary data from articles about mathematical literacy abilities and mathematics learning outcomes of students who use *Quizizz* learning media for junior high school students. The data collection method is by reading, identifying and analyzing, then describing. The results of this study indicate that the mathematical literacy skills of junior high school students have increased by using the right learning model and the *Quizizz* learning media has an influence on the mathematics learning outcomes of junior high school students.

Keywords – mathematical literacy, mathematics learning outcomes, *Quizizz* learning media

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi matematika tidak terpisahkan di dalam pembelajaran matematika. Menurut Haara dalam Junarti (2022) Literasi matematika sebagai pemahaman dan penerepan matematika melalui menalar, berpikir, dan menafsirkan melalui pemecahan masalah untuk mengembangkan aplikatif pengetahuan matematika. Oleh karena itu, agar siswa dapat bernalar,

berpikir, dan menafsirkan dalam pemecahan masalah matematika maka diperlukan strategi pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu menemukan atau menggunakan strategi yang tepat agar dapat membawa siswa ke dalam literasi matematikanya.

Istilah literasi matematika telah dicetuskan oleh NCTM (*National council of teacher of mathematics*) (1989) dalam (Sari R. N., 2015) sebagai salah satu visi pendidikan matematika yaitu menjadi melek/literate matematika. Dalam visi ini literasi matematika dimaknai sebagai *“an individual’s ability to explore, to conjecture, and to reason logically as well as to use variety of mathematical methods effectively to solve problems. By becoming literate, their mathematical power should develop”*. Pengertian ini mencakup 4 komponen utama literasi matematika dalam pemecahan masalah yaitu mengeksplorasi, menghubungkan dan menalar secara logis serta menggunakan metode matematis yang beragam. Komponen utama ini digunakan untuk memudahkan pemecahan masalah sehari-hari yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan matematikanya.

Menurut sunardi (2020) terkait dengan literasi matematis siswa maka akan berpengaruh dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013:5). Hasil belajar dapat diperoleh setelah seseorang melakukan proses pembelajaran. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sudjana (2005:22) berpendapat bahwa masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pendapat lain menurut Suharsimi (Widoyoko, 2011:36) bahwa guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa .

Menurut (Mulyati & Evendi, 2020) Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Mengenai aplikasi pembelajaran Quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut (Setiawan dkk, 2019) dalam (Ayunengdyah dkk, (2022) minat serta motivasi dapat meningkat dengan media pembelajaran Quizizz, siswa akan belajar dan bersaing dengan siswa lainnya, sehingga hal tersebut dapat ber-efek terhadap meningkatnya hasil belajar. Dalam penelitian (Pitoyo dkk,2019) mengungkap bahwa elemen yang terdapat pada media game edukasi Quizizz memiliki pengaruh besar terhadap tes hasil belajar siswa

Menurut Rani & Arif (2022) Game Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan game memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal (Setiawan, 2019). Merancang suatu pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dalam belajar bertujuan agar materi yang diberikan lebih efektif kepada siswa (Tafonao, 2018). Aplikasi Quizizz diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa dan masa depannya (Wena, 2014). Dengan memberikan tes kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, maka siswa dituntut untuk dapat berpikir secara sistematis (Pardimin dan Widodo, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, pentingnya literasi matematika bagi siswa Sekolah Menengah Pertama dan dengan diketahuinya hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* maka dapat merekomendasikan dengan startegi apa yang akan digunakan. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama, (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini sebagai studi pustaka atau studi literatur. Dengan mengkaji melalui 16 artikel nasional yang diambil dari bagian literatur penyusun disertasi melalui hasil download. Studi ini diperuntukkan untuk mengetahui kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika menggunakan media

pembelajaran *Quizizz*. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang literasi matematis, kemudian diklasifikasi lagi lebih spesifik tentang kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Selanjutnya melakukan identifikasi yang terkait dengan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama. Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis Pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan 16 artikel yang terdiri dari 12 artikel tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dan 4 artikel tentang hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama. Pada table 1 akan menyajikan indicator kemampuan literasi matematis menurut PISA (2017).

Table 1. indicator kemampuan literasi matematis (PISA, 2017)

Level	Deskripsi
6	Siswa menggunakan penalaran dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasikan hasil temuannya.
5	Siswa dapat bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan masalah yang rumit.
4	Siswa dapat bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintegrasikan representasi yang berbeda, kemudian menghubungkannya dengan dunia nyata.
3	Siswa dapat melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal serta dapat memilih strategi pemecahan masalah
2	Siswa dapat menginterpretasikan masalah dan menyelesaikannya dengan rumus
1	Siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan soal rutin, dan dapat menyelesaikan masalah yang konteksnya umum

Selanjutnya pada Table 2 akan disajikan deskripsi kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama

Table 2. Kemampuan Literasi Matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama

Sumber	Deskripsi
(Masfufah & Afriansyah, 2021)	Kemampuan literasi matematis siswa kelas VIII di Kp Panawuan menunjukkan hasil yang rendah, terbukti setelah diberikan soal-soal yang berkaitan dengan <i>shape and space</i> . Lebih tepatnya pada materi bangun ruang sisi datar dengan model PISA yang tergolong pada level dasar yakni level 1 dan 2. Siswa masih mengalami kesulitan terutama dalam pengaplikasian rumus yang sudah mereka ketahui.

(Vika (2019))	dkk,	Kemampuan literasi matematis siswa SMP Kelas VIII yang memperoleh model pembelajaran PBI (<i>Problem Based Instructional</i>) lebih baik daripada kemampuan literasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Dengan model pembelajaran PBI dapat membantu siswa dalam mengembangkan pola pikir dan kemampuan intelektualnya terhadap penyelesaian suatu masalah melalui proses belajar yang dihadapkan dengan kehidupan sehari-hari.
(Rizqi (2020))	dkk,	Kemampuan literasi matematis siswa di kelas VIII tidak mampu pada tahap <i>reasoning and argument</i> , tahap <i>devising strategi for solving problems</i> dan tahap <i>mathemathising</i> . Factor yang mempengaruhi kemampuan literasi matematis siswa pada materi aljabar secara umum dipengaruhi oleh factor internal yaitu factor dari siswa itu sendiri, yaitu kurang mampu memahami, menerima, maupun mencerna materi pelajaran, siswa kesulitan dalam merencanakan strategi dalam pemecahan masalah baik dalam pengoperasian, tidak memberikan langkah-langkah yang tepat dalam menjawab soal.
(Lestari & Sania Effendi, 2022)		Kemampuan literasi matematis siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan soal AKM dengan materi bangun datar yaitu segitiga dan segiempat masih kesulitan dalam mengkomunikasikan jawabannya secara tertulis, selain itu siswa tidak mengevaluasi jawabannya terlebih dahulu, hal ini dikarenakan siswa ingin cepat selesai dalam mengerjakan soal.
(Umar (2018))	dkk,	Model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa kelas VIII pada soal literasi matematika. Dengan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> siswa dapat memecahkan suatu masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.
(Shelly (2021))	dkk,	Proses berpikir literasi matematika pada materi SPLDV siswa SMP kelas VIII yaitu siswa menuliskan kesimpulan hasil jawabannya dengan benar. Kemudian siswa dapat mengidentifikasi informasi serta permasalahan yang ada pada soal, siswa menentukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan soal, siswa juga membuat model matematika sesuai informasi yang ada pada soal, menuliskan langkah-langkah penyelesaian serta alasan yang mendukung hasil jawaban juga pemikirannya dan memeriksa kembali hasil jawabannya.
(Ikhbariaty dkk, (2022))		Kemampuan literasi matematis Siswa SMP Kelas IX dalam menyelesaikan soal PISA konten <i>space and shape</i> menunjukkan hasil yang baik. Dengan menggunakan aspek penilaian kemampuan literasi matematika konten <i>space and shape</i> yaitu <i>formulate</i> (merumuskan), <i>employ</i> (menerapkan), dan <i>interpret</i> (menafsirkan).
(Ahmad & Nasution, 2019)		Kemampuan literasi matematika siswa SMP kelas VII mengalami peningkatan dengan diberi pendekatan kontekstual daripada menggunakan pendekatan model biasa. Melalui pembelajaran dengan pendekatan kontekstual siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran, siswa bersemangat dan antusias dalam mengkonstruksi materi pelajaran dan membahas lembar aktivitas siswa.
(Ika (2020))	dkk,	Kemampuan literasi matematika siswa SMP kelas VIII masih rendah. Dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan literasi matematika yang terdiri dari indikator pemahaman konsep, penalaran, dan pemecahan masalah matematika, siswa lebih cenderung menghafal daripada bernalar, dan kebanyakan siswa belum mampu memecahkan masalah matematika yang dihadapi. Factor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa adalah kurang perhatiannya siswa saat pelajaran berlangsung, kurang kondusifnya pada saat tes berlangsung,

	siswa kurang memahami soal, kurang tepat dan kurang detail dalam menuliskan jawaban, tergesah-gesah, terlalu banyak diam, ragu akan jawabannya dan bahkan lupa.
(Pamungkas & Franita, 2019)	Kemampuan literasi matematis siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran matematika PBL (<i>problem based learning</i>). Hal ini terjadi karena tahapan-tahapan pada PBL meliputi mengidentifikasi masalah, belajar secara mandiri, penyelidikan, bertukar pengetahuan, dan penilaian dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan literasi matematikanya.
(Fitriana & Lestari, 2022)	Kemampuan literasi matematis siswa kelas VIII masih sangat rendah dan kebanyakan siswa belum mampu menyelesaikan soal-soal PISA sebagaimana yang diharapkan, Karena kurang terbiasa mendapatkan dan menyelesaikan soal-soal tersebut.
(Buyung & Dwijanto, 2017)	Kemampuan literasi matematis siswa dalam pembelajaran inkuiri dengan strategi <i>scaffolding</i> di kelas VIII dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut efektif terhadap kemampuan literasi matematika siswa dan karakter literasi matematis menjadi lebih baik. Pembelajaran inkuiri dengan strategi <i>scaffolding</i> dapat dijadikan alternative model pembelajaran bagi guru untuk diterapkan di kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

Pada table 3 akan mendeskripsikan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama.

Table 3. Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama

Sumber	Deskripsi
(Mulyati & Evendi, 2020)	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi teorema Pythagoras dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dan peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.
(Nandita dkk, 2022)	Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi unsur-unsur aljabar. Meskipun demikian kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas control. Pembelajaran pada kelas eksperimen cenderung lebih aktif sehingga membuat siswa lebih interaktif saat pembelajaran dan suasana kelas menjadi kondusif juga tidak membosankan.
(Salamah & Maryono, 2022)	Terdapat pengaruh positif dari media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII. Siswa dapat belajar matematika dengan lebih semangat dan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi Quizizz dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.
(Selviana & Handayani, 2022)	Terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII dengan mengerjakan tes berupa soal. Kelas eksperimen mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz antusias mereka lebih tinggi dan soal tersebut dibuat secara acak baik soal maupun jawaban sehingga siswa mengalami kesulitan untuk bekerja sama,

sementara kelas control hanya menggunakan tes tertulis yang diberi soal sama banyak dan langsung dikerjakan pada lembar kerja siswa.

2. Pembahasan

2.1 Kemampuan Literasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama

Dari 12 artikel pada table 2 yang menyajikan tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama, menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa mengalami peningkatan jika menggunakan model pembelajaran yang tepat Menurut (Vika dkk, 2019; Umar dkk, 2018; Shelly dkk, 2021; Ikhbariaty dkk, 2022; Marzuki & Dwi 2019; Megita & Yesi 2019; Buyung & Dwijanto 2017) dan menurut (Risma & Ekasatya 2021; Rizqi dkk, 2020; Risna & Kiki 2022; Ika dkk, 2020; Allsyha & Karunia 2022) menunjukkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama rendah. Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya : (1) siswa mengalami kesulitan terutama dalam pengaplikasian rumus yang sudah mereka ketahui (2) siswa kurang mampu memahami, menerima, maupun mencerna materi pelajaran (3) siswa lebih cenderung menghafal daripada bernalar (4) siswa kurang tepat dan kurang detail dalam menuliskan jawaban dari soal dan dikerjakan dengan tergesah-gesah (5) siswa kesulitan dalam merencanakan strategi dalam pemecahan masalah baik dalam pengoperasian, tidak memberikan langkah-langkah yang tepat dalam menjawab soal.

Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dapat dilakukan dengan cara : (1) menggunakan model pembelajaran PBI (*Problem Based Instructional*) (2) menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (3) menggunakan pendekatan kontekstual (4) menggunakan model PBL (*problem based learning*) (5) menggunakan pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* (6) meningkatkan kemampuan berpikir

2.2 Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama

Dari 4 artikel pada table 3 yang menyajikan tentang hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz menurut (Sri & Haniv(2020; Dharis & Maryono 2022; Fenny dkk,2022) dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi Quizizz dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.

SIMPULAN

Berdasarkan studi literature yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dapat dilakukan dengan cara : (1) menggunakan model pembelajaran PBI (*Problem Based Instructional*) (2) menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (3) menggunakan pendekatan kontekstual (4) menggunakan model PBL (*problem based learning*) (5) menggunakan pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* (6) meningkatkan kemampuan berpikir
- 2) Hasil belajar matematika mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi *Quizizz* dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.

REFERENSI

- Abduloh, U., Karomah, N., & Hidayati, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Soal Literasi Matematika melalui Model Creative Problem Solving Kelas VIII H SMPN 9 Semarang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Agustiani, S., Agustiani, N., & Nurcahyono, N. A. (2021). Analisis Berpikir Literasi Matematika Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Ahmad, M., & Nasution, D. P. (2019). Peningkatan kemampuan literasi matematika siswa sekolah menengah pertama melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Education and development*.
- Ayunengdyah, N., Suharningsih, & Nurul Iffah, J. D. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbantuan quizizz. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*.
- Buyung, & Dwijanto. (2017). Analisis Kemampuan Literasi Matematis melalui Pembelajaran Inkuiri dengan Strategi Scaffolding. *Unnes Journal Of Matehamtics Education Research*.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS. *Prisma Prosiding semoinar matematika*, 170-176.
- Fatwa, V. C., Septian, A., & Inayah, S. (2019). Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Fitriana, A. S., & Lestari, K. E. (2022). Analisis kemampuan literasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten space and shape ditinjau dari level kemampuan spasial matematis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*.
- Johar, R. (2012). Domain Soal PISA untuk Literasi Matematika . *Jurnal Peluang*, 30-41.
- junarti, & zainudin, M. (2022). Strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika . *jurnal pendidikan edutama*, 107-124.
- Kholifasari, R., Utami, C., & Mariyam. (2020). Analisis kemampuan literasi matematis siswa ditinjau dari karakter kemandirian belajar materi aljabar. *Jurnal Derivat*.
- Lestari, R. D., & Sania Effendi, K. N. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar . *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Pamungkas, M. D., & Franita, Y. (2019). Keefektifan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*.
- Qadry, I. K., Dassa, A., & Aynul, N. (2022). Analisis kemampuan literasi matematika siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten space and shape pada kelas IX SMP Negeri 13 makassar. *Jurnal Matematika dan Aplikasinya*.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah . *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sari, R. N. (2015). Literasi Matematika : Apa, Mengapa dan Bagaimana? *Seminar nasional matematika dan pendidikan matematika UNY*, 713-720.
- Selviana, F., & Handayani, R. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar statistika siswa kelas viii di smp negeri 3 koatbumi lampung utara tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Griya Cendikia*.
- SUNARDI, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Researchgate*.

Yuniati, I., Sudirman, Son, A. L., & Gunadi, F. (2020). Bagaimanakah literasi matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi relasi dan fungsi ?: explorator case study. *Jurnal Pendidikan Matematika*.



Studi Literasi Model Pembelajaran *Word Square* dan Kualitas Belajar serta Kemandirian Belajar PPKn Sekolah Menengah Atas (SMA)

Elma Bulan Amilina Sari¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriyah³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

19220007@ikipgribojonegoro.ac.id

junarti@ikipgribojonegoro.ac.id

Fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak-Tujuan pada penelitian ini adalah untuk studi pendahuluan menggunakan model pembelajaran *Word Square* dan kualitas belajar serta kemandirian belajar pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode pada kajian ini yaitu studi literatur dengan 25 artikel nasional, jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang penerapan model pembelajaran *Word Square*, kualitas belajar, dan kemandirian belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode pengumpulan data yang diperoleh melalui membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengatakagorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 11 artikel tentang model pembelajaran *Word Square* efektif digunakan dan memberikan peningkatan pada hasil belajar ditingkat SMA. Selain itu hasil 6 artikel kualitas belajar dan 8 artikel kemandirian belajar menunjukkan kualitas dan kemandirian menjadi faktor penting dalam keberhasilan belajar jika guru mempunyai profesionalisme dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai pada materi di SMA. Pembentukan karakter kualitas dan kemandirian belajar ini banyak dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar walaupun metode yang digunakan oleh guru sudah menggunakan model pembelajaran.

Kata Kunci : *Word Square*, Kualitas Belajar, Kemandirian Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003. Dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia seutuhnya yang bertaqwa kepada Tuhan YME dibutuhkan pengajaran yang mumpuni serta berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang baik sesuai pada undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat (1) yang memberikan hak-haknya bagi setiap orang untuk berhak mendapatkan pengajaran.

Pada praktiknya pengajaran akan berhasil jika seorang guru dapat dengan baik memberikan pemahaman yang mendalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif, diperkuat dalam PERMENDIKBUD No. 15 tahun 2018

pasal 3 ayat (1) bahwa beban guru juga termasuk merencanakan pembelajaran atau pembimbingan. Pengajaran menjadi penting dalam hidup manusia, pengajaran akan membentuk manusia menjadi manusia yang mampu berpikir, dewasa dan bisa memahami situasi serta mengambil sikap dengan tegas (Neneng dkk, 2022). Selain itu pengajaran juga dapat menjadi wujud rasa memaanusiakan manusia dan mengoptimalkan pengembangan potensi manusia melalui kegiatan belajar mengajar sebagai proses membentuk karakter kualitas dan kemandirian belajar siswa. Khususnya pada mata pelajaran PPKn yang banyak mengandung unsur sejarah, karena pada fenomenanya guru dalam mengajar masih banyak yang menggunakan metode ceramah sehingga setiap pembelajaran berlangsung siswa jadi kurang tertarik dan bosan karena merasa didongengi kemudian tertidur. Oleh karena itu proses belajar mengajar memerlukan inovasi dalam memperbaiki kualitas dan kemandirian kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah serta modifikasi metode pembelajaran semenarik mungkin. Melalui beberapa artikel penelitian terdahulu ini ditemukan sebuah inovasi pengembangan model pembelajaran *Word Square* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar berupa kualitas dan kemandirian belajar.

Hasil observasi yang dilakukan oleh (Lestari, 2019) kurangnya minat belajar PPKn di SDN Pacar, mereka tidak fokus dan cenderung mengabaikan keterangan dari guru, maka guru mengubah cara mengajar menggunakan metode *Word Square* sebagai upaya menarik dan meningkatkan aktivitas belajar maupun hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan pesan serta siswa yaitu menggunakan metode *Word Square* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IX C SMP Negeri 1 Kecamatan Pemangkat Kabupaten Sambas (Febriani dkk, 2018). Selain itu kurangnya antusias dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran akutansi karena guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga diberi perlakuan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik menggunakan model *Word Square*. (Putri, 2019) rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran fiqih yang disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional, untuk itu usaha yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Word Square*. Penggunaan model pembelajaran *Word Square* juga untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran Ekonomi di kelas X-4 SMA Negeri 1 Telaga Biru (Papeo, 2017). Menurut (Gultom dkk, 2014) metode pembelajaran kooperatif tipe *Word Square* efektif digunakan pada materi pokok invertebrata kelas X SMA Negeri 1 Silaen tahun pembelajaran 2013/2014. Dengan menggunakan metode *Word Square* siswa kelas XII IPA 1 SMA Sandhy Putra dapat saling membantu dan saling bekerja sama dalam kelompok sehingga serta memberikan berpengaruh positif terhadap kenaikan prestasi siswa (Hermasyah dkk, 2014). Hal yang sama juga dialami pada penelitian (Nur dkk,

2016) menunjukkan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Nurul Islam Indonesia Baru Medan sehingga diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Word Square* yang menunjukkan ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Permasalahan juga muncul pada guru geografi kelas XI IPS SMA Negeri 4 Bangkalan bahwa masih rendahnya hasil belajar dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Kemudian guru memberi metode belajar menggunakan model *Word Square* yang mendapatkan hasil kenaikan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan (Ndakurak, 2018). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi tergolong rendah, kemudian diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Word Square* ternyata terdapat peningkatan hasil pada pelajaran ekonomi dari pada menggunakan metode konvensional (Maysarah, 2016). (Amiruddin, 2020) Dalam usahanya meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang ekonomi mata pelajaran masalah ekonomi material diperlukan model pembelajaran yang akan membuat siswa menjadi aktif dan memahami materi yaitu penggunaan model pembelajaran *Word Square*.

Ditemukan hasil observasi (Suryati, 2021) kualitas guru dalam proses belajar mengajar kurang bervariasi dan tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu belajar sehingga kualitas belajar siswanya juga kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PPKn, oleh karena itu peneliti dalam memperbaiki kualitas belajar PPKn menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Guru kurang bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sehingga kurangnya pemahaman juga terkait memanfaatkan media dalam pembelajaran maka diperlukan inovasi dalam upaya optimalisasi pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas belajar siswa (Miftah, 2014). Pada penelitian (Mas, 2008) profesionalisme guru sangat berpengaruh dalam kualitas pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal pula. Menurut (Haryadi dkk, 2020) pembelajaran yang dilakukan secara daring saat pandemi covid-19 membuat kualitas belajar siswa khususnya tingkat SMA menurun, banyak kendala yang dialami sehingga memunculkan masalah yang harus ditangani oleh banyak pihak seperti orang tua, guru, dan pemerintah. Sedangkan (Aini dkk, 2018) mengatakan Pada mata pelajaran ekonomi terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas pengajaran guru dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar sehingga berpengaruh pula pada kualitas belajar siswa di SMA Negeri 6 Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Kualitas siswa dalam pembelajaran akan berhasil jika guru juga memberikan soal yang sesuai. Seperti pelaksanaan PTS (Penilaian Tengah Semester) diperlukan soal yang dapat merangsang kualitas belajar siswa agar termotivasi melakukan belajar dengan

rajin pada mata pelajaran Matematika Wajib XI MA NU TBS Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019 (Utomo, 2018).

Pada penelitian (DA, 2014) belajar menjadi penting dalam usahanya meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa program studi PPKn mata kuliah teori hukum dan konstitusi melalui Lesson Study. Kemandirian belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas, mereka menganggap Matematika itu mata pelajaran yang sulit, sukar dan menegangkan sehingga berpengaruh pada motivasi untuk melakukan kemandirian belajar (Bungsu dkk, 2019). Menurut (Sugianto, 2020) kemandirian belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran inkuiri agar mempunyai daya ingat yang kuat dan respon cepat di dalam kelas. Pentingnya kemandirian belajar bukan hanya usaha yang diperuntukkan pada mahasiswa saja namun upaya tersebut bisa dilakukan oleh dosen (pendidik) dengan membuat modul pendampingan untuk memperkuat pendidikan karakter kemandirian belajar (Junarti, 2022). Sedangkan (Pratiwi dkk, 2016) kepercayaan diri dengan kemandirian belajar pada siswa XI IPS SMA Negeri 1 Porong mempunyai hubungan yang erat. (Prayuda dkk, 2014) Pentingnya upaya dalam meningkatkan hasil belajar dengan menanamkan karakter Kemandirian Belajar Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Kunyit. Terdapat asosiasi yang cukup antara kemampuan berpikir kreatif matematika dan kemandirian belajar siswa dimana siswa juga menunjukkan persepsi yang positif terhadap pembelajaran berbasis masalah (Budiyanto dkk, 2014). Kemandirian belajar menjadi aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Seseorang dikatakan mempunyai kemandirian belajar jika memenuhi indikator seperti 1) Inisiatif Belajar, 2) Mendiagnosa Kebutuhan Belajar, 3) Menetapkan Target dan Tujuan Belajar, 4) Memonitor, Mengatur dan Mengontrol, 5) Memandang Kesulitan Sebagai Tantangan, 6) Memanfaatkan dan Mencari Sumber yang relevan, 7) Memilih dan Menerapkan Strategi Belajar, 8) Mengevaluasi Proses dan Hasil Belajar dan 9) konsep diri (Sugandi, 2013).

METODE PENELITIAN

Studi literatur pada penelitian ini dikelompokkan pada tiga aspek, sehingga untuk mengkaji pada penelitian ini dipilih yang sesuai dengan model pembelajaran *Word Square*, kualitas belajar dan kemandirian belajar pada PPKn, setelah dilakukan pemilihan artikel ditemukan jumlah 25 artikel yang akan dianalisis dengan demikian diperoleh 11 yang mengkaji model pembelajaran *Word Square*, 6 yang mengkaji kualitas belajar dan 8 yang mengkaji kemandirian belajar. Kemudian dilakukan membaca, mengidentifikasi, menganalisis, mengatagorikan, mengklasifikasi serta mendeskripsikan. Analisis data

menggunakan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara faktual dan sistematis mengenai studi literatur dari beberapa artikel model pembelajaran *Word Square* sebagai upaya meningkatkan kualitas dan kemandirian belajar pada mata pelajaran PPKn tingkat SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan 25 artikel tentang model pembelajaran *Word Square* dan kualitas belajar serta kemandirian belajar diperoleh sebaran deskripsi yang terkait dengan hasil belajar PPKn siswa SMA namun terdapat beberapa artikel pelajaran non PPKn dan diluar SMA sebagai penguat materi. Sebaran hasil pengamatan artikel tentang ini disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil penelitian *Word Square*, Kualitas Belajar, dan Kemandirian Belajar.

No	Sumber	Hasil
1.	(Lestasri, 2019)	Penerapan Metode Word Square pada pelajaran PPKn tentang keutuhan NKRI peserta didik Kelas V SDN Pacar di Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 diperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan yang sebesar 75%.
2	(Novianty dkk, 2017)	Penggunaan model pembelajaran Word Square telah berjalan sesuai rencana pada tiap proses siklus I dan II. Hasil yang diperoleh keefektivan model ini mampu meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa Kelas IX C SMP Negeri 1 Kecamatan Pemangkat Kabupaten Sambas pada siklus I menunjukkan 21 orang siswa yang tuntas dari 35 orang siswa dan pada siklus II terdapat 29 orang siswa yang tuntas dari 35 orang siswa.
3	(Febriani, 2018)	Penerapan model pembelajaran Word Square pada pelajaran akutansi mengalami peningkatan aktifitas siswa 30,77% ada kenaikan hasil belajar sebesar 27,27% .
4	(Putri, 2019)	Setelah menerapkan model pembelajaran Word Square dapat diketahui peningkatan hasil belajar Fiqih siswa pada siklus I ada peningkatan sebanyak 58,5% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 42%. Sedangkan pada siklus ke II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yakni sebesar 83,5% dan siswa yang belum tuntas sebesar 17%.
5	(Papeo, 2017)	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Telaga Biru menggunakan model pembelajaran Word Square meningkat. Pada siklus I yaitu menunjukkan 17 orang siswa (56,67%) yang telah memenuhi KKM 75, sedangkan 13 orang siswa (43,33%) belum memenuhi KKM 75. Pada siklus II meningkat dimana 26 orang siswa (86,67%) dari 30 orang siswa dinyatakan hasil belajarnya meningkat.
6	(Gultom, 2014)	Pembelajaran kooperatif tipe Word Square efektif digunakan

pada materi pokok invertebrata kelas X SMA Negeri 1 Silaen tahun pembelajaran 2013/2014. Dari 28 sampel terdapat 24 orang (85,71%) yang telah tuntas belajar. (1) Secara klasikal ketuntasan belajar siswa sudah terpenuhi. (2) Dari 3 indikator, semuanya tercapai (100%). (3) Tingkat penguasaan tergolong tinggi dengan rentang nilai 80-96 dengan persentase sebesar 68%.

- 7 (Hermasyah dkk, 2014) Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan teknik permainan Word Square dianggap efektif dan dapat diterapkan dalam keterampilan menulis bahasa Perancis pada siswa.
- 8 (Nur dkk, 2016) Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan thitung > ttabel yaitu $2,364 > 1,597$ dengan kata lain H_a diterima dan H_0 di tolak. Maka dapat dikatakan ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran Word Square dan Somatis, Auditori, Visual, Intelektual (SAVI) siswa kelas X SMA Nurul Islam Indonesia Baru Medan T.P.2015/2016.
- 9 (Ndakularak, 2018) Aktivitas siswa kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan selama penerapan media pembelajaran Word Square dengan persentase nilai rata-rata 71,87% dan respon siswa 84,55%, termasuk kriteria sangat baik sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata post-test 79,18 dan kelas kontrol 73,50.
- 10 (Maysarah, 2016) Hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran Word Square dan Time Token lebih tinggi secara signifikan dibandingkan hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional di SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016.
- 11 (Amiruddin, 2020) Penerapan metode Word Square pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Kabupaten Halmehera Utara hasil belajar siklus I tuntas 64,7% siswa memiliki hasil belajar dengan selang skor antara 65-100 sedangkan siklus II 81,0% siswa memiliki nilai dengan selang skor antara 70-100. Pada siklus ini siswa tergolong mandiri dalam belajar.
- 12 (Suryati, 2021) Pelaksanaan pembelajaran berkualitas melalui penerapan model Kooperatif model Make A Match Berbantuan PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas I SDN Menyono II Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo pada pembelajaran PKn.
- 13 (M. Miftah, 2014) Pemanfaatan media untuk pembelajaran berbasis komputer, akan memberikan keragaman bagi guru dapat mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal sebagai upaya peningkatan kualitas belajar.
- 14 (Mas, 2008) Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif.

- Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran kondusif dan menyenangkan serta berkualitas.
- 15 (Haryadi dkk, 2020) Pendidikan dilakukan semata-mata bukan karena kewajiban kita sebagai warga negara saja, kewajiban kita untuk melaksanakan pendidikan yaitu dengan belajar. Maka belajar juga membutuhkan kerja sama banyak pihak seperti orang tua, guru, dan pemerintah agar mencapai tujuan belajar yang berkualitas.
- 16 (Aini dkk, 2018) Kualitas pengajaran guru dan kebiasaan belajar siswa memiliki nilai kontribusi parsial sebesar 45,4%, sehingga dengan adanya kebiasaan belajar siswa yang baik akan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa. Kemudian dengan adanya kualitas pengajaran guru yang baik akan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa.
- 17 (Utomo, 2018) Kualitas pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika pada soal seperti PTS juga berbobot. Maka diperoleh penelitian bahwa seluruh soal PTS mata pelajaran Matematika Wajib kelas XI di MA NU TBS Kudus tahun pelajaran 2018/2019 sudah sesuai dengan KD yang ada dikurikulum 13.
- 18 (D A, 2014) Kemandirian belajar mahasiswa Program Studi PPKn dapat ditingkatkan melalui Lesson Study. Terjadi Peningkatan pada aktifitas mahasiswa dalam perkuliahan yang meliputi mempelajari materi yang akan dipelajari dengan sendiri, bertanya jika merasa kesulitan dan menjawab pertanyaan dosen, berdiskusi dengan kelompok, menanggapi dan bertanya saat presentasi.
- 19 (Bungsu dkk, 2019) Diperoleh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika sebesar 16% dan sisanya sebesar 84% disumbang oleh variabel-variabel lain selain kemandirian belajar dan Setiap kenaikan satu unit kemandirian belajar akan meningkatkan hasil belajar sebesar 1,452 unit secara signifikan.
- 20 Sugianto dkk, 2020) kemandirian belajar dan model pembelajaran inkuiri cocok untuk diaplikasikan pada setiap kalangan di sekolah, baik di tingkat SD sampai di tingkat SMA.
- 21 (Junarti, 2022) Seseorang dapat dikatakan mempunyai kemandirian belajar jika 1) percaya diri, mempunyai inisiatif, mempunyai tanggungjawab, mempunyai semangat dan mempunyai kedisiplinan yang tinggi; 2) adanya usaha untuk mengarah ke mandiri 3) sudah ada usaha untuk mengarah ke kemandirian dalam belajar.
- 22 (Pratiwi dkk, 2016) Terdapat hubungan antara variabel kepercayaan diri dengan kemandirian belajar dimana hubungan antar variabel adalah searah. Oleh karena itu, semakin tinggi kepercayaan diri yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi pula kemandirian belajarnya, dan sebaliknya
- 23 (Thomas dkk, 2014) Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

- Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Kunyit. Hendaknya siswa selalu memperhatikan dan melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar guna memperoleh hasil belajar yang baik.
- 24 (Budiyanto dkk, 2014) bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat pendekatan PBL (berada pada level baik) lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional (berada pada level sedang). Tidak terdapat perbedaan kemandirian belajar siswa pada kedua kelompok pembelajaran, dan keduanya berada pada level cukup baik. Selain itu terdapat asosiasi yang cukup antara kemampuan berpikir kreatif matematik dan kemandirian belajar siswa dimana siswa juga menunjukkan persepsi yang positif terhadap pembelajaran berbasis masalah.
- 25 Sugandi, (2013) Kemandirian belajar siswa dalam matematika yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Berbasis Masalah dengan setting kooperatif tipe Jigsaw lebih baik daripada yang menggunakan pendekatan Berbasis Masalah maupun konvensional. Faktor pendekatan Pembelajaran lebih berperan daripada faktor tingkat kemampuan awal siswa (TKAS), dan peringkat sekolah dalam menghasilkan kemandirian belajar siswa dalam matematika.

B. Pembahasan

1. Model Pembelajaran *Word Square*

Berdasarkan pengertian dari 11 kumpulan artikel terdahulu model pembelajaran *Word Square* adalah metode pembelajaran yang berkembang dari metode ceramah bisa juga disebut sebagai media belajar sambil bermain untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model ini memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak. Bentuknya mirip seperti permainan TTS (Teka-teki Silang) perbedaannya dengan model *Word Square* telah disediakan soal dan jawaban pada kotak-kotak dengan tambahan huruf abjad sembarang sebagai pengecoh jawaban bukan mempersulit siswa tetapi untuk melatih keseriusan dan ketelitian. Model ini sangat cocok diterapkan disemua mata pelajaran khususnya pelajaran PPKn yang terdapat banyak bacaan unsur sejarah, nama tokoh, istilah penting dalam pemerintahan, dan tanggal terjadinya peristiwa.

Instrumen utama model pembelajaran *Word Square* adalah lembar kegiatan berupa pertanyaan yang perlu dicari jawabannya pada susunan huruf acak yang terdapat pada kolom yang telah disediakan. Maka sebelum memulai pembelajaran pendidik (guru) harus mempersiapkan media yang diperlukan:

- a. Membuat kotak yang diperlukan

- b. Membuat soal yang sesuai materi
- **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Word Square* :**
 - a. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik bahasan yang dikaji.
 - b. Guru membagikan lembaran kegiatan berupa susunan huruf yang mengandung kata yang terdapat dalam materi ajar.
 - c. Peserta didik (siswa) memilih kata yang sesuai dengan soal yang diberikan, kemudian mengarsir huruf dalam kotak jawaban.
 - d. Pendidik memberikan poin berdasarkan jumlah jawaban yang benar.
- **Kelebihan dan kekurangan Model *Word Square* :**

Kelebihan :

- 1) Proses pembelajaran dengan model ini mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk disiplin
- 3) Sebagai latihan untuk bersikap teliti dan kritis
- 4) Merangsang peserta didik untuk berfikir efektif

Kekurangan :

- 1) Dengan materi yang telah disiapkan akhirnya dapat menumpulkan kreatifitas peserta didik
- 2) Peserta didik tinggal menerima bahan mentah
- 3) Peserta didik tidak dapat mengembangkan materi yang ada dengan kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

2. Kualitas Belajar

Berdasarkan paparan 6 penelitian terdalu diperoleh pengertian kualitas belajar adalah tingkatan pengembangan tingkah laku yang didapat dari proses pengalaman belajar sendiri sehingga memperoleh pengetahuan yang dulu belum tahu sekarang menjadi tahu, belum bisa menjadi bisa, dan belum mengerti menjadi mengerti dengan aspek belajar fokus dalam proses belajar mengajar (memperhatikan guru mengajar), aktif dalam kelas (selalu hadir dan berani bertanya jawab serta mampu bekerja sama dengan kelompok), dan menentukan tujuan belajar.

Pada dasarnya belajar adalah bagian dari pembelajaran, di dalam sebuah pembelajaran pasti terjadilah yang namanya proses belajar dan mengajar yang dilakukan dalam waktu bersamaan. Kualitas belajar akan didapatkan jika ada hubungan antara guru dalam mengajar seperti kesiapan dalam pembelajaran dengan menentukan model pembelajaran efektif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan maksimal dan siswa mau berusaha

menentukan tujuan belajarnya. Pembelajaran berkualitas juga dapat berupa pemberian soal yang mampu merangsang kualitas belajar siswa agar dapat berpikir kritis dan termotivasi untuk haus akan ilmu, maksudnya siswa tersebut selalu merasa kurang puas atau tertantang untuk mengerjakan soal yang lebih sulit, seperti pada pelajaran PPKn yang saat ini kurang diminati karena dianggap pelajaran yang membosankan padahal materi di dalamnya merupakan kejadian nyata yang terjadi di Indonesia, pentingnya pemahaman siswa agar lebih mencintai negara Indonesia salah satunya yaitu dengan bangga belajar PPKn. Maka demi terwujudnya hal tersebut dibutuhkanlah seorang guru orang yang tepat dan profesional dalam menjalankan perannya agar siswa tersebut mempunyai kualitas belajar yang baik. Berikut adalah empat teori yang digunakan guru dalam proses pembelajaran secara umum (Munawaroh, 2021) :

- a. Teori Behavioristik
- b. Teori Kognitif
- c. Teori Konstruktivisme
- d. Teori humanistik

3. Kemandirian Belajar

Melalui pendapat yang sudah dikumpulkan dari penelitian terdahulu, didapatkan pengertian mengenai kemandirian belajar yaitu proses belajar dengan sikap percaya diri dengan mengerjakan tugas sendiri, inisiatif belajar dan mencari sumber belajar sendiri, tanggung jawab mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara mandiri walaupun soalnya sulit, mempunyai motivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, dan disiplin mengerjakan tugas dan belajar tanpa menunda waktu khususnya pada kemandirian belajar PPKn.

Pentingnya kemandirian belajar bukan hanya tugas dari siswa saja, namun untuk mencapai hal itu guru sebagai pendidik dan pembimbing harus mengarahkan anak didiknya atau siswa tersebut dengan penuh tanggung jawab seperti menentukan model pembelajaran dengan tepat, selain itu guru tidak hanya sekedar datang dan mengajar di sekolah tetapi juga memberikan motivasi belajar bahwa sumber ilmu tidak hanya pada satu guru saja, siswa berhak mencari referensi materi maupun model pembelajaran yang mereka mau dan nyaman agar lebih memahami materi. Jadi, peran guru dan siswa sama-sama penting dalam mewujudkan karakter kemandirian belajar untuk mencapai keberhasilan hasil belajar.

SIMPULAN

Setelah menentukan hasil dan pembahasan diatas, diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Model pembelajaran *Word Square* adalah metode pembelajaran efektif dalam merangsang keberhasilan belajar siswa berupa soal dan jawaban yang telah disediakan dalam bentuk kotak-kotak yang diisi dengan kata-kata supaya disusun sesuai jawaban yang dikehendaki, serta didalamnya terdapat huruf-huruf sembarang tujuannya sebagai pegecoh jawaban. Fungsi model ini untuk melatih kejelian siswa dalam mendorong materi pembelajaran siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk merangsang kualitas dan kemandirian belajar. Metode ini juga cocok digunakan dalam semua mata pelajaran.

Kualitas belajar adalah tingkatan pengembangan tingkah laku dalam belajar yang didapat melalui pengalaman sendiri. Aspek siswa dikatakan mempunyai kualitas belajar jika fokus dalam proses belajar mengajar (memperhatikan guru mengajar), aktif dalam kelas (selalu hadir dan berani bertanya jawab serta mampu bekerja sama dengan kelompok), dan menentukan tujuan belajar.

