



Universitas Nusantara
PGRI Kediri

UNP
KEDIRI

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



ISSN: 2598-6139 →

PROSIDING SEMDIKJAR #7

- Seminar Pendidikan dan Pembelajaran -

FOKUS DAN LINGKUP PROSIDING →

1. Perkembangan Pola Pikir (*Growth Mindset*)
2. Metode Pembelajaran yang Inovatif
3. Strategi Pembelajaran berbasis Teknologi
4. Penguatan Karakter Peserta Didik
5. Pengembangan Media Pembelajaran
6. Pembelajaran Holistik yang Berdiferensiasi
7. Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan
8. Multikultural dan Kebinekaan
9. Tradisi dan Cagar Budaya Indonesia
10. Tema lain yang relevan

Diselenggarakan oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76, Moporoto, Kota Kediri Telp. (0354) 771576

→ <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/index>

PROSIDING

SEMINAR PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN (SEMDIKJAR) 7

Dengan tema;
“Transformasi Dunia Pendidikan dan Pengajaran
Menuju Indonesia Emas”

Volume 7, Agustus 2024

Kampus 1 Universitas Nusantara PGRI Kediri
Tanggal, 3 Agustus 2024

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

PROSIDING

SEMINAR PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN (SEMDIKJAR) 7

Dengan tema;

“Transformasi Dunia Pendidikan dan Pengajaran Menuju Indonesia Emas”

”Volume 7, Agustus 2024

Ketua Editor : Agung Wicaksono, S.Pd., M.Pd.
Editor Pelaksana : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

REVIEWER

- Dr. Agus Widodo, M.Pd. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd.,M.Psi. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dr. Rr. Forijati, M.M. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Galang Surya Gumilang, M.Pd : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dr. Nur Lailiyah M.Pd. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Nara Setya Wiratama, M.Pd. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Yunita Dwi Pristiani, S.Pd., M.Sc. : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd : Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. : Universitas Nusantara PGRI Kediri

EDITOR

Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. Epritha Kurnia Wati, M.Pd.
Guruh Sukma Hanggara, M.Pd. Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.
Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. Irawan Hadi Wiranata, M.Pd.
Karimatus Saidah, M.Pd. Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
Ita Kurnia, M.Pd. Nara Setya Wiratama, M.Pd.
Mohammad Akbar hajuan, M.Pd. Encil Puspitoningrum, M.Pd.
Mohammad Khoirul Muanam, S.H., M.H, Mahendra Puji Permana Aji, M.Pd
Linda Dwiyanti, M.Pd. M.Ihwanuddin, S.Pt.

PENERBIT

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan, No.76. Mojoroto Kota Kediri

ISSN: 2598-6139

Website: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/index>

Email: semdikjar@unpkediri.ac.id

Semua artikel didalam buku e-prosiding Seminar Pendidikan dan Pengajaran (SEMDIKJAR) 7 ini bukan merupakan hasil opini maupun pendirian dari penerbit. Isi dan konsekuensi dari artikel ilmiah yang ada di dalam buku ini adalah sepenuhnya tanggung jawab dari penulis, dan dilindungi oleh undang-undang.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Identias Prosiding	ii
Daftar Isi	iii

Judul Artikel	Halaman
Analisis Validitas, Reabilitas Dan Tingkat Kesukaran Soal Pada Materi Siklus Air Oleh: Kharisma Ismu Amalia, Novi Nitya Santi, Mumun Nurmilawati	1-7
Eksistensi Tradisi Baritan Sebagai Budaya Lokal Serta Nilai Gotong Royong Dalam Masyarakat Desa Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek Oleh: Ela Nurul Hidayah, Yatmin, Agus Budianto	8-17
Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Tari Bermain Pada Anak Usia 5-6 Tahun Oleh: Erfina Vernandika Valensia, Ayu Titis Rukmana Sari, Anik Lestaringrum	18-24
The Effect of Project-Based Learning to The Tenth Grade Students' Speaking Oleh: Erika Ermi Sentiyasari, Agung Wicaksono, Mahendra Puji Permana Aji	25-31
Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Gerhana Matahari dan Bulan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Evilia Rindayati, Aan Nurfahrudianto, Sutrisno Sahari Oleh: Evilia Rindayati, Aan Nurfahrudianto, Sutrisno Sahari	32-41
Magang MBKM Sebagai Sarana Meningkatkan Adaptabilitas Karir Mahasiswa Teknik Mesin Oleh: Fadliyanti Firdausia	42-54
Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Cuaca Materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kwagean Oleh: Fajrul Berlianti, Muhamad Basori, Novi Nitya Santi	55-60
Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Pop Up Book Berbasis Digital Materi Ekosistem Kelas V Sdn Karangtengah Oleh:Khoshishti Shofin Farihat, Novi Nitya Santi, Mumun Nurmilawati	61-67
Tradisi Rebo Wekasan Di Akhir Bulan Shafar Sebagai Ritual Keagamaan Masyarakat Desa Suci Tahun 2023 Oleh: Lailatul Maghfiroh, Yatmin, Zainal Afandi	68-75



Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Oleh: Fanny Rif'atul Hidayah, Karimatus Saidah, Nurita Primasat	76-80
Pengalaman Siswa SMK Korban Bullying dalam Menghadapi Perilaku Bullying Oleh: Firdanta Rizki Pratama, Risaniatin Ningsih, Yuanita Dwi Krisphianti	81-91
Tradisi Upacara Bersih Desa Di Desa Mojokambang Kecamatan Bandar Kedungmulyo Kabupaten Jombang Tahun 2023 Oleh: Fisah Imelda Kartikasari, Sigit Widiatmoko, Agus Budianto	92-99
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang Materi Menguraikan Pesan dalam Dongeng Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri Oleh : Galih Apriliyan Permana, Rian Damariswara, Ilmawati Fahmi Imron	100-105
Pengaruh Pembelajaran Matematik Kontekstual Melalui Penggunaan Aplikasi GeoGebra terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa SMP di Era Digital Oleh :Ade Meyra Rahma, Darsono	106-113
Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Mata Pelajaran PPKn Oleh : Adi Riza, Sutrisno Sahari, Nur Salim	114-122
Pengembangan E-Hand Out Berbasis Microsoft Sway Didukung Game Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas 3 di SDN 3 Balonggebang Oleh : Giesby Nur Ikasari, Kukuh Andri Aka, Frans Aditia Wiguna	123-128
Pengembangan Program Pendidikan Sejarah Berbasis Kepariwisata Sejarah melalui Program Magang Museum dan Studi Observasi Oleh : Gusti Garnis Sasmita, Nara Setya Wiratama, Agus Budianto, Sigit Widiatmoko, Heru Budiono, Yatmin, Zainal Afandi	129-143
Utilizing Canva Application to Teach Writing at SMAN 2 Kediri Oleh : Laili Nur Qodariyah, Diani Nurhajati, Suhartono	144-152
The Effect of Visual Thinking Strategies on Students Viewing Skills in Learning English Oleh : Lisha Ayu Pratiwi, Sulistyani, Khoiriyah	153-158
Tradisi Ogoh-Ogoh Dalam Rangkaian Nyepi Sebagai Bentuk Eksistensi Umat Hindu Pura Agung Dewi Savitri Di Dusun Sawur Desa Bulusari Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri	159-172



Oleh : M. Ipung Zainul Islam Sumarwoto, Heru Budiono, Yatmin	
Pengembangan Multimedia Interaktif SAC Materi Ekosistem Dan Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas 5 SDN Tulungrejo Oleh : M. Nasikhun Amin, Endang Sri Mujiwati, Sutrisno Sahari	173-182
Pengembangan Media Pembelajaran Snader Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Suku Kata Siswa Kelas 1 di SDN Jatirejo Oleh : Mahesa Dwi Andrianti, Ita Kurnia, Wahyudi	183-191
Improving Students' Speaking Skill Using Multimodal Text On Phase E At SMAN 3 Kediri Oleh : Maria Alfina Christabell, Mahendra Puji Permana Aji, Agung Wicaksono	192-198
Popular Songs: Teaching Media to Enhance Students' Listening Comprehension Oleh : Maria Gabriella Nawangwulan Putri, Suhartono, Sulistyani	199-203
Implementasi Manajemen Program BK Dengan Alokasi Waktu Terbatas di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Oleh : Maria Sri Vandriyani, Maghfirotul Lathifah	204-208
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Tiron 2 Kediri Oleh : Miftah Ayu Dea Oktaviani, Ilmawati Fahmi Imron, Karimatus Saidah	209-213
Pengembangan Media Ular Tangga Materi Bangun Datar Siswa Kelas I SDN Kunjang 3 Oleh : Mochammad Nur Alif Hidayatulloh, Kukuh Andri Aka, khoiriyah	214-222
Profil Pemahaman Siswa Kelas V SDN Sukoiber 1 Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Oleh : Adinda Kaurisma Oktavia Putri, Mumun Nurmilawati	223-228
Perkembangan Arsitektur Masjid Agung An Nur Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun 1996-2016 Oleh : Mohammad Isrofil Musa, Nara Setya Wiratama, Agus Budianto	229-240