Kemandirian belajar adalah sikap percaya diri dengan mengerjakan tugas sendiri, inisiatif belajar dan mencari sumber belajar sendiri, tanggung jawab mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara mandiri walaupun soalnya sulit, mempunyai motivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, dan disiplin mengerjakan tugas dan belajar tanpa menunda waktu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua saya yang tidak henti memberikan doa dan dukungan penuh terhadap hal-hal positif yang saya perjuangkan
2. Dr. Dra Junarti.,M.Pd dan Fifi Zuhriyah selaku dosen pembimbing yang terus mendorong untuk semangat menulis dan sangat sabar dalam memberikan ilmu, pengertian, dan pemahaman pengetahuan yang belum saya ketahui.
3. Teman-teman seperjuangan yang juga sedang mengejar S1.

REFERENSI

Kholidah, N. R. J., & Sari, E. B. A. (2022, June). Praktik Plagiarisme dikalangan Mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 1, No. 1, pp. 173-177).

- Lestari, E. P. Penerapan Metode Word Square dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Tentang Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) pada Peserta Didik Kelas V SDN Pacar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Novianty, F., & Ardila, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IX C SMP Negeri 1 Kecamatan Pemangkat Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(2).
- Febriani, R., & Lucyana, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 80-94.
- Putri, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Word Square dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- PAPEO, D. (2017). Penerapan Model Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Telaga Biru Provinsi Gorontalo. *Skripsi*, 1(911412016).
- Gultom, R. (2014). *Efektifitas Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Pada Materi Pokok Invertebrata Di Kelas X SMA Negeri 1 Silaen Tahun Pembelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Hermasyah, N. A. S. (2014). *Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Teknik Permainan Word Square untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Pemula* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nur, F. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square dan Somatis, Auditori, Visual, Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Nurul Islam Indonesia Baru Medan TP 2015/2016 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Ndakularak, M., & PRASETYA, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Square dlam Meningkatkan Efektifan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dinamika dan Masalah Kependudukan Kelas XI IPS SMAN 4 Bangkalan Madura.
- Tambunan, L. M. (2016). Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Word Square dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016 (Doctoral dissertation, UNIMED).

- Amiruddin, U. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Halmahera utara Pada Materi Memahami Permasalahan Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 217-223.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah. Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242-250.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-12.
- Mas, S. R. (2008). Profesionalitas Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 5(2).
- Haryadi, R., & Rosina, I. (2020). Pengaruh sistem pembelajaran daring terhadap motivasi dan kualitas belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(2).
- Aini, N., Wahyuni, S., & Totalia, S. A. (2018). Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 4(2).
- Utomo, B. (2022). Analisis validitas isi butir soal sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah berbasis nilai-nilai islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).
- DA, N. (2014). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa PPKN Melalui Pembelajaran Lesson Study. *Jurnal Heritage*, 2(2), 09-18.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 382-389.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Junarti, J., Zainudin, M., & Novela, Y. (2022, June). Membangun Kemandirian Belajar Aljabar Abstrak melalui Modul Pendampingan. In *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)* (Vol. 1, No. 1, pp. 265-287).
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. (2016). Kepercayaan Diri dan Kemandirian Belajar Pada Siswa SMA Negeri æX. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 7(1), 43-49

- Prayuda, R., Thomas, Y., & Basri, M. (2014). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(8).
- Budiyanto, A. M., & Rohaeti, E. E. (2014). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Siswa SMA melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(2), 166-172.
- Sugandi, A. I. (2013). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap kemandirian belajar siswa SMA. *Infinity Journal*, 2(2), 144-155.
- Munawaroh, I. (2021). *Modul Belajar Mandiri*. Retrieved from <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Modul%20Bahan%20Belajar%20-%20Pedagogi%20-%202021%20-%20P1.pdf>



Tindak Tutur Perlokusi dalam Novel *Dunia Kecil yang Riu* Karya Arafat Nur

Naning Setiani¹, Sutejo², Ahmad Nur Ismail³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

naningsetiani93@gmail.com

sutejo.alwaroqi@yahoo.com

ismail@stkippgriponorogo.ac.id

Abstrak – Tindak tutur perlokusi merupakan tindak tutur yang menghasilkan pengaruh atau efek bagi pendengarnya. Tindak tutur perlokusi tidak hanya terjadi pada kehidupan nyata, namun juga terdapat dalam karya sastra. Salah satu karya sastra yang mengandung tindak tutur perlokusi yakni novel *Dunia Kecil yang Riu* Karya Arafat Nur. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis tindak tutur, bentuk tindak tutur perlokusi, serta dampak yang terjadi akibat tuturan perlokusi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif pustaka. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak, teknik catat dan teknik kajian pustaka. Data dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya tiga jenis tindak tutur, yakni (i) tindak tutur lokusi, (ii) tindak tutur ilokusi, dan (iii) tindak tutur perlokusi. Terdapat tiga bentuk tindak tutur perlokusi, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, (ii) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan (iii) tindak tutur perlokusi verbal-nonverbal. Terdapat dua dampak tindak tutur perlokusi, yakni dampak positif dan dampak negatif.

Kata kunci – tindak tutur, perlokusi, novel

Abstract – *Perlocutionary speech acts are speech acts that produce an influence or effect on the listener. Perlocutionary acts do not only occur in real life, but are also found in literary works. One of the literary works containing perlocutionary acts is a novel entitled Dunia Kecil yang Riu by Arafat Nur. This study aims to describe the types of speech acts, the form of perlocutionary speech acts, and the impact of perlocutionary utterance. The data research was carried out using a qualitative descriptive method. The data were analyzed using the Miles and Huberman technique, which involved data reduction, data presentation, and conclusions drawing. The result showed three types of speech acts, namely (i) locutionary acts, (ii) illocutionary acts, and (iii) perlocutionary acts. There were three forms of perlocutionary speech acts, namely (i) verbal perlocutionary speech acts, (ii) nonverbal perlocutionary acts, and (iii) verbal-nonverbal perlocutionary acts. There were two impacts of perlocutionary speech acts, namely positive and negative impact.*

Keywords – *speech act, perlocutionary, novel*

PENDAHULUAN

Tindak tutur merupakan suatu tindakan yang diekspresikan melalui tuturan secara langsung maupun tuturan tidak langsung. Tindak tutur tidak hanya menghasilkan suatu tuturan namun terdapat suatu maksud atau tindakan

tertentu di dalam tuturan tersebut (lihat Novitasari, 2016; Lutfiana & Sari, 2021; Sari & Cahyono, 2022). Menurut Chaer & Agustina (dalam Sari, 2022:99) tindak tutur ialah gejala individual, sifatnya psikologis, dan ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi dan kondisi tertentu. Tindak tutur terjadi karena adanya unsur kesengajaan yang dilakukan oleh penutur kepada mitra tutur untuk menyampaikan informasi tertentu, bahkan untuk memengaruhi mitra tutur untuk mengikuti ataupun menolak tentang informasi yang disampaikan. Novitasari (dalam Sofyan, 2022:10) menambahkan bahwa salah satu fungsi tindak tutur ialah membentuk interaksi antarpersona dan memelihara hubungan sosial dengan sesamanya.

Tindak ujar atau tindak tutur dalam pragmatik dibagi menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur lokusi, (ii) ilokusi, dan (iii) perlokusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Austin (dalam Darwis, 2019:23) bahwa dalam pragmatik tindak tutur dibagi menjadi tiga, yakni: (i) lokusi, (ii) ilokusi, dan (iii) perlokusi. Tindak tutur lokusi merupakan tindak tutur untuk mengatakan sesuatu. Tindak tutur ilokusi merupakan tindak tutur untuk melakukan sesuatu (lihat Zahroini, 2017; Suprayitno, 2022; Arifin, 2019). Menurut Wijana (dalam Sari, 2018:4) tindak tutur lokusi adalah tindak tutur, untuk menyatakan sesuatu. Menurut Chaer & Agustina (dalam Sofyan, 2022:10), tindak tutur yang biasanya diidentifikasi dengan kalimat performatif yang eksplisit disebut tindak tutur ilokusi.

Tindak tutur perlokusi merupakan tindak tutur yang pengujarannya dimaksudkan untuk memengaruhi dan menimbulkan dampak bagi mitra tutur. Menurut Wijana dan Rohmadi (dalam Insani & Sabardila, 2016:177) tindak tutur perlokusi adalah sebuah tuturan yang diutarakan oleh seseorang sering kali mempunyai daya pengaruh (*perlocutionary force*) atau efek bagi yang mendengarnya. Pengaruh dan dampak yang ditimbulkan akibat pengujarannya disebut perlokusi. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Austin (dalam Fatimah & Utomo, 2020:4) bahwa perlokusi merupakan efek yang dihasilkan dengan mengujarkan sesuatu.

Tindak tutur perlokusi digunakan oleh penutur untuk memengaruhi, meyakinkan, melarang, menyuruh, membujuk, menyesatkan dan lain sebagainya kepada mitra tutur. Hal ini sejalan dengan pendapat Leech dan Nabilla (dalam Haryani & Utomo, 2020:18) yang mengemukakan beberapa verba yang dapat menjadi tanda bahwa tindak tutur tersebut adalah tindak tutur perlokusi meliputi membujuk, menipu, mendorong, membuat jengkel, menakut-nakuti, menyenangkan, melegakan, mempermalukan, menarik perhatian dan sebagainya.

Tindak tutur perlokusi dikelompokkan menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, (ii) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan (iii) tindak tutur perlokusi verbal nonverbal. Hal ini sejalan dengan Searle dan Wijayanti (dalam

Haryani & Utomo, 2020:18) yang mengelompokkan tindak tutur perlokusi menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, (ii) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan (iii) tindak tutur perlokusi verbal nonverbal.

Tindak tutur perlokusi verbal merupakan pengaruh atau dampak yang ditimbulkan oleh mitra tutur dalam bentuk menerima atau menolak maksud penutur dalam bentuk ucapan verbal, misalnya: minta maaf, menyetujui, menolak, melarang, mengucapkan terimakasih. Tindak tutur perlokusi nonverbal merupakan pengaruh atau dampak yang ditimbulkan akibat tuturan perlokusi ditunjukkan dengan bentuk gerakan, seperti menggeleng, mengangguk, tersenyum, sedih, berdecak, berdesis. Tindak tutur perlokusi verbal nonverbal merupakan pengaruh atau dampak yang ditimbulkan akibat dari tuturan perlokusi dapat ditunjukkan dalam bentuk ucapan yang diikuti oleh gerakan, misalnya menyatakan persetujuan dengan diikuti gerakan mengangguk, menyatakan penolakan dengan diikuti gerakan menggeleng, dan lain sebagainya.

Tindak perlokusi menghasilkan efek atau hasil yang ditimbulkan oleh ungkapan itu pada pendengar, sesuai dengan situasi dan kondisi pengucapan kalimat itu. Dampak yang terjadi akibat tindak tutur perlokusi meliputi dampak secara sengaja dan dampak tidak disengaja baik dampak negatif maupun dampak positif (Alfin, 2021:3). Wijana (dalam Alfin, 2021:10) juga mengemukakan bahwa tindak perlokusi merupakan tindak tutur berupa ujaran penutur yang memiliki daya pengaruh terhadap mitra tutur. Tuturan ini disebut sebagai *the act of affecting someone*.

Tindak tutur perlokusi tidak hanya terjadi pada kehidupan nyata, namun juga terdapat dalam karya sastra. Salah satu karya sastra yang mengandung tindak tutur perlokusi yakni novel. Novel merupakan karya sastra imajinatif berbentuk karangan fiksi yang menceritakan tentang kehidupan tokoh dengan tokoh lainnya yang menonjolkan sifat, watak, dan perilaku tokoh. Menurut Sumaryanto (dalam Oktaviyani & Utomo, 2021:12) novel merupakan cerita prosa yang menceritakan suatu kejadian luar biasa sehingga melahirkan suatu konflik yang mengakibatkan adanya perubahan nasib pelakunya. Konflik jiwa yang terdapat dalam novel dapat mempengaruhi konflik jiwa pembaca, seakan-akan pembaca juga mengalami suatu konflik jiwa yang dialami oleh tokoh dalam novel.

Novel tidak akan lepas dari tuturan-tuturan antar tokoh di dalamnya untuk membangun nilai unik dan menarik. Tuturan-tuturan itulah yang memunculkan konflik juga perubahan nasib setiap tokoh. Tuturan-tuturan antar tokoh merupakan salah satu bentuk tindak tutur yang tanpa disadari oleh penulis. Menurut Silaban (dalam Alfin, 2021:3) percakapan-percakapan yang terdapat di dalam karya sastra novel dapat dijadikan objek kajian pragmatik karena

percakapan yang ada di dalam novel tersebut memenuhi konteks situasi. Oleh karena itu, tuturan-tuturan antar tokoh dalam novel menarik untuk dijadikan bahan kajian utamanya kajian pragmatik.

Novel *Dunia Kecil yang Riu* Karya Arafat Nur (2021) merupakan novel pemenang sayembara perihal Nabi Muhammad SAW yang diterbitkan oleh Diva Press. Novel *Dunia Kecil yang Riu* merupakan novel yang mengandung nilai agama, nilai moral, nilai pendidikan, dan nilai sosial. Novel ini berisi tentang perjalanan cinta Ubaidillah Mustafa yang sering disebut Ustadz Selawat oleh penduduk Parengan. Perjalanan yang tidak hanya memperjuangkan cinta, namun juga perjuangan menyadarkan penduduk Parengan yang buta agama. Sebagian kecil penduduk Parengan senang ada ustadz yang mau mengajari agama, namun sebagian besar membenci kedatangan ustad Selawat.

Para dukun Parengan menghasut penduduk untuk membenci dan mengusir ustad tersebut melalui ujaran-ujaran kebencian yang mereka sampaikan baik secara langsung maupun tidak. Begitu sebaliknya, ustad Selawat tetap mengajarkan ilmu agama kepada penduduk baik secara tindakan maupun lisan. Ujaran-ujaran yang disampaikan oleh para Dukun maupun Ustad Selawat mampu mempengaruhi penduduk Parengan dan menimbulkan pengaruh yang besar. Ujaran-ujaran yang terkandung di dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* sebagian besar merupakan tindak tutur perlokusi. Tindak tutur perlokusi merupakan tindak tutur yang penuturannya dimaksudkan untuk mempengaruhi mitra tutur dan mampu menimbulkan dampak bagi pendengarnya, baik dampak positif maupun negatif. Sehingga novel *Dunia Kecil yang Riu* patut dijadikan objek penelitian.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini untuk dapat dijadikan acuan pengembangan, antara lain sebagai berikut. Silaban (2017) dalam skripsinya yang berjudul Analisis Tindak Tutur Dalam Novel *Rahasia Sunyi* Karya Brahmanto Anindito dengan Tinjauan Pragmatik. Penelitian ini mengkaji tindak tutur dalam novel *Rahasia Sunyi* karya Brahmanto Anindito. Dua masalah yang diteliti yakni jenis tindak tutur dan kategori tindak ilokusi yang terdapat pada novel ini.

Juniarti (2021) dalam penelitiannya mengulas tentang tindak tutur pada novel *Wedding Agreement (Perjanjian dalam Pernikahan)* karya Mia Chuz. Penelitiannya bertujuan untuk mendeskripsikan tindak tutur representatif dan direktif pada novel *Wedding Agreement (Perjanjian dalam pernikahan)*. Berdasarkan Teori Searle, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tindak tutur ilokusi representatif dan direktif dalam novel *Wedding Agreement (Perjanjian dalam pernikahan)* karya Mia Chuz.

Alfin (2021) mendeskripsikan tindak tutur perlokusi tokoh pada novel *Aku Lupa Bahwa Aku Perempuan* karya Ishan Abdul Quddus. Pada penelitian ini dihasilkan temuan berupa 12 tindak tutur perlokusi yang memiliki penanda tuturan menyuruh, mengajak, meyakinkan, meminta, membujuk, melarang, memuji, meminta maaf, memutuskan, memohon, menyarankan, menawarkan. Sedangkan efek yang ditimbulkan dengan adanya tindak tutur perlokusi tersebut beragam, yaitu efek tidak melakukan perintah, efek senang, efek menerima ajakan, efek menolak, efek menuruti perintah dan efek melakukan dengan tindakan.

Berdasarkan beberapa judul penelitian yang relevan di atas, terdapat persamaan antara penelitian saya dengan penelitian sebelumnya. Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas tentang tindak tutur menggunakan pendekatan pragmatik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni, pada penelitian-penelitian sebelumnya fokus pada fungsi tindak tutur, dan mendeskripsikan tindak tutur. Sedangkan pada penelitian ini fokus terhadap bentuk tindak tutur perlokusi serta pengaruh dan efek yang ditimbulkan akibat dari tuturan perokusi dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur sehingga penelitian ini sebagai lanjutan daripada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif Pustaka. Penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data berupa kata-kata atau gambar. Jenis metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Menurut Moleong (dalam Silaban, 2017:17) penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena suatu subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata atau tulisan. Penelitian kualitatif menurut Siyoto & Sodik, (2015:38) memiliki tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif, yaitu deskripsi atau tahap orientasi, tahap reduksi, dan tahap seleksi.

Penelitian kepustakaan digunakan untuk memecahkan masalah yang berlandaskan pada analisis kritis dan mendalam terhadap sumber-sumber pustaka. Sumber-sumber pustaka tersebut mampu melahirkan gagasan atau ide baru. Sarwono (dalam Sari & Asmendri, 2020:43) Penelitian kepustakaan adalah studi yang mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Objek penelitian merupakan hal yang menjadi bahan penelitian. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur (2021). Novel ini merupakan novel pemenang sayembara perihal Nabi Muhammad SAW. Novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur diterbitkan oleh Diva Press Yogyakarta pada bulan November 2021. Terdiri atas 332 hlmn; 13x19 cm, dan 22 subbab.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik simak, teknik catat dan teknik kajian pustaka. Adapun instrumen yang digunakan dalam teknik pengumpulan data adalah manusia atau peneliti itu sendiri dengan cara membaca, menyimak, dan mencatat data yang diperoleh dari membaca novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur. Analisis data diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman (dalam Setyawan, 2015:28), analisis data kualitatif terdiri dari tiga proses kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Langkah-langkah analisis data penelitian ini meliputi: (i) peneliti memilah dan memilih data tentang tuturan lokusi, ilokusi, dan perlokusi yang terdapat dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur, (ii) menganalisis data tentang tindak tutur perlokusi serta dampaknya yang telah dipilih yang diperoleh dari membaca novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur, kemudian mengaitkan data tindak tutur perlokusi dengan teori yang relevan, dan (iii) langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang diambil merupakan hasil dari proses analisis yang menghasilkan deskripsi tentang tindak tutur perlokusi yang terdapat dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menyajikan hasil penelitian tindak tutur perlokusi dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur. Selanjutnya novel ini disingkat menjadi *D.K.Y.R.* Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yakni (i) jenis tindak tutur, (ii) bentuk tindak tutur perlokusi, dan (iii) dampak tindak tutur perlokusi, maka hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut;

Jenis Tindak Tutur dalam Novel

Dalam pragmatik tindak tutur dibagi menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur lokusi, (ii) tindak tutur ilokusi, dan (iii) tindak tutur perlokusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Austin (dalam Pratiwi, 2016:111) yang mengemukakan bahwa

adanya tiga jenis tindak tutur, yaitu (i) tindak lokusi, (ii) tindak ilokusi, dan (iii) tindak perlokusi.

Tindak Tutur Lokusi

Tindak tutur lokusi merupakan tindak tutur untuk menyatakan sesuatu dan makna tuturan yang disampaikan sesuai dengan apa yang diucapkan oleh penutur. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijana (dalam Sari, 2018:4) yang menyatakan bahwa tindak tutur lokusi adalah tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Selanjutnya, Austin (dalam Saifudin, 2019:5) menyatakan bahwa lokusi hanyalah menuturkan sesuatu, menyampaikan informasi, berbicara, menanyakan, dan lain-lain. Berikut data yang menunjukkan tindak tutur dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Barusan Ustaz dari mana?” tanya Mardek yang duduk bersebelahan dengan lelaki itu.

“Dari masjid,”

“Ngapain, Ustaz?” tanya yang lain.

“Aku salat.”

“Salat?”

“Iya,” jawab lelaki itu. “Salat Duha.” (*DKYR*, hal. 16-17)

Ketika mereka bertemu Ustaz Selawat di warung, Mardek menanyakan tempat yang telah dikunjungi Ustaz Selawat pagi itu. Warga lain ikut menanyakan kegiatan apa yang dilakukan oleh Ustaz Selawat di tempat itu. Ustaz Selawat mengatakan bahwa ia habis pergi dari masjid untuk melaksanakan salat Duha.

Salat Dhuha merupakan salat sunnah yang dikerjakan pada pagi hari dengan harapan supaya dipermudah dalam mencari rejeki. Mardek dan warga lainnya masih merasa asing dengan kegiatan yang dilakukan oleh Ustaz Selawat di desa mereka karena sebelum-sebelumnya tidak ada orang pagi-pagi sudah pergi ke masjid. Mereka yang belum paham agama tidak mengerti apa itu salat Duha, yang mereka ketahui hanya salat lima waktu, itupun tidak semua penduduk parengan mengetahuinya.

Tindak Tutur Ilokusi

Tindak tutur ilokusi merupakan tindak tutur untuk melakukan sesuatu. Makna yang terkandung dalam tuturan ilokusi adalah makna sesuai yang dipahami oleh pendengar. Hal itu sejalan dengan pendapat Wijana (dalam Silaban, 2017:10) yang mengemukakan bahwa tindak ilokusi adalah penuturan yang digunakan untuk melakukan sesuatu. Chaer (Fadilah, 2019:46) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan makna ilokusi adalah makna seperti yang dipahami oleh pendengar. Berikut data yang termasuk dalam kategori tindak tutur ilokusi yang terdapat dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Mas Jo!” panggil Tutik ketika aku keluar dari warung sembako.
“Tolong antarkan aku pulang!”.

“Sebentar ya. Aku bawa pulang tepung dulu!” ucapku terburu-buru meninggalkannya. (DKYR, hal. 56-57)

Tutik yang baru keluar dari salon milik Linda lantas memanggil Nojo yang baru keluar dari warung sembako membeli tepung terigu. Tutik meminta Nojo untuk mengantarkan pulang ke rumah. Sebelumnya ia berada di salon milik Linda untuk potong rambut. Nojo merupakan tukang ojek yang mangkal di teras warung bi Warti atau di gardu depan rumahnya. Ia terbiasa mengantar-jemput orang, barang, bahkan hewan sekalipun. Nojo sengaja tidak bekerja ke luar kota karena kondisi ibunya yang sakit-sakitan. Nojo yang memahami maksud Linda bergegas pulang mengantarkan tepung terigu pesanan ibunya dan kembali ke salon untuk mengantarkan Tutik pulang.

Tindak Tutur Perlokusi

Tindak tutur perlokusi merupakan tindak tutur yang pengujarannya dimaksudkan untuk menimbulkan pengaruh atau efek bagi pendengarnya. Makna tuturan perlokusi adalah makna sesuai apa yang diinginkan penutur. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (dalam Bawamenewi, 2020:203) yang mengatakan bahwa ujaran yang diucapkan penutur bukan hanya peristiwa ujar yang terjadi dengan sendirinya, tetapi merupakan ujaran yang diujarkan mengandung maksud dan tujuan tertentu yang dirancang untuk menghasilkan efek, pengaruh atau akibat terhadap lingkungan mitra tutur atau penyimak. Chaer (dalam Fadilah, 2019:47) mengemukakan bahwa makna perlokusi adalah makna seperti yang diinginkan oleh penutur. Berikut data tindak tutur perlokusi yang terdapat dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Si Selawat melakukan pembunuhan dengan sangat licik, tanpa meninggalkan bekas sedikit pun!” tuduh Jarwo dengan suara bergetar karena amarah, sambil tangannya menggaruk-garuk pantat.

“Aku bersumpah akan membalas dendam terhadap kematian guruku!” sambung Daiman sambil menyeringai menggaruk-garuk selangkangan.

Tidak ada yang berani menanggapi. Semua yang ada di sekitar dua orang itu mengangguk-angguk. Memang ada yang setuju dan ada pula yang tidak. (DKYR, hal. 312)

Jarwo dan Daiman sangat terpukul akibat kematian guru besar mereka. Mereka mempengaruhi orang-orang Pertelon bahwa seakan-akan yang membunuh Mbah Marjo adalah Ustaz Selawat. Mereka yang tidak terima atas kematian Mbah Marjo bersumpah akan membunuh Ustaz Selawat. Pengaruh atau efek yang ditimbulkan akibat tuturan Jarwo dan Daiman yakni semua yang ada di sekitar mereka mengangguk-angguk. Ada yang setuju ada yang tidak.

Bentuk Tindak Tutur Perlokusi

Tindak tutur perlokusi dibagi menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, (ii) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan (iii) tindak tutur perokusi verbal nonverbal. Hal ini sejalan dengan pendapat Searle dan Wijayanti (dalam Haryani & Utomo, 2020:18) yang memberikan pengelompokkan tindak perlokusi menjadi tiga, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, (ii) tindak tutur perlokusi nonverbal, dan (iii) tindak tutur perlokusi verbal nonverbal.

Tindak Tutur Perlokusi Verbal

Tindak tutur perlokusi verbal merupakan pengaruh atau efek yang ditunjukkan oleh mitra tutur atau pendengar berupa ucapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Searle dan Wijayanti (dalam Haryani & Utomo, 2020:18) yang mengemukakan bahwa tindak tutur perlokusi verbal yakni tanggapan dan efek yang ditunjukkan oleh lawan tutur dalam bentuk menerima atau menolak maksud penutur dengan ucapan verbal, misalnya menyangkal, melarang, tidak mengizinkan, mengucapkan terima kasih dan meminta maaf. Berikut data yang menunjukkan tindak tutur perlokusi verbal dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Padahal sampean berkali-kali sudah ketemu Ustaz Selawat, kenapa tidak ngomong langsung untuk menghentikan selawatnya?” tanya seorang perempuan pada Paijah.

“Lho. Kamu ini macam mana jadi orang?” Paijah malah panas dan balik menyerang. “Yang punya urusan itu siapa? Memangnya yang kumat karena bacaan selawat itu anakku? Ya, kalau anakku, sudah kuparani sejak pertama ustaz itu tanpa kau perlu disuruh-suruh Mbah Marjo! Sampean ini jadi manusia kok tidak mikir ya!” (DKYR, hal. 155)

Seorang perempuan bermaksud menanyakan alasan Paijah yang tidak berani melarang Ustaz Selawat untuk membacakan selawat di corong masjid. Pengaruh atau efek yang ditunjukkan Paijah ialah langsung merasa panas dan menyerang balik perempuan tersebut. Paijah yang dikenal perempuan nyinyir lansung menyerang balik dengan pertanyaan bertubi-tubi. Paijah sepertinya tidak terima dengan pertanyaan perempuan tersebut.

Tindak Tutur Perlokusi Nonverbal

Tindak tutur perlokusi nonverbal merupakan pengaruh atau efek yang ditunjukkan oleh mitra tutur atau pendengar berupa gerakan atau ekspresi tubuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Searle dan Wijayanti (dalam Haryani & Utomo, 2020:18) yang mengemukakan bahwa tindak tutur perlokusi nonverbal, yaitu tanggapan dan efek yang ditunjukkan oleh lawan tutur dalam bentuk gerakan, seperti mengangguk, menggeleng, tertawa, senyuman, sedih dan bunyi decakan mulut. Berikut data tindak tutur perlokusi nonverbal dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Pergilah sejauh-jauhnya dari desa ini dan tidak usah kembali lagi!” seru Daiman dengan wajah merah. “Penduduk desa ini sudah sesak! Tidak ada yang perlu ditambah. Kami di sini tidak butuh ustaz! Tidak butuh agama! Ingat itu”

Keceriaan dan cahaya di wajah ustaz Selawat tiba-tiba lenyap. Dia berisyarat padaku agar aku cepat-cepat membalikkan motorku ke arah jembatan. (DKYR, hal. 44)

Daiman yang mengetahui Ustaz Selawat akan pulang ke Surabaya langsung meneriakinya dengan penuh amarah. Dia mengusir Ustaz Selawat secara terang-terangan. Ia mengatakan bahwa penduduk Parengan tidak membutuhkan agama apalagi ustaz. Pengaruh atau efek yang ditunjukkan Ustaz Selawat berupa ekspresi wajah yang suram, ia merasa sedih karena kedatangannya di Parengan tidak diterima. Padahal niatnya ke Parengan untuk menambah saudara sebanyak-banyaknya bukan mencari musuh. Dia memberi isyarat kepada Nojo agar segera membawanya pergi meninggalkan Daiman.

Tindak Tutur Perlokusi Verbal Nonverbal

Tindak tutur perlokusi verbal nonverbal merupakan pengaruh atau efek yang ditunjukkan oleh mitra tutur atau pendengar dalam bentuk ucapan yang diikuti oleh gerak maupun ekspresi tubuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Searle dan Wijayanti (dalam Haryani & Utomo, 2020:18) yang mengemukakan bahwa tindak tutur perlokusi verbal nonverbal, yaitu tanggapan dan efek yang ditunjukkan oleh lawan tutur dalam bentuk ucapan verbal yang disertai dengan gerakan nonverbal, misalnya berbicara sambil tertawa atau tindakan-tindakan lain yang diminta oleh lawan tutur. Berikut data yang menunjukkan tindak tutur perlokusi verbal nonverbal dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Kamu melihat ustaz itu, Jo?” mata Daiman menyelidik.

“Biasanya dia selalu ada di masjid, Pak Dai,” kataku datar.

“Kenapa tidak turun kemari?”

“Aku tidak tahu. Mungkin dia sibuk.”

“Sibuk apa?”

“Mungkin berdoa, pak.

“Doa apa?”

“Mana aku tahu,” jawabku ketus.

Daiman langsung menyingkir dariku sambil mengumpat, “Asu!” (DKYR, hal. 78-79)

Nojo merasa jengkel terhadap Daiman yang terus menanyakan kegiatan Ustaz Selawat. Pengaruh atau efek yang ditunjukkan oleh Daiman akibat tuturan Nojo yakni Daiman merasa jengkel karena tidak mendapatkan jawaban yang memuaskan dari Nojo. Ia memilih pergi sambil mengumpat.

Dampak Tindak Tutur Perlokusi

Tindak tutur perlokusi merupakan tuturan yang sering kali menimbulkan pengaruh atau efek bagi pendengarnya. Pengaruh atau efek yang ditimbulkan dapat berupa (i) efek positif dan (ii) efek negatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfin (2021:3) yang mengemukakan bahwa dampak yang terjadi akibat tindak tutur perlokusi meliputi dampak secara sengaja dan dampak tidak disengaja baik dampak negatif maupun dampak positif.

Dampak Positif Tindak Tutur Perlokusi

Efek atau dampak positif merupakan keinginan untuk meyakinkan, membujuk, mempengaruhi, memberi kesan yang baik kepada orang lain dengan tujuan supaya mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik. Berikut data dampak positif tindak tutur perlokusi dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

“Eh, kapan Ustaz main ke rumahku?” tanya Tanti tiba-tiba.

“Ngapain? Tanya Linda memotong.

“Ya, silaturahmi ya, Ustaz?”

Ustaz Selawat mengangguk, lantas meninggalkan mereka menuju warung makan tempat aku duduk. (*DKYR*, hal. 102)

Tuturan Tanti di atas mengandung maksud tertentu, tidak hanya maksud silaturahmi, namun lebih cenderung terhadap proses ta’aruf. Namun Ustaz Selawat tetap menunjukkan dampak positif. Ia tidak menolak juga tidak mengiyakan, namun hanya mengangguk dan pergi meninggalkan mereka. Ustaz Selawat tetap menjaga perasaan Tanti supaya tidak tersinggung.

Dampak Negatif Tindak Tutur Perlokusi

Efek atau dampak negatif merupakan keinginan untuk meyakinkan, membujuk, mempengaruhi, memberi kesan yang buruk kepada orang lain dengan tujuan supaya mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk. Berikut data dampak negatif tindak tutur perlokusi dalam novel *D.K.Y.R* karya Arafat Nur.

Daiman langsung menghujami wajah lelaki berpeci itu dengan tatapan mengancam. Mardek dan lainnya tidak bisa berbuat apa-apa, selain menunjukkan sikap patuh dan keberpihakan pada tindakan Daiman.

“Aku membenci agama!” bentaknya seperti terang-terangan mencari gara-gara. “Aku tidak suka orang yang membawa agama baru ke desa ini! Aku tidak takut pada ustaz! Memang apa hebatnya ustaz itu, hah?! Bikin susah semua orang saja! (*DKYR*, hal. 22)

Tuturan Daiman di atas memunculkan dampak negatif bagi penduduk Parengan. Tuturannya memunculkan rasa ketakutan dan kepasrahan atas ancaman Daiman. Dengan terus terang ia menolak kedatangan ustaz dan menolak untuk mengenal agama. Ia ingin penduduk Parengan tetap berada di bawah kendalinya dan selamanya penduduk Parengan buta akan agama. Warga yang

takut terhadap Daiman tidak bisa berbuat apa-apa, mereka menyetujui tuturan Daiman.

SIMPULAN

Berikut simpulan peneliti sebagai bentuk rangkaian hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah. Dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur terdapat tiga jenis tindak tutur, yakni (i) tindak tutur lokusi 17 data yang telah disajikan terdapat beberapa maksud tindak tutur lokusi yakni: maksud menuturkan sesuatu, maksud menyatakan sesuatu, maksud menyampaikan informasi, dan maksud menanyakan. (ii) Tindak tutur ilokusi 11 data yang telah disajikan terdapat beberapa maksud tindak tutur ilokusi yakni: maksud mengajak, maksud menyuruh, maksud meminta tolong, dan maksud menawari. (iii) Tindak tutur perlokusi 43 data yang telah disajikan terdapat beberapa maksud tuturan perlokusi, yakni maksud meyakinkan, maksud mempengaruhi, maksud menghasut, maksud membujuk, maksud menarik perhatian, maksud mempermalukan, maksud mengancam, maksud melarang, maksud minta maaf, maksud menyindir, dan maksud membuat jengkel.

Dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur terdapat tiga bentuk tindak tutur perlokusi, yakni (i) tindak tutur perlokusi verbal, terdapat 10 data yang ditunjukkan dalam bentuk kalimat persetujuan, mengucapkan terima kasih, menyangkal, dan mengomel. (ii) Tindak tutur perlokusi nonverbal terdapat 21 data yang ditunjukkan meliputi gerakan mengangguk-angguk, ketakutan, kecewa, mempercayai, menggeleng, kebingungan, tertawa dan tersenyum. (iii) Tindak tutur perlokusi verbal nonverbal terdapat 12 data yang ditunjukkan dalam bentuk ucapan menyangkal diikuti perasaan sebal, pertengkaran yang diikuti oleh perkelahian, persetujuan diikuti gerakan mengangguk, umpatan diikuti dengan gerakan penolakan, ujaran kebencian diikuti dengan amarah, dan candaan diikuti dengan tertawa.

Dalam novel *Dunia Kecil yang Riu* karya Arafat Nur terdapat dua dampak tindak tutur perlokusi, yakni dampak positif (22 data) dan dampak negatif (21 data). Dampak positif ditunjukkan dalam bentuk mempengaruhi untuk belajar agama, memberi kesan yang baik kepada orang lain, toleransi, dan lapang dada. Sedangkan dampak negatif ditunjukkan dalam bentuk perasaan tersinggung dan sebal, pertengkaran yang mengundang emosi pendengarnya, rasa ketakutan, ujaran-ujaran kebencian terhadap ustaz Selawat, pikiran negatif penduduk Parengan, pengusiran Ustaz Selawat, hingga terjadinya perkelahian antara Daiman dan Jarwo dengan Ustaz Selawat.

REFERENSI

- Alfin, Y. R. (2021). *Analisis Tindak Tutur Perlokusi Tokoh Dalam Novel "Aku Lupa Bahwa Aku Perempuan"* Karya Ihsan Abdul Quddus. Skripsi: Universitas Nusa Cendana.
- Arifin, A. (2019). How Good Indonesian EFL Students Realize Subject-Verb Agreement in Joint Construction Practice? *Asian EFL Journal*, 23(3.4), 52-71. Diakses secara online dari <https://www.asian-efl-journal.com/>
- Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias: Sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 200-208. Doi: <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217>
- Darwis, A. (2019). Tindak Tutur Direktif Guru di Lingkungan SMP Negeri 19 Palu : Kajian Pragmatik. *Bahasa dan Sastra*, 4(2), 21-30. Diakses secara online dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/BDS/article/view/10060>
- Fadilah, N. (2019). Analisis Tindak Tutur dalam Ceramah KH Anwar Zahid. *Jurnal Ilmiah Saraswati*, 1(1), 43-53. Doi: <http://dx.doi.org/10.30742/sv.v1i2.739>
- Fatihah, A. C. & Utomo, A. P. Y. (2020). Analisis Tindak Tutur Perlokusi dalam Konpers Presiden Soal Covid-19 pada Saluran Youtube CNN Indonesia. *Metamorfosis*, 13(1), 1-10. Diakses secara online dari <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>
- Haryani, F., & Utomo, A. P. Y. (2020). Tindak Tutur Perlokusi Dalam Dialog Film "the Teacher'S Diary" Dengan Subtitle Bahasa Indonesia. *Jurnal Skripta*, 6(2), 16-27. Doi: <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i2.703>
- Insani, E. N. & Sabardila, A. (2016). Tindak Tutur Perlokusi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMK Negeri 1 Sawit Boyolali. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 17(2), 176-184. Doi: <https://doi.org/10.23917/humaniora.v17i2.2509>
- Juniarti, N. A. (2021). *Tindak Tutur Pada Novel: Wedding Agreement (Perjanjian Dalam Pernikahan)* Karya Mia Chuz. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Lutfiana, M. A. & Sari, F. K. (2021). Tindak Tutur Representatif dan Direktif dalam Lirik Lagu Didi Kempot. *Diwangkara*, 1(1), 26-35. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA>
- Novitasari, L. (2016). Tindak Tutur Direktif dan Ekspresif pada *Talk Show Hitam Putih* Trans 7 Tanggal 11 Oktober 2013. *Jurnal bahasa dan Sastra*, 3(2), 85-89. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Nur, A. (2021). *Dunia Kecil yang Riu*. Yogyakarta: Diva Press.
- Oktaviyani, R. & Utomo, A. P. Y. (2021). Tindak Tutur Perlokusi dalam Novel *Daun yang Jatuh Tak Pernah Membenci Angin* Karya Tere Liye. *Disastra*, 3(1),

- 11–20. Doi: <http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v3i1.3092>.
- Pratiwi, P. S., Murtadho, F., & Chan, S. M. (2016). Ilokusi dan Perlokusi dalam Tayangan Indonesia Lawak Klub. *ArkhaiS*, 7(2), 110–114. Doi: <https://doi.org/10.21009/arkhais.072.08>.
- Saifudin, A. (2019). Teori Tindak Tutur dalam Studi Linguistik Pragmatik. *LITE*, 15(1), 1–16. Doi: <https://doi.org/10.33633/lite.v15i1.2382>
- Sari, A. T. (2018). Analisis Tindak Tutur dalam Dialog Ahok dengan Masyarakat di Pulau Seribu. *Edukasi Kultura*, 1(1), 1–22. Doi: <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i1.11698>
- Sari, F. K. & Cahyono, Y. N. (2022). Kajian Tindak Tutur Ilokusi pada Interaksi Jual Beli di Pasar Tradisional Pulung. *Diwangkara*, 2(1), 39–47. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/DIWANGKARA>
- Sari, F. D. N., Wardiani, R., & Setiawan, H. (2022). Analisis Tindak Tutur Direktif dalam *Talkshow Tonight Show* (Maret 2021). *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 98–105. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Sari, M. & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 1(6), 41–53. Doi: <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Setyawan, B. A. (2015). *Relasi Tindak Direktif Pembawa Acara dalam Peristiwa Tutur "Ini Talkshow" di NET.TV*. Skripsi: Universitas Jember.
- Silaban, C. C. D. (2017). *Analisis Tindak Tutur Dalam Novel Rahasia Sunyi Karya Brahmanto Anindito Tinjauan Pragmatik*. Skripsi: Universitas Sumatera Utara.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sofyan, A., Sutejo, & Astuti, C. W. (2022). Tindak Tutur Direktif dalam Kumpulan Cerpen Mereka Mengeja Larangan Mengemis Kompas 2019. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 9–17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Suprayitno, H., Wulandari, R. S. & Ro'is, S. (2022). Illocutionary Act in *Dangerous Mind* Movie Directed by John N. Smith. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 25–30. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Zahroini, W. I. (2017). Tindak Tutur Ekspresif pada *Stand Up Comedy Academy* Indosiar Season 1. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 61–68. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>



Penerapan *Experiential Learning* pada Matakuliah Belajar dan Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar

Anis Umi Khoirotunnisa'

Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Anis.umi@ikipgribojonegoro.ac.id

Abstrak - Penelitian ini dilaksanakan di IKIP PGRI Bojonegoro pada matakuliah Belajar dan Pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa semester 3 program studi pendidikan matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *experiential learning* atau pembelajaran berdasarkan pengalaman. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi serta penugasan. Instrumen penelitian meliputi angket gaya belajar untuk memetakan mahasiswa berdasarkan gaya belajar yang dimiliki, serta tes untuk mengetahui pemahaman siswa pada matakuliah belajar dan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model *experiential learning* relevan untuk diterapkan, dari empat siklus pembelajaran dengan prinsip *experiential learning* ini siswa dengan gaya belajar visual, mampu belajar sesuai siklus *concrete experience*

Kata kunci : *Experiential learning, gaya belajar, belajar dan pembelajaran.*

Abstract - This research was conducted at the IKIP PGRI Bojonegoro in study and Learning course which was given to semester 3 student of the mathematics education study program. The purpose of this research in this study uses a qualitative approach. Data collection technique use observation, documentation and assignments. The research instrument includes a learning style questionnaire to map students based on their learning style, as well as a test to determined students understanding of learning and learning subjects. The results of the study show that the implementation of the experiential learning model is relevant to be applied, from the four learning cycles with the principles of experiential learning students with a visual learning style are able to learn according to the concrete experience cycle.