Studi Komparatif Tentang Kesenian Wayang Gandrung Di Kediri Dan Wayang Topeng Di Jombang Sebagai Sarana Ruwatan Masyarakat Oleh : Muhamad Fajrul Al Fauzi, Zainal Afandi, Heru Budiono	241-247
Kebudayaan Megalitik Di Desa Tritik Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk Oleh : Muhamad Margi Anggoro Putra, Zainal Afandi, Yatmin	248-264
Pengembangan buku cerita bergambar pada materi dongeng untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar Oleh : Muhamad Sukron M, Kukuh Andri Aka; Khoiriyah	265-269
Sejarah dan Perkembangan Makanan Nasi Jagung Sedudo Khas Sawahan di Kabupaten Nganjuk Oleh : Ari Widiyanto, Nara Setya Wiratama, Sigit Widiatmoko	270-283
Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7 Sebagai Upaya Membumikan Nilai-Nilai Pancasila Oleh : Herdian Tria Wulan Sari, Irawan Hadi Wiranata, Guruh Sukma Hanggara, Wikan Sasmita	284-293
Penanaman Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita kelompok A di TK Dharma Wanita Dandangan Kota Kediri Oleh : Herlin Agustina, Ridwan, Anik Lestaringrum	295-301
Efektivitas Penerapan Media Edugame Star untuk Anak Usia Dini Oleh : Imroatus Sholihah, Intan Pratihastari Wijaya	302-311
Analisis Efektifitas Media Flashcard Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Karangtengah 3 Kediri Oleh : Indah Try Lestari, Novi Nitya Santi, Mumun Nurmilawati	312-318
Nilai-Nilai Sosial dalam Novel Panjo Asmarabangun: Kajian Sosiologi Sastra Oleh : Isna Nur Laili, Marista Dwi Rahmayantis, Nur Lailiyah	319-339
Kajian Historis Brug Over Den Brantas Te Kediri (Jembatan Lama Kediri) Pada Tahun 1855 - 2019 Oleh : Ivrada Setiya Budi, Agus Budiarto, Nara Setya Wiratama	345-354



<p>Pengaruh Metode Outdoor Study Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X Ma Hasan Muchyi Pagu Tahun Pelajaran 2023/2024</p> <p>Oleh : Juwita Eka Permatasari, Andri Pitoyo, Endang Waryanti</p>	355-361
<p>Pengaruh Penggunaan Platfrom Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja</p> <p>Oleh : Karisma Amanda Putri, Atrup, Khususiyah</p>	362-369
<p>The Effect Of “The English We Speak” Podcast To The Eleventh Grade Students Listening Ability SMAN 6 Kediri 2023/2024</p> <p>Oleh : Raynata Alfis Firmansyah, Yunik Susanti, Suhartono</p>	370-379
<p>Peran Guru Dalam Menangani Kesulitan Belajar Membaca Di Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Adinda Thalia Salsabilla, Novi Nitya Santi, Mumun i Nurmilawat</p>	380-386
<p>Implementasi E-Handout didukung Video Artificial Intelligence Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Agape Tisyri Nurbetania, Kukuh Andri Aka, Karimatus Saidah</p>	387-392
<p>THE CORRELATION BETWEEN STUDENTS’ LINGUISTIC INTELLIGENCE AND THEIR ENGLISH-SPEAKING SKILL ACHIEVEMENT</p> <p>Oleh : Akbar Putra Surya, Sulistyani, Khoiriyah</p>	393-400
<p>Kevalidan Multimedia Interaktif Pada Materi Organ Pernapasan Hewan Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Jaticalen</p> <p>Oleh : Alfiroh Clarinta, Endang Sri Mujiwati, Ilmawati Fahmi Imron</p>	401-407
<p>pengembangan Media (Viprodar) Video Pembelajaran Pada Materi Proses Daur Air Kelas IV Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Aliffia Imelda, Muhamad Basori, Novi Nitya Santi</p>	408-417
<p>pengembangan Multimedia Interaktif “SATWA” (Satuan Waktu) Berbasis Scientific Approach Untuk Kelas III MI PSM Kawedusan</p> <p>Oleh : Alivia Nabila Febriana, Kharisma Eka Putri, Aan Nurfahrudianto</p>	418-425
<p>Peran Konselor Dalam Manajemen Program Bimbingan Dan Konseling Di SMK Prapanca 1 Surabaya</p> <p>Oleh : Alya Adinda Dewi Chotifa, Maghfirotul Lathifah, Egalita Wahyu ‘Ulaa Nabila</p>	426-432

<p>Profil Pemahaman Materi Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Tarokan 3</p> <p>Oleh : Amanda Risa Febriyanti, Mumun Nurmilawati</p>	433-437
<p>Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Kota Kediri</p> <p>Oleh : Widiawati, Ety Andyastuti, Yunita Dwi Pristiani, Muhammad Akbar Hajuan</p>	438-446
<p>Analisis Penggunaan Multimedia Siklus Air (SUIR) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD</p> <p>Oleh : Ananda Farid Shalehudin, Aan Nurfahrudianto, Sutrisno Sahari</p>	447-456
<p>PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 4 SDN SATAK 2</p> <p>Oleh : Ananda Puspita Kusuma Wardhani, Kharisma Eka Putri, Aan Nurfahrudianto</p>	457-469
<p>PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK KELAS X SMA MUHAMMADIYAH MELALUI PENERAPAN E-LKPD BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING</p> <p>Oleh : Angga Yuanisyak, Dwi Ari Budiretnani, Ida Rahmawati</p>	470-476
<p>Storyline Materi Teks Narasi Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Kelas V SDN Sukorame 2</p> <p>Oleh : Anjasmara, Wahyudi, Sutrisno Sahari</p>	477-486
<p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR</p> <p>Oleh : Arfanda Syahrul Gunawan, Abdul Aziz Hunaifi, Aprilia Dwi Handayani</p>	487-495
<p>Paradigma Program Bimbingan dan Konseling (BK) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM)</p> <p>Oleh : Atrup, Mintorowulan</p>	496-503
<p>PERAN GURU BK MENGHADAPI TANTANGAN DALAM MELAKSANAKAN PROGRAM BK UPT SMP NEGERI 8 GRESIK</p> <p>Oleh : Aura Meutia Pangesti, Maghfirotul Lathifa</p>	504-508



<p>Pola Ajar Pada Anak Berbasis Pembiasaan Keluarga sebagai Taktik Menumbuhkan Karakter Religius dan Mandiri</p> <p>Oleh : Budhi Utami, Sri Aliami</p>	509-522
<p>Laboratorium Bimbingan Dan Konseling UNP Kediri: Masalah Dan Potensi</p> <p>Oleh : Sri Panca Setyawati</p>	523-530
<p>Pendidikan Pluralistik Dalam Kurikulum Merdeka Belajar</p> <p>Oleh : Guruh Sukma Hanggara, Khususiyah</p>	531-548
<p>Efektivitas Model POE (Predict, Observe, Explain) Dalam Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Wujud Zat Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gedangsewu 1 Tahun 2023/2024</p> <p>Oleh : Titis Rena Ayu Mashuri, Karimatus Saidah, Wahyudi</p>	549-558
<p>Studi Kasus Kesiapan Calon Pasangan Pengantin di Kabupaten Kediri</p> <p>Oleh : Rohmatul Kholifah, Ikke Yuliani Diah P, Atrup</p>	559-577
<p>Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Rumah Adat Jawa Timur Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Gandu</p> <p>Oleh : Deta ayu Pebriani, Kukuh Andri Aka, Karimatus Saidah</p>	578-586
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Box Audio Pada Materi Adaptasi Morfologi Hewan Kelas VI Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Prima Azka Tapaning Hesti, Nurita Primasatya, Abdul Azizi Hunaifi</p>	587-594
<p>Pengaruh Model Meaningful Intructional Design Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Hasil Belajar Siswa SD</p> <p>Oleh : Hajir Misbahuddin, Frans Aditia Wiguna, Nurlaila Zunaidah</p>	595-609
<p>Kepuh (Sterculia foetida): Sebagai Salah Satu Vegetasi Penyangga Sumber Air Kediri</p> <p>Oleh : Tutut Indah Sulistiyowati, Ida Rahmawati, Suwoto</p>	610-616
<p>Pengembangan LKPD Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Pada Materi Gaya Magnet Siswa Kelas IV SDN Gayam 3</p> <p>Oleh : Dela Ari Widianty, Farida Nurlaila Zunaidah, Kharisma Eka Putri</p>	617-626



<p>Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Berbasis Explosion Box Materi IPA Siklus Hidup Hewan Kelas IV</p> <p>Oleh : Bagus Fajar Bayu Pratama, Dhian Dwi Nur Wenda, Frans Aditia Wiguna</p>	627-633
<p>Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SDN 1 Bukur Kabupaten Nganjuk</p> <p>Oleh : Dila Ayu Agustin, Bagus Amirul Mukmin, Kukuh Andri Aka</p>	634-643
<p>Analisis Pembelajaran Diferensiasi Kelas IV SDN Burengan 2 Kediri</p> <p>Oleh : Nur Afni Kholifah, Abdul Aziz Hunaifi</p>	644-652
<p>Pengembangan Aplikasi Ethnomathematics Virtual Reality (EVR) sebagai Upaya Menuntaskan Learning Loss dan Krisis Budaya</p> <p>Oleh : Nur Rahmawati, Indah Dwi Setyani, Putri Dewi Septyani, M. Rizal Umami, Muhammad Choirul Anwar, Ika Santia</p>	653-662
<p>Pengaruh Problem Based Online Learning Terhadap Hasil Berpikir Kritis Dalam Writing Essay</p> <p>Oleh : Pamadya Vitasromo, Jatmiko, Titin Widya Risni</p>	663-672
<p>The Effectiveness Of Songs Toward The Second Grade Students' Vocabulary Mastery In Senggowar 1 Elementary School In 2022-2023</p> <p>Oleh : Nurin Auliya Afifah, Agung Wicaksono, Sulistyani</p>	673-679
<p>Tradisi Megengan Dalam Mempertahankan Kearifan Lokal Di Desa Kranding Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri</p> <p>Oleh : Putri Dwi Fitriana, Sigit Widiatmoko, Heru Budiono</p>	680-686
<p>Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Pada Materi Statistika</p> <p>Oleh : Rahmatul Risala Octaviandy Gresini, Dian Devita Yohanie</p>	687-695
<p>Pengembangan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Siswa Kelas II SD Negeri Gedangsewu 1</p> <p>Oleh : Nur Khafifah, Endang Sri Mujiwati, Sutrisno Sahari</p>	696-700
<p>Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Wordwall pada Materi Hak dan Kewajiban di Kelas III SDN Jati</p> <p>Oleh : Nida Salsabilla, Mumun Nurmilawati</p>	701-706



<p>Analisis Perhatian Orang Tua Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK PGRI Kediri</p> <p>Oleh : Nur Kholifah, Vivi Ratnawati, Khususiyah</p>	707-717
<p>The Effect Of Skimming – Scanning Teaching Techniques On Students’ Reading Comprehension At SMA Negeri 7 Kediri 2023/2024</p> <p>Oleh : Ratna Lutfia Faradilla, Sulistyani, Khoiriyah</p>	718-722
<p>Pengembangan Media Shut The Box “Bumi Joyoboyo” Untuk Meningkatkan Minat Budaya Lokal SMA</p> <p>Oleh : Olivvia Antoni, Ikke Yuliani Diah, Atrup</p>	723-751
<p>Bahaya Perilaku Membolos Dan Kurangnya Sopan Santun Terhadap Prestasi Belajar Siswa</p> <p>Oleh : Putri Dwijayanti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini, Atrup</p>	752-761
<p>Pengembangan Media Pembelajaran The Storyboard of Animals Materi Fabel di Kelas II SDN Ngadi</p> <p>Oleh : Muhammad Alfian Nur Firmansyah, Ita Kurnia, Wahyudi</p>	762-779
<p>Pengembangan Media Ajar Interaktif Articulate Storyline Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Gayam II</p> <p>Oleh : Muhammad Anwar Anuhi, Bagus Amirul Mukmin, Alfi Laila</p>	780-792
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak Materi Garuda Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas 2 SD Negeri Gondang Pace</p> <p>Oleh : Nur Alifah Khoirun Nisa, Ilmawati Fahmi Imron, Nurita Primasatya</p>	793-802
<p>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dan Kompetensi Profesional Guru: Pentingnya dalam Pembelajaran Vokasional Otomotif</p> <p>Oleh : Muhammad Idris Effendi</p>	803-820
<p>The Effect Of Using Collaborative Method On Students’ Descriptive Text At SMAN 3 Kediri</p> <p>Oleh : Naura Wahidta, Dewi Kencanawati, Rika Riwayatningsih</p>	821-834



<p>The Influence Of Academic Constructive Controversy Method On Student Listening Comprehension</p> <p>Oleh : Nadia Aisyah Putri, Sulistyani, Dewi Kencanawati</p>	835-845
<p>Hambatan dalam Penyusunan Program BK di SMK Prapanca 1 Surabaya</p> <p>Oleh : Putri Nur Maf'ulla, Maghfirotul Lathifah</p>	846-850
<p>The Use Of Project Based Learning In Pancasila Student Profile To Improve Speaking Skill</p> <p>Oleh : Orchidia Reihana Az-Zahra, Suhartono, Rika Riwayatningsih</p>	851-856
<p>Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 11 Pada Materi Gaya Magnet Kelas IV SDN Bulusari 3</p> <p>Oleh : Bintang Abidah, Mumun Nurmilawati</p>	857-863
<p>Pengaruh Metode Nature Learning Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas X MA Hasan Muchyi Pagu Tahun Pembelajaran 2023/2024</p> <p>Oleh : Sonia Daniasti, Andri Pitoyo, Nur Lailiyah</p>	864-874
<p>Pengembangan Powerpoint Interaktif Materi IPA Sistem Tata Surya Siswa Kelas 5 SDIT Al-Istiqomah</p> <p>Oleh : Zulfikri Barabas, Wahyudi, Mohammad Basori</p>	875-884
<p>The Effectiveness Of Teaching Vocabulary Using Song With Movement To Young Learners</p> <p>Oleh : Yuana Listyaningtyas, Mahendra Puji P.A, Agung Wicaksono</p>	885-892
<p>Kajian Sejarah Dan Arsitektur Masjid Raya Sultan Riau Pada Masa Raja Abdurrahman 1819-1832</p> <p>Oleh : Ballaghufy Bashalfa, Heru Budiono, Sigit Widiatmoko</p>	896-903
<p>Studi tentang Tirakatan Malam Jumat Legi di Gua Maria Lourdes Puhsarang Kediri</p> <p>Oleh : Cecilia Dewi Puspasari, Yatmin, Sigit Widiatmoko</p>	904-914
<p>Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Ekosistem di SMAN 7 Kota Kediri</p> <p>Oleh : Eka Wahyu Widia Prasasti, Hana Refri Gunawan, Putri Salma Abrilian, Dwi Ari Budi Retnani, Krisenciana Firija Nuri Wulandari</p>	915-918