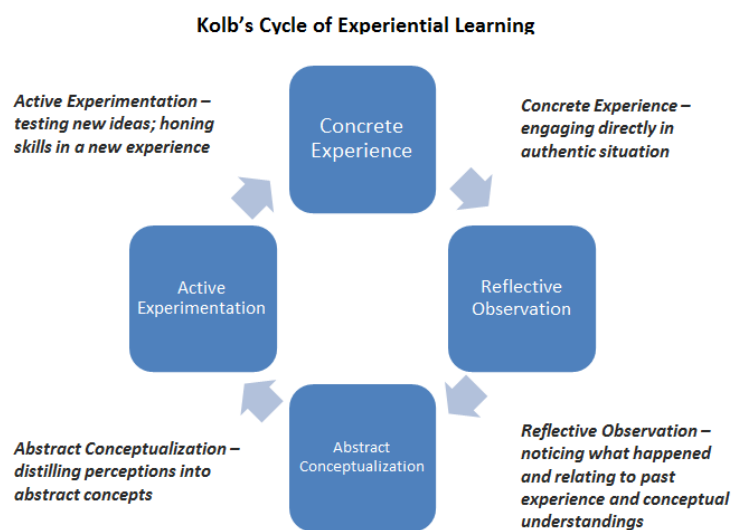
Keywords : *Experiential learning, learning style, learning and learning.*

PENDAHULUAN

Toeri konstruktivistik menggambarkan bahwa lingkungan belajar merupakan faktor pendukung munculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas, konstruksi pengetahuan, serta aktivitas-aktivitas yang didasarkan pada pengalaman. Hal ini memunculkan pemikiran terhadap usaha mengevaluasi belajar konstruktivistik. Pandangan konstruktivistik mengemukakan bahwa realita ada pada pikiran seseorang. Manusia mengkonstruksi dan menginterpretasikanya berdasarkan pengalamannya. Pandangan konstruktivistik mengakui bahwa pikiran adalah instrumen penting

dalam memaknai kejadian, objek serta paradig pada dunia nyata, dimana interpretasi tersebut terdiri dari pengetahuan dasar manusia secara individual. Teori yang sering disebut sebagai teori konstruksi social ini menekankan bahwa intelegensi manusia bersal dari masyarakat, lingkungan sekitar serta budaya dimana seseorang mengalami belajar. Lingkungan belajar serta sosio budaya menyebabkan semakin kompleksnya kemampuan yang dimiliki individu.

Teori belajar ini menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsep- konsep yang telah dipelajari mulai dipahami dan mengolahnya menjadi informasi baru. *Constructivist allege that it is we who constitute or construct, on the basis of our theorizing or experience, the allegedly unobservable item postulated in our theories* (V & A, 2016). Pada kaitanya dengan belajar dan pembelajaran, teori konstruksi atau membangun pengetahuan ini tidak lepas dari lingkungan yang hadir dalam kegiatan belajar siswa, baik itu lingkungan dalam sekolah, keluarga bahkan masyarakat sekitar sekolah ikut berperan penting dalam pembentukan konsepsi berpikir siswa. *Constructivism can defined as a style of teaching that prioritizes the student as an agent of knowledge acquisition and understanding* (Mohammed et al., 2020). Pengalaman belajar sebagai pondasi awal membangun pengetahuan baru kemudian diwujudkan dalam bentuk experiential learning yang oleh David Kolb dimaknai sebagai dimana siswa mengalami secara langsung dan melakukan proses belajar yang melibatkan siswa secara fisik dan dengan merefleksikan pengalamannya, kombinasi ini yang kemudian menghasilkan pengalaman baru (Kolb, 1984). Kolb mbingkai tindakan seseorang dalam belajar sebagai hasil dari pengalaman, informasi dihasilkan bahkan sebelum pengetahuan diperoleh, belajar menjadi suatu *circle* belajar berkelanjutan yang terdiri dari empat hal (Agbese, 2021):



Gambar 1. Lingkaran pengalaman belajar kolb

Concrete Experience berupa Pengalaman dipilih secara hati-hati untuk mengetahui potensi belajar siswa, hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memperdalam keterampilan yang muncul, menghadapi situasi baru dan tak terduga yang mendukung pembelajaran baru, atau belajar dari kesalahan secara alami, kegagalan dan keberhasilan. *The nature of treatment of a concrete experience are : learners are involved, active, participant* (Morris, 2020) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa secara aktif terlibat berupa pengajuan pertanyaan baik oleh guru atau antar siswa, selain itu siswa diajak untuk menyelidiki, bereksperimen, mengasah rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan memikul tanggung jawab. Siswa ditantang untuk menjadi aktif, kreatif, membangun makna, serta berinisiatif dalam mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas hasil yang diperoleh. Selanjutnya pada fase Refleksi pembelajaran atau *Reflective Observation* pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan setelahnya merupakan komponen integral dari rangkaian kegiatan pembelajaran. Refleksi ini mengarah pada analisis, pemikiran kritis, dan sintesis. *Abstract conceptualization* mengabstaksikan hasil dari refleksi menjadi suatu simbolisasi dalam pembelajaran. Selanjutnya pada proses *Active Experimentation* pembelajar terlibat secara intelektual, emosional, social, dan atau fisik yang menghasilkan persepsi bahwa tugas belajar itu otentik. Berkaitan dengan hal ini maka interaksi antara siswa dengan lingkungan juga ikut diperhitungkan. Keseluruhan proses pada daur belajar Kolb tersebut sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa, oleh karenanya melibatkan seluruh panca indera siswa menjadi hal yang penting, faktor yang dapat mempengaruhi kondisi siswa seperti halnya gaya belajar hendaknya harus juga diperhatikan. Keefe dalam (Shamsuddin & Kaur, 2020) mendefinisikan gaya belajar *as a combination of cognitive, emotional, and psychological characteristics of learners that work as coherent indicators learners perception of their learning environment, how they interact with the respond to their surrounding*.

Ellies dalam (Xu, 2011) mendefinisikan gaya belajar sebagai *the characteristic ways in which individuals orientate to problem solving*. Masih dalam artikel yang sama Connet dalam (Xu, 2011) mengartikan *learning style as the overall patterns that will give general direction of learning behavior that serve a relatively stable indicator of how learner perceive, interact, with and respond to the learning environment*. Terdapat banyak sekali jenis gaya belajar dari berbagai literatur

METODE

Penelitian ini mengambil judul "*experiential learning* dalam pembelajaran berbasis gaya belajar mahasiswa" dengan desain penelitian kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan proses pembelajaran dan produk pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Pada penelitian ini sumber data observasi dan pembuatan produk. Instrumen penelitian berupa non tes. Angket

pengklasifikasian gaya belajar diberikan pada mahasiswa. Penerapan *experiential learning* diberlakukan selama 7 kali pertemuan dengan melaksanakan observasi. Selain itu dilakukan latihan.

Pada teknik analisis data, data yang diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran berdasarkan aktivitas pembuatan produk pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Penggunaan model *experiential learning* dianalisis dengan mengolah data yang telah terkumpul dan dianalisis sehingga dapat diuraikan pada tahap penyajian data hingga penarikan kesimpulan. Hal ini akan menggambarkan proses pembelajaran dikelas berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan dokumentasi pada matakuliah belajar dan pembelajaran menjadi sumber data pada penelitian ini. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dimana kegiatan ini digunakan sebagai upaya mengenali kemampuan awal peserta didik berupa pemahaman tentang belajar dan mengajar yang sudah mereka lakukan selama berada di bangku sekolah maupun perkuliahan. Hasil dari observasi ini ditemukan 75% mahasiswa menganggap bahwa belajar dan mengajar adalah hal yang tidak bisa dipisahkan belajar dan mengajar hanya dapat dilakukan secara efektif dengan tatap muka. Selain itu tentang prinsip pembelajaran, 30% mahasiswa saja yang memahami bahwa prinsip pembelajaran meliputi retensi, motivasi dan pemberian umpan balik, selebihnya menganggap bahwa prinsip pembelajaran sebagai proses alih informasi dari guru pada siswa. 65% mahasiswa memahami kecerdasan hanya berkutat pada wilayah kognitif saja dimana makna kecerdasan hanya dinilai dari kemampuan menjawab soal pada kegiatan akademik.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan humanism yang lebih menitik-beratkan sisi perkembangan kepribadian seseorang, yakni potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya serta mengembangkan kemampuan tersebut. Pendekatan ini cocok diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis atas fenomena social. Psikologi humanism memberi perhatian pada guru sebagai fasilitator. *Educator need to need to match the level of understanding* (Arghode et al., 2017). Pada siklus yang ada di model *experiential learning* Kolb memiliki 4 fase dimana pada masing-masing fase akan dikaitkan dengan perkembangan dan pemahaman mahasiswa yang sudah di klasifikasi dalam 3 gaya belajar yaitu visual, kinestetik dan auditori.

Bahan ajar gaya belajar Visual

Mahasiswa dengan gaya belajar visual memiliki kecenderungan ketertarikan pada benda yang memiliki visualisasi indah, warna yang menarik perhatian serta tampilan yang unik. *Visual learn better what they see a figures, maps, diagrams, film and flowchart* (Machromah et al., 2021). Maka dari itu peneliti kemudian menyusun suatu pembelajaran dimana fokus utama menyajikan pembelajaran dalam bentuk mind mapping sehingga mengakomodir kebutuhan pada pembelajar visual. Berikut adalah beberapa sajian materi dengan *mind mapping*.



Gambar 2. Materi Masalah dalam belajar

Dengan model penyajian berupa gambar dengan warna yang menarik diharapkan mahasiswa akan antusias dalam pembelajaran. Mereka yang memiliki gaya belajar visual juga diberikan tugas serupa yakni merangkum pembelajaran dan membuatnya menjadi konsep berpikir agar lebih mudah diingat. Berikut adalah hasil rangkuman mahasiswa pada sub pokok bahasan e learning dalam pembelajaran.

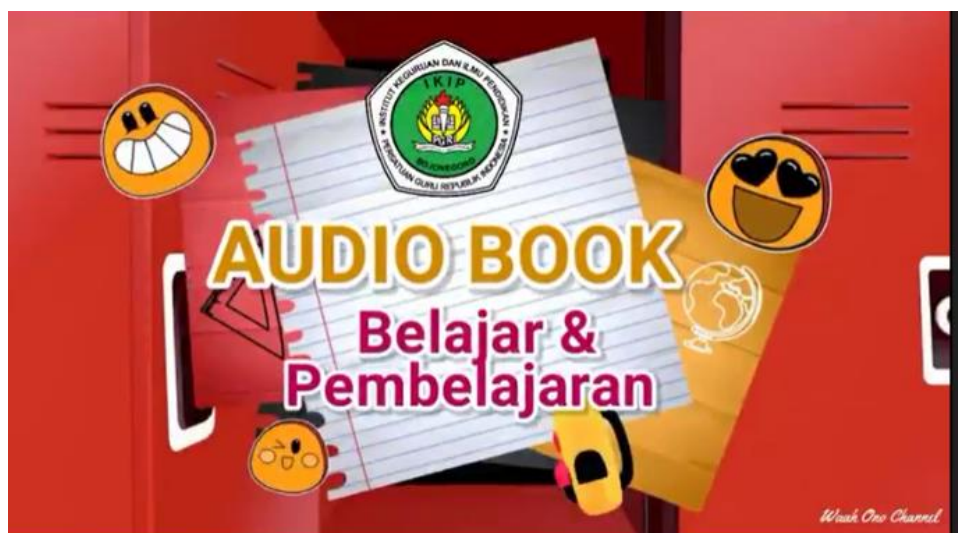


Gambar 3. Mind mapping e learning pembelajaran

Dari hasil evaluasi dan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa dengan gaya visual ini lebih nyaman dan antusias belajar ketika mereka ditugaskan untuk merangkum pembelajaran dengan konsep *mind mapping* serta membuat desain dan warna sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Mereka juga mampu mempresentasikan hasil rangkumanya secara verbal di depan kelas hasil pemetaan materi mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Burak & Gültekin, 2021) menyimpulkan bahwa *In the context of the learning process, it is understood that the learning style is an individual difference stemming from the learner*. Pentingnya mengenali gaya belajar tidak hanya untuk membantu memahami materi tapi lebih dari itu guru dapat lebih mengenal siswa secara psikologinya.

Bahan ajar gaya belajar Auditori

Mahasiswa dengan gaya belajar auditori memiliki kemampuan terbaik dalam kegiatan mendengarkan. Namun mereka harus diupayakan masuk dalam zona alfa terlebih dahulu agar dapat focus mendengarkan dalam kegiatan pembelajaran. Materi pada matakuliah belajar dan pembelajaran memiliki banyak definisi, istilah dan keterangan mengenai beberapa topik, sehingga membutuhkan konsentrasi lebih dan perhatian penuh dalam pembelajarannya. Gaya belajar auditori mengakses segala bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat seperti music, nada, irama, dialog, internal dan suara (Parbawa dalam (Putra et al., 2020)). Karenanya pada kegiatan pembelajaran untuk mengakomodir kebutuhan mahasiswa dengan gaya belajar Auditori digunakan bahan ajar audiobook yang diunggah pada channel youtube sehingga mudah untuk diakses mahasiswa berikut tampilanya:



Gambar 4. Media Audiobook

Dikaitkan dengan model *experiential learning*, mahasiswa dengan gaya belajar auditori dapat merasakan dan melihat merupakan pengalaman *concrete experience*, tampilan visualisasinya mengakomodir *Reflective observation*, selanjutnya mereka memproses informasi mengubahnya menjadi pemahaman baru yaitu *abstract conceptualization*.

Bahan ajar gaya belajar Kinestetik

Mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik memiliki kebutuhan besar pada *concrete experience* dia harus mengalami secara langsung bagaimana belajar itu agar dapat melakukan *reflective observation*. Gaya belajar kinestetik identik dengan perlahan dalam berbicara, menggunakan sentuhan untuk memperoleh perhatian, mendekat secara fisik ketika sedang berbicara dengan orang lain, selalu banyak bergerak dan punya orientasi fisik menghafal dengan cara bergerak, menyukai permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik (Jeanete Ophilia Papilaya, 2016) . siswa dengan gaya belajar kinestetik harus di stimulasi dengan aktivitas fisik dan keterlibatan langsung (Natalia & Astuti, 2019) Oleh karenanya dibutuhkan bahan ajar yang dapat diraba dan keterlibatan secara fisik oleh mahasiswa. Berikut adalah bahan ajarnya:



Gambar 5. Media Audiobook



Gambar 6. Bahan ajar pop up book

Gambar diatas merupakan bahan ajar berupa Pop Up Book, fitur dalam pop up book bermacam-macam bentuknya, Ada flip the flap, bentuk tiga dimensi dan tarikan. Fitur dalam buku ini dapat memberikan stimulasi dan kegiatan fisik bagi mahasiswa. Mahasiswa juga terlibat secara langsung dalam pembuatan buku ini. Dosen menugaskan mahasiswa membuat sendiri rangkuman materi dari matakuliah belajar dan pembelajaran dan menuangkannya dalam bentuk pop up book berdasarkan kreativitas mereka. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme mahasiswa ketika di stimulasi untuk membuat sendiri bahan Ajar dan merangkum materi sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki cukup baik. Setiap individu mampu mengungkapkan isi dari materi pembelajaran dengan bahasa sendiri serta dapat memahami dengan baik, karena saat merangkum materi secara otomatis mereka mempelajari materi tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan experiential learning atau pendekatan pengalman pembelajaran pada matakuliah belajar dan pembelajaran berdasarkan Gaya belajar mahasiswa prodi matematika IKIP PGRI Bojonegoro dapat disimpulkan bahwa secara umum penerapan *experiential learning* yang mengikuti alur belajar david Kolb yaitu : tahap pengalaman konkrit, observasi refleksi, konseptualisasi berpikir abstrak, dan pengalaman aktif. Selain menggunakan pendekatan experiential learning pada penelitian ini juga mengukur gaya belajar mahasiswa yang meliputi gaya auditori, visual dan kinestetik. Pada masing-masing gaya belajar selanjutnya mahasiswa diberikan tugas untuk membuat materi sesuai dengan ketertarikannya. Pada mahasiswa dengan gaya belajar visual, dosen memberikan tugas untuk membuat bahan ajar berupa mind mapping materi ajar. Mahasiswa secara berkelompok kemudian membuat mind mapping dengan kreativitasnya sehingga membuat rangkuman materi yang menarik dan mudah dipahami oleh mereka yang memiliki gaya belajar visual. Selanjutnya pada mahasiswa dengan gaya belajar auditori, dosen memberikan

tugas mahasiswa untuk membuat rangkuman materi dari buku ataupun sumber belajar lainya dan mengemasnya menjadi bahan ajar yang memaksimalkan panca indera pendengaran, mahasiswa kemudian membuat audiobook yang dapat diakses di youtube. Hal ini mudah , praktis, dan hemat waktu karena mereka tidak perlu membaca untuk mengetahui isi dari materi, cukup dengan mendengarkanya. Lebih lanjut untuk mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik, yang menyukai kegiatan langsung dan berhubungan dengan fisik, ditugaskan untuk membuat bahan ajar yang dapat diraba, dilihat dan membutuhkan keterlibatan secara langsung mahasiswa, karya yang dibuat mahasiswa berupa pop up book dimana pembuatanya sendiri membutuhkan kerjsama dan juga partisipasi aktif dari anggota kelompok lainya. Output dari pembelajaran dengan pendekatan experiential learning ini tidak hanya interaksi antar mahasiswa namun juga mengajarkan bahwa kompetensi professional artinya kemampuan menjelaskan materi tidak hanya terpaku pada sumber belajar namun juga pengalaman belajar yang sudah dimiliki siswa serta gaya belajar yang beragam dari siswa juga patut untuk dipertimbangkan.

SIMPULAN

Siswa yang memiliki gaya kognitif *visualizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Namun, hasil gambar dari siswa dengan gaya kognitif *visualizer* ini lebih baik daripada siswa dengan gaya kognitif *verbalizer*. Sedangkan pada kesalahan penulisan jawaban akhir, subjek tidak menuliskan kesimpulannya. Siswa yang memiliki gaya kognitif *verbalizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Pada kesalahan penulisan jawaban akhir siswa tidak dapat menentukan kesimpulan atau hasil akhir yang didapatkannya. Siswa dengan gaya kognitif *verbalizer* ini dapat menghasilkan gambar yang kurang baik dan kurang sesuai, karena kemampuan visualnya rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agbese, A.-O. A. (2021). Literature Review. In *The Role of the Press and Communication Technology in Democratization* (pp. 17–40). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203944400-6>
- Arghode, V., Brieger, E. W., & McLean, G. N. (2017). Adult learning theories: implications for online instruction. *European Journal of Training and Development, 41*(7). <https://doi.org/10.1108/EJTD-02-2017-0014>
- Burak, D., & Gültekin, M. (2021). Verbal-Visual Learning Styles Scale: Developing a Scale for Primary School Students. *International Journal on Social and Education Sciences, 3*(2). <https://doi.org/10.46328/ijonses.171>
- Jeanete Ophilia Papilaya, N. H. (2016). Identifikasi Gaya Belajar MAHASISWA Jeanete Ophilia Papilaya, Neleke Huliselan. *Jurnal Psikologi Undip Vol.15, 15*(1).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*, David A. Kolb, Prentice-Hall International, Hemel Hempstead, Herts., 1984. No. of pages: xiii + 256. *Journal of Organizational Behavior, 8*(4).
- Machromah, I. U., Ishartono, N., Mirandhani, A., Muhroji, Samsudin, M., Basry, W., & Ernitasari. (2021). PISA Problems Solving of Students with a Visual Learning Styles. *Journal of Physics: Conference Series, 1720*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012010>
- Mohammed, Husam, S., & Kinyo, L. (2020). The role of constructivism in the enhancement of social studies education. In *Journal of Critical Reviews* (Vol. 7, Issue 7, pp. 249–256). Innovare Academics Sciences Pvt. Ltd. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 28, Issue 8, pp. 1064–1077). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Natalia, S. M., & Astuti, W. (2019). GAYA BELAJAR KINESTETIK ANAK TK MUSLIMAT NU 9 AHMAD YANI. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(2). <https://doi.org/10.17977/um053v2i2p62-70>
- Putra, A., Tensa, Y., & Erita, S. (2020). Analisis Penalaran Proporsional Siswa dengan Gaya Belajar Auditori dalam Menyelesaikan Soal Perbandingan. *Journal on Education, 2*(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.326>
- Shamsuddin, N., & Kaur, J. (2020). Students’ learning style and its effect on blended learning, does it matter? *International Journal of Evaluation and Research in Education, 9*(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i1.20422>
- V, D., & A, Y. (2016). Constructivism: A Paradigm for Teaching and Learning. *Arts and Social Sciences Journal, 7*(4). <https://doi.org/10.4172/2151-6200.1000200>
- Xu, W. (2011). Learning styles and their implications in learning and teaching. *Theory and Practice in Language Studies, 1*(4). <https://doi.org/10.4304/tpsl.1.4.413-416>



Peran Minat Belajar Dalam Memediasi Kecerdasan Intelektual Terhadap Tingkat Pemahaman Manajemen Keuangan

Aprih Santoso¹, Emaya Kurniawati²

^{1,2}Program Studi Manajemen, Universitas Semarang, Indonesia

aprihsantoso@usm.ac.id

emayakurniawati@usm.ac.id

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecerdasan intelektual terhadap tingkat pemahaman manajemen keuangan dengan minat belajar sebagai variabel mediasi pada mahasiswa manajemen di Universitas Semarang. Penelitian ini menggunakan data primer yang berbentuk kuesioner diukur dengan menggunakan skala likert. Penelitian ini menggunakan metode sensus. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 97 orang mahasiswa. Metode statistik untuk pengujian hipotesis menggunakan PLS. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual dan minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan dengan arah positif terhadap tingkat pemahaman manajemen keuangan pada mahasiswa manajemen di Universitas Semarang. Minat belajar mampu memediasi pengaruh kecerdasan intelektual terhadap tingkat pemahaman manajemen keuangan pada mahasiswa manajemen di Universitas Semarang.

Kata kunci— intelektual, belajar, pemahaman, keuangan

Abstract— This study aims to determine the effect of intellectual intelligence on the level of understanding of financial management with interest in learning as a mediating variable in management students at the University of Semarang. This study used primary data in the form of a questionnaire measured using a Likert scale. This study uses the census method. Data was obtained by distributing questionnaires to 97 students. Statistical method for testing the hypothesis using PLS. The results of hypothesis testing show that intellectual intelligence and learning interest have a significant influence in a positive direction on the level of understanding of financial management in management students at the University of Semarang. Interest in learning is able to mediate the effect of intellectual intelligence on the level of understanding of financial management in management students at the University of Semarang.

Keywords— intellectual, learning, understanding, financial

PENDAHULUAN

Tingkat pemahaman manajemen keuangan adalah seberapa banyak pengetahuan tentang sumber dan penggunaan dana keuangan, yang dalam pendidikan dikembangkan oleh mata kuliah. Dari mata kuliah manajemen keuangan tersebut terdapat pada nilai tes atau angka yang diberikan oleh dosen. Pemahaman manajemen keuangan dapat juga dikatakan kemampuan dalam mengerti dan memahami keuangan. Tingkat pemahaman manajemen keuangan

mahasiswa dinyatakan dengan seberapa mengerti seorang mahasiswa terhadap apa yang sudah dipelajari yang dalam konteks ini mengacu pada mata kuliah manajemen keuangan dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Tanda seseorang mahasiswa memahami manajemen keuangan tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang didapat dalam mata kuliah manajemen keuangan tetapi juga apabila mahasiswa tersebut mengerti dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkait (Fanikmah & Kurnia, 2016). Dari penelitian sebelumnya diketahui bahwa tingkat pemahaman dalam berbagai konteks diantaranya dipengaruhi oleh kecerdasan intelektual (Fanikmah & Kurnia, 2016).

Kecerdasan intelektual adalah kecerdasan pola pikir manusia dalam daya rasional dan logika. Yani (2011) dalam Pasek (2016) mengatakan bahwa kecerdasan intelektual adalah kemampuan untuk memperoleh, memanggil kembali (recall), dan menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep abstrak maupun konkret dan hubungan antara objek dan ide, serta menerapkan pengetahuan secara tepat. Kecerdasan intelektual diukur dengan menggunakan nilai ujian dan indeks prestasi. Dalam penelitian terdahulu dalam berbagai konteks, menyatakan kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman (Fanikmah 2016). Namun hasil penelitian tersebut bertentangan dengan hasil penelitian terdahulu dalam berbagai konteks, yang menyatakan kecerdasan intelektual justru tidak berpengaruh terhadap tingkat pemahaman (Nyoman, 2016).

Berdasarkan masih adanya perbedaan hasil penelitian terdahulu di atas terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman maka hal ini dianggap masih ambigu sehingga perlu ada solusinya. Menurut Sekaran & Bougie (2017), apabila pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain masih ambigu dan harus dicari solusinya, maka peneliti berikutnya dapat memasukkan variabel mediasi, dimana variabel mediasi tersebut harus pernah diuji sebelumnya sebagai variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Menurut hasil penelitian terdahulu dari Fanikmah (2016), Linda & Sugeng (2016), Ishak (2013) dalam Rakhana & Sutrisno (2016) menyatakan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman. Terkait dengan pernyataan Sekaran & Bougie (2017) dan hasil penelitian dari Fanikmah (2016); Linda & Sugeng (2016); Ishak (2013) dalam Rakhana & Sutrisno (2016) tersebut serta hasil penelitian terdahulu yang berbeda-beda atas hasil penelitian atas pengaruh kecerdasan intelektual terhadap tingkat pemahaman di atas, maka peneliti akan memasukkan variabel baru yaitu minat belajar sebagai variabel mediasinya, karena minat belajar memainkan peran penting dalam tingkat pemahaman mahasiswa.

Tujuan penelitian untuk menguji tingkat pemahaman dipengaruhi oleh kecerdasan intelektual dan minat belajar, serta minat belajar tersebut dipengaruhi kecerdasan intelektual. Dalam penelitian ini minat belajar juga sebagai variabel

mediasi pada tingkat pemahaman yang dipengaruhi oleh kecerdasan intelektual bagi mahasiswa manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Semarang.

Sebagian orang memang menganggap manajemen keuangan adalah ilmu yang cukup rumit dan membingungkan serta membutuhkan kemampuan nalar yang baik untuk mudah mengerti keuangan. Dibutuhkan orang yang teliti, rajin, sabar, dan pandai untuk mengerti keuangan. Keuangan lebih sering diminati oleh mahasiswa perempuan karena biasanya perempuan memiliki kecerdasan emosional dan ketertarikan yang lebih baik daripada laki-laki dalam belajar keuangan Tjun et al. (2009) dalam Fanikmah (2016). Pemahaman manajemen keuangan merupakan sejauh mana kemampuan untuk memahami manajemen keuangan baik sebagai seperangkat pengetahuan (*boddy of knowledge*) maupun sebagai proses atau praktik (Satria, 2017). Berdasarkan hal tersebut maka dapat dirumuskan hipotesisnya ; H1 : Kecerdasan Intelektual berpengaruh terhadap Minat Belajar

Kecerdasan Intelektual Berpengaruh Terhadap Tingkat Pemahaman

Kecerdasan intelektual adalah kecerdasan pola pikir manusia dalam daya rasional dan logika. Yani (2011) dalam Pasek (2016) mengatakan bahwa kecerdasan intelektual adalah kemampuan untuk memperoleh, memanggil kembali (*recall*), dan menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep abstrak maupun konkret dan hubungan antara objek dan ide, serta menerapkan pengetahuan secara tepat. Kecerdasan intelektual diukur dengan menggunakan nilai ujian dan indeks prestasi. Pada mahasiswa IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) yaitu ukuran kemampuan mahasiswa pada periode tertentu, dalam hal ini jika IPK tinggi merupakan salah satu tolak ukur dari kesuksesan pembelajaran, yang diberikan oleh dosen. Karena IPK merupakan tolak ukur pembelajaran, maka seharusnya mahasiswa lebih memahami materi pembelajaran yang ditempuh. Banyaknya pekerjaan dibidang akuntansi menuntut mahasiswa lebih memahami akuntansi. Pada Mahasiswa, IPK merupakan hal yang sangat dipertimbangkan dalam perusahaan menerima pegawai, diharapkan dengan memiliki IPK yang baik, maka memiliki pemahaman akuntansi yang lebih. Dalam penelitian Fanikmah & Kurnia (2016), kecerdasan intelektual, berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut : H2 : Kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman

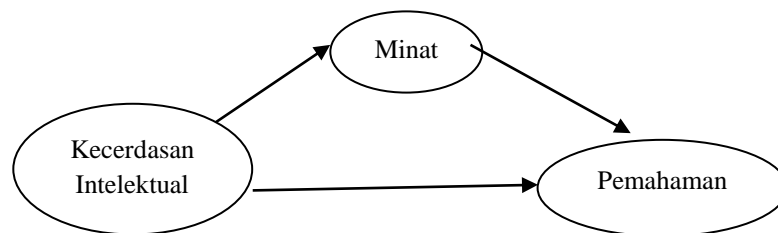
Minat Belajar Berpengaruh Terhadap Tingkat Pemahaman

Slameto (2001) dalam Fanikmah (2016) Minat adalah suatu rasa dan ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan timbul tidak secara tiba – tiba atau spontan melainkan timbul akibat partisipasi,

pengetahuan dan kebiasaan. Minat merupakan variable terpenting yang berpengaruh terhadap tercapainya sebuah prestasi atau cita - cita yang diharapkan, bahwa belajar tanpa disertai dengan adanya minat akan jauh lebih baik hasilnya, bila dibandingkan dengan belajar tanpa disertai dengan minat. Menurut Fanikmah (2016) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada minat yaitu minat menunjukkan seberapa seseorang berani mencoba sesuatu yang baru meskipun sulit, menunjukkan seberapa banyak upaya yang direncanakan seseorang untuk melakukan sesuatu, minat juga dianggap sebagai awal pembentukan motivasi yang akan berdampak pada cara berfikir dan perilaku seseorang. Dapat disimpulkan minat belajar adalah keinginan untuk mencapai yang diharapkan dengan cara belajar. Hasil penelitian Ishak (2013) menunjukkan bahwa faktor minat belajar memiliki pengaruh yang dominan terhadap pemahaman akuntansi Berdasarkan hal tersebut maka dapat dirumuskan hipotesisnya : H3 : Minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman

Kerangka Pemikiran Teori

Berdasarkan teori-teori dan perumusan hipotesis di atas, maka model empirik dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model penelitian manajemen keuangan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah "*Explanatory Research*" atau penelitian yang bersifat menjelaskan, artinya penelitian ini menekankan pada hubungan antar variabel penelitian (kausalitas) dengan menguji hipotesis, yang uraiannya mengandung deskripsi tetapi fokusnya terletak pada hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan data primer yang berbentuk kuesioner diukur dengan menggunakan skala likert *interval* dengan ketentuan skor 1 s/d 5, dengan skala 1 untuk Sangat Tidak Setuju dan 5 untuk Sangat Setuju Sekali.. Penelitian ini menggunakan metode sensus. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 97 orang mahasiswa. Metode statistik untuk pengujian hipotesis menggunakan *Partial Least Square* (PLS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian validitas untuk indikator reflektif menggunakan korelasi antara skor item dengan skor konstraknya. Pengukuran dengan indikator reflektif menunjukkan adanya perubahan pada suatu indikator dalam suatu konstruk jika indikator lain pada konstruk yang sama berubah (atau dikeluarkan dari model).

Tabel 1. *Result For Outer Loading*

	KI	M	TK
KI.1.1	0,829		
KI.1.2	0,767		
KI.1.3	0,874		
M1.1		0,802	
M1.2		0,851	
M1.3		0,801	
TP1.1			0,891
TP1.2			0,860
TP1.3			0,832

Sumber Data primer yang diolah, 2022

Tabel 1 menunjukkan bahwa *loading factor* memberikan nilai di atas nilai yang disarankan yaitu sebesar 0,5, berarti indikator yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah valid atau telah memenuhi *convergent validity*.

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *composite reliability* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Hasil *composite reliability* akan menunjukkan nilai yang memuaskan jika di atas 0,7. Berikut ini adalah nilai *composite reliability* pada output.

Tabel 2. *Composite Reliability*
dan *Average Variance Extracted (AVE)*

	<i>Composite Reliability</i>	<i>AVE</i>
KI	0,946	0,637
M	0,976	0,618
TP	0,872	0,646

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *composite reliability* untuk semua konstruk adalah di atas 0,7 yang menunjukkan bahwa semua konstruk pada model yang diestimasi memenuhi kriteria *discriminant validity*. Untuk memperkuat uji realibilitas dilakukan pengujian dengan nilai *Average Variance Extracted (AVE)*, dimana jika nilai $AVE > 0,5$ maka indikator yang digunakan dalam penelitian dianggap reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Setelah model yang diestimasi memenuhi kriteria *Outer Model*, langkah berikutnya melakukan pengujian model struktural (*Inner Model*) berupa *Adjusted R-Square* pada konstruknya.

Tabel 3. *Adjusted R-Square*

<i>Adjusted R-square</i>	
TP	0,613
M	0,735

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Tabel 3 memberikan nilai 0.713 untuk konstruk tingkat pemahaman (TP) yang berarti bahwa kecerdasan intelektual (KI) dan minat belajar (M) mampu menjelaskan varians tingkat pemahaman (TP) sebesar 61,3 % dan sisanya 38,7 % dijelaskan variasi lain yang tidak masuk dalam model, seperti : sikap dan kecerdasan emosional (EQ). Nilai R juga terdapat pada konstruk minat belajar (M) yang dipengaruhi oleh kecerdasan intelektual sebesar 73,5 % dan sisanya sebesar 26,5 % dipengaruhi variabel lain yang tidak masuk ke dalam model, seperti : sikap dan kecerdasan emosional (EQ). Adapun pengujian hipotesisnya adalah :

Tabel 4. Uji Hipotesis

	Original Sample Estimate	Mean	STDEV	t Statistik (O/STDE)	P Values
KI->M	0,350	0,398	0,112	2.810	0,000
KI -> TP	0,437	0,613	0,148	3.580	0,000
M -> TP	0,509	0,808	0,173	2.065	0,000

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

Untuk menentukan suatu hipotesis diterima atau tidak dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel dengan syarat jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka hipotesis diterima. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan probabilita (α) 0,05 dan derajat bebas pengujian adalah $Df = (n-k) = (97-3) = 94$, sehingga

nilai t tabel untuk $df = 94$ dan berdasarkan tabel t pengujian dua sisi (*two tailed*) maka ditemukan koefisien sebesar 1,58317.

PEMBAHASAN

Kecerdasan Intelektual Bepengaruh Terhadap Minat Belajar

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *original sample estimate* kecerdasan intelektual bepengaruh terhadap minat belajar sebesar 0,350 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara kecerdasan intelektual bepengaruh terhadap minat belajar adalah positif. hubungan antara kecerdasan intelektual bepengaruh terhadap minat belajar adalah signifikan dengan t-statistik sebesar $3,810 > 1,58317$ dan nilai P Statistik $0,000 < P \text{ value } 0,05$ sehingga dinyatakan memiliki hubungan yang signifikan antara kecerdasan intelektual bepengaruh terhadap minat belajar. Dengan demikian hipotesis H1 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual bepengaruh terhadap minat belajar manajemen keuangan para mahasiswa dapat **diterima**.

Kecerdasan Intelektual Bepengaruh Terhadap Tingkat Pemahaman

Tabel 4 menunjukkan nilai *original sample estimate* antara kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman sebesar 0.437 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antara kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman adalah positif. Nilai t-statistik untuk kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman sebesar $3.580 > 1,58317$ dan nilai P Statistik $= 0,000 < P \text{ value } 0,05$ sehingga dinyatakan memiliki hubungan yang signifikan antara kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman. Dengan demikian hipotesis H2 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman para mahasiswa dapat **diterima**. Hasil penelitian ini mendukung teori Yani (2011) dalam Pasek (2016) mengatakan bahwa kecerdasan intelektual adalah kemampuan untuk memperoleh, memanggil kembali (*recall*), dan menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep abstrak maupun konkret dan hubungan antara objek dan ide, serta menerapkan pengetahuan secara tepat. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya dari Fanikmah (2016) bahwa kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman.

Disamping itu, dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman melalui minat belajar. Minat belajar memperkuat hubungan antara kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap tingkat pemahaman yang berarti terdapat pengaruh mediasi.

Minat Belajar Berpengaruh Terhadap Tingkat Pemahaman

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa *original sample estimate* minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman sebesar 0.609, hal ini menunjukkan bahwa arah hubungan antara minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman adalah positif. nilai t-statistik untuk pengaruh minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman sebesar $2.065 > 1,58317$ dan nilai P Statistik $0,000 < P \text{ value } 0,05$ sehingga dinyatakan ada hubungan yang signifikan antara minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman. Dengan demikian hipotesis H3 dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap tingkat pemahaman mahasiswa dapat **diterima**. Hasil ini mengkonfirmasi hasil penelitian sebelumnya dari Fanikmah (2016), minat belajar secara signifikan berpengaruh positif terhadap tingkat pemahaman akuntansi pada mahasiswa STIESIA Surabaya, dan Linda & Sugeng (2016) Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat pemahaman akuntansi pada mahasiswa akuntansi fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1995 Semarang

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar dan tingkat pemahaman. Minat belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap tingkat pemahaman para mahasiswa yang mengambil mata kuliah manajemen keuangan di Fakultas Ekonomi Universitas Semarang.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur* (4 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Durgut, Mehmet, Bilal Gerekan, and Abdulkadir Pehlivan. 2013. The Impact of Emotional Intelligence on the Achievement of Accounting Subject. *Jurnal of Business and Social Science*, Vol. 4, No. 13
- Fanikmah, DA. & Kurnia. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi*. 5 (7). 1 -17
- Ishak, M., Syahidin & Anwar, S. (2016). Pengaruh Minat Belajar Dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal TARBAWY*. 13 (2). 120-131
- Kebudayaan, K. P. (2013). *Pedoman Penelusuran Minat Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama

- Mulyasa, E. (2010). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Inovasi* (12 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pasek, NS. (2016). Pengaruh Kecerdasan Intelektual Pada Pemahaman Akuntansi Dengan Kecerdasan Emosi Dan Kecerdasan Spiritual Sebagai Variabel Pemoderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*. 1 (1), 62-76
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Yani, F. (2011). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Pendidikan. Universitas Riau*
- Zakiah, Farah. (2013). *Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Pemahaman Akuntansi. Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Jember.*



Profil Literasi Matematis dan Gaya Belajar Matematika di Sekolah Dasar

Afifatul Abidah¹, Junarti^{2*}, Fifi Zuhriah³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

afifatulabidah0605@gmail.com

junarti@ikippgribojonegoro.ac.id

fifi_zuhriah@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak - Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil literasi matematis siswa dan mendeskripsikan profil gaya belajar matematika di Sekolah Dasar. Kajian ini menelusuri 16 artikel nasional. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan gaya belajar Siswa Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca, mengidentifikasi dan menganalisis, kemudian mendeskripsikan. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar rendah (level 2) dan gaya belajar visual lebih banyak dimiliki siswa Sekolah Dasar daripada gaya belajar auditori dan kinestetik, dengan prosentase 46-52%.

Kata kunci – literasi matematis, gaya belajar, Sekolah Dasar

Abstract - *This study aims to describe the profile of students' mathematical literacy and describe the profile of mathematics learning styles in elementary schools. This study traced 16 national articles. The type of data used is secondary data from articles about mathematical literacy abilities and learning styles of elementary school students. The data collection method is by reading, identifying and analyzing, then describing. The results of this study indicate that elementary school students have low mathematical literacy abilities (level 2) and visual learning styles are more common among elementary school students than auditory and kinesthetic learning styles, with a percentage of 46-52%.*

Keywords – *mathematical literacy, learning style, primary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa sekarang ini menuntut semua orang untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Pendidikan melalui pembelajaran di sekolah pada saat ini mempunyai paradigma yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, menguasai teknologi dan informasi, serta mampu menghubungkan ilmu pengetahuan dengan kehidupan nyata. Kemampuan literasi matematis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi pengetahuan dunia saat ini. Kemampuan literasi matematis adalah kemampuan yang mendukung pengembangan lima kemampuan matematis yakni penalaran matematis, representasi matematis,

koneksi matematis, komunikasi matematis, dan pemecahan masalah matematis *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000).

Menurut Steevey dan Turner (2015), literasi matematika dapat dimaknai sebagai upaya pemecahan masalah dalam matematika dan implementasi konsep matematis dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menghargai tantangan zaman. Literasi matematika merupakan kemampuan yang tidak terpisahkan di dalam pembelajaran matematika (Junarti & Zainudin, 2022). Literasi matematis dapat membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu literasi matematis juga menekankan pada kemampuan siswa untuk menganalisis, memberi alasan dan mengkomunikasikan ide secara efektif pada pemecahan masalah matematis yang mereka temui (OECD, 2009). PISA mengembangkan enam level kategori kemampuan literasi matematika. Literasi matematika level 1 dan level 2 merupakan kelompok soal dengan skala paling bawah, literasi matematika level 3 dan level 4 merupakan soal dengan skala menengah dan literasi matematika level 5 dan level 6 merupakan soal dengan skala tinggi (Jufri, 2015).

Kemampuan literasi matematika siswa Indonesia tergolong masih rendah berdasarkan hasil riset yang dilaksanakan oleh *the Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2015 dan *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dilaksanakan tahun 2018. Hasil PISA tahun 2018 Indonesia masuk peringkat ke-74 dari 79 negara, dan tahun 2021 peringkat ke 62 dari 70 negara (Hamzah, 2021). Pada tahun 2015 Indonesia menjadi salah satu peserta TIMSS dan berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 peserta TIMSS siswa kelas IV. Hasil perolehan skor rata-rata yang dicapai oleh siswa Indonesia adalah 397, sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500. Dengan demikian, diketahui bahwa kemampuan literasi matematika siswa kelas IV di Indonesia dapat dikategorikan dapat dikategorikan berada pada tingkat rendah (Amaliya I & Fathurohman I, 2022).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan literasi matematis di Indonesia diantaranya factor intruksional, factor personal dan factor lingkungan (Mahdiansyah & Rahmawati, 2014). Faktor personal tersebut meliputi gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar berkaitan dengan bagaimana cara siswa dalam menangkap atau menyerap informasi yang disampaikan guru. Pemahaman dalam menganalisis gaya belajar siswa, akan mempermudah guru dalam menyiapkan rencana pembelajaran yang mendukung dan memberi kemudahan bagi siswa untuk menyerap materi pembelajaran secara maksimal (Windayanti, 2013). Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda dalam memahami informasi atau materi pelajaran, hal ini salah satunya dipengaruhi oleh perbedaan gaya belajar siswa.

Drummond (2003) menyatakan bahwa *“an individual’s referenced mode and desired conditions of learning”*. Maksudnya, gaya belajar dianggap sebagai kondisi belajar maupun cara belajar yang disukai oleh siswa. Menurut De Porter & Hernacki Terdapat 3 karakteristik gaya belajar, diantaranya gaya belajar Audio, Visual, dan Kinestetik (V-A-K). Anak dengan gaya belajar visual mampu memahami informasi yang diterima melalui apa yang ia lihat. Anak dengan gaya belajar auditori mampu memahami informasi yang diterima melalui apa yang ia dengar, dan anak dengan gaya belajar kinestetik akan mampu memahami informasi yang diterima melalui gerakan dan sentuhan.

Gaya belajar menjadi bagian penting yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran matematika. Karena dalam proses pembelajaran matematika, seorang membutuhkan suatu cara yang dianggapnya cocok dengan apa yang dijalankannya selama proses belajar dan memecahkan masalah matematika. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam studi-studi antar pribadi (Nyoman, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, pentingnya literasi matematika bagi siswa Sekolah Dasar dan dengan diketahuinya gaya belajar dapat merekomendasi strategi apa yang dapat digunakan. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah (1) meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar, (2) meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini berupa studi pustaka atau studi literatur. Dengan mengkaji melalui penelusuran 16 artikel nasional yang diambil dari bagian literatur penyusunan disertasi melalui hasil download. Studi ini diperuntukkan untuk mengetahui kemampuan literasi matematis dan gaya belajar Siswa Sekolah Dasar.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan gaya belajar siswa Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang literasi matematis, kemudian diklasifikasi lagi lebih spesifik tentang kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya melakukan identifikasi yang terkait dengan gaya belajar yang terdapat di Sekolah Dasar. Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan 16 artikel yang terdiri dari 8 artikel tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dan 8 artikel tentang gaya belajar siswa

Sekolah Dasar. Pada Table 1 akan menyajikan indikator kemampuan literasi matematis menurut PISA (2017).

Table 1. indikator kemampuan literasi matematis (PISA, 2017)

Level	Aspek Kemampuan Literasi Matematis
1	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan konteks yang umum serta semua informasi yang relevan tersedia dengan jelas. Mampu mengidentifikasi informasi dan menerima semua petunjuk berdasarkan intruksi yang jelas pada situasi yang ada.
2	Siswa mampu menafsirkan dan mengenali situasi dengan konteks yang memerlukan kesimpulan langsung. Mampu memilih informasi yang relevan dari sumber yang tunggal dan mampu menyelesaikannya dengan rumus.
3	Siswa mampu melaksanakan prosedur dengan jelas. Mampu memilih dan menerapkan strategi memecahkan masalah yang sederhana.
4	Siswa mampu menggunakan keterampilan dan pengetahuannya pada konteks yang jelas. Mampu menjelaskan pendapatnya berdasarkan pada pemahaman dan rumusan mereka.
5	Siswa mampu mengembangkan dan bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks. Mampu menggunakan pemikiran dan penalarannya secara tepat serta mampu menjabarkan dan merumuskan hasil pekerjaannya.
6	Siswa mampu membuat konsep, generalisasi dan menggunakan informasi berdasarkan penelaahan dan pemodelan dalam situasi yang kompleks. Mampu menerapkan pemahamannya dengan penguasaan simbol dan operasi matematika, mengembangkan strategi dan pendekatan baru dalam menghadapi situasi baru.

Selanjutnya, pada Table 2 akan disajikan deskripsi kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Dasar.

Tabel 2. Kemampuan Literasi Matematis Siswa Sekolah Dasar

Sumber	Deskripsi
(Saraseila dkk,2020)	Kemampuan literasi matematis siswa SD kelas V masih berada di level 1, kemampuan literasi matematis dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran RME (<i>Realistic Mathematics Education</i>).
Rizky. & Riski. (2022)	Kurangnya kepercayaan diri atau <i>self efficacy</i> diri menyebabkan kemampuan literasi matematis siswa SD kelas 1 masih sangat rendah. Semakin tinggi <i>self efficacy</i> siswa, maka akan semakin baik pula kemampuan literasi matematisnya.
Fironika (dkk, 2019)	Kemampuan literasi matematis masih kurang maksimal ditingkat Sekolah Dasar. Siswa tidak mampu meng-

	generalisasi hasil akhir dari jawaban. Kemampuan literasi matematis siswa lebih baik dengan menggunakan model <i>discovery learning</i> daripada menggunakan model <i>teacher centered</i> .
Fasya (dkk, 2021)	Kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dipengaruhi oleh kecerdasan matematis logis. Siswa yang memiliki kecerdasan matematis logis tinggi mampu memenuhi indikator kemampuan literasi matematis pada level 2, sedangkan siswa yang mamiliki kecerdasan matematis logis rendah belum mampu memenuhi indikator kemampuan literasi matematis.
Gyta (dkk, 2022)	Kemampuan literasi matematis siswa SD kelas IV masih sangat rendah. Siswa hanya mampu memecahkan masalah, merumuskan masalah dan menerapkan konsep matematika. Siswa belum mampu menjelaskan penyelesaian dan menarik kesimpulan.
Rusli (dkk, 2020)	Kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dipengaruhi oleh tingkat kemampuan berpikir. Siswa dengan kemampuan berpikir tinggi mampu memenuhi 4 indikator kemampuan literasi matematis, siswa dengan kemampuan berpikir sedang mampu memenuhi 3 indikator kemampuan literasi matematis dan siswa dengan kemampuan berpikir rendah hanya mampu memenuhi 1 indikator kemampuan literasi matematis.
Yanti. & Widayanti. (2018)	Model pembelajaran <i>multiterasi</i> dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar. Dengan model pembelajaran multiterasi siswa dapat memahami masalah dengan konsep matematika, menetapkan cara penyelesaiannya dan menarik kesimpulan dari penyelesaiannya.
Ahyansyah. (2018)	Gaya belajar siswa Sekolah Dasar berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematis. Siswa dengan gaya belajar visual memiliki kemampuan literasi matematis dengan kategori rendah, siswa dengan gaya belajar auditori memiliki kemampuan literasi matematis sedang dan siswa dengan gaya belajar kinestetik juga memiliki kemampuan literasi matematis rendah.

Pada Table 3 akan mendeskripsikan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar.

Tabel 3. Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar

Sumber	Deskripsi
Wassahua, S. (2016)	Gaya belajar sangat menentukan keberhasilan siswa Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran khususnya

	matematika, dari ketiga indikator gaya belajar gaya belajar auditori, visual dan kinestetik, dimana siswa dengan gaya belajar visual memiliki hasil belajarnya lebih baik dibandingkan dengan subjek yang memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik.
Wanelly. & Fauzan. (2020)	Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik lebih baik menggunakan pendekatan <i>Open Ended</i> daripada menggunakan pendekatan <i>Konvensional</i> .
Amin. & Partini. (2016)	Tidak ada perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang mempunyai gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Siswa yang mendapatkan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Numbered Head Together (NHT) memiliki gaya belajar visual lebih banyak daripada gaya belajar auditori dan kinestetik.
Dwi, N. (2019)	Tidak terdapat perbedaan proses berpikir antara siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Ketiga gaya belajar tersebut sama-sama mempunyai proses berpikir lateral, karena dalam menyelesaikan masalah karena dalam menyelesaikan masalah, siswa mengamati permasalahan dengan cara berbeda, menyusun kembali pola dan mengembangkan alternative penyelesaian sesuai dengan tujuan berpikir lateral.
Pardosi, M. (2020)	Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri lebih tinggi siswa yang memiliki gaya belajar visual daripada siswa yang memiliki gaya belajar auditori. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mampu memahami bahan pelajaran matematika dibandingkan siswa dengan gaya belajar auditori.
Hartati, L. (2021)	Terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Kelompok siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik memiliki nilai rata-rata skor hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata skor hasil belajar matematika siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial.
Faizal, M. (2020)	Proses berpikir kritis siswa kelas VI dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik pada langkah <i>identify</i> dan <i>define</i> memiliki kesamaan dalam memecahkan masalah berbentuk soal cerita. Siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat dikatakan memiliki proses berpikir kritis lebih baik dibandingkan siswa visual dan auditori pada langkah <i>Enumerate, Analyze, List, dan Self-</i>

Amaliya. & Fathurohman. (2022)	<p><i>Correct.</i> Sementara, siswa auditori dapat dikatakan memiliki proses berpikir kritis lebih baik dibandingkan siswa visual.</p> <p>Tipe gaya belajar yang dimiliki oleh siswa kelas IV SDN Mangunjiwan 1 Demak paling banyak adalah gaya belajar visual. Gaya belajar siswa berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematika, siswa dengan gaya belajar audio memiliki kemampuan literasi matematika yang lebih baik daripada siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik.</p>
--------------------------------	---

2. Pembahasan

2.1 Kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar

Dari 8 artikel pada table 2 yang menyajikan tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar rendah. Menurut (Saraseila dkk, 2020; Rizky. & Riski, 2022; Fironika dkk, 2019; Yanti. & Widayanti, 2018) kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar pada level 1 dan menurut (Fasya dkk, 2021; Gyta dkk, 2022; Rusli dkk, 2020; Ahyansyah, 2018) kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar pada level 2. Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya: (1) model pembelajaran, (2) kepercayaan diri atau *self efficacy*, (3) kecerdasan matematis logis, (4) tingkat kemampuan berpikir, (5) gaya belajar.

Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dapat dilakukan dengan cara : (1) menggunakan model pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*); *discovery learning*; *multiterasi*, (2) meningkatkan kepercayaan diri atau *self efficacy*, (3) meningkatkan kemampuan berpikir, (4) meningkatkan kecerdasan matematis.

2.2 Gaya belajar siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan 8 artikel pada table 3 yang menyajikan tentang bagaimana gaya belajar pada siswa Sekolah Dasar. Gaya belajar pada Siswa Sekolah Dasar dapat menentukan hasil belajar dan kemampuan literasi matematika siswa. Perbedaan gaya belajar tidak mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan proses berpikir siswa.

Dari beberapa artikel (Wassahua, S., 2016; Amin, A. & Partini, S., 2016; Pardosi, M., 2020; Amaliya, I. & Fathurohman, I., 2022) menunjukkan bahwa gaya belajar visual lebih banyak dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar rendah, yaitu pada level 1 dan 2. Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Dasar dipengaruhi oleh (1) model pembelajaran, (2) kepercayaan diri atau *self efficacy*, (3) kecerdasan matematis logis, (4) tingkat kemampuan berpikir, (5) gaya belajar.
- 2) Gaya belajar visual lebih banyak dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar dari pada gaya belajar auditori dan kinestetik, diantara 46%-52%. Gaya belajar dapat menentukan prestasi atau keberhasilan belajar siswa.

REFERENSI

- Ahyansyah. (2018). Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (2), 78-87.
- Amaliya, I., Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 05(1), 45-56.
- Amin, A. & Partini, S. (2016). Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar dan Model Pembelajaran. *Jurnal Prima Edukasia*. 4 (1), 12-19.
- Drummond, M. J. (2003). *Assessing Children Learning*. London: David Fulton Publishers.
- Dwi, N. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *Jurnal Matematika*. 2 (2), 80-86.
- OECD. (2009). *Learning Mathematics for Life: A Perspective from PISA*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2019). *PISA 2017 Assessment and Analytical Framework*. OECD Report
- Faizal, M. (2020). Proses Berpikir Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah berbentuk Soal Cerita Matematika berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal pendidikan*. 2 (1). 150-170.
- Fasya, A., Mutrofin & Alfarisi, R. (2021). Analisis Literasi Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Matematis-Logis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. 8 (1), 40-57.

- Fironika, R., Ulia, N. & Ristanti, N. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Literasi Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 28 (1), 11-16.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>
- Gyta, D., Nasution, F., Sumanti, E., Alparis, S. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (2), 2090-2097.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hamzah, H. (2021). *Sunday Mathday: Ranking PISA Indonesia dan Pembahasan Soal*. URL:<https://www.zenius.net/blog/rankingpisa-di-indonesia-danpembahasansoal>. Diakses tanggal 30 September 2022.
- Hartati, L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap pada Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal formatif*. 3 (3), 224-235.
- Junarti. & Zainudin. (2022). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 9(2), 107-123.
- Nyoman. (2016). Analisis Motivasi dan Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 3 (1) ,109-119.
- Pardosi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Masyarakat Belajar dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 13 (1). 23-35.
- Rizky, E. & Riski, R. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Ditinjau dari Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Obsesi*. 6 (5), 5113-5125.
- Rusli, M., Jumariati. & Wahyuni, S. (2020). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 7 (1), 82-95.
- Saraseila, F., Karjiyati, & Agusdianita, N. (2020). Pengaruh Model Realistic Mathematics Educations terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika*. 7 (2), 1-9.
- Wanelly, W. & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Pendekatan Open Ended Siswa terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Basicedu*. 4 (2), 523-533.
- Wassahua, S. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2 (1), 82-104.
- Windayanti, F. D. (2013). Pentingnya mengetahui gaya belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Jurnal Erudio*. 2 (1), 2302-9021.

Yanti, A. & Widayanti, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Multiterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SD/MI. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 10 (2), 107-124.



Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika dengan Metode *Flipped Classroom* pada Pokok Bahasan Teorema *Pythagoras*

Muhammad Rizal Usman¹, Andi Alim Syahri², Sri Wahyuni³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

rizal.usman@unismuh.ac.id

andialims@unismuh.ac.id

sriwahyuni18syam@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran matematika dengan metode *Flipped Classroom* pada pokok bahasan teorema Pythagoras. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 20 Bulukumba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi oleh para ahli, angket respon siswa, dan soal tes siswa materi teorema Pythagoras. Hasil penelitian pengembangan desain pembelajaran matematika ini melalui lima tahapan mulai tahapan analisis permasalahan dasar, analisis teori belajar dan materi, menyusun instrumen, angket dan soal, validasi instrumen oleh ahli, revisi instrumen, angket, pemilihan materi, pengembangan desain pembelajaran menggunakan metode *flipped classroom*, implementasi desain pembelajaran pada subjek sebanyak 25 siswa, hingga tahap evaluasi desain pembelajaran dengan melakukan penyebaran angket respon siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran matematika dengan metode *flipped classroom* yang dikembangkan layak digunakan karena memenuhi kriteria desain pembelajaran seperti valid dengan skor 3,64 dari para ahli. Memenuhi kriteria kepraktisan desain pembelajaran dengan persentase 84,48% untuk angket respon siswa dan memenuhi kriteria keefektifan desain pembelajaran dengan persentase 84% siswa yang memiliki nilai yang memenuhi KKM.

Kata kunci— desain pembelajaran, matematika, *flipped classroom*

Abstract— This study aims to develop a mathematics learning design using the *Flipped Classroom* on the subject matter of the Pythagorean theorem. The development model used in the development of learning designs using the *flipped classroom* method is the ADDIE model which consists of 5 stages, namely *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The subjects of this study were class VIII F students of SMP Negeri 20 Bulukumba. The instruments used in this study were validation sheets by experts, student response questionnaires, and student test questions on the Pythagorean theorem. The results of the research on the development of this mathematics learning design went through five stages starting from the stages of basic problem analysis, analysis of learning theory and material, compiling instruments, questionnaires and questions, validating instruments by experts, revising instruments, questionnaires, selecting material, developing learning designs using the *flipped classroom* method, implementation of learning design on the subject of 25 students, up to the evaluation stage of learning design by distributing student response questionnaires and learning achievement tests. The results of the study show that the development of a mathematics learning design using the *flipped classroom* method is feasible to use because it meets the learning design criteria as valid with a score of 3.64 from the experts. Meet the practicality criteria of learning design with a percentage of 84.48% for the student response questionnaire and meet the criteria for the effectiveness of learning design with a percentage of 84% of students who have grades that meet the KKM.

Keywords— learning design, mathematics, *flipped classroom*

PENDAHULUAN

Matematika sebagai pendidikan yang fundamental dari berbagai cabang ilmu pengetahuan dan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah, matematika mempunyai peranan yang cukup penting dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk bisa berpikir kritis, logis, sistematis dan cermat dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Sebagai ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan, diharapkan pembelajaran matematika di kelas bisa dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa bisa belajar dengan optimal untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Siagian, 2016).

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika, diagram, grafik, atau tabel (Siskawati, 2018). sedangkan tujuan matematika yaitu tujuan yang bersifat formal. Tujuan yang bersifat formal lebih menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian. Selanjutnya tujuan yang bersifat material, tujuan yang bersifat material lebih menekankan kepada kemampuan menerapkan matematika dan keterampilan matematika (Susanti, 2020). Di dalam mata pelajaran matematika desain pembelajaran sangat membantu proses belajar siswa (Prasetya, et al, 2021)

Desain Pembelajaran merupakan praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan misi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dengan menggunakan model desain pembelajaran *ADDIE* yang menjadi salah satu desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan model ini, sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Metode yang digunakan dalam model desain pembelajaran matematika yaitu metode *Flipped Classroom, Flipped Classroom* adalah metode pembelajaran yang membalik metode tradisional dimana biasanya materi diberikan di kelas dan siswa mengerjakan tugas dirumah, *Flipped Classroom* didalam proses belajarnya siswa dituntut untuk mempelajari materi sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas untuk diskusi materi atau masalah yang masih belum dipahami siswa (Bariyah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dikelas VIII SMP Negeri 20 Bulukumba, menyatakan bahwa desain pembelajaran yang di terapkan guru masih menggunakan sistem pembelajaran *konvensional* sehingga membuat siswa terkadang bosan dengan sistem pembelajaran yang seperti itu dan siswa juga

mengalami kesulitan memahami materi selama proses belajar dimana siswa sulit memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran online serta metode yang digunakan untuk proses belajar menggunakan aplikasi *WhatsApp* biasanya siswa salah mengirim tugas ke guru mata pelajaran, maka dari itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* menggunakan model *ADDIE* karena desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* di harapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar dan memahami materi yang diberikan guru.

Desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* adalah metode pembelajaran gabungan antara luring dan daring dimana dalam *Flipped Classroom* materi terlebih dahulu diberikan melalui video pembelajaran, *powerpoint* yang di share ke dalam aplikasi *Classroom* yang harus dipelajari siswa dirumah masing-masing. Sebaliknya sesi belajar dikelas digunakan untuk diskusi kelompok tentang materi yang telah diberikan terlebih dahulu di *Classroom* dan sesi belajar dikelas digunakan juga untuk mengerjakan tugas. Dalam desain pembelajaran dengan *Flipped Classroom* penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model desain *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, model desain ini memiliki lima langkah penelitian yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Dengan Metode *Flipped Classroom* Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*) dimana model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap penilaian atau evaluasi produk yang dikembangkan. (Ningsih & Adesti, 2019). Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 20 Bulukumba. Instrumen pengumpulan data yaitu berupa instrument validator ahli dan angket untuk siswa. Instrumen penelitian pada tingkat validasi ini untuk mengetahui apakah metode *Flipped Classroom* yang dikembangkan bersifat layak. Instrumen

penelitian dan pengembangan berupa lembar validasi yang nantinya divalidasi oleh validator ahli dan pembelajaran serta pemberian tes soal pada materi teorema pythagoras. Penyusunan lembar validitas ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* untuk ahli materi berupa: (1) Aspek kelayakan isi, (2) Aspek kebahasaan, dan (3) Aspek penyajian. Selain kisi-kisi instrumen penilaian desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* untuk ahli materi juga untuk ahli media yang meliputi: (1) Tampilan dan konten, serta (2) Karakteristik. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk desain pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* yang berkualitas yang memenuhi aspek kevalidan, analisis kepraktisan dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMP Negeri 20 Bulukumba kelas VIII F. hasil analisis ini yang akan menjadi acuan dalam pengembangan desain pembelajaran dengan memanfaatkan metode *flipped classroom*. Analisis yang dilakukan memuat beberapa hal seperti analisis terhadap siswa dalam tahap analisis ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kondisi siswa didalam kelas sebelum penerapan desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* kondisi yang dialami siswa seperti siswa kurang fokus selama proses pembelajaran dikelas berlangsung, siswa mudah bosan selama pembelajaran matematika dan kurang memperhatikan pelajaran, dan siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika.

Analisis terhadap pola pembelajaran yang digunakan guru didalam kelas yaitu metode ceramah atau cara penyapaian materi dengan komunikasi lisan dan guru dapat menguasai seluruh kondisi di dalam kelas tetapi guru tidak dapat mengetahui apakah siswa sudah memahami materi pelajaran yang di sampaikan dan biasa terjadi perbedaan pemahaman materi yang dimaksud oleh guru. Dan yang terakhir analisis terhadap materi pembelajaran, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi teorema Pythagoras. Materi ini sulit dipahami siswa pada bagian menghitung perbandingan sisi-sisi segitiga dan menentukan jenis segitiga jenis segitiga siswa kadang kurang tepat dalam menentukan jenis segitiganya, maka desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* dirasa mampu menyelesaikan kesulitan yang dihadapi

karena dengan metode *flipped classroom* siswa terlebih dahulu mempelajari materi sebelum proses pembelajaran di kelas dimulai dan proses pembelajaran di kelas digunakan untuk membahas materi yang masih kurang dipahami.

2. Design (Desain)

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Peneliti membuat perencanaan desain pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti membuat instrument penelitian berupa lembar validasi, angket respon, dan instrument tes. Lembar validasi diberikan kepada para ahli untuk memvalidasi desain pembelajaran digunakan sebelum proses penelitian dilapangan sedangkan angket respon diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap desain pembelajaran yang dibuat dan instrument tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran didalam kelas. Desain ini peneliti juga mengembangkan desain pembelajaran dengan memuat materi teorema Pythagoras yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dan terdapat contoh soal serta latihan soal yang dikerjakan siswa di akhir pertemuan pembelajaran serta pemilihan metode untuk desain pembelajaran yaitu menggunakan *flipped classroom*.

3. Development (Pengembangan)

a. Perencanaan Desain Pembelajaran

Perencanaan desain pembelajaran meliputi beberapa proses, yaitu 1) pembuatan bahan ajar, 2) tes dan media yang digunakan, Dalam pembuatan bahan ajar dibutuhkan materi dari sumber-sumber yang relevan serta media yang digunakan yaitu *classroom* peneliti membuat kelas didalam *classroom* dan untuk materi yang akan dikirim ke *classroom* berbentuk *power point* serta pemberian kuis.

b. Hasil Validasi

Setelah desain pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* ini dilakukan oleh validator ahli. Hasil dari 2 validator ahli diperoleh skor penilaian pada setiap pernyataan yang terdapat dalam lembar validasi.

Tabel 1. Hasil Lembar Validasi oleh Para Ahli

Indikator	Kriteria	Validator		(Ki)	(Ai)
		1	2		
Aspek sajian pembelajaran	1	4	3	3,5	3,8
	2	5	3	4	
	3	5	3	4	
	4	4	3	3,5	
	5	5	3	4	
Aspek Kelayakan Isi	1	4	3	3,5	3,8
	2	5	4	4,5	

	3	4	3	3,5	
	4	5	4	4,5	
	5	4	3	3,5	
	6	4	3	3,5	
Aspek Pengorganisasian Konsep	1	4	3	3,5	3,5
Aspek Desain	1	5	3	4	
	2	4	3	3,5	
	3	4	3	3,5	3,6
	4	4	3	3,5	
Bahasa	1	4	3	3,5	3,5
	2	4	3	3,5	

Keterangan:

Ki = Nilai dari setiap kriteria indikator dibagi dengan jumlah validator

Ai = Nilai keseluruhan dari indikator yang dibagi dengan jumlah validator

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* yang dikembangkan mencapai kategori valid dengan skor rata-rata 3,64 setelah di revisi oleh para ahli. Sehingga secara keseluruhan desain pembelajaran dengan metode *Flipped Classroom* yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan.

c. Revisi

Revisi dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli. Beberapa revisi dari para ahli sebagai berikut:

Tabel 2. Revisi Para Ahli

Yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Bahan ajar		
	Tidak mencantumkan sampul	Mencantumkan sampul
	Pembuatan soal didalam bahan ajar hampir sama	Mengganti soal yang ada di dalam bahan ajar

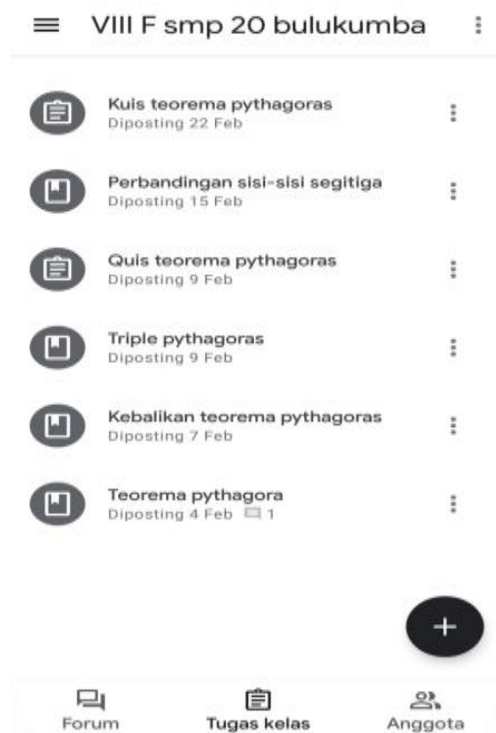
	dengan soal didalam tes hasil belajar	
	Tidak sesuai antara materi dengan contoh soal	Menyesuaikan contoh soal dengan materi
Instrumen	Kesalahan dalam penulisan	Memperbaiki kesalahan penulisan

4. Implementation (Penerapan)

Tahap ini merupakan langkah untuk menerapkan desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya dan melalui tahap revisi. Desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* dengan materi teorema Pythagoras diimplementasikan pada situasi yang nyata didalam kelas. Namun dalam tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap 25 siswa di dalam kelas VIII F untuk melihat respon siswa terhadap desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* yang telah dikembangkan.

Uji coba dilakukan dengan pembelajaran langsung sebanyak tiga kali pertemuan, selama implementasi rancangan bahan ajar dengan memanfaatkan metode *flipped classroom* dengan materi teorema Pythagoras disampaikan sesuai dengan desain pembelajaran, yaitu pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga peneliti menyampaikan materi. Agenda pada pertemuan pertama membahas terkait materi pengertian teorema Pythagoras dan kebalikan teorema Pythagoras, peneliti menyampaikan materi dengan cara, sebelum pembelajaran dikelas dimulai peneliti terlebih dahulu mengunggah materi keaplikasi classroom setelah itu peneliti menjelaskan kembali didalam kelas materi yang kurang dipahami siswa. tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu: menunjukkan kebenaran teorema Pythagoras dan menentukan panjang sisi segitiga siku-siku jika panjang dua sisi diketahui. Sedangkan pada pertemuan ke dua membahas terkait menentukan jenis segitiga dan triple Pythagoras. Sama seperti pertemuan pertama, pertemuan kedua juga peneliti menyampaikan materi dengan cara, sebelum pembelajaran dikelas dimulai peneliti terlebih dahulu mengunggah materi keaplikasi classroom setelah itu peneliti menjelaskan kembali didalam kelas materi yang kurang dipahami siswa. tujuan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu: menunjukkan kebenaran triple Pythagoras, menentukan jenis segitiga berdasarkan panjang sisi-sisi yang diketahui. Pada pertemuan ketiga peneliti membahas materi tentang perbandingan sisi-sisi segitiga dan menyelesaikan permasalahan nyata dengan teorema Pythagoras seperti pada pertemuan sebelumnya peneliti menyampaikan materi dengan cara, sebelum pembelajaran dikelas dimulai peneliti terlebih dahulu mengunggah materi keaplikasi classroom setelah itu peneliti menjelaskan kembali didalam kelas materi yang kurang dipahami siswa. Tujuan pembelajaran pada pertemuan ketiga yaitu: menentukan perbandingan sisi-sisi pada segitiga siku-siku dengan salah

satu sudutnya berukuran 30° , 45° , 60° dan menerapkan teorema Pythagoras untuk menyelesaikan permasalahan nyata. Serta selama pembelajaran siswa juga diberikan kuis untuk melatih pemahaman siswa setelah peneliti menjelaskan materi. Pertemuan ke empat peneliti meminta siswa memberikan penilaian mengenai desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* tersebut pada angket respon siswa.



Gambar 1. Pembelajaran di Google Classroom

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir, dari evaluasi Setelah desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* di uji cobakan, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap angket respon siswa yang diberikan pada akhir pertemuan. angket ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* pada pokok bahasan teorema pthagoras yang sudah dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Responden	Pernyataan										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nurul Afifah	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	43
Keisya	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	43
Andhiny	5	5	4	3	4	5	4	3	3	5	41
Asnidar	5	5	3	3	4	5	4	4	5	4	42
Widia	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49

Jusni	5	5	4	3	4	5	4	3	3	5	41
Endang Ahriani	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	46
Kamilia	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45
Naila	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45
Cici Amelia	5	4	4	3	4	5	3	3	4	5	40
Alfiah Raihana	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	44
Zahra											
Afdal	4	3	2	3	4	3	2	1	2	3	27
Nuryasim	5	3	3	5	5	3	5	5	5	3	42
Ikhsan Abrar	5	3	3	3	5	5	5	4	5	4	42
Dirly Farsya	5	3	4	3	3	5	3	4	3	4	37
Muhammad Taufik	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	43
Nur Haikal	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	46
Irpan	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	43
Haerul	4	4	4	4	5	5	3	4	3	5	41
Ariel	5	4	3	5	3	4	3	5	4	4	40
Muh. Yusuf	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	43
Linda	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46
Haeril	5	3	4	2	5	4	3	5	1	5	37
Windi	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	45
Awal	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45
Jumlah											1.056
Persentase											84,48%

Berdasarkan hasil table diatas, diperoleh hasil dari angket respon siswa sebesar 84,48% yaitu diatas 70% berarti hasil presentasi angket menandakan positif. Selain siswa memberikan penilaian terhadap angket siswa juga diminta untuk mengerjakan soal tes, dari hasil uji coba dengan mengerjakan soal tes diperoleh hasil belajar siswa yang menunjukkan keberhasilan belajar dengan presentasi lebih dari 80% siswa.

Tabel 4. Hasil Tes Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Nurul Afifah	78
2	Keisya	90
3	Andhiny	90
4	Asnidar	80
5	Widia	92
6	Jusni	86
7	Endang Ahriani	82
8	Kamilia	80
9	Naila	84
10	Cici Amelia	80
11	Alfiah Raihana Zahra	96
12	Afdal	58

13	Nuryasim	92
14	Ikhsan Abrar	82
15	Dirly Farsya	72
16	Muhammad Taufik	90
17	Nur Haikal	86
18	Irpan	82
19	Haerul	82
20	Ariel	86
21	Muh. Yusuf	76
22	Linda	88
23	Haeril	74
24	Windi	92
25	Awal	64
Persentase		84%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* yang dikembangkan memenuhi kategori efektif dengan presentasi 84% yaitu diatas 80% dari total siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dari 75.

Pembahasan

Merancang suatu desain pembelajaran dengan memanfaatkan metode *flipped classroom* oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas di maksudkan agar siswa dapat belajar mandiri. Awal penyusunan desain pembelajaran ini adalah menentukan materi apa yang cocok dan akan dijadikan sebagai pokok bahasan dalam penyusunan desain pembelajaran. Materi yang dipilih adalah teorema pythagoras. Dalam penyusunan desain pembelajaran ini dibuat bahan ajar, tes, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. berdasarkan produk awal yang telah dibuat dilakukan validasi kelayakan produk kemudian dilakukan revisi berdasarkan komentar dari para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi terhadap 25 siswa dikelas VIII F. uji coba ini mendapatkan hasil yang baik karena siswa memenuhi kriteria untuk angket respon siswa dan hasil tes siswa.

Desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* dikatakan memenuhi kriteria seperti kevalidan desain pembelajaran berdasarkan hasil dari lembar validasi yang telah di isi oleh para ahli. Hasil validasi oleh para ahli sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Siswa

Indikator	(Ai)
Aspek sajian pembelajaran	3,8
Aspek Kelayakan Isi	3,8
Aspek Pengorganisasian Konsep	3,5

Aspek Desain	3,6
Bahasa	3,5
RTVdesain	3,64

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil validasi desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* yang telah dikembangkan memiliki skor 3,64 yang berarti memenuhi kriteria valid. Dengan terpenuhinya kriteria valid maka desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. Desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* Memenuhi kriteria kepraktisan desain pembelajaran dengan persentase 84,48% untuk angket respon siswa dan memenuhi kriteria keefektifan desain pembelajaran dengan persentase 84% siswa yang memiliki nilai yang memenuhi KKM.

Tabel 6. Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Nurul Afifah	78	Tuntas
2	Keisya	90	Tuntas
3	Andhiny	90	Tuntas
4	Asnidar	80	Tuntas
5	Widia	92	Tuntas
6	Jusni	86	Tuntas
7	Endang Ahriani	82	Tuntas
8	Kamilia	80	Tuntas
9	Naila	84	Tuntas
10	Cici Amelia	80	Tuntas
11	Alfiah Raihana Zahra	96	Tuntas
12	Afdal	58	Tidak Tuntas
13	Nuryasim	92	Tuntas
14	Ikhsan Abrar	82	Tuntas
15	Dirly Farsya	72	Tidak Tuntas
16	Muhammad Taufik	90	Tuntas
17	Nur Haikal	86	Tuntas
18	Irpan	82	Tuntas
19	Haerul	82	Tuntas
20	Ariel	86	Tuntas
21	Muh. Yusuf	76	Tuntas
22	Linda	88	Tuntas
23	Haeril	74	Tidak Tuntas
24	Windi	92	Tuntas
25	Awal	64	Tidak Tuntas

Dari tabel diatas diketahui bahwa dari siswa 25 orang yang menjadi subjek penelitian 21 siswa memenuhi ketuntasan belajar dengan skor sebesar 84 % dari seluruh subjek penelitian yang di uji coba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut 1) Pengembangan desain pembelajaran dengan metode *flipped classroom* menggunakan model penelitian ADDIE dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran, dan 2) Desain pembelajaran dengan memanfaatkan metode *flipped classroom* dikatakan memenuhi kriteria karena valid dari para ahli dengan rata-rata skor 3,64%, desain pembelajaran juga memenuhi kriteria untuk angket respon siswa dengan presentase 84,48% dan terakhir memenuhi kriteria untuk tes siswa dengan presentase 84% siswa memenuhi KKM.

REFERENSI

- Bariyah, S. H. (2019). Implementasi E-Learning dengan Model Flipped Classroom dalam Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 1-8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i2.575>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Rusdiana, E., & Sucipto. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Penerapan Model Coopertave Learning Tipe Group Investigation (Studi Pada Siswa SMK Dr. Soetomo Surabaya). *Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 25-26. <https://doi.org/10.25139/sm.v6i1.925>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*, 2(1), 58-67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>.
- Siskawati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Discovery Learning berbasis Adiwiyata Materi Aljabar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 105-113. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19587>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI*, 2(3), 435-448. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i3.1122>



Pembinaan Ekonomi Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi

Fruri Stevani¹, Ayis Crusma Fradani², Dwiayu Wijayanti³

Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fruristevani@gmail.com

cruz.ayiz@gmail.com

ayuuu3545@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan kewirausahaan terhadap sikap kreatif pelaku subsektor ekonomi kreatif di Kabupaten Bojonegoro dalam konteks pembinaan ekonomi kreatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 129 pelaku subsektor industri kreatif. Total sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 33 pelaku subsektor industri kreatif. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap kreatif pelaku subsektor ekonomi kreatif di Kabupaten Bojonegoro

Kata kunci: Pengetahuan kewirausahaan, sikap kreatif, ekonomi kreatif, pendidikan ekonomi

Abstract - *This study aims to determine the effect of entrepreneurial knowledge on the creative attitude of creative economy sub-sector actors in Bojonegoro Regency in the context of creative economy development. The population in this research was 129 creative industry sub-sector actors. The total sample in this research was 33 creative industry sub-sector actors. The results of this research can show knowledge of the positive and significant influence of entrepreneurship on the creative attitude of creative economy sub-sector actors in Bojonegoro Regency*

Keywords: *entrepreneurial knowledge, creative attitude, creative economy, economic education*

PENDAHULUAN

Peran sektor informal saat ini dinilai cukup strategis dalam pembangunan ekonomi, khususnya dalam mengatasi kemiskinan dan pengangguran. Hal ini berkaitan pula dengan peranan pendidikan ekonomi di sektor informal melalui transformasi nilai dan karakter kewirausahaan dalam aktivitas bisnis. Sektor informal didominasi oleh pelaku usaha baik lingkup usaha kecil atau menengah. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku usaha pada sektor informal banyak didominasi oleh pelaku UMKM, baik pada negara sedang berkembang,

maupun pada negara maju (Gurtoo dan Williams, 2009; Scheneider an Williams, 2003; Webb *et al.*, 2009; dan Williams, 2009a, b, c, 2010).