<p>Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika</p> <p>Oleh : Bryant Candra Wijaya, Dian Devita Yohanie</p>	919-923
<p>Kepribadian Tokoh Utama Karang Samudra Daneswara dalam Novel Aku Tak Membenci Hujan Karya Sri Puji Hartini</p> <p>Oleh : Krisnia Yunani, Sardjono, Sujarwoko</p>	924-933
<p>Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Animasi</p> <p>Oleh : Yolanda Titis Sofwina, Linda Dwiyantri, Epritha Kurnia Wati</p>	934-948
<p>Pengembangan Media Crossword Berbasis Wordwall Materi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar Siti Nurkhasanah,</p> <p>Oleh : Bagus Amirul Mukmin, Abdul Azizi Hunaifi</p>	949-955
<p>Using Audio Visual Media To Improve Students Listening Ability Of Eight Grade Students Of English Department Of University Of Wahidiyah Kediri</p> <p>Oleh : Jenny Ika Misela</p>	956-968
<p>Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Menulis Tegak Bersambung Siswa Kelas II SDN MRICAN 1</p> <p>Oleh : Martha Khristina Setyaningrum, Kharisma Eka Putri, Rian Damariswara</p>	969-972
<p>Pengaruh Media Brigam Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI</p> <p>Oleh : Dhana Fitri Cahyani, Kharisma Eka Putri, Aan Nurfahrudianto</p>	973-981
<p>Analisis Kebutuhan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Parang 2</p> <p>Oleh : Cindy Nurhidayah, Mumun Nurmilawati</p>	982-988
<p>Peran Guru BK Dalam Implementasi Program BK di SMPN 1 Porong</p> <p>Oleh : Dewi Anya Laiqa, Maghfirotul Lathifah, Indriani Rohdotul Jannah, Anisah Nur Firdaus, Timothy Vito Pattipeiluhu, M. David Aulia Arsyad</p>	989-993
<p>Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SDN Tiron 4</p> <p>Oleh : Rika Nur Safitri, Wahyudi, Muhammad Basori</p>	994-1002



Keefektifan Media Pembelajaran Ketami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Oleh : Rika Purnama Sari, Sutrisno Sahari, Agus Widodo	1003-1009
Analisis Unsur Gramatikal dan Leksikal pada Pidato Ganjar Pranowo dan Megawati dalam Memutuskan CAPRES di PILPRES 2024 Oleh : Rina Dian Martha, Nur Lailiyah, Endang Waryanti	1010-1022
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Berbantuan Website 2 APK Builder Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan Oleh : Rizky Handayani, Putri, Wiguna	1023-1033
Dampak Seks Bebas Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMKN 2 Kota Kediri Oleh : Ronanda Fatur Ramadhan, Risaniatin Ningsih, Krisphianti	1034-1044
Analisis Fakta Empiris Fenomena Kecanduan Game Online Siswa SMK PGRI 4 Kediri Oleh : Rosi Budiani, Risaniatin Ningsih, Sancaya	1045-1057
Bentuk, Strategi, dan Fungsi Tindak Tutur Direktif dalam Promosi di Media Sosial TikTok Oleh : Rosyida Septiani, Nur Lailiyah, Rahmayantis	1058-1072
Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di SMA Pawyatan Daha Kediri Oleh : Susanto, Atrup, Gumilang	1073-1078
Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Dongeng Animasi Oleh : Putri, Sari	1079-1087
Efektivitas Penggunaan Media FunWords Bagi Anak Usia Dini Oleh : Al-Fahmi, Wijaya	1089-1098
Project Based Learning with Collaborative Learning for Students' Writing Ability at SMAN 3 Kediri Oleh : Putri, Rika Riwayatningsih, Dewi Kencanawati	1099-1102



<p>Kapten Kasihin : Studi Tentang Perannya Memimpin Perjuangan Masyarakat Desa Kedungombo Menghadapi Agresi Militer Belanda II Tahun 1949</p> <p>Oleh : Yurida Listanti, Agus Budianto, Nara Setya Wiratama</p>	1103-1112
<p>Analisis Kebutuhan Media Congklak Ekspresif Berbasis Etnomatematika Untuk Menumbuhkan Numerasi Siswa Kelas</p> <p>Oleh : Nur'aini, Nurita Primasatya</p>	1113-1119
<p>Kajian Konseptual: Attention Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Pendidikan Anak Berbakat (PAB)</p> <p>Oleh : Sancaya</p>	1120-1126
<p>Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila di Kelas 1 Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Shely Suci Hati, Ita Kurnia, Wahyudi</p>	1127-1135
<p>Bentuk Pelanggaran Karakteristik Bahasa Jurnalistik pada Berita Bohong di Media Sosial Masa Kampanye Capres dan Cawapres 2024</p> <p>Oleh : Claudy, Nur Lailiyah, Moch. Muarifin</p>	1136-1145
<p>Pengaruh Metode Resitasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Mengenali, Menyadari, dan Menghargai Keragaman Identitas Pada Pelajaran PKn Kelas X APHP 1 SMKN 1 Plosoklaten</p> <p>Oleh : Shinta Maharani Putri, Suratman, Nursalim</p>	1146-1155
<p>Developing Creativity Through Drama In Teaching Speaking At SMAN 2 Kediri</p> <p>Oleh : Nastiti, Diani Nurhajati, Suhartono</p>	1156-1166
<p>Systematic Literature Review: Penerapan Model PemSystematic Literature Review: Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika (Tantangan Penerapan Kurikulum Merdeka)</p> <p>Oleh : Dike Septiarani, Darsono</p>	1167-1174
<p>Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Muneng 2</p> <p>Oleh : Deva Rahmania Putri, Ilmawati Fahmi Imron, Karimatus Saidah</p>	1175-1187



<p>Pengembangan Media Kasual Berbasis Mobile Learning Materi Lambang Bunyi Vokal dan Konsonan Siswa Kelas I SDN Blimbing 2</p> <p>Oleh : Dodi Yusuf Fran Setiyo, Rian Damariswara, Ita Kurnia</p>	1188-1193
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Della Angelintan, Wahid Ibnu Zaman, Alfi Laila</p>	1194-1200
<p>Peran Guru Dalam Mengimplementasikan Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD</p> <p>Oleh : Desi Rismawati, Novi Nitya Santi, Mumun Nurmilawati</p>	1201-1207
<p>Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gandu</p> <p>Oleh : Dewi Ayu Nur Rohmah, Ita Kurnia, Wahyudi</p>	1208-1215
<p>Pendidikan Kewarganegaraan: Landasan Demokrasi yang Inklusif Melalui Pemberdayaan Warga Negara menuju Masyarakat yang Demokratis</p> <p>Oleh : Diana Rista, Irawan Hadi Wiranata</p>	1216-1227
<p>Enhancing Oral Communication Skills through the Total Physical Response (TPR) Method at SDN Semampir I</p> <p>Oleh : Lutfi Verdia Lensi , Rika Riwayatiningih , Dewi Kencanawati</p>	1228-1243
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri</p> <p>Oleh : Yuni Herawati, Ilmawati Fahmi Imron, Karimatus Saidah</p>	1244-1253
<p>Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Lettrum Box Untuk Anak Usia Dini</p> <p>Oleh : Tita Bonita Irianfi, Intan Prastihastari Wijaya</p>	1254-1263
<p>The Effectiveness of Roleplay on Students' Speaking Skill</p> <p>Oleh : Yohana Octaviana, Agung Wicaksono, Mahendra Puji Permana Aji</p>	1264-1270
<p>Analisis Kebutuhan Media SIPASIA (Sistem Pernapasan Manusia) Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar</p> <p>Oleh : Yayuk Setiyowati, Sutrisno Sahari, Agus Widodo</p>	1271-1277



<p>Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran PAPINKA (Papan Pintar Perkalian) pada Materi Perkalian di Kelas III SDN Tiron 4</p> <p>Oleh Riska Sri Rahayu, Mumun Nurmilawati</p>	1278-1284
<p>Pengembangan Modul Materi Keragaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri Bagi Siswa Kelas IV SDN Kraton</p> <p>Oleh : Siti Khoirun Nadhifah, Erwin Putera Permana, Wahid Ibnu Zaman</p>	1285-1294
<p>Fenomenologi Permasalahan Remaja Di Starling Kopi</p> <p>Oleh : Wildan Agung, Guruh Sukma Hanggara, Khususiyah</p>	1295-1299
<p>Pengaruh Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Manggis</p> <p>Oleh : Winda Risma Wardani, Aan Nurfahrudianto, Muhamad Basori</p>	1300-1310
<p>The Effect of PJBL to Twelfth Grade Students' Reading Comprehension</p> <p>Oleh : Titissari, Agung Wicaksono, Mahendra Puji Permana Aji</p>	1320-1325
<p>Pengembangan Media Board Game Ludo Prajurit Denjaka Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa Kelas XI SMAN 4 Kediri</p> <p>Oleh : Siti Fatimatuz Zahro, Ikke Yuliani Dlah P, Atrup</p>	1326-1345
<p>Keefektifan Pengembangan Buku Suplemen IPAS Sumber Daya Alam untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 1</p> <p>Oleh : Sinta Apriliana, Farida Nurlaila Zunaidah, Mumun Nurmilawati</p>	1346-1351
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Diskalkulia Dengan Metode Multysensory Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa</p> <p>Oleh : Sholehah Kartika Dewi, A'isyah Firdaus Rozzaaq, Suci Anjarwati, Nita Dwi Aprilia, Jatmiko</p>	1352-1357
<p>Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Film Pendek) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Sejarah Pribadi Siswa Kelas XII SMAN 7 KEDIRI Tahun Pelajaran 2023/2024</p> <p>Oleh : Siti Naimatul Muazah, Moch. Muarifin, Marista Dwi Rahmayantis</p>	1358-1365
<p>Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament Dengan Bantuan Takalantar Untuk Siswa Kelas 3 Materi Operasi Hitung Perkalian SDN Satak 2</p> <p>Oleh : Ulfa Fajar Setyowati, Nurita Primasatya, Abdul Aziz Hunaifi</p>	1366-1376



The Implementation of Game Using Snake and Ladder in Teaching Vocabulary at Elementary School Oleh : Siti Nuridayanti, Sulistyani, Khoiriyah	1377-1384
The Implementation of Teaching Speaking Using Video Recording to Eleventh Grade Oleh : Yunia Rizky Rahmawati, Agung Wicaksono, Mahendra Puji Permana Aji	1385-1391

Analisis Validitas, Reabilitas Dan Tingkat Kesukaran Soal Pada Materi Siklus Air

Kharisma Ismu Amalia¹, Novi Nitya Santi², Mumun Nurmilawati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Kharismaismu123@gmail.com¹, novinitya@gmail.com²,
mumunnurmila68@gmail.com³.

ABSTRACT

Analysis of question items is a very important activity to do in order to improve the quality of the questions created. The aim of this research is to describe the analysis of validity, reliability and level of difficulty of questions based on the results of test items on water cycle material. The sample in this study was class VI at SDN Sukorame 2 Kediri, totaling 10 students. This research method is a quantitative descriptive method. Based on the data processing results obtained, the results of the validity test stated that of the 20 questions there were 12 valid questions and 8 invalid questions. Meanwhile, the results of the reliability trial stated that the questions tested had very high reliability, namely 0.88. In the results of the difficulty level, the easy category was 95% and the moderate category was 5%. So it can be concluded that the 20 questions on water cycle material can be used, but the question items still do not meet the proposed level of difficulty and require updating.

Keywords: question analysis, level of difficulty

ABSTRAK

Analisis butir soal adalah suatu kegiatan yang sangat penting dilakukan guna untuk meningkatkan kualitas soal yang di buat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan analisis hasil butir tes soal materi siklus air. Adapun untuk sampel pada penelitian ini yaitu kelas VI SDN sukorame 2 kediri yang berjumlah 10 siswa. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh, hasil uji coba validitas menyatakan bahwa dari 20 soal terdapat 12 soal yang valid dan 8 soal yang tidak valid. Sedangkan hasil pada uji coba reabilitas menyatakan bahwa soal yang diujikan memiliki reabilitas sangat tinggi yaitu 0,88. Pada tingkat kesukaran memperoleh kategori mudah sebanyak 95% dan kategori cukup sebanyak 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa 20 soal materi siklus air dapat digunakan, namun butir soal masih belum memenuhi proposal tingkat kesukaran dan membutuhkan pembaharuan.

Kata Kunci: analisis soal, tingkat kesukaran

PENDAHULUAN

Dalam suatu Pendidikan, tentu memiliki kualitas yang dilakukan secara baik mulai dari system maupun teknik pembelajaran. kualitas tersebut akan terus menerus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun dan menjadi tanggung jawab guru untuk dapat mengembangkannya. Salah satu peningkatan yang dilakukan adalah melakukan berbagai komponen dalam pembelajaran. Adapun untuk komponen dalam pembelajaran meliputi: apa tujuan dari pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran, dan yang terakhir yaitu hasil evaluasi dari pembelajaran. upaya dalam meningkatkan hasil



belajar umumnya dilakukan dengan adanya evaluasi (penilaian). Dalam beberapa kegiatan, tentu kita membutuhkan pengukuran serta penilaian terutama pada proses pembelajaran. Melalui adanya evaluasi, maka segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran dapat terlihat dengan mudah.

Hal ini di dukung oleh Magdalena, et.al (2020) yang menyatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah suatu penaksiran pada kemajuan pertumbuhan siswa kearah nilai-nilai serta tujuan yang sebelumnya telah ditetapkan berdasarkan kurikulum. Salah satu syarat dalam evaluasi pembelajaran yaitu berupa adanya tes yang mencakup aspek-aspek dalam pencapaian. Adanya keberhasilan dalam sebuah evaluasi, tentu tak lepas dari alat evaluasi yang akan digunakan. Alat evaluasi adalah sesuatu yang dapat mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas maupun memudahkan dalam mencapai sebuah tujuan yang lebih efisien (Aulia, et.al 2020).

Adapun untuk alat evaluasi (penilaian) terbentuk dalam beberapa kelompok. Berikut beberapa kelompok tes penilaian : (1) tes tulis, yaitu alat evaluasi yang pengerjaan maupun penyajiannya berbentuk tulis. Untuk jawaban dari siswa biasanya berupa jawaban atas pertanyaan maupun sebuah tanggapan. (2) tes lisan adalah alat evaluasi yang umumnya dalam pengerjaan dilakukan secara langsung yang keluar dari lisan. (3) tes perbuatan merupakan tes evaluasi berupa sebuah penugasan tertulis maupun secara lisan. Umumnya hasil dari evaluasi ini berupa bentuk penampilan atau perbuatan yang telah dilakukan. Alat tes dalam evaluasi umumnya digunakan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi atau data mengenai sikap, minat dari kepribadian siswa.

Suatu tes evaluasi yang baik yaitu memiliki beberapa ciri-ciri serta sifat yang merupakan sebuah prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu sebuah tes harus melewati uji validitas untuk melihat kevalidan dari soal tes serta melihat tingkat kesukaran butir tes. Hal ini sejalan dengan Menurut Janna & Herianto (2021) yang bahwa uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Sebuah tes pada evaluasi dapat dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang menjadi tujuan dalam pengukuran. Dan uji reabilitas berfungsi untuk melihat apakah data yang telah melalui uji validitas bisa di katakan reabel. Dan pada uji tingkat kesukaran, tes yang digunakan untuk evaluasi apakah telah memperoleh kualitas soal yang baik, disamping memenuhi uji validitas dan uji reabilitas.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa adanya keberhasilan dalam sebuah evaluasi pembelajaran ditentukan pada alat yang digunakan saat proses evaluasi berlangsung. Maka dari itu, peneliti menjadikan tes dari sebuah penelitian sebagai objek kajian. Mengingat tes tersebut merupakan tes yang dibuat peneliti di salah satu SDN kediri yang berguna untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai.



Dengan dilakukan analisis pada butir soal, maka akan dapat diketahui bagaimana kualitas butir soal tes yang akan digunakan, dan hal ini berguna untuk membantu guru dalam proses pembelajaran apakah penggunaan tes telah dilakukan dengan baik dan dapat dipertahankan. Dengan demikian, dilakukannya sebuah telaah pada kualitas butir soal dengan analisis tingkat kesukaran yang akhirnya dapat mendeskripsikan bagaimana kelayakan kegiatan evaluasi yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang analisis validitas, reabilitas dan tingkat kesukaran pada soal materi siklus air. Penelitian ini akan berfokus pada uji validitas, uji reabilitas dan uji tingkat kesukaran pada butir soal yang telah digunakan penelitian di SDN Sukorame 2 kediri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu hal yang sangat penting sekali dalam sebuah penelitian. Hal ini disebabkan karena segala kegiatan yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian tentu memerlukan dan hasil penelitian bergantung pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan metode ini karena adanya data deskripsi tentang hasil uji validitas, uji reabilitas serta uji tingkat kesukaran pada butir soal yang akan digunakan pada evaluasi. Waktu dan tempat penelitian ini dilakukan pada tanggal 07 mei 2024 pada hari selasa di SDN Sukorame 2 kediri dengan jumlah sampel 10 siswa. Prosedur yang digunakan yaitu dengan tes soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. uji validitas

karakteristik yang paling utama dalam sebuah instrumen evaluasi yaitu kevalidan terhadap instrument tersebut. uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui hasil pengujian ketetapan pada butir soal yang akan digunakan sebagai pengukur (Rosita, et.al 2021).