Sektor informal tersebut didominasi oleh pelaku usaha baik lingkup kecil atau menengah. Perkembangan dan kontribusi pelaku usaha tidak terlepas dari semakin bertumbuhnya wirausaha-wirausaha baru di masyarakat. Menurut penelitian Bosma, *et al.*, (2011) tren munculnya wirausaha adalah karena tekanan ekonomi, sehingga seseorang pada akhirnya menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Selain itu ada faktor lain yaitu pengangguran, kebosanan atas aktivitas pekerjaan sebelumnya, dan kebutuhan hidup layak. Tren perkembangan pelaku usaha di Indonesia saat ini banyak mengarah kepada sektor ekonomi kreatif yang sangat ditentukan oleh modal manusia.

Aset paling penting di era global adalah modal manusia. Sebuah negara yang memiliki keunggulan komparatif dalam sumber daya alam, tidak akan berbuat banyak dalam persaingan global tanpa adanya keunggulan modal manusia. Hanya bangsa yang unggul dalam modal manusia yang akan dapat berkiprah dan menguasai pengetahuan dan penerapannya dalam wujud nyata pemecah masalah yang dihadapi dalam kehidupan (Thomas, *et al.*, 2013).

Konsep ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang didasarkan pada kemampuan dan keterampilan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan pernyataan (Toffler, 1970), secara keseluruhan, Toffler membagi peradaban manusia menjadi tiga gelombang ekonomi. Pergeseran paradigma dalam pembangunan ekonomi tidak bisa dipisahkan dengan perubahan skala global. Perubahan tersebut ditandai oleh pergeseran pembangunan ekonomi dari sektor pertanian, industri, dan informasi ke sektor ekonomi kreatif. Perkembangan sektor ekonomi kreatif suatu negara akan bersaing dan berdampak pada kehidupan sosial jika dikelola dengan baik. Oleh karena itu, bangkitnya gelombang ekonomi baru menuntut inovasi dan kreativitas masyarakat, sehingga dibutuhkan kualitas sumber daya manusia sebagai pelaku ekonomi kreatif. Kondisi ini harus dikaitkan dengan kemampuan dalam pengelolaan potensi. Oleh karena itu, konsep ekonomi kreatif harus sesuai dengan kemampuan inovasi dan kreativitas dalam mengelola potensi local yang ada (Peters, 2004).

Perkembangan ekonomi kreatif tidak terlepas dari perkembangan industri kreatif karena pengembangan ekonomi kreatif juga memerlukan dukungan dari industri ekonomi. Perkembangan ekonomi kreatif diyakini sebagai cara bagi Negara berkembang untuk mengikuti sektor ekonomi global. Hal ini dikarenakan sektor ekonomi kreatif lebih mengandalkan kreativitas dan intelektual masyarakat dalam mengembangkan potensi lokal yang ada. Di sisi lain, pengembangan ekonomi kreatif di tempat tertentu sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia dalam mengembangkan kreativitas suatu kecerdasan. Dengan kata lain,

pengembangan ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi alternatif bagi masyarakat dalam mengembangkan potensinya (UNDP, 2013).

Penjelasan tersebut dapat menunjukkan bahwa perubahan ekonomi ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dalam menggali kreativitas sebagai inovasi sebagai dorongan utama dalam mengembangkan ekonomi kreatif. Karena itu, jika masyarakat memiliki inovasi dan kreativitas, percepatan pembangunan ekonomi akan semakin cepat. Oleh karena itu, pilihan dalam pengembangan ekonomi kreatif akan meningkatkan bisnis yang kompetitif (De Natale dan Wassal, 2006). Perkembangan sektor ekonomi kreatif juga harus berorientasi pada aspek budaya masyarakat. Oleh karena itu, perkembangan sektor ekonomi menguntungkan akan berdampak pada bangkitnya peluang bisnis yang digerakkan oleh masyarakat (Florida, 2006). Sehingga dapat dikatakan bahwa pembangunan yang terstruktur dan sistematis akan mendorong pengembangan sektor ekonomi kreatif yang ada di daerah. Menurut penjelasan itu menunjukkan bahwa kreativitas yang timbul dari kekayaan budaya akan menciptakan lapangan kerja. Dengan berkembangnya ekonomi kreatif maka akan meningkatkan pendapatan masyarakat (Hamilton, *et al.*, 2009), (Cuminghan dan Higgs, 2008).

Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu kabupaten yang sudah mulai banyak bermunculan sektor ekonomi kreatif. Kabupaten Bojonegoro merupakan pusat kawasan ekonomi kreatif yang mulai berkembang. Dengan berbagai potensi yang dimiliki, seperti banyaknya hotel yang siap menampung para wisatawan, juga supermarket dan pasar-pasar sebagai lokasi strategis untuk memasarkan produk kreatif, menjadi kekuatan tersendiri bagi Kabupaten Bojonegoro dalam pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui program pembinaan ekonomi kreatif. Di kabupaten Bojonegoro terdapat tempat seperti hotel, pasar, supermarket yang siap menjadi sarana penunjang bagi pemasaran produk-produk kreatif, sehingga dapat terbangun citra positif bagi kabupaten Bojonegoro melalui sarana pariwisata. Pada Kecamatan Panakkung terdapat 129 Zona kreatif pada tahun 2019.

Tabel 1. Data Zona Kreatif Tahun 2019

Subsektor Industri Kreatif yang digeluti	Jumlah Pelaku Usaha
Desain interior	5
Pakaian	55
Seni rupa	28
Seni pertunjukan	1
Penerbitan dan percetakan	4
Kuliner	36

Sumber : Zona Kreatif Kabupaten Bojonegoro tahun 2019

Kabupaten Bojonegoro sangat berpotensi untuk memasarkan produk-produk kreatif Makasar. Terutama Batik khas Bojonegoro yang dinamakan batik Jonegoroan dimana terdapat berbagai macam motif batik yang mengangkat tema kekayaan lokal Bojonegoro seperti motif kayangan api, motif tambang minyak, batik tengul, batik jati, batik tembakau dan masih banyak lain motif-motifnya. Selain batik ada pula sektor ekonomi kreatif yang lain seperti seni pertunjukan, kerajinan kayu jati, makanan khas Bojonegoro yang merupakan produk unggulan Bojonegoro.

Fakta empirik menunjukkan bahwa mayoritas produk-produk kreatif di kabupaten Bojonegoro dihasilkan oleh pelaku usaha ekonomi kreatif yang masuk dalam kategori informal. Sektor informal tersebut masih memiliki beberapa masalah, beberapa masalah tersebut antara lain meliputi rendahnya aspek kreatifitas dan inovasi yang dimiliki karena kurangnya pengetahuan. Rendahnya sikap kreatif berakibat pada rendahnya sikap inovatif, motivasi berprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energik, dan berinisiatif.

Aspek pengetahuan merupakan salah hal yang penting di era ekonomi kreatif. Hasil penelitian Hasan (2012) terkait karakteristik tenaga kerja industri kecil di kabupaten Bojonegoro, memiliki karakteristik memanfaatkan pengetahuan ekonomi yang mereka miliki, baik yang diperoleh secara formal maupun informal dalam melakukan kegiatan produksi. Temuan lain dari Hasan (2014) terkait produktivitas dan elastisitas kesempatan kerja sektor industri menunjukkan bahwa pengetahuan serta pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menentukan perilaku ekonomi khususnya yang terkait dengan kesempatan kerja dan keputusan-keputusan ekonomi lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, pembinaan ekonomi kreatif dalam perspektif pendidikan ekonomi merupakan kajian yang perlu untuk dilakukan karena pendidikan ekonomi merupakan salah satu upaya untuk membina ekonomi kreatif di kabupaten Bojonegoro. Pembinaan ekonomi kreatif dalam perspektif pendidikan ekonomi dilakukan dalam bentuk transfer pengetahuan, baik secara formal, nonformal, maupun informal. Pengetahuan yang ditransfer sebagai upaya untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas yang bergerak dalam bidang ekonomi kreatif dibedakan menjadi dua, yaitu *tacit* dan *eksplisit* (Nonaka *et al.*, 1995; Polanyi, 1996; Spender, 1995). Karakter pengetahuan *tacit* menurut Polanyi (1966) dikonstruksi dari pengalaman individual dan merupakan bentuk dasar dari pengetahuan *eksplisit*. Pengetahuan *tacit* merepresentasikan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, melekat pada pikiran, dan tidak bisa dipisahkan dari

orang yang memilikinya. Sebagai konsekuensinya, pengetahuan *tacit* sulit untuk ditransfer (Nonaka *et al.*, 1995). Pengetahuan *eksplisit* adalah pengetahuan yang mudah diubah dalam bentuk formal dan bahasa yang sistematis sehingga lebih mudah ditransfer daripada pengetahuan *tacit* (Nonaka *et al.*, 1995).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa transfer pengetahuan dalam pembinaan ekonomi kreatif yang dilakukan terwujud dalam aspek pengetahuan kewirausahaan yang berhubungan dengan sikap kreatif. Pengetahuan kewirausahaan merujuk pada Meredith (2005), yang terdiri dari variabel pengetahuan berwirausaha dengan indikatornya perencanaan usaha, pengetahuan pengambilan keputusan, pengetahuan mengelola perusahaan, pengetahuan mengatur keuangan, pengetahuan teknik/proses produksi, pengetahuan merancang produk, pengetahuan teknik memasarkan, pengetahuan mendistribusikan barang, pengetahuan administrasi pembukuan, pengetahuan teknik mengendalikan perusahaan. Sedangkan variabel sikap kreatif, merujuk kepada teori kreativitas dari Mc Gregor (2007) merupakan dimensi proses kreatif yang indikatornya adalah kelancaran dalam berpikir, keorisinilan dalam berpikir serta kelenturan dalam berpikir. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis penelitian ini adalah pengetahuan berwirausaha berpengaruh positif terhadap sikap kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian bersumber dari pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro. Jenis data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner dan wawancara langsung dengan responden mengenai pendidikan ekonomi dan pembinaan ekonomi kreatif, khususnya yang terkait dengan variabel pengetahuan kewirausahaan dan sikap kreatif. Sedangkan data sekunder diperoleh dari Badan Ekonomi Kreatif, yaitu berupa jumlah dan sebaran pelaku usaha subsektor ekonomi kreatif di kabupaten Bojonegoro serta data dalam bentuk dokumentasi lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan pelaku usaha yang menggeluti bidang ekonomi kreatif di kabupaten Bojonegoro sebanyak 129 pelaku usaha subsektor industri kreatif. Pengambilan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, tujuannya untuk menjangkau sampel yang benar-benar representative dengan penelitian, sehingga diperoleh sebanyak 33 pelaku usaha subsektor industri kreatif di Bojonegoro. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier berganda melalui program SPSS versi 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ringkasan hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui program SPSS Versi 21 diperoleh hasil persamaan regresi $Y = 2,861 + 7,199 X_1 + e$. persamaan ini menunjukkan pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang positif terhadap sikap kreatif. Hal tersebut berarti bahwa apabila pengetahuan meningkat, juga akan semakin meningkatkan sikap kreatif. Kontribusi pengetahuan kewirausahaan terhadap sikap kreatif pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro adalah sebesar 54,2 persen, sedangkan sisanya 45,8 merupakan kontribusi variabel lainnya yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian.

Tabel 2. Hasil Estimasi

Variabel Bebas dan Konstanta	Koefisien Regresi	Standard of Error	f_{hitung}	Signifikansi
Konstanta	2,861	5,371	1,701	0,041
Pengetahuan Kewirausahaan	7,199	0,142	5,504	0,001

*Taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$
R Square = 0,542

Hasil uji signifikansi melalui uji t dengan menggunakan Program spss Versi 21 dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap kreatif pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupten Bojonegoro

Tabel 3. Uji Signifikansi

Variabel Bebas dan Konstanta	f_{hitung}	Signifikansi	Taraf Signifikan	Kesimpulan
Konstanta	1,701	0,041	0,05	Signifikan
Pengetahuan Kewirausahaan	5,504	0,001	0,05	Signifikan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap kreatif pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro. Pengetahuan kewirausahaan mengacu pada apresiasi individu terhadap konsep, keterampilan dan mentalitas yang diharapkan dari seorang wirausahawan (Jack & Anderson, 1999) Massad dan Tucker (2009) mengartikulasikan bahwa pengetahuan ini dapat diperoleh dan dikembangkan melalui aktivitas kewiraswastaan, yang dalam hal ini merupakan aktifitas kewirausahaan yang dilakukan oleh pelaku usaha subsektor industri

kreatif di kabupaten Bojonegoro. Temuan penelitian ini sejalan dengan Turker (2009) mengidentifikasi jenis pengetahuan kewiraswastaan yang saling melengkapi dalam menghasilkan sikap kreatif. Jenis pengetahuan tersebut berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengenali peluang kewirausahaan yang melibatkan penemuan dan inovasi.

Kemampuan pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro untuk mencapai keberhasilan tertentu diantaranya dipengaruhi oleh faktor kewirausahaan. Implikasi dari penerapan konsep kewirausahaan itu sendiri dalam organisasi bisnis dinyatakan bahwa apabila pengusaha ingin berhasil dalam menghadapi persaingan yang terbuka dalam era global saat ini harus memiliki jiwa kewirausahaan yang kreatif dan inovatif, terlebih melihat kondisi saat ini tentu diperlukan wirausaha yang modern, yang lebih memiliki wawasan, berpikiran jauh ke depan, senantiasa mengikuti perkembangan, terbuka terhadap konsep ide baru. Dengan pandangan yang jauh ke depan, selalu berkarya dan berkarsa, menciptakan sesuatu yang baru, terbuka terhadap pengalaman yang baru, termasuk tidak puas dengan apa yang dilakukan saat ini merupakan sisi keberhasilan dalam menjalankan aktivitas bisnisnya tersebut yang terkait dengan kompetensinya. Penentu keberhasilan tersebut adalah kompetensi kewirausahaan yang dalam hal ini kreativitas maupun inovasi sebagai penentu yang merupakan ciri wirausaha yang diimplikasikan dari pengetahuan kewirausahaan yang diperoleh.

Sehubungan dengan keterkaitannya dengan pengetahuan kewirausahaan, sikap kreatif merupakan penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman berlainan untuk menghasilkan ide-ide baru dan lebih baik. Kreativitas juga sebagai penghasil ide baru dan inovasi sebagai penerjemah ide baru menjadi perusahaan baru, produk baru, jasa baru, proses baru atau metode baru untuk memproduksi (Stoner, Freeman dan Gilbert, 1995). Temuan penelitian yang menunjukkan terdapatnya pengaruh antara pengetahuan kewirausahaan terhadap sikap kreatif ini sejalan dengan beberapa literatur dan penelitian sebelumnya. Sikap kreatif merupakan inti dari pengetahuan kewirausahaan (Wood and Mckinley, 2010). Wirausaha yang kreatif akan senantiasa bekerja keras dan terus menerus untuk memperbaiki gagasan dan solusi, dengan melakukan perubahan dan penyempurnaan bertahap terhadap karya mereka.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap kreatif pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian ini berimplikasi pada pembinaan pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro perlu untuk mempertimbangkan aspek pendidikan

kewirausahaan, baik formal, nonformal, informal, sehingga melalui pendidikan tersebut terbentuk pengetahuan kewirausahaan. Melalui pengetahuan tersebut diharapkan agar sikap kreatif dapat terbentuk untuk mewujudkan kesuksesan bisnis pelaku usaha subsektor industri kreatif di kabupaten Bojonegoro.

REFERENSI

- Cunningham, Stuart D. and Higgs, Peter L. 2008. Creative industries mapping ; where have we come from and where are we Going?, *Creative Industries Journal*, 1(1). pp 18-22.
- De Natale, D. and Wassall, GH. 2006. *Creative economy research in New England; A reexamination white paper prepared for discussion at the Research Convening of the New England Research Community - March 27, 2006*, New England Foundation for the Arts, Northeastern University, New England Foundation for the Arts www.nefa.org, p.5-13
- Florida, R. 2006. *The flight of the creative class : the new global competition for Talent*, Summer 2006, Harper Business. www.creativeclass.org, p.22
- Gurtoo, A. & Williams, C. C. 2009. Entrepreneurship and the informal sector : some lessons from India. *International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 10, 55-62. <http://dx.doi.org/10.5367/000000009787414280>.
- Hamilton L. et.al. 2009. *Building the creative economy in Nova Scotia*. The Research Committee of The Nova Scotia Cultural Action Network. www.NovaScotiaCAN.ca, (p. 27-12)
- Hasan, Muhammad. 2012. Karakteristik tenaga kerja industri kecil. *Jurnal Ekonomi Pembangunan dan Pertanian Volume 2, No. 1 November 2012 ISSN 2252-4678*. Makassar : Program Studi Ekonomi Pembangunan FE UNM.
- Hasan, Muhammad. 2014. Produktivitas dan elastisitas kesempatan kerja sektor industri. *Jurnal Economix Volume 2, No. 1 Desember 2014 ISSN 2302-6286*. Makassar : Fakultas Ekonomi UNM.
- Jack, Alistair R. Anderson. 1999. Entrepreneurship education within the enterprise culture : Producing reflective practitioners. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, Vol. 5 Issue: 3, pp.110-125.
- McGregor, D. 2007. *Thinking : developing learning. A guide to thinking skills in education*. McGrawHill : Open University Press.
- Meredith G, Geoffrey et al. 2005. *Kewirausahaan teori dan praktek (Penerjemah: Andre Asparsayogi)*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. 1995. *The knowledge - creating company*. New York : Oxford University Press.

- Peters, Michael A. 2004. Education and ideologies of the knowledge economy : *Europe and Politics Emulation, Social Work & Society*, Volume 2, Issues 2. <http://socwork.net/peters2004.pdf>, p 162- 164.
- Polanyi, M. 1966. *The tacit dimension*. New York: Anchor Day.
- Schneider, F. & Williams, C. C. 2013. *The shadow economy*. London: Institute of Economic Affairs. <http://dx.doi.org/10.1017/CB09781139542289>.
- Spender, J. C. 1996. Making knowledge the basis of a dynamic theory of the firm. *Strategic Management Journal*, 17 (*Knowledge and The Firm*), 45-62.
- Stoner, A, Freeman, E & Gilbert, D. 1995. *Management*, Sixth edition. New York: Prentice Hall.
- Thomas, H., Smith, R.R. and Diez, F. 2013. *Human capital and global business strategy*. New York: Cambridge University Press. Toffler, Alvin. 1970. *Future shock*. New York: Random House. United Nations Development Programme (UNDP). 2013. *Creative economy report, widening local development pathways*, New York, NY 10017, USA and the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 7, p.17. ISBN 978-92-3-001211.
- Webb, J. W., Tihanyi, L., Ireland, R. D. & Sirmon, D. G. 2009. You say illegal, I say legitimate : entrepreneurship in the informal economy. *Academy of Management Review*, 34, 492-510. <http://dx.doi.org/10.5465/AMR.2009.40632826>.
- Williams, C. C. 2009a. Entrepreneurship and the off-the-books economy : some lessons from England. *International Journal : of Management and Enterprise Development*, 7, 429-444. <http://dx.doi.org/10.1504/IJMED.2009.026308>.
- Williams, C. C. 2009b. The motives of off-the-books entrepreneurs : necessity-or opportunity-driven?. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 5, 203-217. <http://dx.doi.org/10.1007/s11365-008-0098-8>.
- Williams, C. C. 2009c. The hidden enterprise culture: entrepreneurs in the underground economy in England, Ukraine and Russia. *Journal of Applied Management and Entrepreneurship*, 14, 44-60.
- Williams, C. C. 2010. Spatial variations in the hidden enterprise culture : some lessons from England. *Entrepreneurship and Regional Development*, 22, 403-423. <http://dx.doi.org/10.1080/08985620903168281>.
- Wood, M. and W. McKinley. 2010. The production of entrepreneurial opportunity: A constructivist perspective, *Strategic Entrepreneurship Journal* 4(1): 66-84.



Implementasi *Stand-up Comedy* dalam Pembelajaran Dewasa Awal

Rizki Mustikasari¹, Ratri Harida²,

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

²Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

mustikasari rizki@gmail.com

ratri3rida@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi. Peneliti menguji manfaat dari implementasi *stand-up comedy* dalam pembelajaran. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar. Variabel motivasi diukur dengan instrumen angket, sedangkan variabel hasil belajar diukur dengan instrumen tes. *Stand-up comedy* diimplementasikan dalam pembelajaran matakuliah metodologi penelitian. Kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah Prodi PG PAUD dan Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Ponorogo angkatan 2019. *Stand-up comedy* merupakan komedi yang disajikan oleh satu orang dengan cara monolog. Hasil penelitian menunjukkan penyajian *stand-up comedy* untuk pembelajar dewasa awal melalui humor yang diselipkan dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajar dalam kelas yang mengimplementasikan *stand-up comedy* dalam pembelajaran memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata kunci— *stand-up comedy*, inovasi pembelajaran, pembelajaran kreatif

Abstract— This study used quantitative approach with quasi-experimental method. Researchers tested the benefits of implementing *stand-up comedy* in learning. The variables measured in this study were motivation and learning outcomes. Motivation variable was measured through questionnaire, whereas learning output variable was measured through test. *Stand-up comedy* was implemented in research methodology course. The classes used as samples in this study were the class of 2019 from PG PAUD and English Education Department of STKIP PGRI Ponorogo. *Stand-up comedy* is comedy presented by one person in a monologue manner. This way of presenting *stand-up comedy* is identical to the lecture learning method. The results showed that implementing *stand-up comedy* for early adult though humor embedded in learning materials can increase students' motivation and learning outcomes. The students of class that implemented *stand-up comedy* in their learning had significantly higher motivation and learning outcomes compared to the control class.

Keywords— *stand-up comedy*, learning innovation, creative learning

PENDAHULUAN

Stand-up comedy adalah jenis seni komedi yang disampaikan secara langsung oleh komedian tunggal (lihat Mustikasari & Harida, 2020; Harida, 2018). Sejak tahun 2012 *stand-up comedy* sangat populer dan diminati oleh kalangan dewasa awal. Menurut Nugroho, sejumlah comedian (comika) melakukan *stand up comedy* dengan duduk seperti sedang bercerita (2012:1). Penelitian Pinto (2013:1-18) meyakini bahwa *stand-up comedy* berpotensi untuk mengkomunikasikan sains. Potensi ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran, sebagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi pembelajar dan menyampaikan materi-materi pembelajaran.

Sukadi (2006: 87) berpendapat bahwa iklim belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Iklim yang menyenangkan salah satunya dapat dibangun melalui komedi. Pendapat ini sejalan dengan Ramdiana (2020:18-28) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rahman, dkk (2020:158-165) juga berpendapat bahwa komedi merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali peserta didik. Para peserta didik juga memiliki kecenderungan lebih menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang humoris, dan mampu menyuguhkan *joke*. Apersepsi komedi dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran dengan memberikan komedi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Naskah tersebut merupakan landasan terstruktur yang dirancang sebagai apersepsi yang terkoneksi dengan materi pembelajaran, bukan sekedar komedi spontan

Sejalan dengan hal tersebut, Sukadi (2006:87) berpendapat bahwa peserta didik dapat terpacu motivasinya dengan adanya iklim belajar yang menyenangkan. Iklim dan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dapat dibangun dengan berbagai cara, teknik, strategi, media dan model (lihat Setiowati dkk., 2022; Subiani, 2022; Rahmawati dkk, 2022). Iklim yang menyenangkan salah satunya dapat dibangun melalui komedi. Pendapat ini sejalan dengan Ramdiana (2020:18-28) yang menemukan dalam penelitiannya bahwa apersepsi menggunakan cerita humor/lucu terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rahman, dkk (2020:158-165) juga berpendapat bahwa komedi merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali peserta didik. Para peserta didik juga memiliki kecenderungan lebih menerima pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang humoris, dan mampu menyuguhkan *joke*. Apersepsi komedi dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran dengan memberikan komedi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Naskah tersebut merupakan landasan terstruktur yang dirancang sebagai apersepsi yang terkoneksi dengan materi pembelajaran, bukan sekedar komedi spontan

Joke yang disajikan oleh pendidik dengan cara penyampaian (*delivery*) yang tepat, mampu membuat seorang pendidik menjadi lebih mudah diterima oleh peserta didiknya. Penerimaan peserta didik terhadap pendidiknya sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada tahap pemberian apersepsi. Jika pendidik disiplin dalam menulis naskah, maka komedi dapat dimanfaatkan sebagai awal kegiatan pembelajaran. *Joke-joke* spontan yang tidak terstruktur. Sehingga tidak dapat disebut sebagai bagian dari proses apersepsi pembelajaran yang terkoneksi dengan pembelajaran. Karena komedi tersebut tidak dirancang khusus untuk proses pembelajaran.

Kebanyakan mahasiswa bisa dikategorikan berada dalam tahapan dewasa awal yang menurut Hurlock (1996) memiliki ciri-ciri: (a) dalam usia reproduktif, (b) dalam masa bermasalah, (c) dalam masa yang penuh dengan masa ketegangan emosional, (d) dalam masa ketergantungan dan perubahan nilai. Sedangkan menurut Anderson (dalam Mappiare, 1983), ciri-ciri orang dewasa awal adalah: (a) berorientasi pada tugas, bukan pada diri atau ego, minat orang, (b) memiliki tujuan-tujuan yang jelas dan kebiasaan-kebiasaan yang efisien, (c) mengendalikan perasaan pribadi dalam mengerjakan sesuatu atau berhadapan dengan orang lain, (d) memiliki sikap objektif, (e) menerima kritik dan saran, (f) pertanggungjawaban terhadap usaha-usaha pribadi, dan (g) penyesuaian yang realistis terhadap situasi-situasi baru. Ciri-ciri tersebut membuat mahasiswa memerlukan kondisi belajar yang dinamis dan menantang dalam pembelajaran/perkuliahannya yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan mandiri.

Penggunaan *stand-up comedy* sebagai bagian dari apersepsi dalam perkuliahan dapat membantu para mahasiswa yang berada dalam tahapan dewasa awal untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan fakta atau pengalaman yang telah mereka miliki dengan cara yang menyenangkan. Pentingnya apersepsi kegiatan pembelajaran dikarenakan: 1) apersepsi mencoba menarik peserta didik ke dunia yang pendidik ciptakan, 2) apersepsi mencoba menyatukan dua dunia (teori dan fakta, pendidik dan peserta didik), dan 3) apersepsi menciptakan atmosfir pembelajaran yang kondusif (Shirli: 2012). Menurut Purnama (2021) dan Abshori dkk. (2020), apersepsi dapat membuat materi baru mudah diterima, memberikan warna pada materi baru melalui materi atau pengalaman terdahulu sehingga menjadi satu kesatuan yang integral, menumbuhkan kembangkan ketertarikan (*interest*) dan perhatian (*attention*) peserta didik dalam belajar. Apersepsi juga memunculkan keterbukaan pada peserta didik untuk menerima pengalaman atau materi baru, dan menumbuhkan kembangkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektifitas implementasi *stand-up comedy* dalam pembelajaran dewasa awal. Secara spesifik, implementasi *stand-up comedy* difokuskan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Ponorogo pada program studi Pendidikan bahasa Inggris dan PG-PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan dengan metode eksperimen semu. Metode ini dipilih karena pada penelitian sosial sangat tidak dimungkinkan melakukan eksperimen murni. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel motivasi dan hasil belajar. Variabel motivasi diukur dengan instrumen angket, sedangkan variabel hasil belajar diukur dengan instrumen tes.

Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PGPAUD dan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Ponorogo angkatan 2019 pada mata kuliah metodologi penelitian. Pemilihan sampel ini mempertimbangkan bahwa mahasiswa pada kedua prodi tersebut memiliki karakter yang serupa. Sampel dibagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jumlah yang sama. Mata kuliah metodologi penelitian dipilih dengan pertimbangan bahwa materi dalam mata kuliah tersebut lebih banyak membutuhkan metode pembelajaran ceramah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan metode ceramah menggunakan *stand-up comedy*. Sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ceramah secara tradisional. Kelompok eksperimen terdiri dari mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris angkatan 2019. Kelompok kontrol terdiri dari mahasiswa prodi PGPAUD angkatan 2019.

Pada kelompok eksperimen, dosen menyampaikan apersepsi materi pembelajaran melalui *stand-up comedy*. Dosen juga menyiapkan materi-materi humor yang relevan dengan apersepsi materi pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah materi yang dibutuhkan terkumpul, dosen menyusun materi pembelajaran menurut kaidah penyusunan materi *stand-up comedy*. Materi tersebut dibagi kedalam bentuk premis yang kemudian dibagi lagi dalam bentuk cerita singkat. Masing-masing cerita singkat yang dibuat, kemudian ditentukan *setup* dan *punchline* agar bisa menjadi naskah *stand-up comedy* yang utuh. Dalam penelitian ini, teknik *stand-up comedy* digunakan menjelaskan mengenai materi pembuatan latar belakang penelitian. Adapun *setup* dan *puchline* yang dibuat oleh dosen antara lain:

1. Penelitian dilakukan atas dasar adanya suatu masalah, kalau tidak punya masalah, ya tidak bisa melakukan penelitian. Tapi jangan suka cari masalah, nanti malah ditangkap polisi.
2. Masalah yang dimaksud dalam konteks penelitian, adalah kondisi dimana yang terjadi itu tidak sesuai dengan kondisi ideal. Misalnya, sapi pada kondisi ideal harusnya makan rumput. Kalau sapi makan omongan tetangga, berarti tetangga itu bermasalah. Ngapain sapi digosipin. Kan sapinya jadi baper. Tidak begitu, maksudnya kalau sapinya tidak makan rumput, berarti ada masalah dengan sapi itu.
3. Naskah skripsi sebenarnya adalah sebuah laporan penelitian yang dibuat oleh mahasiswa sebagai tugas akhir. Namanya juga laporan penelitian mahasiswa, ya berarti masalah yang melatar belakanginya ya harus

masalahnya si mahasiswa yang bersangkutan kan? Nah, namanya pembimbing kan tugasnya hanya membimbing ya? Tapi kenapa para skripsiawan dan skripsiawati itu kalau ditanya sama pembimbing “apa masalah penelitianmu?” jawabnya malah “Enaknya apa ya bu?”. Lha ini masalah siapa, siapa yang ditanya? Ibarat kata kamu nangis-nangis didepan psikolog sambil bilang “saya mau putus sama pacar saya” tapi pas psikolognya bertanya “apa masalahmu?” kamu malah bilang “enaknya apa ya bu?”. Lha galau dong psikolognya?

4. Heran saya sama skripsiawan dan skripsiawati jaman sekarang. Bukankah dulu juga sudah dapat mata kuliah metodologi penelitian? Tapi kok begitu awam soal penelitian. Saking awamnya sampai mau bimbingan saja takut. Bahkan pernah ada mahasiswa yang sangat rajin dalam perkuliahan, tapi tiba-tiba menghilang tanpa kabar saat bimbingan skripsi. Sampai saya mau kirim karangan bunga ke kosannya “Turut berduka cita atas meninggalnya semangat juang anda”
5. Kalaupun sudah bisa nemu masalah yang akan diteliti, mereka masih pada kesulitan pas menuliskan latar belakang masalah. Padahalkan itu gampang banget. Asal udah nemu masalah, tinggal diceritakan aja bagaimana latar belakang masalah itu. Misalnya, kamu ada masalah sama pacarmu. Anggaplah pacarmu punya pacar baru, trus kamu disuruh cerita latar belakangnya kok bisa dia punya pacar baru. Kan gampang tinggal cerita aja, mereka kenal di mana, kamu tahu itu dari mana, dan lain lain. Lha kenapa pas disuruh nulis latar belakang masalah penelitian malah jadi buntu? Kamu menemukan masalah itu dari mana? Pas ditanya gitu mahasiswanya jawab “dari tadi bu”.

Setelah proses pembelajaran berakhir, peneliti membagikan angket dan memberikan tes kepada mahasiswa untuk mengukur motivasi dan hasil belajar pada pertemuan tersebut. Data hasil pengukuran kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis untuk variabel motivasi sebagai berikut:

Tabel1. Tabel Group Statistics Variabel Motivasi

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	1.00	35	34.3143	4.49033	.75900
	2.00	35	17.6286	5.62079	.95009

Tabel tersebut menginformasikan bahwa rata-rata skor motivasi pada kelompok eksperimen (1.00) sebesar 34,3143 dengan standar deviasi sebesar 4,49033. Sedangkan pada kelompok control (2.00) rata-ratanya sebesar 17, 6286

dengan standar deviasi sebesar 5,62079. Dari hasil tersebut sekilas dapat diketahui bahwa skor motivasi kelas eksperimen lebih tinggi disbanding dengan rata-rata skor motivasi kelas control.

Hasil analisis untuk variabel hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2.Tabel Group Statistics Variabel Hasil Belajar

Group Statistics					
	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	1.00	35	81.4000	10.23316	1.72972
	2.00	31	64.9032	5.47938	.98413

Berdasarkan table tersebut diketahui bahwa rata-rata skor hasil belajar pada kelompok eksperimen (1.00) sebesar 81.4000 dengan standar deviasi sebesar 10.23316. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar pada kelompok control (2.00) sebesar 64.9032 dengan standar deviasi sebesar 5,47938. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil belajar pada kelompok control.

Setelah semua prasyarat untuk melakukan ujibeda terpenuhi, maka dilakukan analisis menggunakan formula independen sample t-test. Kriteria penarikan kesimpulan pada uji beda ini adalah, jika nilai Sig < 0,05 maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kelompok eksperimen dengan skor kelompok control, dan jika nilai Sig > 0,05 maka disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok control dan kelompok eksperimen. Hasil analisis pada variabel motivasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.Tabel Independen Sampel Test Variabel Motivasi

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	8.189	.006	13.721	68	.000	16.68571	1.21604	14.25915	19.11228
	Equal variances not assumed			13.721	64.838	.000	16.68571	1.21604	14.25700	19.11443

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh sebesar 0,006 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi kelompok control dengan skor motivasi pada kelompok eksperimen.

Hasil uji beda pada variabel hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Independen Sampel Test Variabel Hasil Belajar

		Independent Samples Test					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	18.176	.000	8.011	64	.000	16.49677	2.05915	12.38314	20.61040
	Equal variances not assumed			8.289	53.251	.000	16.49677	1.99008	12.50561	20.48794

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh sebesar 0,000 atau <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor hasil belajar kelompok control dengan skor hasil belajar pada kelompok eksperimen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi *stand-up comedy* pada apersepsi pembelajaran untuk mahasiswa yang dapat dikategorikan berada dalam tahapan dewasa awal dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Implementasi *stand-up comedy* pada apersepsi pembelajaran untuk dewasa awal juga dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada STKIP PGRI Ponorogo yang telah memfasilitasi publikasi naskah artikel ini.

REFERENSI

- Abdul, Rahman. P., Nila, R., & Lisa. (2020). Komedi Sebagai Apersepsi dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 58-165.
- Abshori, M. U., Misroh mawati, E. R. R. & Arifin, A. (2020). Increasing Fifth Graders' Vocabulary Mastery using Monopoly Game. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), 48-53. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/IBS>
- Pinto, Bruno. David Marcal, & Sofia, G. Vas. (2013). Communicating through humour: a project of stand up comedy about science. *Public understanding of science*, 1-18. Diunduh dari: sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav. (DOI:10.1177/0963662513511175).
- Dariyo, A. (2003). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Harida, R. (2018). Analysis of Humor Making Techniques in the WIT Comedy Program (Waktu Indonesia Timur). *International Journal of Education*,

Information Technology, and Others, 1(2), 78-85. Doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.2527540>

Hilman, Ramdiana. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru dengan Metode Sriyono dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Mappiare, A. (1983). *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional.

Mustikasari, R. (2019). Pengembangan Instrumen Pengukuran Kepuasan Mahasiswa dalam Peningkatan Mutu Layanan Perguruan Tinggi. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 39-60. Doi: <https://doi.org/10.51836/je.v5i1.114>

Mustikasari, R. & Harida, R. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui *Stand-Up Comedy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Metode Ceramah di STKIP PGRI Ponorogo. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 111-121. Doi: <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.960.2020>

Monks, F. J, Knoers, A. M. P. & Haditono, S. R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Prayitno & Erman, A. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Purnama, A. P. S. (2021). Model Analisis Komparatif Bersama sebagai Implementasi Nilai Etika dan Estetika dalam Pembelajaran Teks Anekdote. *Jurnal Leksis*, 1(2), 65-72. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>

Rahmawati, N., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 28-36. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Santrock, J, W, (2011). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.

Setiowati, L., Arkam, R., & Lestari, E. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 11-17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Subiani, Wulandari, R. S., & Arkam, R. (2022). Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains AUD melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Mentari*, 2(1), 45-55. Diakses

secara online dari
<https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shirli, (2012). Hubungan Antara Apersepsi dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V. *Saung Guru*. Diunduh dari:
<https://dokumen.tips/documents/proposal-skipsishirli2012hubungan-antara-apersepsi-dengan-hasil-belajar-siswa-pada-pembelajaran-ips-di-kelas-v-55b942d943d3f.html>

Ramdiana, Hilman. (2020). Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-cerita Lucu untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru dengan Metode Sriyono dkk. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



Representasi Matematis Siswa SMP Topik SPLDV ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif

Yeni Nuraeni¹, Eyus Sudihartini², Elah Nurlaelah³

Departemen Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia,
Indonesia^{1,2,3}

yeni.nuraeni@upi.edu

eyuss84@upi.edu

elah_nurlaelah@upi.edu

Abstrak - Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan representasi matematis siswa SMP pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya kognitif reflektif. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus melibatkan 33 partisipan untuk mengikuti tes gaya kognitif (*MFFT*) dan diperoleh tiga siswa. Hasil penelitian ditemukan bahwa siswa yang bergaya kognitif reflektif dapat menjawab dengan benar dan tepat pada beberapa soal dalam semua indikator kemampuan representasi matematis.

Kata kunci: Kemampuan representasi matematis, sistem persamaan linear dua variabel, gaya kognitif reflektif.

Abstract - *The purpose of this study was to describe the mathematical representation abilities of junior high school students in the matter of a system of two-variable linear equations based on reflective cognitive style. This research was conducted using a qualitative method with a case study involving 33 participants to take a cognitive style test (MFFT) and three students were obtained. The results of the study found that students with a reflective cognitive style were able to answer correctly and correctly on several questions in all indicators of mathematical representation abilities.*

Keywords: *Mathematical representation ability, two-variable linear equation system, reflective cognitive style*

PENDAHULUAN

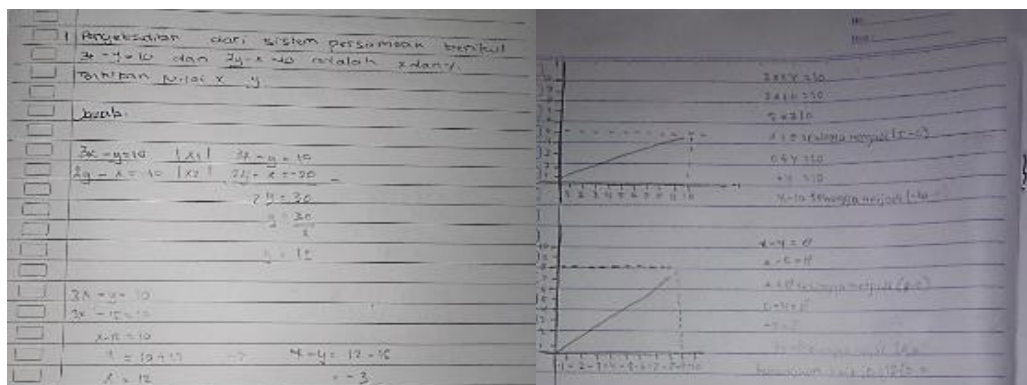
Salah satu tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 yang tercantum dalam Permendikbud No. 58 Tahun 2014 adalah siswa diharapkan memahami konsep matematika dan dapat menggunakan konsep tersebut dalam pemecahan masalah yang disajikan dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya). Sehingga representasi adalah salah satu kemampuan yang seharusnya dapat dimiliki dan dilakukan oleh siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan standar pembelajaran matematika yang ditetapkan oleh NCTM (2000, hlm. 7) yang menyatakan bahwa salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mempelajari matematika yaitu kemampuan representasi (*representation*). Pencantuman representasi sebagai komponen standar proses dalam NCTM,

cukup beralasan, karena untuk berpikir matematis dan mengkomunikasikan ide-ide matematika, seseorang perlu merepresentasikannya dalam berbagai cara (Hutagaol, 2013, hlm. 86). Sesuai dengan pernyataan Li (dalam Zhe, Liu, 2012, hlm. 63) bahasa dalam matematika meliputi komunikasi eksternal seperti representasi tertulis dan lisan dari simbol, kata, grafik, dan gambar.