Suatu alat ukur dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur instrument tersebut dengan benar. Karena itu, butir soal yang bagus adalah butir soal yang telah melalui uji kevalidan. Skor pada item soal akan memiliki nilai yang tinggi jika skor yang ada pada item soal memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran inilah yang akan menjadi korelasi guna untuk mengetahui validitas item soal yang akan digunakan. Berikut hasil rekapitulasi uji validitas:

Tabel 1. Rekapitulasi uji validitas 20 soal pilihan ganda

No	T hitung	Ttabel	Keterangan
1.	0,667	0,666	Valid
2.	1,000	0,666	Valid



3.	0,667	0,666	Valid
4.	1,000	0,666	Valid
5.	1,000	0,666	Valid
6.	-0,111	0,666	Tidak
7.	-0,167	0,666	Tidak
8.	1,000	0,666	Valid
9.	-0,218	0,666	Tidak
10.	0,076	0,666	Tidak
11.	0,903	0,666	Valid
12.	0,841	0,666	Valid
13.	-0,029	0,666	Tidak
14.	0,841	0,666	Valid
15.	0,903	0,666	Valid
16.	0,841	0,666	Valid
17.	-0,047	0,666	Tidak
18.	0,841	0,666	Valid
19.	0,186	0,666	Tidak
20.	0,076	0,666	Tidak

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas merupakan sebuah pengukuran menggunakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian melalui konsistensi hasil dari waktu ke waktu (janti 2014). Sebuah data dapat dikatakan reabilitas jika hasil pengukuran tetap konsisten bila di ukur beberapa kali dengan menggunakan alat ukur yang sama. Penelitian tentu memerlukan suatu data yang betul-betul valid dan juga reliabel. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh sebuah bukti sejauh mana ketepatan data dan kecermatan alat ukur.

Pengukuran reabilitas dapat dilakukan dengan 2 cara yang pertama yaitu dengan Repeated Measure, dimana pengukuran ini dilakukan berulang kali dengan waktu yang berbeda, tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah jawaban dari pertanyaan tetap konsisten. Cara yang kedua yaitu One shot, pengukuran ini dilakukan dengan sekali pengukuran kemudian hasilnya akan dibandingkan dengan pertanyaan lainnya. Pada penelitian ini menggunakan cara yang kedua yaitu One shot. Berikut hasil uji reabilitas pada butir soal :

Tabel 2. Rekapitulasi hasil uji reabilitas 20 soal pilhan ganda

Koefisien reabilitas (Alpha)	Interprestasi
0,88	Sangat Tinggi

3. Uji Tingkat Kesukaran

uji tingkat kesukaran adalah uji yang digunakan untuk memperoleh sebuah kualitas yang baik pada butir soal (Lumbanraja & Daulay 2017). Di samping itu, sebelum dilakukan uji tingkat kesukaran maka perlu dilakukan



uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu. Berikut hasil uji tingkat kesukaran butir soal.

tabel 3. Rekapitulasi hasil uji tingkat kesukaran.

No	No soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1.	1	0,80	Mudah
2.	2	0,90	Mudah
3.	3	0,80	Mudah
4.	4	0,90	Mudah
5.	5	0,90	Mudah
6.	6	0,90	Mudah
7.	7	0,80	Mudah
8.	8	0,90	Mudah
9.	9	0,70	Mudah
10.	10	0,90	Mudah
11.	11	0,80	Mudah
12.	12	0,90	Mudah
13.	13	0,,80	Mudah
14.	14	0,90	Mudah
15.	15	0,80	Mudah
16.	16	0,90	Mudah
17.	17	0,60	Cukup
18.	18	0,90	Mudah
19.	19	0,80	Mudah
20.	20	0,90	Mudah

Pembahasan

Analisis validitas, reabilitas dan uji tingkat kesukaran merupakan suatu pengukuran yang dilakukan guna untuk mengetahui hasil terhadap pengukuran yang akan dilakukan. Sebelum dilakukan uji validitas, reabilitas dan tingkat kesukaran, alangkah baiknya terdapat data yang akan di uji. Data yang akan di uji pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian di SDN Sukorame 2 kediri. sebelum menentukan hasil uji reabilitas, maka perlu adanya uji validitas terlebih dahulu. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, memperoleh hasil bahwa dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah di analisis, ditemukan 12 butir soal yang valid, artinya soal yang valid tersebut dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, dan 8 butir soal yang tidak valid tidak dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Pada hasil reabilitas yang telah dilakukan setelah uji validitas yaitu memperoleh hasil interpretasi sangat tinggi dengan koefisien reabilitas 0,88 yang berarti hasil uji reabilitas yang telah dilakukan mendapat nilai yang tinggi sekali. Pada uji tingkat kesukaran setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas, maka diperoleh hasil pada uji tingkat kesukaran yaitu hampir keseluruhannya memperoleh kriteria mudah dengan presentase 95% dan kriteria cukup dengan



presentase 5%. Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, untuk soal tes yang digunakan adalah soal tes yang tidak terlalu sukar maupun terlalu mudah. Pada hasil uji tingkat kesukaran, butir soal belum dikatakan baik karena tingkat proporsi kesukaran soal masih belum seimbang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifin, 2009) yang menyatakan bahwa untuk tingkat proporsi kesukaran butir soal yaitu: (1) soal sukar 25%, soal sedang 50%, soal mudah 25%. (2) soal sukar 20%, soal sedang 60%, soal mudah 20%. (3) soal sukar 15%, soal sedang 70%, soal mudah 15%. Pada penelitian ini dikatakan belum memenuhi proporsi yang baik karena hasil uji tingkat kesukaran mendapat 95% untuk kriteria mudah dan 5% untuk kriteria cukup/sedang. Fakta tersebut didukung oleh Mudjijo (2003) yang mengatakan bahwa tingkat kesukaran yang baik pada suatu butir soal itu ditandai dengan presentasi siswa yang telah menjawab dengan benar pada butir soal pilihan ganda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah di uji dengan pengujian validitas, reabilitas dan uji tingkat kesukaran memperoleh hasil bahwa dari semua butir soal untuk tes terdapat soal yang valid dan tidak valid, untuk hasil uji reabilitas mendapat kriteria sangat tinggi serta hasil pada uji tingkat kesukaran hampir keseluruhan soal mendapat kriteria mudah, namun pada uji tingkat kesukaran butir soal pilihan ganda masih belum memenuhi tingkat proporsi baik yang sesuai dengan tingkat proporsi kesukaran. Maka, perlu adanya pembaharuan terhadap butir soal pilihan ganda agar butir soal menjadi lebih baik sesuai dengan tingkat proporsi uji kesukaran, sehingga saat butir soal digunakan untuk tes, butir soal telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan uji tingkat kesukaran.

Saran

Memperbaharui butir soal sesuai dengan kriteria proporsi tingkat kesukaran agar butir soal yang akan digunakan dapat dikatakan butir soal yang baik pada saat akan digunakan untuk tes, namun sebelum melakukan uji tingkat kesukaran butir soal harus melalui uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2020). Konsep dasar evaluasi pembelajaran sekolah dasar di SD Negeri Bencong
1. *Pensa*, 2(1), 87-98.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran Bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 1-9.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Solichin, M. (2017). Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 279-284.
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. *Prosiding Snast*, 155-160.
- Lumbanraja, L. H., & Daulay, S. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda pada butir tes soal ujian tengah semester Bahasa Indonesia kelas XII SMA Negeri 7 Medan tahun pembelajaran 2016/2017. *Banyuwangi: Universitas PGRI Banyuwangi*.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran (Vol. 2)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



Eksistensi Tradisi Baritan Sebagai Budaya Lokal Serta Nilai Gotong Royong Dalam Masyarakat Desa Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek

Ela Nurul Hidayah¹, Yatmin², Agus Budiarto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

mia3.elanurul@gmail.com¹, yatmin@unpkediri.ac.id², budiarto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The Baritan tradition is carried out by the people of Dongko Village every year in the month of Sura. Dongko Village Community Most of the residents work as farmers. The Baritan tradition is carried out as an expression of gratitude from the people to God Almighty who has protected their livestock and crops from pests and other intruders. The Baritan tradition can also increase mutual cooperation and togetherness in the Dongko Village community. The aim of this research is to find out 1) What is the history of the Baritan tradition in Dongko Village? 2) How is the Baritan tradition procession in Dongko Village? 3) What are the forms of mutual cooperation in implementing the Baritan tradition in Dongko Village? This research uses a qualitative approach and ethnographic research type. Researchers obtained data through observation, interviews and documentation. The conclusion reached by researchers is that the Baritan tradition began with a tragic incident that befell the farmers of Dongko Village. Many farmers' livestock died. In the baritan tradition there is a procession that takes place from start to finish. The aim of the Baritan tradition is not only to preserve culture, but also as a means of increasing mutual cooperation for the Dongko community.

Keywords: Baritan tradition, Dongko village community, mutual cooperation

ABSTRAK

Tradisi Baritan dilaksanakan masyarakat Desa Dongko setiap tahunnya dibulan *Sura*. Masyarakat Desa Dongko Sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai petani. Tradisi Baritan dilaksanakan sebagai ucapan rasa syukur masyarakat kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melindungi hewan ternak dan tanamannya dari hama dan pengganggu lainnya. Tradisi Baritan juga dapat meningkatkan gotong royong dan kebersamaan masyarakat Desa Dongko. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 1) Bagaimana sejarah tradisi Baritan di Desa Dongko ? 2) Bagaimana prosesi tradisi Baritan di Desa Dongko ? 3) Bagaimana bentuk-bentuk gotong royong pada pelaksanaan tradisi Baritan di Desa Dongko? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian etnografi. Peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kesimpulan yang diperoleh peneliti adalah tradisi Baritan bermula dari kejadian tragis yang menimpa para petani Desa Dongko. Hewan ternak para petani banyak yang mati. Dalam tradisi baritan terdapat prosesi yang dilakukan dari awal hingga akhir. Tujuan tradisi Baritan selain menjaga kelestarian budaya juga sebagai sarana meningkatkan gotong royong masyarakat Dongko.

Kata Kunci: Tradisi Baritan, masyarakat Desa Dongko, gotong royong

PENDAHULUAN

Indonesia sebuah negara yang masyarakatnya multikultural. Terdapat berbagai macam suku, budaya, ras, agama yang berbeda-beda. Menurut Wiratama dalam Budiono (2017:1344) menuliskan Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan budaya dan adat istiadat. Tak heran jika



Indonesia disebut negara yang kaya dengan budaya lokalnya. Menurut Tabun dkk (2021:727) sebab kebudayaan menjadi suatu hal yang sangat melekat bagi masyarakat Indonesia, dari kebudayaan tersebut juga dapat dijadikan ciri khas masyarakat Indonesia sesuai dengan pulau ia berasal. Menurut Yatmin dkk (2022:66) Perbedaan kebudayaan antar daerah sangat mendukung keistimewaan setiap pulau di Indonesia.

Indonesia memiliki banyak budaya yang sampai saat ini masih dilestarikan misalnya adalah budaya Jawa. Masyarakat dan kebudayaan (budaya) adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam pemikiran masyarakat Jawa selalu menerapkan tiga hal dalam kehidupannya seperti budi pekerti, budi luhur maupun etika. Ketiga hal tersebut saling berkaitan dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam masyarakat Jawa budaya tumbuh menjadi suatu kebiasaan sehingga terus dilestarikan serta dipertahankan.

Di zaman modern ini, tradisi adalah ajang budaya luhur yang berperan penting di kehidupan masyarakat. Tradisi berarti kebiasaan tingkah laku atau tindakan yang secara turun temurun masih dilakukan dimasyarakat. Menurut Rohmah dkk (2021:806) tradisi adalah adat istiadat yaitu yang bersifat magis atau religius turun temurun dari kehidupan suatu penduduk yang memiliki nilai-nilai, budaya, norma, huku, dan aturan yang saling berkaitan. Menurut Penyelenggaraannya mempunyai arti bagi masyarakat Jawa, selain untuk menghormati roh para leluhur dan rasa syukur terhadap Tuhan juga digunakan sebagai sarana sosialisasi. Selain itu masyarakat masih percaya apabila tradisi tersebut tidak dilakukan akan mengalami sesuatu yang tidak diinginkan. Nama tradisi yang digunakan bermacam-macam sesuai dengan latar belakang dan tujuan dilaksanakannya tradisi atau upacara tersebut.

Masyarakat Indonesia tinggal diberbagai wilayah yang kondisi geografisnya berbeda-beda mulai dari pegunungan, perkotaan, pedesaan sampai daerah pesisir. Masyarakat menyesuaikan pekerjaannya sesuai dengan kondisi wilayah tempat tinggalnya dan Indonesia merupakan negara Agraris. Masyarakat yang berprofesi sebagai petani ini banyak dijumpai pada masyarakat pedesaan. Masyarakat yang berprofesi sebagai petani sebagian memiliki hewan peliharaan atau mereka juga bekerja sebagai peternak. Seperti halnya di Desa Dongko yang mana wilayahnya adalah pedesaan dan berupa dataran tinggi. Menurut Yatmin (2023:681) sebagian besar penduduk Dongko adalah petani, disusul pegawai dan pedagang.

Bagi masyarakat yang tinggal pada daerah pegunungan, dari mereka banyak yang mempertahankan tradisinya. Tradisi ini sudah lama dilaksanakan oleh masyarakatnya yang sudah diwariskan oleh nenek moyang. Dalam menjaga hasil pertanian yang tetap melimpah dan hewan ternak yang tetap dalam keadaan sehat dan bisa berkembangbiak dengan baik maka dari itu masyarakat melaksanakan sebuah Tradisi. Tradisi yang mereka lakukan adalah Tradisi Baritan. Tradisi ini dilakukan oleh para petani dan peternak Desa Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek.



METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan secara alamiah serta bersifat penemuan. Menurut Yatmin dkk (2022:70) metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Penelitian kualitatif peneliti menjadi instrument utama dalam penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah etnografi. Menurut Sari, Yatmin, Budianto (2023:336) dalam penelitian etnografi ini peneliti akan mengkaji tentang tingkah laku manusia, dari pola hidup, budaya, dan yang berkaitan dengan sosial kultural.

Lokasi tempat penelitian yang diambil adalah Desa Dongko, Kecamatan Dongko, Kabupaten Trenggalek. Lokasi penelitian itu digunakan peneliti dalam mengambil data penelitian.

Data yang digunakan peneliti yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer dapat diperoleh dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui percakapan (dialog) dengan tujuan tertentu melalui dua pihak atau lebih. Pada tahap wawancara ini peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang mengetahui mengenai topik yang diambil yaitu tradisi Baritan. Menurut Tiarawanti dkk (2022:718) melalui wawancara, peneliti menggali data, informasi dan kerangka untuk menggambarkan topik penelitian.

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan mengamati langsung maupun tidak mengenai objek yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi (alat rekam, buku, catatan). Menurut Ma'arif dkk (2022:190) observasi merupakan cara untuk mengumpulkan data yang diinginkan dengan cara melakukan pengamatan langsung. Dokumentasi Menurut Herawati (2022:215) adalah catatan kejadian yang sudah terjadi di masa lampau, dokumen dapat berwujud tulisan, gambar berupa foto-foto dan karya dari seseorang

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Asal-Usul Tradisi Baritan Di Desa Dongko

Tradisi Baritan merupakan upacara adat yang dilaksanakan di Desa Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Dilaksanakan pada bulan sura tetapi tidak harus pada tanggal 1 sura. Tradisi Baritan sebagai wujud atau ungkapan rasa syukur masyarakat Desa Dongko kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan bumi dan seisinya. Baritan dalam bahasa Jawa Baritan memiliki arti "*Bar Ngarit Tanduran*" dan juga diartikan "*Mbubarke Setan*" penuturan lain juga diartikan "*Mbabar Sari Perwitan*".