Salah satu topik matematika yang memiliki ragam representasi matematis dalam penyelesaian masalah adalah sistem persamaan linear dua variabel karena berkaitan dengan representasi visual, simbolik, verbal. Sistem persamaan linear dua variabel merupakan materi penting yang harus dikuasai dan pahami oleh siswa karena SPLDV merupakan prasyarat bagi materi sistem persamaan linear tiga variabel dan diperlukan bagi pemecahan masalah dalam materi lain seperti program linear dan barisan deret aritmetika. SPLDV yang diajarkan guru di sekolah sudah beragam representasi karena pemecahan dari SPLDV sendiri dipelajari secara simbolik dan visual. Namun, sayangnya pembelajaran dari guru masih konvensional. Proses pembelajaran matematika yang didesain guru cenderung deduktif (penyampaian rumus matematika secara langsung) tanpa diawali oleh proses induktif (Dahlan & Juandi, 2011, hlm. 130).

Kenyataannya representasi siswa masih tergolong lemah. Berdasarkan PISA di tahun 2018 representasi siswa masih rendah dikarenakan hanya sekitar 28% siswa di Indonesia mencapai level 2 yang masih di bawah rata-rata OECD yaitu 76%. Indikator pada soal level 2 ini yaitu kemampuan untuk menafsirkan dan mengenali, tanpa instruksi secara langsung, bagaimana sebuah situasi dapat direpresentasikan secara matematis.

Pada Gambar 1 dapat dilihat hasil observasi di salah satu SMP di kota Bandung pun ditemukan bahwa masih terdapat masalah representasi siswa pada materi SPLDV. Siswa mengalami kesulitan dan belum dapat merepresentasikan ekspresi matematis dalam metode eliminasi, ia belum melakukan prosedur eliminasi yang tepat dalam menyelesaikan soal SPLDV. Selain itu siswa juga belum dapat merepresentasikan grafik SPLDV, ia belum dapat merepresentasikan titik koordinat dalam grafiknya.



Gambar 1. Hasil Representasi Grafik dan Eliminasi

“Representasi erat kaitannya dengan pengetahuan yang dikuasai dan gaya berpikir (kognitif). Akibatnya, gaya kognitif akan berpengaruh pada representasi matematis penyelesaian masalah.” (Fitriani, 2018, hlm. 6). Gaya kognitif berdasarkan perbedaan aspek waktu yaitu relektif dan impulsif. Orang dengan gaya kognitif yang berbeda akan memiliki representasi yang berbeda karena cara penyelesaian masalah matematikanya pun berbeda-beda. Orang yang impulsif mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkannya secara mendalam. Sebaliknya, orang yang reflektif mempertimbangkan segala alternatif sebelum mengambil keputusan dalam situasi yang tidak mempunyai penyelesaian yang mudah (Nasution, 2011, hlm. 97). Kagan (dalam Rozenchwajg & Corroyer, 2005, hlm. 452) menjelaskan bahwa anak yang berkarakteristik cepat menjawab masalah, tetapi kurang cermat, sehingga jawaban cenderung salah, disebut bergaya kognitif impulsif. Sebaliknya, yang berkarakteristik lambat menjawab masalah, tetapi cermat, sehingga jawaban cenderung benar, disebut bergaya kognitif reflektif. Karena keterbatasan, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan representasi matematis siswa SMP pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gaya kognitif reflektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Studi kasus digunakan bertujuan untuk menggali secara mendalam terkait kemampuan representasi matematis siswa SMP berdasarkan gaya kognitif reflektif pada materi SPLDV. Kemampuan representasi matematis yang digunakan dalam penelitian ini adalah representasi visual, ekspresi matematis dan kata-kata atau teks tertulis dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Kemampuan Representasi Matematis

No	Representasi	Bentuk Operasional
1	Representasi visual Tabel atau Grafik	<ul style="list-style-type: none">• Menyajikan kembali data atau informasi dari suatu representasi ke representasi diagram, grafik, atau tabel• Menggunakan representasi visual untuk menyelesaikan masalah
2	Persamaan atau ekspresi matematis	<ul style="list-style-type: none">• Membuat persamaan atau model matematika dari representasi lain yang diberikan• Menyelesaikan masalah dengan melibatkan ekspresi matematis
3	Kata-kata atau	<ul style="list-style-type: none">• Menuliskan langkah-langkah penyelesaian

	teks tertulis	masalah matematika dengan kata-kata <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab soal dengan menggunakan kata-kata atau teks tertulis
--	---------------	---

Instrumen pada penelitian ini yaitu eban soal uraian memuat materi SPLDV dan mencakup indikator pada Tabel 1. Instrumen yang telah dibuat, divalidasi oleh dua dosen pendidikan matematika dan satu guru mata pelajaran matematika. Setelah itu peneliti menentukan subjek penelitian.

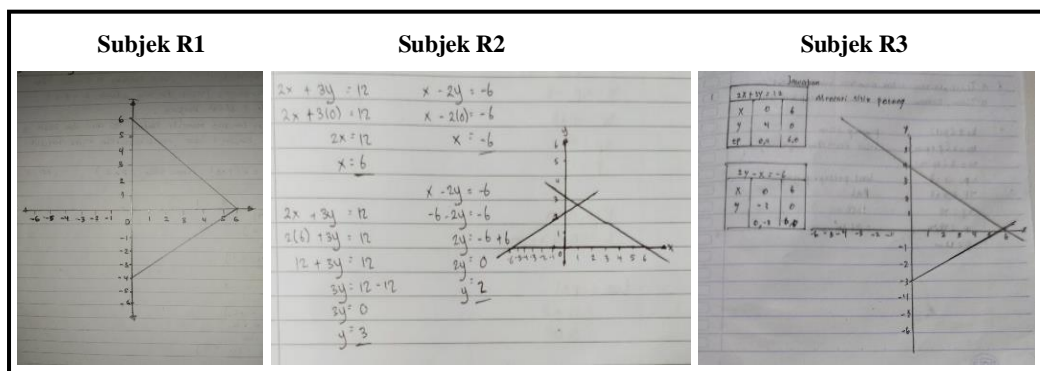
Siswa yang menjadi partisipan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 33 orang siswa kelas VIII SMP di daerah Kota Bandung yang sudah mendapatkan materi sistem persamaan linear dua variabel. Pemilihan subjek dilakukan dengan cara memberikan tes gaya kognitif *Matching Familiar Figure Test (MFFT)* menggunakan media *Googleform*. Siswa dapat dikategorisasikan menjadi dua kelompok, yaitu: 1) Kelompok Impulsif: apabila waktu yang digunakan $t \leq 7.30$ menit dan jumlah jawaban benar < 7 soal, 2) Kelompok Reflektif: apabila waktu yang digunakan $t > 7.30$ menit dan jumlah jawaban benar ≥ 7 soal. Kemudian akan dipilih sebagai subjek penelitian sesuai dengan gaya kognitifnya yang terdiri dari tiga orang gaya kognitif reflektif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes terdiri dari dua tahap yaitu tahap pertama tes kognitif (*MFFT*) dan tahap kedua tes tertulis berupa uraian representasi matematis. Teknik nontes yaitu wawancara kepada subjek penelitian untuk mengklarifikasi hasil tes representasi dan menggali secara lebih mendalam terkait kemampuan representasi matematis siswa. Dilakukan analisis dengan menggunakan model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 246) yaitu mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini juga menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data melalui teknik triangulasi. Teknik triangulasi dilakukan pada subjek penelitian dengan teknik yang berbeda yaitu melalui tes representasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

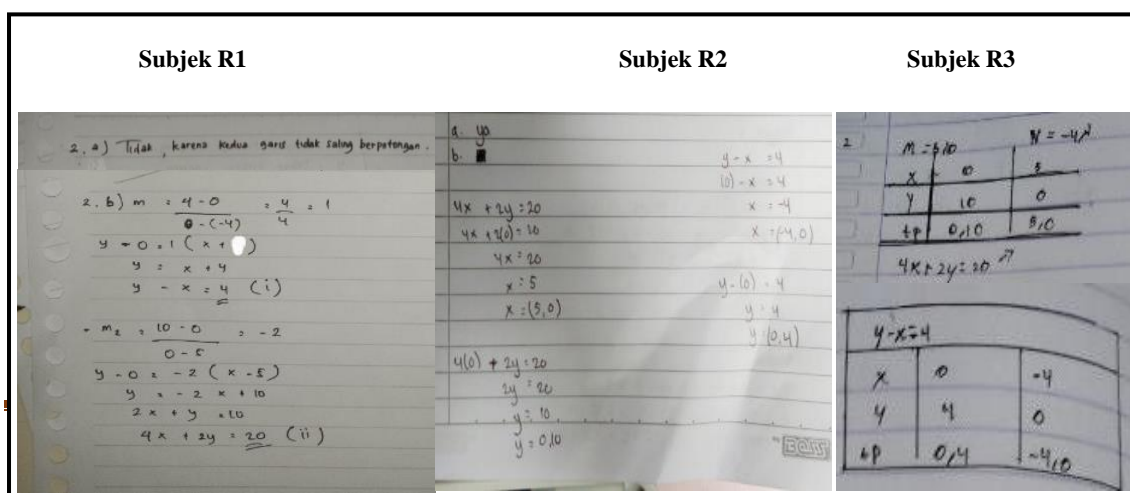
Berdasarkan hasil tes *MFFT* dapat diketahui bahwa siswa yang bergaya kognitif reflektif berjumlah enam siswa dengan persentase 18,2 persen, sedangkan siswa yang bergaya kognitif impulsif berjumlah sembilan siswa dengan persentase 27,3 persen. Untuk data gaya kognitif impulsif, *slow inaccurate* (sebanyak 16 orang) dan *fast accurate* (sebanyak dua orang) diabaikan karena berada di luar fokus masalah penelitian ini. Dari hasil tersebut 10 siswa yaitu 3 siswa reflektif melaksanakan tes representasi SPLDV untuk ditetapkan sebagai subjek penelitian. Subjek bergaya kognitif reflektif yang terpilih diberi kode R1, R2 dan R3.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil analisis yang disesuaikan dengan indikator representasi matematis, siswa reflektif yaitu mereka dapat menjawab soal dengan benar dan tepat pada beberapa indikator tersebut. Pada representasi visual indikator pertama, siswa reflektif mampu menyajikan langkah menggambar grafik SPLDV. Subjek R1 dan R3 mampu dengan benar merepresentasikan grafik SPLDV sesuai dengan permintaan pada soal. Subjek R2 juga sudah dapat merepresentasikan grafik SPLDV, tetapi melakukan kesalahan prosedur dan juga perhitungan dalam langkah penyelesaiannya mencari titik koordinat sehingga grafik SPLDV yang disajikan belum benar dan tepat. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 1.



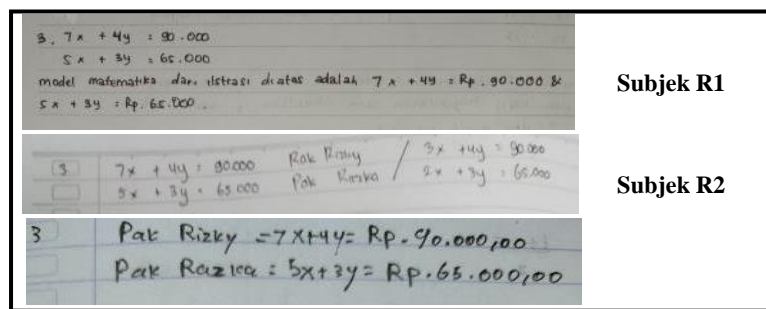
Gambar 2. Kutipan Jawaban Siswa Reflektif pada Representasi Visual Indikator Pertama

Pada representasi visual indikator kedua, siswa reflektif mampu menggunakan representasi visualnya untuk menyelesaikan soal nomor 2b, tetapi belum dapat menentukan himpunan penyelesaian melalui grafik untuk soal nomor 2a. Seluruh siswa reflektif mampu menyelesaikan permasalahan pada soal 2b dengan benar untuk menunjukkan garis pada grafik yang disajikan dengan cara yang berbeda-beda yaitu subjek R1 menggunakan cara dengan memanfaatkan konsep persamaan garis lurus, sedangkan subjek R2 dan R3 menggunakan cara titik potong koordinat terhadap sumbu-x dan sumbu-y. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 2.



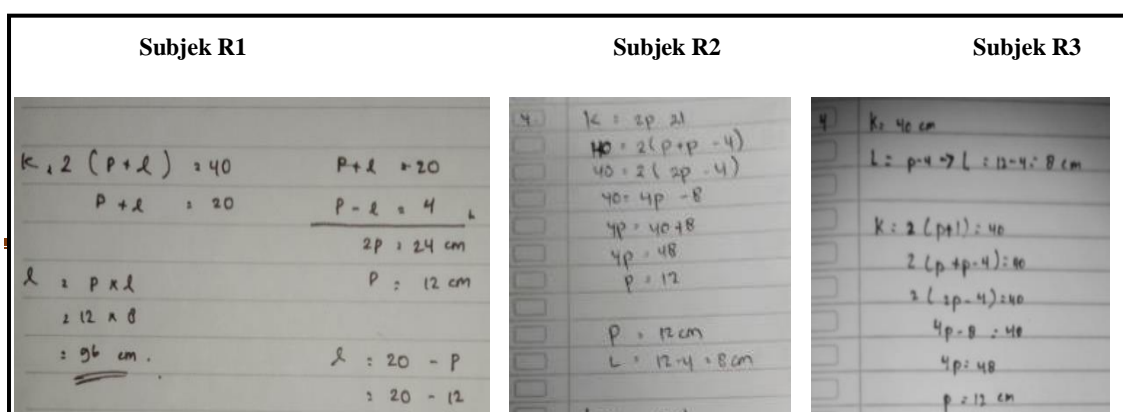
Gambar 3. Kutipan Jawaban Siswa Reflektif pada Representasi Visual Indikator Kedua

Pada representasi ekspresi matematis indikator pertama, siswa reflektif dapat membuat model matematika dari representasi lain yang diberikan yaitu soal cerita. Semua siswa reflektif dapat memahami soal dan menjawab soal sesuai dengan permintaan pada soal nomor 3 untuk membuat model matematika terkait soal cerita SPLDV yang diberikan dan mengetahui arti variabel x dan y yang dimisalkannya. Siswa R2 merepresentasikan dua buah SPLDV dari soal cerita yang diberikan. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 3.



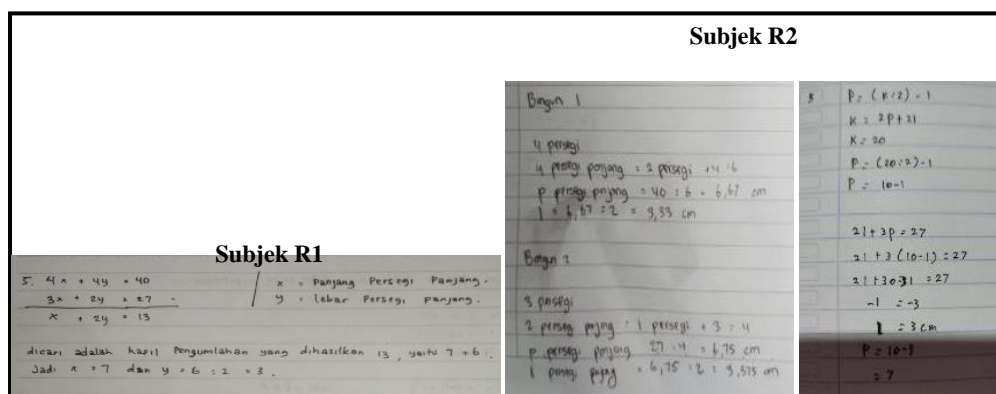
Gambar 4. Kutipan Jawaban Siswa reflektif pada Representasi Ekspresi Matematis Indikator pertama

Pada representasi ekspresi matematis indikator kedua, siswa reflektif dapat melibatkan ekspresi matematis untuk menyelesaikan masalah menggunakan eliminasi atau substitusi. Siswa reflektif memahami soal dan menjawab soal sesuai dengan permintaan soal untuk mencari luas persegi panjang. Semua siswa reflektif membuat model matematika dari soal cerita yang diberikan dan melakukan perhitungan sesuai prosedur dengan benar dan tepat. Siswa R1 keliru sedikit dalam penulisan satuan luas persegi panjang. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 4.



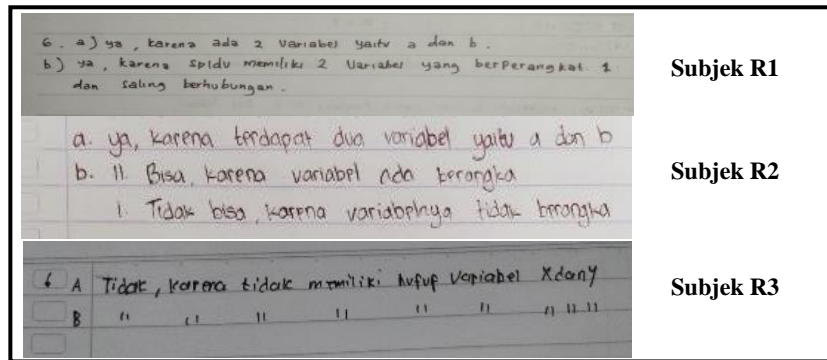
Gambar 5. Kutipan jawaban siswa reflektif pada Representasi Ekspresi Matematis Indikator Kedua

Pada representasi kata-kata atau teks tertulis indikator pertama, siswa reflektif dapat menuliskan langkah penyelesaian masalah matematis dengan benar menggunakan kata-kata. Siswa R1 dan R3 mampu dengan benar merepresentasikan langkah penyelesaian untuk menentukan panjang dan lebar persegi panjang yang diminta soal. Mereka dapat membuat persamaan atau model matematika dari konteks gambar pada soal. Siswa R2 belum dapat membuat persamaan SPLDV namun menjawab soal dengan hasil baca secara geometri dengan logikanya. Sehingga siswa reflektif dapat menjelaskan secara matematis dan logis langkah penyelesaian masalah matematis dengan kata-kata. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 5.



Gambar 6. Kutipan Jawaban Siswa reflektif pada Representasi Kata-kata Indikator Pertama

Pada representasi kata-kata atau teks tertulis indikator kedua, siswa dapat menjawab soal dengan kata-kata atau teks tertulis dengan alasan sesuai permintaan soal. Siswa reflektif memahami PLDV dan SPLDV tetapi memang masih keliru dalam menyatakan bentuk SPLDV. Berikut kutipan jawaban siswa reflektif pada soal nomor 6.



Gambar 7. Kutipan Jawaban Siswa Reflektif pada Representasi Kata-kata Indikator Kedua

Berdasarkan hasil analisis keenam siswa yang dijadikan subjek penelitian. kemampuan representasi matematis yang dicapai siswa gaya kognitif reflektif dalam menyelesaikan masalah SPLDV berbeda-beda. Dari hasil temuan menunjukkan bahwa siswa reflektif dapat menjawab dengan benar dan tepat pada beberapa soal dalam semua indikator. Dari hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa reflektif cenderung merepresentasikan dengan baik dalam materi SPLDV. Hal ini sesuai dengan Kagan (dalam Rozencajg & Corroyer, 2005, hlm. 452) menjelaskan bahwa siswa reflektif memiliki karakteristik lambat menjawab masalah, tetapi cermat, sehingga jawaban cenderung benar.

SIMPULAN

Kemampuan representasi matematis siswa yang bergaya kognitif reflektif cenderung merepresentasikan penyelesaian masalah dengan benar dalam beberapa indikator. Pada kemampuan representasi visual, mayoritas siswa yang bergaya kognitif reflektif sudah mampu menyajikan langkah-langkah menggambar grafik dan menggunakan representasi visualnya untuk menyelesaikan masalah dengan menentukan koordinat titik potong terhadap sumbu-x dan sumbu-y dari masing-masing persamaan. Kemudian dalam kemampuan representasi ekspresi matematis, semus siswa reflektif sudah mampu membuat model matematika juga menyelesaikan masalah SPLDV melibatkan ekspresi matematis dengan prosedur dan perhitungan yang benar. Kemudian dalam kemampuan representasi verbal atau kata-kata, mayoritas siswa reflektif mampu menuliskan langkah penyelesaian masalah matematis dengan kata-kata untuk menentukan himpunan penyelesaian SPLDV yang diberikan dan menyatakan persamaan dalam bentuk PLDV dan SPLDV dengan memberikan argumen secara matematis dan logis meski jawaban yang diberikan belum tepat.

Dalam merepresentasikan jawaban untuk menyelesaikan masalah non-rutin, siswa reflektif mencari dan mempertimbangkan alternatif representasi yang digunakan sehingga jawaban yang dihasilkan cenderung benar meski menggunakan waktu yang cukup lama. Peneliti menyarankan agar dilakukan kajian lanjutan tentang kemampuan representasi matematis siswa yang bergaya kognitif impulsif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada partisipan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Dahlan, J.A. & Juandi, D. (2011). Analisis Representasi Matematika Siswa Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Masalah Matematika Kontekstual. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 16(1), 128-138. doi: 10.18269/jpmipa.v16i1.273
- Fitriani, Inri. (2018). *Analisis Representasi Matematis dalam Menyelesaikan Masalah PtLSV Berdasarkan Gaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hutagaol, K. (2013). Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 2(1), 85-99. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i1.p85-99>
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs. Jakarta: Kemendikbud.
- Nasution, M. A. (2011). Berbagai Pendekatan dalam proses Belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. USA: NCTM.
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Rozencwajg, P., & Corroyer F. D. (2005). Cognitive Processes in the Reflective-Impulsive Cognitive Style. *The Journal of Genetic Psychology*, 166(4), 451-463.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Zhe, Liu. 2012. Survey of Primary Students' Mathematical Representation Status and Study on the Teaching Model of Mathematical Representation. *South China: Normal University at Guangdong*. 5(1). 63-76



Implementasi E-learning Matematika dengan Metode Pembelajaran Berkelompok (E-Ma MPB) pada SMPN 3 Kinali

Wahyudi¹, Ratih Purwasih², Karfindo³, Ega Handayani⁴

^{1, 2, 3, 4}Sistem Informasi, Universitas Metamedia, Indonesia

wahyudi@stmikindonesia.ac.id

ratihpurwasih@stmikindonesia.ac.id

karfindo@stmikindonesia.ac.id

egahandayani68@gmail.com

Abstrak— *E-learning* digunakan pendidikan tingkat dasar, menengah, atas, dan tinggi. Ini diharapkan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik. Kesulitan mengakses materi, membuat soal, mengoreksi tugas kelompok, dan mengetahui siswa yang aktif dalam kelompok merupakan masalah pada implementasinya. Penelitian ini bertujuan menguji implementasi *E-learning* Matematika dengan Metode Pembelajaran Berkelompok (E-Ma MPB) di SMPN 3 Kinali. Pengujian dilakukan dengan membandingkan sistem yang sedang berjalan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan sistem baru dengan E-Ma MPB. Pengujian dilakukan pada empat aspek (1) kemudahan siswa mengakses materi, (2) kemudahan guru membuat soal, (3) kemudahan guru mengoreksi tugas kelompok, dan (4) kemudahan guru mengetahui siswa aktif dalam kelompok. E-Ma MPB dirancang menggunakan *System Development Life Cycle (SLDC)* dengan *Modified Waterfall (Spiral) Development Model*. Pada tahapan *operations (system test)* menguji empat aspek dalam pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran Matematika. E-Ma MPB dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*. Hasil pengujian pada empat aspek adalah baik. Sehingga, disimpulkan bahwa E-Ma MPB dapat digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik pada pembelajaran berkelompok.

Kata kunci— E-Ma MPB; *e-learning*; kelompok; Kinali

Abstract— *E-learning* used in elementary, middle, high and high education. This expected to support the learning process to be better. Difficulty accessing material, making questions, correcting group assignments, and knowing students who are active in groups are problems in its implementation. This study aims to examine the implementation of *e-learning* in Mathematics with Group Learning Methods (E-Ma MPB) at SMPN 3 Kinali. The test compares the running system using the *WhatsApp* application with the new system with E-Ma MPB. The test was carried out with four aspects (1) the ease of students accessing the material, (2) the ease of the teacher making questions, (3) the ease of the teacher correcting group assignments, and (4) the ease of the teacher knowing that students are active in groups. E-Ma MPB designed using *System Development Life Cycle (SLDC)* with *Modified Waterfall (Spiral) Development Model*. E-Ma MPB created using the PHP programming language and *MySQL* database. Phase testing on the four aspects of the results are good. It was concluded that E-Ma MPB could be used as a means of supporting the learning process to be better to increase student activity in-group learning.

Keywords— E-Ma MPB; *e-learning*; group; Kinali

PENDAHULUAN

E-learning merupakan model pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung dengan internet, siswa berupaya untuk mendapatkan bahan

belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *E-learning* merupakan aplikasi komputer dengan berbasis internet yang menghubungkan antara guru dengan siswa selaku subjek pembelajaran untuk penyampaian konten pembelajaran atau pengalaman belajar pada sebuah ruang belajar *online* (Mardhiyana & Nasution, 2018). *E-learning* dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *e-learning*: (1) dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis; (2) mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi; (3) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan- bahan belajar setiap saat dan berulang- ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya.

Metode pembelajaran merupakan komponen cara pembelajaran yang perlu dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru, baik metode ceramah, demonstrasi, realistik, kooperatif dan sebagainya (Asep, 2019). Kegiatan kelompok kooperatif terkait dengan banyak pendekatan atau metode, seperti eksperimen, investigasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. *Cooperative Learning* atau *Small-group cooperative learning* atau belajar kooperatif. Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa belajar kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk semua jenjang sekolah dan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk pelajaran matematika. Kerja kelompok adalah salah satu dalam belajar mengajar, di mana siswa di dalam kelas dipandang sebagai suatu kelompok atau beberapa kelompok. Kerja kelompok diartikan sebagai suatu kegiatan belajar mengajar di mana siswa satu kelas dibagi atas beberapa kelompok-kelompok kecil, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Pelaksanaannya tergantung pada beberapa faktor misalnya tujuan khusus yang akan dicapai, umur, kemampuan siswa, serta fasilitas pengajaran di dalam kelas (Papasi, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran ini diibaratkan sebagai dasar kemampuan seseorang yang harus dikuasai. Matematika berkaitan dengan mempelajari tentang angka, bilangan, simbol, perhitungan, dan lain sebagainya. Matematika merupakan studi tentang pola, hubungan, dan ide- ide yang kaya yang saling berhubungan antara yang satu dengan lainnya. Bahkan bisa merupakan alat untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks (pandangan utilitarian). Matematika juga merupakan suatu ilmu pengetahuan yang menjadi bagian dari kehidupan manusia (Juniati, Nindiasari, & Khaerunnisa, 2020).

SMPN 3 Kinali Kabupaten Pasaman Barat didirikan pada tahun 2003. SMPN 3 Kinali adalah salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SMP yang berlokasi

di Jalan Lubuk Anau Kinali, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatera Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMPN 3 Kinali berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. SMPN 3 Kinali memiliki moto Religius, Berkarakter, Mandiri, dan Berprestasi. Jumlah guru Matematika di kelas VIII ada 3 orang dengan jumlah seluruh siswa kelas VIII sebanyak 144 orang.

Matematika sering dianggap sulit bagi peserta didik. Sifat objek matematika yang abstrak pada umumnya membuat materi matematika di sekolah sulit ditangkap dan dipahami, sehingga peserta didik menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan rumit. Permasalahan kesulitan belajar matematika ditemukan oleh peneliti di SMPN 3 Kinali. Siswa yang sulit memahami materi matematika sehingga dalam melaksanakan ujian siswa sering kali melakukan ujian ulang atau remedial. Pengumpulan tugas melalui aplikasi *WhatsApp* yang terkadang tidak terdokumentasi dengan baik sehingga beberapa tugas siswa ada yang hilang bahkan tertukar dengan kelas lain. Pembahasan kelompok yang tidak selesai sehingga diperlukan tambahan waktu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh oleh siswa, merupakan suatu gambaran tersendiri yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih kurang efektif dengan bantuan aplikasi *WhatsApp* (Wahyuni, 2021).

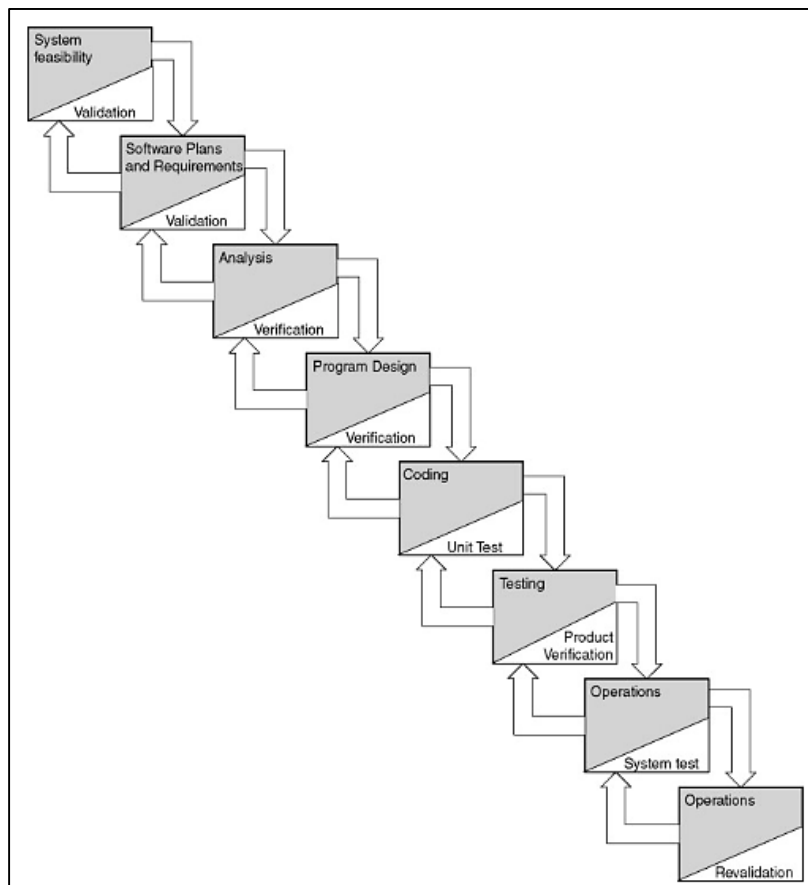
Sementara itu *e-learning* menawarkan banyak keuntungan bagi organisasi, namun praktik ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pengguna *e-learning* menuntut budaya *self-learning*, di mana seseorang memotivasi diri sendiri agar mau belajar (W. Wahyudi, 2020). Sebaliknya, pada sebagian besar penduduk di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak tergantung pada pengajar. Walaupun *e-learning* menghemat banyak biaya, tetapi suatu organisasi harus mengeluarkan investasi awal cukup besar untuk mengimplementasikannya. Investasi dapat berupa biaya desain dan pembuatan program *Learning Management System (LMS)*, paket pelajaran dan biaya lain, seperti promosi. Karena teknologi yang digunakan beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga *e-learning* tidak berjalan baik. Internet belum terjangkau semua kota di Indonesia. Akibatnya belum semua orang atau wilayah dapat merasakan *e-learning* dengan Internet. Walaupun *e-learning* menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi yang tidak dapat diajarkan melalui *e-learning*. Pembelajaran yang memerlukan banyak kegiatan fisik, seperti praktik perakitan *hardware*, pelatihan, sulit disampaikan secara sempurna (Wahyudi Wahyudi, 2017).

Kesulitan mengakses materi, membuat soal, mengoreksi tugas kelompok, dan mengetahui siswa yang aktif dalam kelompok merupakan masalah pada implementasinya. Penelitian ini bertujuan menguji sistem yang sedang berjalan

dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan sistem **E-Ma MPB** di SMPN 3 Kinali. Pengujian dilakukan pada empat aspek: pertama adalah kemudahan siswa mengakses materi, kedua adalah kemudahan guru membuat soal, ketiga adalah kemudahan guru mengoreksi tugas kelompok, dan yang keempat kemudahan guru mengetahui siswa aktif dalam kelompok.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan *System Development Life Cycle (SLDC)* dengan *Modified Waterfall (Spiral) Development Model*. Metode penelitian ini adalah tahapan dalam menganalisis sistem informasi untuk pengembangan perangkat lunak. Tahapannya adalah: *system feasibility (validation)*, *software plans and requirements (validation)*, *analysis (verification)*, *program design (verification)*, *coding (unit test)*, *testing (product verification)*, *operations (system test)*, *operations (revalidation)* (Conrad, 2011). Lihat Gambar 1.



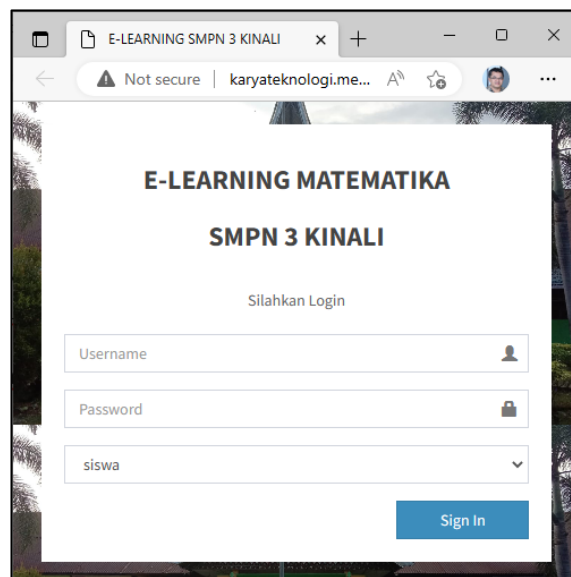
Gambar 1. *Modified Waterfall (Spiral) Development Model*

Pada tahapan *operations (system test)* dilakukan pengujian terhadap empat aspek dalam kelompok pada Mata pelajaran Matematika. Empat aspek yang diuji adalah (1) kemudahan siswa mengakses materi, (2) kemudahan guru membuat soal, (3) kemudahan guru mengoreksi tugas kelompok, dan (4) kemudahan guru

mengetahui siswa aktif dalam kelompok. **E-Ma MPB** dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

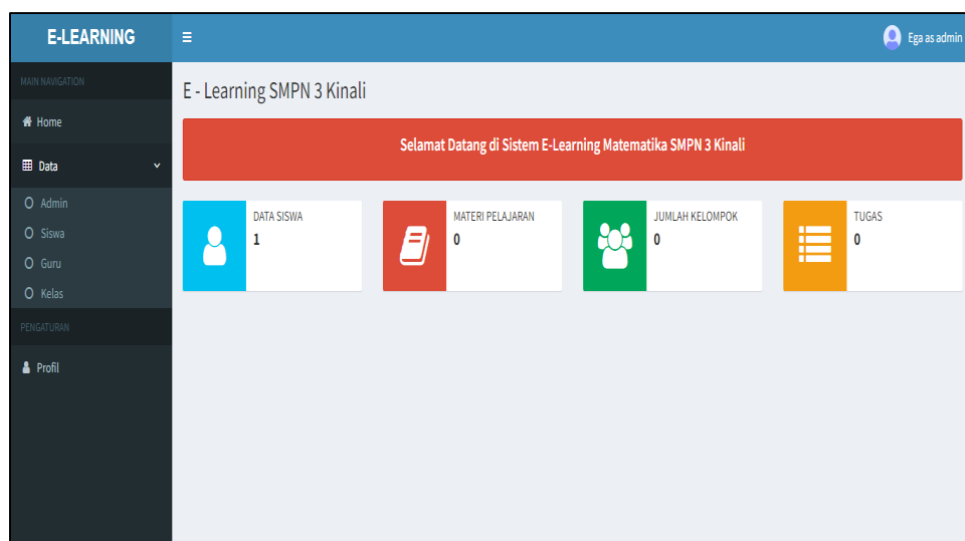
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi **E-Ma MPB** pada SMPN 3 Kinali dimulai dengan Halaman awal merupakan tampilan *login user*. Lihat Gambar 2. Halaman ini memiliki fungsi untuk meng-*input*-kan *username* dan *password* yang kemudian diverifikasi oleh sistem. Jika *password* yang di-*input*-kan benar maka halaman awal *E-learning* Matematika SMPN 3 Kinali akan terbuka.



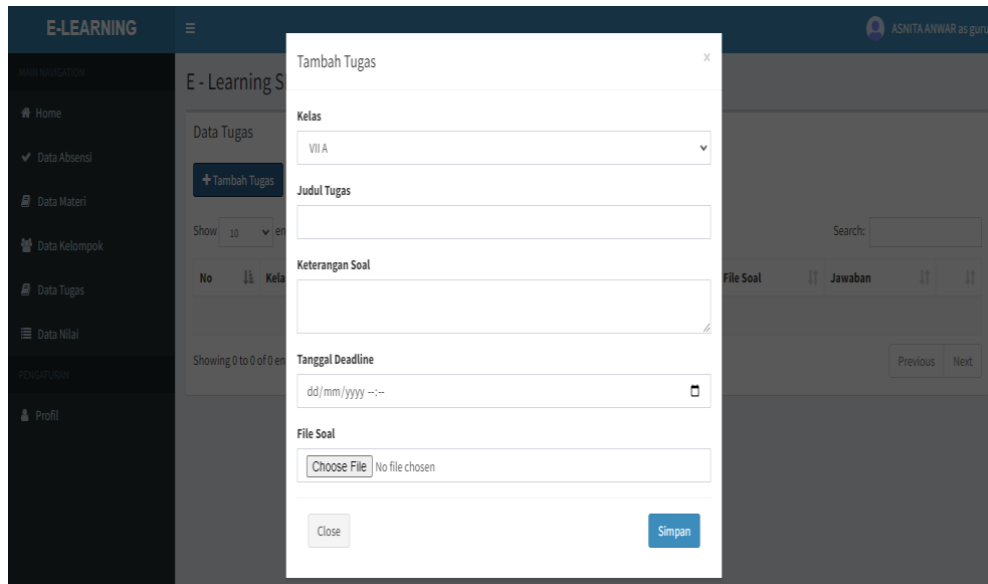
Gambar 2. Halaman *Login*

Halaman utama saat *admin* berhasil *login* pada **E-Ma MPB** pada SMPN 3 Kinali terdapat menu *home*, data *admin*, data siswa, data guru, data kelas, data materi, data jumlah kelompok, data tugas dan profil. Lihat Gambar 3.



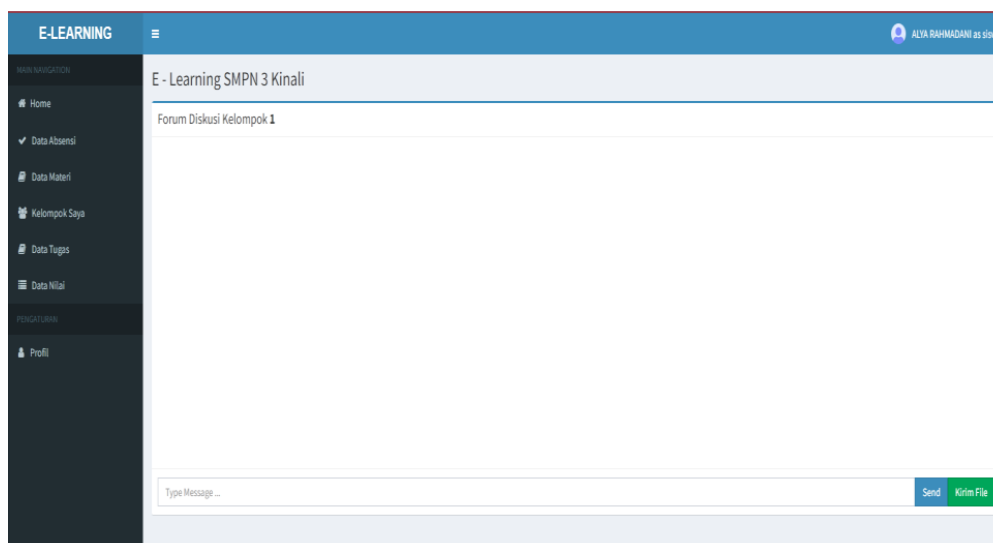
Gambar 3. Halaman Utama

Form input data tugas merupakan *form* yang digunakan guru untuk menambah data tugas siswa, yang memiliki beberapa *atribute* seperti kelas, judul tugas, keterangan soal, tanggal *deadline* dan *file* soal. Lihat Gambar 4.



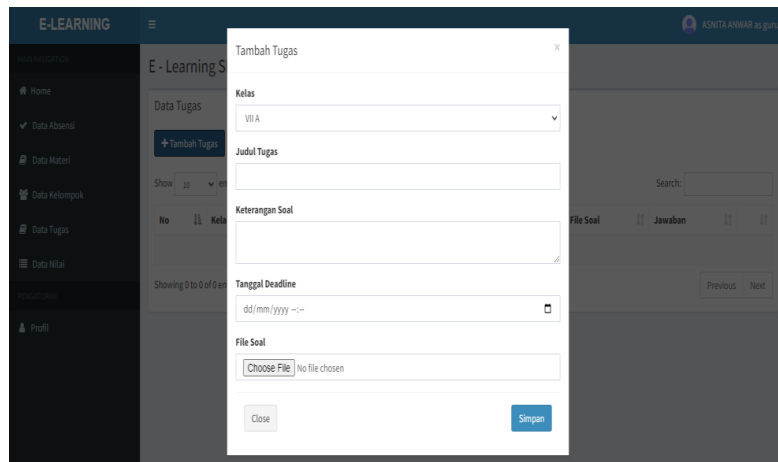
Gambar 4. Form Input Data Tugas

Form input diskusi kelompok merupakan *form* yang digunakan siswa untuk berdiskusi mengenai materi dan tugas yang diberikan oleh guru. Lihat Gambar 5.



Gambar 5. Form Input Diskusi Kelompok

Form input data tugas merupakan *form* yang digunakan guru untuk menambah data tugas siswa, yang memiliki beberapa *atribute* seperti kelas, judul tugas, keterangan soal, tanggal *deadline* dan *file* soal. Lihat Gambar 6.



Gambar 6. Form Input Data Tugas

Form output laporan nilai siswa **E-Ma MBP** pada SMPN 3 Kinali dapat dilihat pada Gambar 7.

SMPN 3 KINALI KAB. PASAMAN BARAT								
Jl. Lubuk Anau Kinali Kec. Kinali Kabupaten Pasaman Barat								
LAPORAN NILAI SISWA								
SEMESTER Ganjil/2022-2023								
KELAS: VIII.3								
No	Kelas	Nis Siswa	Nama Siswa	KKM	Nilai Kelompok	Nilai Absen	Rata-Rata	Huruf
1	VIII.3	0042163650	INGRID YOLANDA WULANDARI	75	90	87	89	B
Pasaman Barat, 18/08/2022								
(.....)								

Gambar 7. Laporan Nilai Siswa

Form output laporan absensi siswa **E-Ma MBP** pada SMPN 3 Kinali dapat dilihat pada Gambar 8.

SMPN 3 KINALI KAB. PASAMAN BARAT						
Jl. Lubuk Anau Kinali Kec. Kinali Kabupaten Pasaman Barat						
LAPORAN ABSENSI SISWA						
SEMESTER Ganjil/2022-2023						
KELAS: VIII.1						
BULAN: Agustus						
No	NIS	Nama Siswa	Daftar Absen			
			P 1	P 2		
1	0065006443	ALYA RAHMADANI	H	0		
2	0067564416	ANGGUN LESTARI	H	0		
3	0071306620	DESMA LENI	0	0		
4	0073311011	AISHA AZ ZAHRA	0	0		
5	0076286265	DAVA ARIA	0	0		
6	0076380583	FEBRIA ERKA	0	0		
7	0077146408	DELVI DIANA PUTRI	0	0		
8	0079050262	ANISYA MAHRL ILMU	0	0		
9	0087360274	BAYU C GARA CHALIL GUNAWAN	0	0		
10	0088478192	FARDH AFLIA UTAMA	0	0		
Pasaman Barat, 18/08/2022						

Gambar 8. Rekap Absensi

Hasil pengujian sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan sistem baru dengan menggunakan **E-Ma MPB** pada SMPN 3 Kinali. Pengujian ini dilakukan pada tahap *Operations (System Test)* pada rangkaian tahap dari *System Development Life Cycle (SLDC)* dengan *Modified Waterfall (Spiral) Development Model*. Hasilnya pengujiaanya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem pada Tahap *Operations (System Test)*

Sistem yang Sedang Berjalan	Setelah Sistem Baru di Implementasikan	Prosedur Pengujian Sistem Baru	Hasil Pengujian Sistem Baru
Siswa susah mengakses materi melalui aplikasi <i>WhatsApp</i>	Siswa mudah mengakses materi melalui E-Ma MPB	Tampil menu <i>login</i> . Masukan <i>username, password</i> dan pilih level	Berhasil <i>login</i> dan tampil halaman utama <i>admin, guru, dan siswa</i> . Siswa memilih sesuai level <i>user</i> . Kemudian dengan mudah dapat mengakses materi
Guru susah membuat soal melalui aplikasi <i>WhatsApp</i>	Guru mudah membuat soal melalui E-Ma MPB	Menu <i>login</i> . Masukan <i>username, password, pilih level guru</i> Klik buat soal lalu <i>upload</i> soal dari menu <i>upload</i> soal	Guru dapat melakukan <i>upload</i> soal dengan baik
Guru susah mengoreksi tugas kelompok melalui aplikasi <i>WhatsApp</i>	Guru mudah mengoreksi tugas kelompok melalui E-Ma MPB	Menu <i>login</i> . Masukan <i>username, password, pilih level guru</i> Klik daftar tugas lalu koreksi tugas dari menu koreksi	Guru dapat mengoreksi tugas kelompok dengan baik
Guru susah mengetahui siswa aktif dalam kelompok melalui aplikasi <i>WhatsApp</i>	Guru mudah mengetahui siswa aktif dalam kelompok melalui E-Ma MPB	Menu <i>login</i> . Masukan <i>username, password, pilih level guru</i> Klik kelompok lalu lihat menu aktif kelompok	Guru dapat dengan baik melihat rekap siswa aktif dalam kelompok

SIMPULAN

Simpulan penelitian dari empat aspek dalam kelompok pada mata pelajaran Matematika yang diuji adalah: (1) Baik untuk kemudahan siswa mengakses materi, (2) Baik untuk kemudahan guru membuat soal, (3) Baik untuk kemudahan guru mengoreksi tugas kelompok, dan (4) Baik untuk kemudahan guru mengetahui siswa aktif dalam kelompok. Sehingga, **E-Ma MPB** dapat digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik pada pembelajaran berkelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami tim peneliti sampaikan kepada: (1) Bapak dan Ibu Pengurus Yayasan Amal Bakti Mukmin Padang, (2) Bapak Rektor serta Bapak dan

Ibu Wakil Rektor Universitas Metamedia yang sudah menyediakan sarana dan prasarana yang memfasilitasi hingga terlaksananya penelitian ini.

REFERENSI

- Asep, S. (2019). Pembelajaran Tari Bedana Menggunakan Multi Metode (Ceramah, Demonstrasi, Drill) di SMK Negeri 3 Bandar Lampung. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 7, 9.
- Conrad, E. (2011). Chapter 8 - Domain 8: Application Development Security. In E. Conrad (Ed.), *Eleventh Hour CISSP* (pp. 129-145). Syngress. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-1-59749-566-0.00008-4>
- Juniati, A., Nindiasari, H., & Khaerunnisa, E. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Karakter Siswa SMP Dalam Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 135-149.
- Mardhiyana, D., & Nasution, N. B. (2018). Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018, 2007*, 31-35.
- Papasi, J. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Kerja Kelompok pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri I Totikum Sulawesi Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 339. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2879>
- Wahyudi, W. (2020). The effectiveness of sharing blended project based learning (SBPBL) model implementation in operating system course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(5). <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I05.11266>
- Wahyudi, Wahyudi. (2017). Resource Sharing - Blended Learning (RS-BL) Model Development. *International Conference on Global Education V: Global Education, Common Wealth, and Cultural Diversity*, (April), 3141-3153.
- Wahyuni, L. (2021). *Penggunaan Aplikasi WhatsApp dalam Pembelajaran Daring di Kelas IV A SDN 61 Bengkulu Selatan*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.



Afiksasi pada Lirik Lagu Album 20.20 Karya Grup Band Wali Sebagai Pemantik Keterampilan Menulis Deskripsi di MTs

Eko Putro Miftahul Wahab¹, Cutiana Windri Astuti², Ardian Pitra Satya Purnama³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

mifthaeko@gmail.com

cutiana84@gmail.com

ardianpitra26@gmail.com

Abstrak - Afiksasi adalah proses pembentukan kata dengan membubuhkan afiks (imbuhan) pada bentuk dasar, baik bentuk dasar tunggal maupun kompleks. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan afiksasi pada lirik lagu album 20.20 karya Grup Band Wali sebagai pemantik keterampilan menulis deskripsi di MTs. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini adalah lirik lagu album 20.20 karya Grup Band Wali yang berjumlah sepuluh judul lagu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Teknik analisis data dengan menelaah temuan kata-kata berafiks yang sudah ditandai disesuaikan dengan kajian morfologis. Pada sepuluh judul lagu terdapat bentuk dan fungsi kata berafiks, yaitu prefiks, sufiks, dan konfiks. Kata berafiks yang tidak ditemukan adalah sufiks. Data prefiks yang ditemukan adalah prefix *meN-*, *di-*, *ku-*, *ter-*, *ke-* dan *se-*. Data sufiks yang ditemukan meliputi *-kan*, *-lah*, dan *-an*. Konfiks yang ditemukan meliputi *per-an*, *meN-an*, *ke-mu*, dan *meN-mu*. Selanjutnya hasil penelitian dapat dibuat sebagai referensi alternatif kata berafiks dan digunakan sebagai pemantik keterampilan menulis deskripsi siswa di MTs.

Kata kunci – Afiksasi, Lirik Lagu, Menulis Deskripsi

Abstract - Affixation is the process of word formation by affixing affixes to the basic form, both single and complex basic forms. The purpose of this research is to describe affixation in song lyrics of album 20.20 by Wali Band Group as a trigger for description writing skills in MTs. This research was conducted using descriptive qualitative method. The object of this research is the lyrics of the song album 20.20 by the band Wali, which totalled ten song titles. The data collection technique in this study used listening and note-taking techniques. Data analysis technique by examining the findings of affixed words that have been marked in accordance with morphological studies. In ten song titles, there are forms and functions of affixed words, namely prefixes, suffixes, and confixes. The affixed word that is not found is suffix. The prefix data found are prefixes *meN-*, *di-*, *ku-*, *ter-*, *ke-* and *se-*. Suffix data found include *-kan*, *-lah*, and *-an*. Confixes found include *per-an*, *meN-an*, *ke-mu*, and *meN-mu*. Furthermore, the research results can be made as an alternative reference for affixed words and used as a trigger for students' description writing skills at MTs.

Keywords- Affixation, Song Lyrics, Descriptive Writing

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting sebagai penunjang berbagai aktifitas dan kehidupan sosial manusia (Arifin, 2018). Menurut Kridalaksana dalam Chaer (2014) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Dalam komunikasi perlu dicermati bagaimana ketepatan penggunaan bahasanya termasuk pilihan kata dan kalimat yang baik dan benar. Setyawati (2010) berpendapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar adalah berbahasa Indonesia yang sesuai dengan faktor-faktor penentu berkomunikasi dan benar dalam penerapan aturan kebahasaannya. Maka manusia perlu memahami pembentukan kata dan kalimat yang tepat sehingga tidak salah dalam penggunaan bahasa saat berkomunikasi, tentunya juga disesuaikan dengan situasi tuturan (lihat Setiawan & Rois, 2017; Artalisnanda dkk., 2021; Sofyan, dkk., 2022; Sari & Cahyono, 2022).

Morfologi menjadi bagian penting yang perlu ditelaah karena morfologi adalah ilmu bahasa yang mengkaji tentang pembentukan kata. Menurut Caher (2015) didalam kajian linguistik, morfologi berarti ilmu mengenai bentuk-bentuk dan pembentukan kata. Secara terperinci morfologi mempelajari seluk-beluk struktur kata serta pengaruh perubahan-perubahan struktur kata terhadap kelas kata dan arti kata. Menurut Kridalaksana (2010) morfologi merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang susunan kata atau pembentukan kata.

Wiryananda (2016) menyatakan bahwa proses morfologis adalah peristiwa penggabungan morfem yang satu dengan morfem yang lain menjadi kata. Proses morfologis ada beberapa jenis, salah satunya adalah afiksasi. Afiksasi adalah proses morfologis yaitu proses pembubuhan afiks (imbuhan) pada suatu kata. Afiksasi adalah proses pembentukan kata dengan membubuhkan afiks (imbuhan) pada morfem dasar baik morfem bebas ataupun morfem terikat. Menurut Restiani & Sofyan (2019) afiksasi merupakan suatu proses pembentukan kata dengan cara membubuhkan afiks pada bentuk dasar.

Afiks merupakan bentuk terikat yang dapat ditambahkan pada awal, akhir, atau tengah kata. Fadila (2020) menyampaikan afiks sendiri merupakan salah satu unsure yang sangat penting dalam pembentukan kata atau dapat diartikan sebagai kelas kata tertentu dalam bahasa. Ketika kata ditambahkan afiks maka akan menjadi bentuk lain dan akan mengubah makna gramatikalnya (lihat Suprpto & Sumarlam, 2016; Handayani & Dhamina, 2021; Purnama, 2021). Setiap afiks adalah bentuk terikat, artinya bahwa dalam tuturan biasa, bentuk tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan secara gramatis selalu melekat pada bentuk lain. Afiksasi mengakibatkan bentuk dasar berubah menjadi kategori tertentu sehingga berstatus kata atau bila telah berstatus kata akan berganti kategori sehingga juga merubah makna. Dari segi penempatannya, afiks dapat dibedakan menjadi

beberapa jenis diantaranya adalah prefiks, infiks, sufiks, konfiks, simulfiks dan imbuhan gabungan (Putrasyasa, 2017).

Prefiks (awalan) yaitu afiks yang diletakkan didepan bentuk kata dasar, yaitu: meN-, per- ter-, pe-, per-. Infiks (sisipan) yaitu afiks yang diletakkan di tengah bentuk dasar, yaitu: el-, er-, em-, in-. Sufiks (akhiran) yaitu afiks yang diletakkan di akhir bentuk dasar, yaitu: -an, -kan-i. Simulfiks yaitu afiks yang dimanifestasikan dengan ciri-ciri segmental yang dileburkan pada bentuk dasar, dalam bahasa Indonesia non standard: kopi menjadi ngopi, soto menjadi nyoto. Konfiks yaitu afiks yang terdiri dari dua unsur, yaitu di depan dan di belakang bentuk dasar. Konfiks berfungsi sebagai satu morfem terbagi, yaitu: ke-an, pen-an, dan per-an. Imbuhan gabungan (kombinasi afiks) yaitu kombinasi dari dua afiks atau lebih yang bergabung dengan bentuk dasar. Bentuk kombinasi afiks adalah ber-kan, ter-kan, meN-kan, meN-i, memper-I, dan memper-an.

Kata-kata berafiks tidak hanya digunakan dalam bahasa saat berkomunikasi, tetapi juga digunakan pencipta lagu dalam menulis lirik lagu. Lagu merupakan bagian wujud komunikasi antara penyanyi dan pendengar. Menurut Putri (2020) seperti halnya dalam karya seni, pemakaian bahasa dalam lirik lagupun memiliki cirri-ciri dan keunikan tersendiri dalam penggunaannya. Keberagaman afiksasi yang terdapat dalam lirik lagu menjadi menarik untuk dikaji karena ada kekhasan penulis lagu dalam menyusun tiap lirik lagunya. Maka peneliti memilih fokus penelitian pada bentuk, fungsi dan makna afiksasi dalam lirik lagu Album 20.20 karya Grup Band Wali. Hasil penelitian ini akan dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran keterampilan menulis.

Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang produktif. Menulis menjadi salah satu sarana komunikasi dalam bentuk tertulis. Dalam menulis diharapkan adanya kemampuan menghasilkan atau menyampaikan bahasa pada pihak lain melalui bentuk tulisan. Maka kecenderungan keterampilan memproduksi bahasa atau merangkai kata-kata dan menyusun kalimat yang padu menjadi salah satu faktor utama permasalahan siswa. Menurut Rimayanti, dkk. (2021) kegiatan menulis pada siswa bisa ditingkatkan jika guru mau merubah proses pembelajaran di dalam kelasnya, semisal menggunakan media yang menarik. Maka sejalan dengan pendapat tersebut perlu difikirkan oleh seorang guru bagaimana mengemas pembelajaran menulis menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga keterampilan menulis siswapun juga menjadi lebih baik.

Lirik lagu dan musik menjadi salah satu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis untuk memantik keterampilan menulis siswa, khususnya keterampilan menulis deskripsi di tingkat MTs. Selama ini guru-guru kita cenderung belum memanfaatkan media audio visual dalam bentuk lagu berikut lirik lagu dan juga video klip lagunya. Alwi, dkk. (2007) menyampaikan

pengertian lagu sebagai wujud musik berupa suatu kerangka termasuk dari melodi dan irama yang tersusun dalam harmoni, tempo dan dinamik.

Keterampilan menulis deskripsi membutuhkan pendukung keterampilan memilih dan merangkai kata. Teks deskripsi disampaikan dengan menggambarkan secara terperinci dan detail terkait dengan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Kata-kata berafiks hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar. Musik dan video klip lagunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berbasis digital yaitu dengan memanfaatkan *youtube* saat memutarinya. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, fungsi, dan makna afiksasi pada lirik lagu Album 20.20 karya Grup Band Wali sebagai pemantik keterampilan menulis deskripsi siswa tingkat MTs.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif teks. Menurut Mukhtar dalam Setiani, dkk. (2021) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada suatu waktu tertentu. Penelitian kualitatif dilakukan pada latar yang sifatnya alamiah (*natural setting*), bukan pada situasi buatan Subadi (2000). Obyek data pada penelitian ini adalah berupa kata-kata dalam syair lagu pada album 20.20 karya grup band wali yang berjumlah sepuluh judul lagu diantaranya: (1) Lamar Aku (LK), (2) Sakit Tak Berdarah (STB), (3) Matanyo (M), (4) Takkan Pisah (TP), (5) Wasiat Sang Kekasih (WSK), (6) Bocah Ngapa Yak (BNY), (7) Serpihan Hatiku (SH), (8) Kuy Hijrah (KH), (9) Cinta Diujung Nafas (CDN), dan (10) Indonesia Juara (IJ). Data yang akan dideskripsikan yaitu bentuk dan fungsi afiksasi yang nanti akan dijadikan sebagai pemantik dalam pembelajaran menulis deskripsi di MTs.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Melalui teknik simak dan catat semua bentuk dan fungsi afiksasi dalam lirik lagu album 20.20 karya grup band wali akan didata dengan rinci. Tahap simak berarti peneliti akan mendengarkan dan menyimak lagu, mentranskrip lirik lagu, membaca secara teliti kemudian menandai kata-kata yang ditemukan, kemudian pada tahap catat peneliti mencatat kata-kata yang benar-benar sesuai dengan afiksasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam rangka pengolahan data penelitian ini yaitu: (i) menyeleksi data yang telah ditemukan berupa kata-kata dalam lirik lagu yang termasuk afiksasi; (ii) pengidentifikasian data, data yang sudah terkumpul dipilah dan diidentifikasi serta diklasifikasikan disesuaikan dengan jenis-jenis afiksasi, (iii) menganalisis data sesuai bentuk dan fungsi

afiksasi sesuai dengan kajian morfologis; dan (iv) membuat kesimpulan yaitu berupa data dari bentuk dan fungsi afiksasi yang telah ditemukan.

Setelah semua data hasil penelitian terkumpul kemudian dapat dikembangkan menjadi alternatif bahan ajar dan media pembelajaran menulis deskripsi di tingkat MTs bisa berupa daftar kata berafiks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dan Fungsi Afiksasi pada Lirik Lagu Album 20.20

Berikut ini data penggunaan prefiks dalam lirik lagu album 20.20 karya Grup Band Wali.

Prefiks *meN-*

Kukan *memeluk*, menciummu di surga (TP, bait ke-4, baris ke-4)

Kau *memilih* dia (STB, bait ke-1, baris ke-4)

Dan kuy, kuy, kuy mantap *melangkah* (KH, bait ke-4, baris ke-2)

Kata *memeluk* memiliki bentuk dasar *peluk* mendapatkan prefiks *meN-*. Prefik *mem-* pada kata dasar *peluk* memiliki fungsi kata sifat, setelah mendapatkan afiks *meN-* menjadi *memeluk* maka fungsi kata menjadi kata kerja. kata *memilih* memiliki kata dasar *pilih*. Prefik *me-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada kata *melangkah* memiliki kata dasar *langkah*. Prefiks *me-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja

Prefiks *ber-*

Begitulah rasanya sakit tak *berdarah* (STB, bait ke-2 baris ke-1)

Lihatlah mentari pagi telah *berganti* senja sore hari (SH, bait ke-3, baris ke-1)

Tapi tak ada hati yang tak pernah *berubah* (SH, bait ke-3, baris ke-4)

Sayang, aku ingin *berbicara* kepadamu (TP, bait ke-1, baris ke-1)

Pada data diatas kata *berdarah* memiliki kata dasar *darah*. Prefiks *ber-* pada kata tersebut memiliki fungsi kata sebagai kata sifat, setelah mendapatkan afiks *ber-* menjadi *berdarah* maka fungsi kata menjadi kata kerja. kata *berganti* memiliki bentuk dasar *ganti*. Prefik *ber-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata sifat. Pada data kata *berubah* memiliki kata dasar *ubah*. Prefik *ber-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata sifat. kata *berbicara* memiliki kata dasar *rbicara*. Prefiks *ber-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja

Prefiks *di-*

Tolong baca tolonglah *dibaca* (LA, bait ke-1, baris ke-3)

Begitupun yang terjadi pada setiapisi *dihati* (SH, bait ke-3, baris ke-2)

Disuruh salat, nggak pernah mau (BNY, bait ke-1, baris ke-1)

Kata *dibaca* memiliki kata dasar *baca*. Prefiks *di-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Prefiks *di-* pada kata tersebut memiliki makna menyuruh. Kata *dihati* memiliki kata dasar *hati*. Prefiks *di-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata keterangan. Kata *disuruh* memiliki kata dasar *suruh*. Prefiks *di-* pada tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Prefiks ku-

Tak *kusangka* begitu hebatnya (Sakit Tak Berdarah, bait ke-2 baris ke-2)
Langsung *kudatang* (Matanyo, bait ke-1, baris ke-4)

Pada kata *kusangka* memiliki kata dasar *sangka*. Prefeks *ku-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada kata *kudatang* memiliki kata dasar *datang*. Prefiks *ku-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada kata *kudatang* memiliki kata dasar *datang*.

Prefiks ter-

Semua orang tua ingin yang *terbaik* untuk anaknya (TP, bait ke-2, baris ke-3)
Badan *terbujur* di kurung batang (KH, bait ke-2, baris ke-2)
Tidak ada kata *terlambat* (KH, bait ke-6, bait ke-1)

Pada data kata *terbaik* memiliki kata dasar *baik*. Prefiks *ter-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada data kata *terbujur* memiliki kata dasar *bujur*. Prefiks *ter-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada data kata *terlambat* memiliki kata dasar *lambat*. Prefiks *ter-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Prefiks ke-

Kekasih, ini dari dalam (WSK, bait ke-2, baris ke-1)

Pada data kata *kekasih* memiliki kata dasar *kasih*. Prefiks *ke-* pada kata tersebut memiliki fungsi merubah kata sifat menjadi kata benda.

Prefiks se-

Sehidup, semati, seduka bahagia (CDN, bait ke-4, baris ke-1)

Sehidup, semati, seduka bahagia (CDN, bait ke-4, baris ke-1)

Pada data kata *sehidup* memiliki kata dasar *hidup*. Prefiks *se-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata keterangan. Pada data kata *semati* memiliki kata dasar *mati*. Prefiks *se-* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata keterangan.

Sufiks

Berdasarkan data yang ditemukan terdapat beberapa kata yang berimbuhan sufiks, sufiks yang ditemukan meliputi *-nya*, *-kan*, *-an*, dan *-i*. Berikut adalah paparannya.

Sufiks -kan

Bila nanti kau *hancurkan* hatiku (SH, bait ke-1, baris ke-1)

Sudahlah jangan *fikirkan* itu takkan kulakukan (SH, bait ke-5, baris ke-4)

Kukan *dengarkan* duhai cintaku (TP, bait ke-1, baris ke-4)

Takkan ada yang *pisahkan* kita (TP, bait ke-4, baris ke-1)

Pada data kata *hancurkan* memiliki kata dasar *hancur*. Sufiks *-kan* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada data kata *firkankan* memiliki kata dasar *fikir*. Sufiks *-kan* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada data kata *dengarkan* memiliki kata dasar *dengar*. Sufiks *-kan* pada kata

tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja. Pada data kata *pisahkan* memiliki kata dasar *pisah*. Sufiks *-kan* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Sufiks -lah

Tolong baca *tolonglah* dibaca (LA, bait ke-1, baris ke-3)

Lamar aku *lamarlah* diriku (LA, bait ke-5, baris ke-2)

Lupakanlah Allah *sungguhlah* malang (KH, bait ke-1, baris ke-3)

Sayangku, cintaku, *datanglah* kemari (CDN, bait ke-1, baris ke-1)

Pada data kata *tolonglah* memiliki kata dasar *tolong*. Sufiks *-lah* pada kata tersebut memiliki fungsi mempertegas. Pada data kata *lamarlah* memiliki kata dasar *lamar*. Sufiks *-lah* pada kata tersebut memiliki fungsi mempertegas. Pada data kata *sungguhlah* memiliki kata dasar *sungguh*. Sufiks *-lah* pada kata tersebut memiliki fungsi mempertegas. Pada data kata *tolonglah* memiliki kata dasar *tolong*. Sufiks *-lah* pada kata tersebut memiliki fungsi mempertegas.

Sufiks -an

Lihat *tulisan* ini (LA, bait ke-1 baris ke-4)

Diajak bener, *marahan* situ (BNY, bait ke-3, baris ke-2)

Pada data kata *tulisan* memiliki kata dasar *tulis*. Sufiks *-an* pada kata tersebut memiliki fungsi merubah kata sifat menjadi kata benda. Pada data kata *marahan* memiliki kata dasar *marah*. Sufiks *-an* pada kata tersebut memiliki fungsi merubah kata sifat menjadi kata kerja.

Infiks

Berdasarkan analisis, tidak ditemukan kata yang menggunakan afiks infiks pada lirik lagu album *20.20* karya Grup Band Wali.

Konfiks

Berdasarkan data yang ditemukan terdapat beberapa kata yang berimbunan konfiks, konfiks yang ditemukan meliputi *per-an*, *men-an*, *ke-mu*, *mem-mu*, *me-i*, *ku-an*. Berikut adalah paparannya

Konfiks per-an

Ini *permintaan* hati (LA, bait ke-2, baris ke-4)

Pada data ini kata *permintaan* memiliki kata dasar *minta*. Konfiks *per-an* pada kata tersebut memiliki fungsi merubah kata kerja menjadi kata sifat.

Konfiks meN-an

Meninggalkan aku (STB, bait ke-1, baris ke-2)

Pada data ini kata *meninggalkan* memiliki kata dasar *tinggal*. Konfiks *meN-an* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Konfiks ke-mu

Mana punya kamu? Mana *kekasihmu*, Bambang? (M, bait ke-2, baris ke-2)

Pada data ini kata *kekasihmu* memiliki kata dasar *kasih*. Konfiks *ke-mu* pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata benda.

Konfiks meN-mu

Bukan kutak *mempercayaimu* (SH, bait ke-3, baris ke-3)

Pada data ini kata *mempercayaimu* memiliki kata dasar *percaya*. Konfiks meN-mu pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata sifat.

Konfiks me-i

Bilananti orang tuamu tak *meridhoi* dengan (TP, bait ke-2, baris ke-1)

Pada data ini kata *meridhoi* memiliki kata dasar *ridho*. Konfiks me-i pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata sifat.

Konfiks meN-mu

Kukan memeluk *menciummu* di surga (TP, bait ke-4, baris ke-4)

Pada data ini kata *menciummu* memiliki kata dasar *cium*. Konfiks meN-mu pada kata tersebut memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Afiksasi pada Lirik Lagu Album 20.20 sebagai Pemantik Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa di MTs

Hasil penelitian ini selanjutnya dibuat daftar kata berafiks dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Dalam aplikasi pemanfaatan daftar kata-kata berafiks sebagai pemantik keterampilan menulis deskripsi siswa MTs, maka guru dapat menggunakan lagu dan video klip lagu sebagai media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi youtube atau media yang berbasis audiovisual untuk menyajikan lagu, video klip, dan syair lagu yang sudah ditandai kata-kata yang berafiks sehingga memantik motivasi dan ketertarikan siswa dalam mencermati kata-kata berafiks. Siswa dapat menggunakan berbagai kata berafiks yang ada dalam syair lagu sebagai inspirasi dalam merangkai kalimat dalam tulisan deskripsinya.

Tabel 1. Kata Berafiks pada Syair Lagu Album 20.20

Bentuk Prefiks		Bentuk Sufiks		Bentuk Konfiks	
meN-	mengapa	kan-	hancurkan	per-an	permintaan
	memeluk		fikirkan	meN-an	meninggalkan
	memilih		serahkan	ke-mu	kekasihmu
	melangkah		rasakan	meN-mu	mempercayaimu
ber-	berdarah		dengarkan	me-i	meridhoi
	berakhir		tinggalkan	meN-mu	mencintaimu
	berganti		pisahkan	di-ku	disampingku
	berbicara		katakana		
ter-	terbujur		ungkapkan		
	terlambat		doakan		
	terakhir		hembuskan		
ke-	kekasih	-lah	tolonglah		
			lamarlah		

	lihatlah
	sudahlah
	lupakanlah
	sungguhlah
	datanglah
	duduklah
	merapatlah
-an	tulisan
	marahan

Sesuai dengan silabus pada kurikulum 2013 maka materi menulis deskripsi ada pada Kelas 8 MTs. Kompetensi Dasarnya yaitu menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis. Selain faktor pemantik keterampilan menulis, dengan adanya hasil penelitian ini dapat memandu siswa untuk mengetahui struktur kebahasaan yang baik dan tepat dalam sebuah kata berimbuhan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan kajian morfologis maka dapat disimpulkan bahwa pada sepuluh lirik lagu pada Album 20.20 karya Grup Band Wali terdapat bentuk dan fungsi afiksasi yang meliputi: prefix, sufik, konfiks, dan simulfiks. Sedangkan yang tidak ditemukan datanya adalah bentuk infiks.

Data prefiks *meN-* yang berfungsi sebagai kata kerja. Prefiks *ber-* yang berfungsi sebagai kata sifat. Prefiks *di-* yang memiliki fungsi sebagai kata kerja. Prefiks *ku-* yang memiliki fungsi sebagai kata kerja. Prefiks *ter-* yang memiliki fungsi sebagai kata kerja. Prefiks *ke-* yang memiliki fungsi mengubah kata sifat menjadi kata benda. Prefiks *se-* yang memiliki fungsi sebagai kata keterangan. Data sufiks yang ditemukan meliputi *-kan*, *-lah*, *-an*, dan *-i*. Sufiks *-kan* berfungsi sebagai kata kerja. Sufiks *-lah* memiliki fungsi mempertegas. Sufiks *-an* memiliki fungsi merubah kata sifat menjadi kata benda. Konfiks yang ditemukan meliputi *per-an*, *meN-an*, *ke-mu*, dan *meN-mu*. Konfiks *per-an* memiliki fungsi merubah kata kerja menjadi kata sifat. Konfiks *meN-an* memiliki fungsi sebagai kata kerja. Konfiks *ke-mu* memiliki fungsi sebagai kata benda. Konfiks *meN-mu* memiliki fungsi sebagai kata sifat. Konfiks *me-i* memiliki fungsi sebagai kata sifat. Konfiks *meN-u* memiliki fungsi sebagai kata kerja.

Hasil penelitian ini selanjutnya dibuat daftar kata berafiks dan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar atau media pemantik siswa dalam

memilih dan merangkai kata-kata pada pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur tertuju pada Allah SWT dan terima kasih kepada seluruh rekan di STKIP PGRI Ponorogo yang telah membantu tersusunnya artikel ini. Serta terima kasih kepada pimpinan STKIP PGRI Ponorogo yang telah memfasilitasi publikasi artikel ini.

REFERENSI

- Alwi, H. dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, A. 2018. How Non-native Writers Realize their Interpersonal Meaning? *Lingua Cultura*, 12(2), 155-161. Doi: <https://doi.org/10.21512/lc.v12i2.3729>
- Artalisananda, B. D., Suprayitno, E. & Astuti, C. W. 2021. Kesantunan Berbahasa pada Kolom Komentar di dalam Akun Facebook "Info Cegatan Wilayah Ponorogo (ICWP)". *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 44-50. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Chaer, A. 2014. *Lingustik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A.. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhila, A. Z. 2020. Analisis Afiksasi dalam Album "Dekade" Lagu Afgan. *Jurnal JILP*, 4(4), 11-18. Doi: <https://doi.org/10.36057/jilp.v4i1.441>
- Handayani, A. D. & Dhamina, S. I. 2021. Analisis Kesalahan Berbahasa Jawa Ranah Fonologis dalam Media Informasi Daring "SETENPO". *Diwangkara*, 1(1), 1-6. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Diwangkara>
- Kridalaksana, H. 2010. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnama, A. P. S. 2021. Model Analisis Komparatif Bersama sebagai Implementasi Nilai Etika dan Estetika dalam Pembelajaran Teks Anekdote. *Jurnal Leksis*, 1(2), 65-72. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>
- Putri, C. I. 2020. *Analisis Afiksasi Lirik Lagu Album "Cinta Luar Biasa" Andmesh Kamaleng sebagai Alternatif Bahan Ajar Menulis Teks Persiasi di SMP Kelas VIII*. Prosiding Seminar Literasi V. Semarang
- Putrasyasa, I. B. 2017. *Kajian Morfologi*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Restiana A. & Sofyan, A. N. 2019. Afiksasi pada Lirik Lagu Album “Monokrom”: Kajian Morfologis. *Jurnal Suar Bentang*, 14(2), 143-150. Doi: <http://dx.doi.org/10.26499/surbet.v14i2.130>
- Rimayanti, E., Kasnadi & Hurustyanti, H. 2021. Media Tayangan Iklan Prodek untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Persuasif Siswa. *Jurnal Leksis*, 1(1), 9-15. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>
- Sari, F. K. & Cahyono, Y. N. 2022. Kajian Tindak Tutur Ilokusi pada Interaksi Jual Beli di Pasar Tradisional Pulung. *Diwangkara*, 2(1), 39-47. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Diwangkara>
- Setiani, N., Yogatama, I. & Krisna, T. E. 2021. Analisis Wacana Kritis Roger Fowler dalam Berita Online Forum Semua Tentang Ponorogo. *Jurnal Leksis*, 1(2), 91-98. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>
- Setiawan, H. & Rois, S. 2017. Wujud Kesantunan Berbahasa Guru: Studi Kasus di SD Immersion Ponorogo. *Jurnal Gramatika*, 3(2), 145-161. Doi: <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2003>
- Setyawati, N. 2010. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia, Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Subadi, T. 2010. *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Suprpto & Sumarlam. 2016. Aspek Gramatikal dalam Kumpulan Cerpen 1 Perempuan 14 Laki-Laki Karya Djenar Mahesa Ayu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(2), 125-133. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Wiryananda, N. M. S. 2016. Pembentukan Kata pada Lirik Lagu Ebiet G. Ade. *Humanis*, 15(2), 159-165. Diakses secara online dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra>



Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Alternatif di Era Digital

Rifa Suci Wulandari¹, Fitriana Kartika Sari²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Jawa, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

rifaw1981@gmail.com

fitrian.kartikasari@gmail.com

Abstrak - Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan apakah media sosial dapat menjadi platform pembelajaran alternatif yang relevan di era digital sekarang. Media sosial sudah menjadi media yang sangat familiar dan dekat dengan kehidupan masyarakat masa kini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literatur atau penelitian kepustakaan (library research). Peneliti melakukan kajian dari berbagai sumber yang relevan tentang karakteristik media sosial maupun pemanfaatannya sebagai platform pembelajaran alternatif. Berdasarkan hasil kajian, diperoleh kesimpulan bahwa media sosial telah memenuhi kriteria untuk dapat digunakan sebagai platform pembelajaran di era digital. Menu layanan yang tersedia di media-media sosial dapat dimanfaatkan menjadi sarana fasilitator proses pembelajaran. Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dalam kegiatan belajar-mengajar tanpa terbatas pada ruang dan waktu, kapan dan dimana saja melalui media sosial. Pemanfaatan media sosial sebagai platform pembelajaran relevan digunakan di era digital sekarang.

Kata kunci – Media Sosial, Platform Pembelajaran, Era Digital

Abstract - This research objective is to describe whether social media can be implemented as one of the relevant alternative learning platforms in today's digital era. Nowadays, social media has become a familiar and close media to the society's life. This research method used is literature study or library research. The researchers analyze various kinds of relevant resources about the characteristics of social media and its usage as an alternative learning platform. Based on the research analysis result, it can be concluded that social media has met the criteria to be used as a learning platform in digital era. Service features provided in various social media can be used as a medium to facilitate the learning process. Teachers and students can interact in a teaching learning activity without any limitation of space and time, whenever and wherever through social media. The use of social media as learning platform is relevant to be used in today's digital era.

Keywords – Social Media, Learning Platform, Digital Era

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penularan virus Covid-19 sangat cepat menyebar hingga memunculkan pemberlakuan kebijakan belajar dari rumah (*learning from home*) yang disahkan melalui SK Kemdikbud (Setiyawati, Wulandari & Novitasari, 2021: 53). Kegiatan tersebut mengharuskan para

pendidik untuk segera beradaptasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara yang berbeda, terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi. Harida, Astuti & Mustikasari (2021: 138) dalam penelitiannya menyatakan bahwa disrupsi ekstrim cara pembelajaran di era pandemi telah memaksa seluruh sektor pendidikan berubah dengan cepat untuk mengadopsi teknologi digital. Di sisi lain, perubahan tersebut memberikan efek yang positif bagi pendidik untuk mampu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Optimalisasi teknologi untuk memperlancar proses belajar mengajar merupakan salah satu hal wajib yang harus dikuasai oleh para pendidik di era digital seperti sekarang. Terlebih, para pendidik diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Ismail (2022: 38) bahwa sangat penting bagi guru untuk mampu memberikan media yang membuat siswa senang belajar. Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media teknologi mutakhir dalam pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Perubahan cepat dan menyeluruh di seluruh sektor pendidikan membuat pelajar dan pengajar mengalami fenomena gagap teknologi, terutama yang tidak memiliki jangkauan akses digital yang memadai. Seiring pesatnya laju teknologi informasi dan komunikasi, pendidik harus mampu memanfaatkan berbagai jenis *platform* pembelajaran yang memiliki relevansi dengan kebutuhan generasi masa kini. Generasi masa kini atau dikenal dengan Gen Z tidak sekedar memiliki dunia maya, namun juga dunia nyata (Purnomo, Ratnawati, & Aristin, 2016: 71). Media sosial menjadi media komunikasi populer yang banyak digunakan oleh generasi sekarang. Masyarakat pada umumnya menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *facebook*, *instagram*, *youtube*, dan *tiktok*. Fakta tersebut menunjukkan bahwa media sosial yang begitu dekat dengan kehidupan masyarakat masa kini memiliki peluang tinggi untuk dimanfaatkan sebagai alternatif *platform* pembelajaran yang menyenangkan bagi generasi sekarang. Pembelajaran yang menyenangkan menurut Indrawati dan Wawan Setiawan (2009:24) adalah pembelajaran yang menyajikan suasana rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi.

Media pembelajaran adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar mengajar. Kemajuan teknologi dalam dunia komunikasi saat ini memungkinkan aktivitas belajar mengajar tatap muka (*offline*) dilakukan secara virtual secara *realtime* melalui *online*. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa kemajuan teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia termasuk dalam aspek pendidikan. Berbagai media alternatif dapat dimaksimalkan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Definisi media menurut Sanjaya (2014:57) adalah perantara informasi dari sumber informasi (*source*) kepada penerima informasi (*receiver*). Secara lebih spesifik, dalam bidang pembelajaran diistilahkan dengan media pembelajaran. Tiga kriteria yang harus dipenuhi oleh suatu media sehingga benar-benar dapat dikatakan memenuhi

syarat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yakni fiksatif, manipulatif, dan distributif. Pemaparan lebih lanjut mengenai tiga hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Arsyad (2006) bahwa ciri fiksatif yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri manipulatif, yaitu memungkinkan adanya transformasi suatu kejadian atau objek. Media pembelajaran memungkinkan dilakukannya percepatan penyajian atas suatu kejadian melalui tayangan video. Dengan demikian, peristiwa yang pada kenyataannya memakan waktu berhari-hari dapat disajikan dalam beberapa menit ketika dipercepat penyajian tayangannya. Ciri distributif, yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui waktu yang sama walaupun berada di ruang yang berbeda. Dengan demikian, memungkinkan distribusi penyajian stimulus pengalaman yang sama kepada sejumlah besar siswa walaupun tidak berada di ruangan yang sama.

Platform pembelajaran berbasis teknologi menduduki posisi strategis dalam dunia digital saat ini. Sebagaimana dikemukakan oleh Miftah (2013) bahwa *platform* pembelajaran dalam bentuk mesin atau teknologi merupakan wujud penerapan ilmu pengetahuan yang menduduki posisi strategis dalam memperlancar pembelajaran. Teknologi tersebut dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran yang berbasis internet dan komputer. Hal senada dikatakan Tafonao (2020:91) bahwa kegiatan belajar mengajar sangat terdukung dengan hadirnya media teknologi karena membantu para guru memberikan penjelasan yang lebih memadai mengenai materi-materi yang sulit. Pemilihan *platform* pembelajaran yang tepat menjadikan proses kegiatan belajar mengajar menarik, mudah diterapkan, menghargai individualitas serta dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar menurut Rusmono (2017) merupakan perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut akan diperoleh ketika peserta didik telah selesai mengikuti proses pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber serta lingkungan belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan apakah media sosial dapat menjadi *platform* pembelajaran alternatif yang relevan di era digital sekarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan merupakan salah satu metode penelitian kualitatif. Sebagaimana dikemukakan Hamzah (2020) bahwa karakteristik studi kepustakaan merupakan transformasi *setting* lapangan ke dalam ruang perpustakaan, serta transformasi kegiatan interview dan observasi menjadi analisis teks dan wacana. Lebih lanjut Zed menjelaskan bahwa metode tersebut merupakan rangkaian langkah yang berkenaan dengan metode pengumpulan data, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (2008:3). Dalam penelitian studi pustaka ini dilakukan telaah dari berbagai sumber diantaranya buku, jurnal, skripsi, tesis maupun artikel ilmiah terkait. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik simak-catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*). Holstin (dalam Iriyanto, 2011:15) menyatakan bahwa analisis isi adalah suatu teknik penelitian

untuk membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan. Langkah-langkah dalam analisis isi meliputi: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) pemaparan, (4) pengkodean, (5) interpretasi data, dan (6) penarikan kesimpulan atas hasil analisis yang berkaitan dengan masalah penelitian. Langkah tersebut selaras dengan cakupan analisis data kualitatif Miles dan Huberman (2007:16) yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tiga alur kegiatan tersebut dilakukan secara bersamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media sosial menjadi *platform* virtual yang secara *massive* digunakan oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan komunikasi maupun membangun relasi. Fasilitas layanan yang ada pada media sosial memungkinkan penggunaannya untuk dapat berinteraksi dengan cepat dan mudah. Carr and Hayes (2015) bahwa media sosial memungkinkan para penggunaannya untuk berinteraksi secara oportunistik dan selektif dalam menampilkan dirinya di depan *audiens* yang luas ataupun sempit, baik secara *realtime* atau tidak serta mendapatkan nilai dan persepsi melalui konten yang dibuatnya maupun melalui interaksinya dengan orang lain. Pendapat tersebut sejalan dengan Nasrullah (2015) yang menyatakan bahwa media sosial merupakan media berbasis internet yang memungkinkan penggunaannya merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial merupakan alat komunikasi yang ampuh dalam suatu proses sosial yang dapat memengaruhi sikap, perilaku serta opini para penggunaannya, sebagaimana dikemukakan Watie (2016: 69) dalam penelitiannya bahwa opini, sikap dan perilaku masyarakat dibentuk oleh media sosial yang digunakannya. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah saluran untuk membangun komunikasi dan relasi antar pengguna, berbagi konten, menyeleksi konten yang akan diperlihatkan kepada kalangan terbatas maupun kepada orang banyak. Media sosial memfasilitasi penggunaannya untuk melakukan aktivitas jejaring sosial yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Berbagai *platform* media sosial terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Penggunaan media sosial dalam berinteraksi semakin familiar di masyarakat. Banyaknya jumlah pengguna media sosial membuka peluang untuk mengoptimalkan pemanfaatan media sosial sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran yang menawarkan banyak kemudahan. Devi et. al (2019: 97) menyatakan bahwa media sosial menyediakan komunikasi yang tidak terbatas oleh jarak, memperluas kesempatan dan kemudahan bagi para penggunaannya untuk berbagi informasi, file, gambar, video, berkiriman pesan, serta bercakap-cakap secara *realtime*. Kemudahan layanan yang tersedia di media sosial memungkinkan media sosial menjadi *platform* pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Media sosial seperti *Facebook*, *twitter*, *WhatsApp*, *youtube*, *Instagram*, *telegram*, *tiktok*, dan *podcast* menjadi media sosial favorit pada saat ini.

Pembaharuan terhadap pola pembelajaran konvensional sangat dibutuhkan mengingat pola konvensional dinilai sudah tidak relevan dengan

pesatnya dinamika perkembangan zaman. Dalam pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran sebagai penghubung dalam proses transfer ilmu pengetahuan tanpa sepenuhnya menghilangkan model pembelajaran konvensional tatap muka di dalam kelas. Husain (2014) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dalam pembelajaran agar efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran meningkat, sehingga hasil belajar dan mutu individu peserta didik meningkat, khususnya dalam hal penggunaan teknologi secara tepat guna. Terkait keuntungan pemanfaatan sosial media, Beemt et al., 2020 mengemukakan bahwa bidang pendidikan mendapat banyak keuntungan dari pemanfaatan media sosial, maka tidak mengherankan apabila kemudian guru dituntut untuk melakukan eksplorasi demi meningkatkan nilai edukatif dalam penggunaan media sosial. Sementara itu, Faizi et al. (2013: 51) menyatakan bahwa pemanfaatan media sosial memberikan keuntungan edukatif dan kontribusi dalam menyediakan berbagai kesempatan belajar lebih lanjut. Peserta didik diharapkan untuk belajar secara lebih mandiri serta berkelanjutan sesuai dengan kecakapan serta potensi yang dimilikinya. Pemanfaatan teknologi melalui sistem pembelajaran baru berbasis internet dapat merangsang berkembangnya kreativitas maupun kemandirian peserta didik. Pemanfaatan internet dapat mengurangi jarak antara guru dan peserta didik. Melalui media sosial, guru dan peserta didik dapat berinteraksi tanpa harus terikat oleh jarak dan waktu. Tentu saja, kemudahan tersebut juga harus diimbangi dengan pemanfaatan media sosial secara bijak.

Sistem pembelajaran berbasis media sosial belum banyak digunakan oleh para pendidik, sehingga pemanfaatan media sosial sebagai salah satu *platform* pembelajaran alternatif belum maksimal. Akun media sosial yang akrab di kalangan peserta didik berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik masa kini harus mampu menjajaki berbagai kemungkinan penggunaan media sosial mengingat media sosial digunakan dengan sangat massif. Keunggulan jejaring sosial dapat digunakan tanpa harus melakukan sistem sewa ataupun mengelola server. Situs ini sangat akrab di kalangan peserta didik. Situs pertemanan sosial seperti *facebook*, *twitter* telah menjadi tren dan seakan menjadi kebutuhan utama bagi setiap orang (Husain, 2014). Realitas tersebut menegaskan bahwa model komunikasi peserta didik dengan teman sekelasnya maupun model komunikasi pendidik dengan peserta didik telah mengalami perubahan ke arah yang lebih positif. Akun media sosial sudah banyak dimiliki oleh mayoritas peserta didik, guru dan masyarakat luas. Banyak peserta didik mengakses akun media sosial yang mereka miliki lebih dari sekali dalam sehari, bahkan mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengakses situs media sosial tersebut. Penggunaan situs media sosial yang berlebihan dapat membuang waktu produktif peserta didik untuk belajar ataupun melakukan aktivitas bermanfaat lainnya. Selain lebih menarik, situs media sosial sangat diminati para siswa karena lebih mudah diakses dari mana saja.

Setiap pengguna media sosial bisa membuat jejaring pertemanan dengan pengguna yang sudah dikenalnya di dunia nyata (*offline*) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Media sosial memiliki karakteristik masing-masing sehingga karakteristik tersebut menjadi dasar klasifikasi media sosial menjadi

berbagai jenis sesuai dengan spesifikasi layanan ataupun keunggulannya masing-masing. Jenis-jenis media sosial yang populer diantaranya *facebook*, *twitter*, *instagram* dan *youtube*. Melalui *facebook*, guru dapat mendesain ruang untuk para peserta didik melakukan tanya jawab melalui grup tertutup. Mereka diberi kesempatan mengunggah pertanyaan ke dinding grup untuk ditanggapi oleh anggota grup dengan bimbingan guru. Selain itu, guru dapat mengunggah foto, video, *file* salindia, dan sumber belajar lain ke dinding grup. Unggahan-unggahan tersebut dapat diakses oleh peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran maupun ketika mengerjakan tugas melalui forum tersebut. Selanjutnya melalui media sosial *twitter*. *Twitter* memberikan akses komunikasi yang cepat untuk mengunggah berita penting seperti pengumuman kelas maupun informasi terbaru mengenai kegiatan kelas. Informasi mengenai topik apa saja seperti informasi terkini mengenai kelas maupun kegiatan pembelajaran dapat dilacak melalui tagar *twitter*. Peserta didik juga dapat berinteraksi melalui sesi obrolan di *twitter*. Media sosial selanjutnya adalah *instagram*. Medsos tersebut merupakan sebuah gambar yang bernilai ribuan kata. *Instagram* dapat menjadi sarana untuk mendisplay hasil karya peserta didik dengan memberikan ruang untuk menampilkan hasil kerja keras peserta didik. Dengan begitu, peserta didik akan termotivasi untuk mampu menghasilkan karya terbaik mereka. Media sosial populer selanjutnya yaitu *youtube*. *Youtube* menjadi pilihan yang baik guna menyegarkan kelas. Media tersebut memungkinkan peserta didik mencari maupun menyaksikan sumber-sumber informasi yang menarik sebelum memasuki kelas dan berhadapan dengan materi yang disampaikan guru. Melalui media video kreatif yang disajikan, mereka akan lebih bebas mengekspresikan gaya belajar dan kreativitas mereka. Terlebih ketika mereka diminta untuk membuat video pembelajaran serupa sebagai tugas untuk mata pelajaran tertentu.

Keempat sosial media yang dijelaskan di atas dapat digunakan sebagai *platform* pembelajaran alternatif di era digital. Hal tersebut juga dipertegas melalui pendapat Arsyad (2006) bahwa ciri-ciri media pembelajaran telah terakomodir dalam media sosial. Media sosial memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan maupun memanipulasi objek tangkapan agar lebih mudah dipahami maupun didistribusikan dengan segera. Media sosial yang dimanfaatkan menjadi media pembelajaran di era teknologi dan informasi dapat menawarkan kemudahan serta kesempatan baru yang berbeda dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media sosial dalam kegiatan pembelajaran tidak menghilangkan pentingnya esensi peran guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Peran penting seorang guru tetaplah sebagai pengendali utama dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan untuk selalu dinamis untuk menyikapi perubahan yang ada. Kreativitas dan inovasi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Tafonao et.al (2020) mengemukakan bahwa guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mengakses kebutuhan-kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, dinamika pembelajaran era digital dapat teratasi dengan baik. Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran relevan dengan paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Students Centered Learning*). Guru tidak hanya berperan sebagai

kontrol utama dalam proses pembelajaran. Guru juga melibatkan peserta didik untuk aktif mengendalikan bagaimana tercapainya tujuan belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Guru menjadi motivator dan fasilitator bagi pada peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuannya sendiri (*discovery Learning*). Pada proses pembelajaran yang memanfaatkan *platform* media sosial serta menggunakan pendekatan kontekstual, guru berperan sebagai seorang fasilitator yang mampu memberikan petunjuk maupun motivasi yang mendukung peserta didik menjadi penemu pengetahuan atau kemampuan yang kemudian merealisasikannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menghadirkan berbagai jenis media sosial menjadi fenomena baru yang membawa dampak perubahan cara berkomunikasi. Pola komunikasi konvensional bergeser menjadi pola komunikasi baru yang serba digital dan modern. Perubahan tersebut mengakibatkan pola komunikasi yang terjalin menjadi semakin efektif dan efisien.

SIMPULAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan media sosial memiliki posisi strategis sebagai media komunikasi populer yang sangat digemari oleh masyarakat. Hal tersebut memberikan peluang terhadap optimalisasi pemanfaatan teknologi informasi untuk memperlancar proses belajar mengajar dan menghadirkan proses pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media sosial sebagai *platform* pembelajaran alternatif memberikan nilai dan motivasi berbeda bagi generasi sekarang yang kehidupannya dekat dan lekat dengan media sosial. Selain itu, pemanfaatan media sosial di era digital juga mampu memfasilitasi komunikasi efektif antara guru dengan peserta didik. Media sosial dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga lebih *fleksibel* digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media sosial memiliki tampilan yang menarik minat peserta didik karena dapat menggabungkan teks, gambar dan video. Tampilan yang menarik ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Komunikasi multi arah antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik lainnya sangat mungkin dilakukan melalui media sosial. Interaksi yang positif ini dapat terfasilitasi dengan baik melalui media sosial yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi *platform*/media pembelajaran alternatif yang relevan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya artikel ini, khususnya bagi lembaga, STKIP PGRI Ponorogo yang telah memfasilitasi keikutsertaan penulis dalam kegiatan Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh LPPM IKIP Bojonegoro.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Beemt, A. Van Den, Thurlings, M., & Willems, M. (2020). Towards an understanding of social media use in the classroom: a literature review.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46-65. <https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972282>
- Devi, K. S., Gouthami, E., & Lakshmi, V. V. (2019). Role of Social Media in Teaching - Learning Process. *Jetir*, 6(January), 96-103.
- Faizi, R., El Afia, A., & Chiheb, R. (2013). Exploring the Potential Benefits of Using Social Media in Education. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 3(4), 50. <https://doi.org/10.3991/ijep.v3i4.2836>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan (Revisi)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harida, R., Astuti, CW., & Mustikasari, R. (2021). Survey Penggunaan Aplikasi Pengajaran Daring dalam Era Pandemi di STKIP PGRI Ponorogo. *Jurnal PEBAS: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 1(2), 128-133.
- Husain, Chaidar. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan Husain. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 2, Nomor 2, Juli 2014; 184-192 ISSN: 2337-7623; EISSN: 2337-7615*
- Indrawati dan Wawan Setiawan. (2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PTKIPA Press.
- Irianto, A. (2011). *Kekerasan dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden yang Ditayangkan di Global Tv Periode Bulan November 2010)*, (Skripsi). Surakarta: FKI UMS (tidak dipublikasikan)
- Ismail, A.N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab di SMAIT Albiruni Mandiri Makassar. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 11 (1), 37-53. <https://doi.org/10.24252/jip.v11i1.29544>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Miles, M. B dan A Michael Huberman. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiyawati, A., Wulandari, R.S., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring di Masa Covid-19. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2):51-59.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>



Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Gaya Kognitif *Visualizer* dan *Verbalizer*

Umi Maghfiroh Al Fitriya¹, Tafsillatul Mufida Asriningsih², Tomy Syafrudin³
Pendidikan Matematika, Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum, Indonesia

2418016@fkip.unipdu.ac.id

tafsillatul@mipa.unipdu.ac.id

tomy.syafrudin@mipa.unipdu.ac.id

Abstrak – Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya kognitif *visualizer* dan *verbalizer*. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis kesalahan yang digunakan dalam penelitian adalah jenis kesalahan menurut Newman. Pada penelitian ini diambil 2 subjek penelitian yaitu satu subjek dengan gaya kognitif *visualizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak dan satu subjek dengan gaya kognitif *verbalizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes tulis, wawancara dan penyebaran angket VVQ. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah kedua subjek dengan gaya kognitif *visualizer* dan *verbalizer* melakukan jenis kesalahan yang sama, yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Akan tetapi rincian kesalahan yang dilakukan berbeda baik dalam uraian pengerjaan secara tertulis maupun gambar.

Kata kunci – kesalahan, soal cerita, *visualizer*, *verbalizer*

Abstract – The purpose of this study was to describe students' mistakes in solving story problems in terms of *visualizer* and *verbalizer* cognitive styles. This research includes descriptive research with a qualitative approach. The type of error used in the study is the type of error according to Newman. In this study, 2 research subjects were taken, one subject with the *visualizer* cognitive style with the highest number of errors and one subject with the *verbalizer* cognitive style with the highest number of errors. Data was collected by means of written tests, interviews and VVQ questionnaires. The results obtained from this study were both subjects with *visualizer* and *verbalizer* cognitive styles made the same type of mistakes, they were process skills errors and final answer writing errors. However, the details of the mistakes made are different both in the description of the work in writing and in the pictures.

Keywords – error, story problem, *visualizer*, *verbalizer*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari sejak sekolah dasar hingga sekolah tinggi. Febriansari (2019) menyatakan bahwa matematika bukan hanya sekedar mengingat-ingat formula atau rumus, dan cepatan dalam berhitung, namun dengan konsep rumus yang telah ditemupakan dan diajarkan siswa diharapkan dapat berkembang dan mengaplikasikannya serta menggunakan untuk membantu mereka saat menghadapi permasalahan dari sebuah soal. Sebab dengan siswa dapat menerepkan rumus dengan tepat sesuai

permasalahan yang dihadapi dapat mengurangi kesalahan dalam menyelesaikan soal.

Ulifah (2014) menyatakan bahwa kesalahan dikatakan sebagai bentuk penyimpangan terhadap hal yang benar dan sesuai prosedur. Bentuk kesalahan yang siswa lakukan saat menyelesaikan soal dapat dijadikan sebagai tolok ukur seberapa paham mereka menguasai materi. Manibuy & Saputro (2014) mengatakan bahwa penyebab utama siswa melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal adalah ketika mengubah kata-kata yang dipahami dalam soal menjadi simbol dan operasinya. Rusmita et al. (2017) mengatakan bahwa siswa yang melakukan kesalahan ketika mengerjakan soal cerita penting untuk untuk dicari kesalahan apa saja kesalahan yang dilakukan siswa, dan bagaimana kesalahan itu bisa terjadi. Newman mengategorikan bentuk kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam mengerjakan soal matematika yaitu; kesalahan ketika membaca, kesalahan dalam memahami masalah, kesalahan ketika transformasi, kesalahan dalam memproses rumus dan kesalahan dalam menuliskan jawaban akhir. Kategori kesalahan Newman ini cocok untuk menganalisis kesalahan dalam mengerjakan sebuah soal cerita. Perlu diketahui yang dikatakan soal cerita adalah soal yang dirupakan dalam bentuk narasi (cerita) yang bersifat kontekstual.

Menurut Meliasari et al. (2020) materi dalam pelajaran matematika yang sering bersifat kontekstual adalah segiempat dan segitiga. Oleh karena itu baiknya siswa memahami dan mampu menerapkan konsep-konsep segiempat dan segitiga supaya mereka tidak melakukan kesalahan dalam menyelesaikan persoalan segiempat dan segitiga dalam bidang matematika maupun keseharian.

Siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, ketika menyelesaikan masalah dalam matematika (Nilamsari & Astutik, 2021). Perbedaan ini misalnya berbeda cara menyusun dan berbeda dalam mengelola informasi serta berbeda dalam hal pengalaman yang dimiliki tersebut dikenal dengan gaya kognitif. Gaya kognitif adalah gaya seseorang dalam mengolah informasi belajar meliputi mengamati, bertanya, berpikir, mengerjakan dan mengingat soal. Yulianingsih (2017) mengatakan bahwa gaya kognitif yang berdasarkan cara menerima informasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu gaya kognitif *visualizer* dan gaya kognitif *verbalizer*. Mendelson (2004) menjelaskan bahwa seseorang bergaya kognitif *visualizer* lebih mudah membaca informasi pada gambar, lebih lancar dengan ilustrasi dan memahami serta lebih berorientasi pada visual gambar. Sedangkan seseorang bergaya kognitif *verbalizer* lebih memilih untuk berkomunikasi kepada orang lain untuk menjelaskan prosesnya menggunakan kata-kata.

Ada beberapa hasil studi yang sesuai dengan penelitian ini, diantaranya yang dilakukan oleh Febriansari (2019), bahwa siswa yang bergaya kognitif *field independence* lebih sering melakukan kesalahan pada proses menghitung rumus dan menarik kesimpulan, sedangkan *field dependence* lebih sering terjadi

kesalahan dalam memahami masalah, memilih rumus, menghitung rumus dan menyimpulkan hasil akhir. Kesalahan yang dilakukan terjadi karena kurang memahami materi, terburu-buru dalam mengerjakan soal, sehingga terjadi kesalahan karena kekurangtelitian. Fatri et al. (2019) menyatakan bahwa kemampuan representasi siswa dengan gaya *visualizer* dan *verbalizer* cukup baik tetapi mereka memiliki cara mengerjakan soal yang berbeda yaitu, lebih tertarik mengerjakan pertanyaan dengan informasi gambar untuk *visualizer* dan bagi *verbalizer*, mereka lebih suka pertanyaan yang memberikan informasi dengan kata yang terperinci. Rusmita et al. (2017) menyatakan bahwa kesalahan yang dilakukan siswa ketika menyelesaikan soal cerita, menghitung luas dan keliling bangun datar. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian dilakukan ini pada sudut pandang gaya kognitif yang ditinjau dan analisis pada kesalahan siswa.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dengan wawancara kepada Ibu Winda Rokhma Wati, S.Pd selaku pengajar mata pelajaran matematika di MTs Jannaturroichan diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam mengerjakan soal berbasis cerita di kelas VII masih rendah. Ketika mengerjakan soal cerita siswa sering melakukan kesalahan-kesalahan, termasuk pada segiempat dan segitiga. Penelitian ini dilakukan supaya dapat menggambarkan bagaimana kesalahan siswa ketika menyelesaikan soal berbasis cerita ditinjau dari gaya kognitif, baik *visualizer* maupun *verbalizer*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik deskriptif. Subjeknya adalah siswa kelas VIII MTs Jannaturroichan Gempoldampet Peterongan Jombang tahun ajaran 2022/2023. Peneliti memberikan angket VVQ (*Visualizer and Verbalizer Questionnaire*) dan tes soal cerita kepada siswa satu kelas VIII yaitu pada kelas VIII-A yang berjumlah 26 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah kesalahan yang dilakukan siswa ketika mengerjakan soal cerita segiempat dan segitiga.

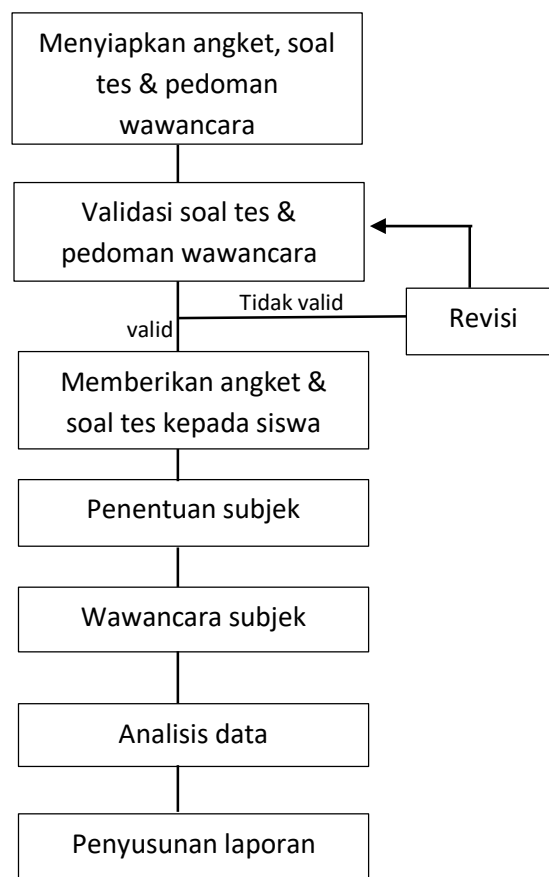
Tahapan pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Memberikan Angket VVQ (*Visualizer and Verbalizer Questionnaire*), dalam pengambilan data ini siswa diberikan angket VVQ yang mengadopsi angket VVQ milik Chumairoh (2020). Angket tersebut terdiri dari 15 pernyataan dengan jawaban ya atau tidak. Angket VVQ ini terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi menjadi 9 pernyataan mengenai item *verbalizer* dan 6 pernyataan mengenai item *visualizer*.
2. Memberikan Tes, dalam hal ini tes diberikan bersamaan dengan pemberian angket gaya kognitif. Tes ini diberikan untuk menggali kesalahan yang dilakukan siswa ketika mengerjakan soal berbasis cerita pada segiempat dan

segitiga. Data yang diperoleh dari hasil tes soal cerita akan dikategorikan berdasarkan jenis kesalahan Newman.

3. Melakukan Wawancara, wawancara dilakukan kepada subjek yang telah dikategorikan berdasarkan hasil angket gaya kognitif dan jawaban tes soal cerita. Wawancara ini dilakukan untuk melengkapi jawaban siswa yang terdapat pada jawaban tertulisnya.

Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, dari hasil angket gaya kognitif, hasil tes soal cerita dan hasil wawancara. Selanjutnya menyajikan data, dari hasil angket, hasil tes kesalahan siswa dan wawancara yang diberi deskripsi kesalahannya. Menarik kesimpulan, tentang bagaimana kesalahan yang dilakukan ditinjau dari gaya kognitif *visualizer* dan *verbalizer* pada masing-masing siswa. Untuk melaksanakan pengecekan keabsahan data, dilakukan triangulasi waktu. Subjek diberikan soal tes waktu yang berbeda yang bertujuan untuk mengecek kevalidan data yang diperoleh. Tes yang diberikan pada tahap pertama dan kedua merupakan tes yang berbeda.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket VVQ dan hasil tes soal cerita, dipilih dua subjek penelitian dengan memperhatikan kriteria berikut: 1) siswa yang melakukan

kesalahan terbanyak pada hasil tes soal cerita dengan gaya kognitif *visualizer* dominan, 2) siswa yang melakukan kesalahan terbanyak pada hasil tes soal cerita dengan gaya kognitif *verbalizer* dominan. Di bawah ini disajikan daftar subjek penelitian beserta skor hasil angket VVQ masing-masing.

Tabel 1. Daftar subjek penelitian

Kode siswa	Skor		Keterangan	Skor indikator kesalahan
	<i>Verbalizer</i>	<i>Visualizer</i>		
S-1	11	4	<i>Verbalizer</i>	11
S-8	3	12	<i>Visualizer</i>	10

S-1 memiliki gaya kognitif *verbalizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak yaitu 11 dan S-8 memiliki gaya kognitif *visualizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak yaitu 10. Tes yang dikerjakan oleh siswa berupa soal cerita di mana siswa diminta untuk menentukan luas suatu area dan menggambar denahnya. Dalam mengerjakan soal cerita tersebut, siswa menerapkan konsep terkait bangun datar.

Kesalahan siswa dalam mengerjakan soal cerita dianalisis berdasarkan jenis kesalahan Newman yang diadaptasi dari hasil penelitian Fatahillah et al. (2017), yaitu kesalahan membaca, kesalahan memahami soal, kesalahan transformasi, kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Hasil analisis kesalahan penyelesaian soal cerita siswa diuraikan sebagai berikut.

1. Kesalahan Penyelesaian Soal Cerita Subjek dengan Gaya Kognitif *Visualizer*

Berdasarkan hasil pengerjaan tertulis dapat diketahui bahwa S-8 melakukan beberapa kesalahan yaitu kesalahan memahami soal, kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada kesalahan memahami S-8 tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Pada kesalahan keterampilan proses, S-8 melakukan kesalahan karena tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Pada kesalahan penulisan jawaban akhir, S-8 tidak menuliskan kesimpulan dari pengerjaan tertulisnya.

Selanjutnya dilakukan wawancara untuk mengkonfirmasi jawaban tertulis subjek. Wawancara dilakukan beracuan pada kelima indikator jenis kesalahan Newman. Berdasarkan hasil wawancara, didapati bahwa S-8 mampu menjelaskan jawabannya dari indikator kesalahan membaca, kesalahan memahami soal, dan kesalahan transformasi dengan benar. Akan tetapi S-8 tidak dapat menjelaskan jawabannya pada indikator kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Dengan demikian disimpulkan bahwa S-8 melakukan kesalahan pada keterampilan proses dan penulisan jawaban akhir.

Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek S-8 melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan tidak memproses

lebih lanjut penyelesaian soal. Dari hasil jawaban tes tertulis dan wawancara subjek tidak dapat melanjutkan proses penyelesaian soal dikarenakan kurangnya ketelitian pada saat membaca soal. Hal ini sesuai dengan penjelasan Alamsyah (2020) bahwa kesalahan keterampilan proses terjadi saat siswa mampu memilih operasi maupun urutan operasi dengan benar, tetapi siswa salah dalam melakukan proses perhitungan. Sejalan dengan penelitian Amalia (2017) yang menyatakan bahwa kesalahan keterampilan proses terjadi saat siswa tidak dapat menyelesaikan perhitungan dengan baik dan menyebabkan kesalahan pada proses selanjutnya.

Pada kesalahan penulisan jawaban akhir S-8 tidak dapat menyimpulkan jawabannya. Berdasarkan penelitian Khaidir & Rahmi (2016), penyebab kesalahan siswa pada jenis kesalahan ini adalah siswa tidak menuliskan kesimpulan jawaban. Santoso (2017) menyatakan bahwa kesalahan penulisan jawaban akhir adalah hal yang patut disayangkan, karena siswa telah berhasil mencapai tahap pengolahan data tetapi gagal untuk menulis jawaban akhir. Menurut Fatahillah et al. (2017) penyebab kesalahan penulisan jawaban akhir yaitu siswa telah menyelesaikan tugas sampai akhir dengan benar tetapi tidak dapat menuliskan jawaban yang dimaksud dengan jelas sehingga berakibat berubahnya makna jawaban.

Dalam penelitian ini, S-8 memiliki kecenderungan terhadap kemampuan kognitif *visualizer* karena S-8 lebih mudah menggunakan informasi dalam bentuk gambar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil gambar S-8 yang lebih baik daripada S-1. Sehingga sejalan dengan hasil penelitian Firdaus (2017) bahwa siswa yang memiliki gaya kognitif *visualizer* cenderung memiliki kemampuan melihat, sehingga lebih mudah menerima, memproses, menyimpan dan menggunakan informasi dalam bentuk gambar, diagram atau peta. Individu yang mempunyai gaya kognitif *visualizer* lebih berorientasi pada gambar dan cenderung menyukai permainan visual seperti menyusun gambar (Mendelson, 2004).

2. Kesalahan Penyelesaian Soal Cerita Subjek dengan Gaya Kognitif *Verbalizer*

Berdasarkan hasil pengerjaan tertulis dapat diketahui bahwa S-1 melakukan beberapa kesalahan yaitu kesalahan memahami soal, kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada kesalahan memahami S-1 tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Pada kesalahan keterampilan proses, S-1 melakukan kesalahan karena tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Pada kesalahan penulisan jawaban akhir, S-1 tidak menuliskan kesimpulan dari pengerjaan tertulisnya.

Selanjutnya dilakukan wawancara untuk mengkonfirmasi jawaban tertulis subjek. Berdasarkan hasil wawancara, didapati bahwa S-1 mampu menjelaskan jawabannya dari kesalahan membaca, kesalahan memahami soal, dan kesalahan transformasi dengan benar. Akan tetapi S-1 tidak dapat menjelaskan kesalahan

keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Dengan demikian disimpulkan bahwa S-1 melakukan kedua jenis kesalahan tersebut.

Pada kesalahan keterampilan proses, S-1 melakukan kesalahan karena tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal dan S-1 melakukan kesalahan dalam menggunakan aturan matematika. Dari hasil wawancara S-1 menjelaskan bahwa kurang teliti dalam melakukan perhitungan dan menyebabkan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Safitri et al. (2019) yang menyatakan bahwa siswa melakukan kesalahan keterampilan proses karena kurangnya ketelitian saat melakukan perhitungan. Itu juga sejalan dengan hasil penelitian Gunawan (2017) bahwa kesalahan keterampilan proses dapat terjadi karena siswa kurang menguasai konsep perhitungan.

Pada kesalahan penulisan jawaban akhir, S-1 tidak menuliskan kesimpulan pada lembar jawaban. Dari hasil wawancara didapati bahwa S-1 tidak dapat menyimpulkan jawaban akhir. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2011) di mana siswa melakukan kesalahan penulisan jawaban akhir disebabkan karena tidak menyelesaikan jawaban akhir yang diberikan, mengosongkan jawaban, tidak menyelesaikan semua langkah penyelesaian dan tidak dapat memberi kesimpulan. Fatahillah et al. (2017) menjelaskan bahwa penyebab kesalahan penulisan jawaban akhir yaitu siswa telah menyelesaikan tugas sampai akhir dengan benar tetapi tidak dapat menuliskan jawaban yang dimaksud dengan jelas sehingga berakibat berubahnya makna jawaban.

Dalam penelitian ini, S-1 memiliki kecenderungan terhadap kemampuan kognitif *verbalizer* karena S-1 lebih mudah menggunakan informasi dalam bentuk tulisan. Pada penelitian ini, informasi yang didapatkan dari S-8 lebih baik. Sehingga sejalan dengan hasil penelitian Firdaus (2017) yaitu siswa dengan gaya kognitif *verbalizer* mempunyai kecenderungan mempunyai kemampuan mendengar, sehingga lebih mudah menerima, memproses, menyimpan dan menggunakan informasi dalam bentuk tulisan atau teks. Seseorang dengan gaya kognitif *verbalizer* lebih berorientasi pada kata-kata atau tulisan serta lebih mudah memahami kalimat yang bersifat kompleks (Qoriatu, 2014).

Berdasarkan hasil analisis kesalahan pada kedua subjek penelitian, ditemukan perbedaan yaitu subjek dengan gaya kognitif *visualizer* dapat menyelesaikan soal dengan gambar yang baik karena kemampuan visualnya lebih dominan, sedangkan siswa dengan kemampuan gaya kognitif *verbalizer* dapat menyelesaikan soal dengan gambar namun hasilnya kurang baik. Kesamaan yang ditemukan adalah jenis kesalahan yang dilakukan subjek sama yaitu pada kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir.

SIMPULAN

Siswa yang memiliki gaya kognitif *visualizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Namun, hasil gambar dari siswa dengan gaya kognitif *visualizer* ini lebih baik daripada siswa dengan gaya kognitif *verbalizer*. Sedangkan pada kesalahan penulisan jawaban akhir, subjek tidak menuliskan kesimpulannya. Siswa yang memiliki gaya kognitif *verbalizer* dengan jumlah kesalahan terbanyak melakukan jenis kesalahan menurut Newman yaitu kesalahan keterampilan proses dan kesalahan penulisan jawaban akhir. Pada jenis kesalahan keterampilan proses, subjek melakukan kesalahan pada indikator kesalahan menggunakan aturan matematika dan kesalahan tidak memproses lebih lanjut penyelesaian soal. Pada kesalahan penulisan jawaban akhir siswa tidak dapat menentukan kesimpulan atau hasil akhir yang didapatkannya. Siswa dengan gaya kognitif *verbalizer* ini dapat menghasilkan gambar yang kurang baik dan kurang sesuai, karena kemampuan visualnya rendah.

REFERENSI

- Alamsyah, I. (2020). *Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Prosedur Newman*. http://repository.upstegal.ac.id/2462/1/Skripsi_Ilham_Alamsyah_W2016%5B1%5D.pdf
- Amalia, S. R. (2017). Analisis Kesalahan Berdasarkan Prosedur Newman dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Gaya Kognitif Mahasiswa. *Aksioma*, 8(1), 17-30.
- Chumairoh, L. (2020). *Analisis Pengajuan Soal Matematika Siswa MTs Ditinjau dari Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer*. UNIPDU Jombang.
- Fatahillah, A., Wati, Y. F., & Susanto. (2017). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Tahapan Newman Beserta Bentuk Scaffolding yang Diberikan. *Jurnal Kadikma*, 8(1), 40-51. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/5229>
- Fatri, F. F., Maison, & Syaiful. (2019). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Gaya Kognitif *Visualizer* dan *Verbalizer*. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(6), 98-111.
- Febriansari, K. (2019). *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif*. UIN Sultan Thaha Saifuddin.
- Firdaus, F. (2017). *Epistemic Cognition Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer*. UIN Sunan ampel Surabaya.

- Gunawan, A. (2017). Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 59 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 1-10.
- hanifah, erni hikmatul. (2011). *Identifikasi Berdasarkan Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Metode Analisis Kesalahan Newman: Studi Kasus SMP Bina Bangsa Surabaya*.
- Khaidir, C., & Rahmi, E. (2016). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas X 2 Sman 1 Salimpaung Berdasarkan Metode Kesalahan Newman. *International Seminar on Education*, 103-110.
- Manibuy, R., & Saputro, D. R. S. (2014). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Kuadrat Berdasarkan Taksonomi Solo Pada Kelas X SMA Negeri 1 Plus Di Kabupaten Nabire Papua. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9), 933-945.
- Meliasari, Septihani, A., Permaganti, B., Jumiati, Y., & Fitriani, N. (2020). analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pemahaman konsep matematika sekolah dasar pada materi bangun datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 24(1), 1-22.
- Mendelson, A. L. (2004). For Whom is a Picture Worth a Words? Effects Of The Visualizing Cognitive Style and Attention on Processing of News Photos. *Journal Of Visual Literacy*, 24(1), 1-22.
- Nilamsari, N., & Astutik, E. P. (2021). Proses Berpikir Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi SPLDV Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 37-44.
- Qoriatu, N. A. H. (2014). Profil Pemahaman Konseptual Aljabar Siswa SMP dengan Menggunakan Representasi Beragam Ditinjau dari Perbedaan Gaya Kognitif Visualizer-Verbalizer. *Jurnal Dikma*, 4(2), 53-63.
- Rusmita, L., Alfin, K., & Dwi, R. . (2017). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Bangun Datar Kelas IV. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Safitri, firda amelia, Sugiarti, T., & Hutama, fajar surya. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Berdasarkan Newman's Error Analysis (NEA). *Jpk*, 5(1), 42-49.
- Ulifah, S. . (2014). Hasil Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Relasi. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 1(2), 123-133.
- Yulianingsih, E. (2017). *analisis pemahaman siswa SMP dalam menyelesaikan masalah aljabar berdasarkan gaya kognitif visualizer-verbalizer*. UIN Sunan Ampel Surabaya.