Baritan berawal dari *Pagebluk* dan wabah penyakit yang menyerang masyarakat Desa Dongko. Pada waktu itu masyarakat Dongko mengalami gagal panen dan terkena wabah penyakit yang mengakibatkan hewan ternak mati. Masyarakat Dongko banyak yang meninggal akibat wabah penyakit,



kekeringan hebat dan kelangkaan makanan maupun air. Masyarakat Desa Dongko sebagian besar masyarakatnya adalah petani. Baritan berawal pada tahun 1618 yang lahir dari seorang pertapa yang memiliki nama *Suragangsa* dan *Suragati*. Pertapa bertemu dengan jin yang mengganggu hewan ternak dan hewan warga Desa Dongko. Jin yang ditemui adalah *Dhadung Awuk* yang merupakan penguasa *Rojo Koyo* (hewan ternak berkaki empat dan berbadan besar). Pertapa berperang dengan *Dhadung Awuk* dan *Dhadung Awuk* kalah dalam peperangan. Karena mengalami kekalahan *Dhadung Awuk* meminta sesaji pada setiap tahunnya. Diberikanlah sesaji *Bekuk Lengkong* dan *Dhadung* (tali untuk mengikat hewan ternak) disiram dengan *Boreh* dan digelar acara *Tayub*. Hal ini dimaksudkan agar *Dhadung Awuk* menjaga hewan ternak masyarakat Dongko.

Perbedaan tradisi Baritan di Desa Dongko dengan Tradisi lainnya adalah tempat pelaksanaan dan pelaksanaannya. Tradisi Baritan di daerah lainnya digelar di perempatan jalan dengan acara *genduren*, doa bersama dan menabur bunga di perempatan jalan. Baritan di Desa Dongko dilaksanakan di lapangan terbuka dan dengan perayaan yang ramai diikuti seluruh warga Desa Dongko terutama para peternak dengan membawa sapi dan hasil bumi.

2. Prosesi Tradisi Baritan Desa Dongko

Baritan diikuti Kepala Desa, dukun (dungki), sesepuh dan seluruh masyarakat Dongko baik laki-laki maupun perempuan. Dalam Tradisi Baritan terdapat arak-arakan sebagai acara kesakralan. Urutan arak-arakan Tradisi Baritan adalah sebagai berikut:

- a. *Cucuk Lampah (Cucuk Laku)*, *Cucuk Lampah* berada paling depan/dimuka. Bertugas sebagai penari.
- b. Pembawa Bunga, dengan membawa bunga beserta air yang ditaruh di dalam bokor atau dalam bahasa jawa disebut *Boreh*. Yang bertugas adalah remahja Perempuan yang merupakan dayang dalam Baritan.
- c. Kepala Desa dan perangkat lain (RT dan RW), berbaris di belakang dayang-dayang dengan menggunakan busana Jawa.
- d. *Buceng Agung*, adalah gunung besar berbentuk kerucut yang dipikul 4 orang Gunungan ini berupa sayur-sayuran yang masih mentah.
- e. *Jodhang*, *Jodhang* adalah tempat atau wadah besar yang berbentuk segiempat. *Jodhang* ini bisa berjumlah satu sampai empat. Biasanya berisi biji-bijian, *keleman*, kerupuk dan krecek.
- f. Wanita dan juga pria baik anak-anak maupun remaja yang membawa *Nasi Lengkong*. Berpakaian Jawa membawa caping dan *rinjing*. *Nasi Lengkong* (nasi yang diwadahi takir yang di atasnya diberi lauk berupa ayam atau telur) ditata ditempat dari pelepah pisang dan dialasi anyaman bambu.



- g. Pembawa *Dhadung*, Urutan pembawa *Dhadung* adalah para *dungki* (dukun) dalam bahasa Jawa disebut *tukang ujub/berjangga*.
- h. *Dhadung Awuk* (pemilik ternak), *Dhadung Awuk* membawa *Dhadung* (tali untuk mengikat hewan peliharaan).
- i. Para warga, para warga biasanya membawa cangkul, *wangkil*, dan ada yang berjalan biasa (para petani) dalam jumlah yang sebanyak-banyaknya.
- j. Seekor sapi, seekor sapi berada dipaling belakang yang dituntun oleh *Dhadung Awuk*.

Arak-arakan ini dilakukan secara berurutan dan harus sampai tempat tujuan yang telah ditentukan. Setelah sampai ditempat, semua dikumpulkan dengan nasi ambengan yang sudah siap. Ambengan berjumlah 20 macam. Sebelumnya *Cucuk lampah* menyampaikan kepada Kepala Desa bahwa semua sudah siap. Selanjutnya Kepala Desa memberikan sambutan. Setelah itu adalah do'a bersama yang dipimpin sesepuh dan membacakan mantra pada bunga dalam bokor yang akan disiramkan ke *Dhadung*. Dilanjutkan acara simbolis memberikan *Dhadung* ke seekor sapi. Selanjutnya dukun menyampaikan *ujuban* ambengan atau sesaji yang sudah tersedia. Ambengan yang ada pada tradisi Baritan adalah sebagai berikut :

- a. *Panjang ilang*, janur dibentuk seperti keranjang dengan jumlah anur harus ganjil (5,7,9 dst). *Panjang ilang* ini sebagai simbol kebudayaan peninggalan dari nenek moyang.
- b. *Jenang sengkala (jenang abang)*, terbuat dari nasi putih dan gula merah diaduk sampai tercampur. Hal ini dimaksudkan juga sebagai rasa hormat kepada para sesepuh yang sudah meninggal
- c. *Mule metri*, nasi putih yang di atasnya diberi serundeng, lauk pauk (iris ayam, irisan telur). *Mule metri* ini memiliki makna menghormati pada *dina pitu pasaran lima, wuku telung puluh, sasi rolas taun wolu windu papat*. *Mule metri* ini memiliki makna menghormati pada *dina pitu pasaran lima, wuku telung puluh, sasi rolas taun wolu windu papat*
- d. *Buceng brokohan*, nasi putih yang dibentuk kerucut dan dikelilingi dengan urap dan telur rebus yang diiris-iris. Simbol agar mendapatkan berkah dari Tuhan Yang Maha Esa
- e. *Nylametne*, nasi putih yang ditaruh dipiring di atasnya diberi daun pisang dan diberi wadah yang berisi *jangan* (sayur). Simbol permohonan keselamatan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- f. *Jenang waras*, tepung beras yang diberi santan yang dimasak seperti bubur berwarna putih dan diletakkan di atas piring. Sebagai simbol do'a agar anggota keluarga dan semua warga masyarakatnya selalu terhindar dari wabah penyakit.



- g. *Jenang lemu*, hampir sama dengan jenang waras yang dibuat dengan beras dan diberi santan. Simbol do'a agar semua anggota keluarga diberi kemakmuran.
- h. *Jenang manca warna* atau *Jenang rena lima*, disebut juga jenang 5 macam. Terbuat dari tepung beras yang diberi lima warna. Jadi jenang ini berwarna 5 macam warna (hitam, putih, merah, kuning, hijau). Sebagai symbol tolak bala atau mencegah bencana apapun.
- i. *Jenang baro-baro*, adalah dedak yang dicampur dengan air dan ditaruh dipiring dan diberi kelapa parut. Simbol penghormatan pada tahun baru.
- j. *Jenang katul juruh santen*, adalah air yang diberi santan dan diberi sedikit gula. Simbol agar tetap ingat pada saudara yang tidak terlihat (*Kakang kawah adi ari-ari*).
- k. *Paes agung dan paes kembang*, *paes agung* berupa jajan pasar sedangkan *paes kembang* terbuat dari tepung terigu yang dibentuk bulat-bulat pada daun pisang. Simbol meminta kepada Tuhan Yang Maha Esa Kesehatan, rezeki dan keberkahan.
- l. *Buceng jejeg*, satu buceng (nasi berbentuk kerucut). Sebagai simbol tegaknya iman manusia.
- m. *Kupat keleman*, *kupat* adalah nasi putih yang dibungkus janur yang dianyam lalu direbus. Simbol sebagai permohonan maaf. *Keleman* adalah ubi-ubian (singkong, ubi), pisang yang dikukus dan disajikan. Sebagai simbol mengusir segala macam bentuk penyakit.
- n. *Gedhang setangkep*, pisang yang berjumlah dua *lirang* atau dua sisir.
- o. *Kambil gundhil*, kelapa yang dihilangkan sepatnya. Dan biasanya diletakkan di tengah pisang *lirang* maupun disendirikan diwadah. Sebagai simbol menyatukan hati dan fikiran dan menghormati bumi yang memberi rezeki, bumi ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
- p. *Nyambung tuwuh nyiram tuwuh*, terdiri dari tuwuhan *andong puring* dan *anak wit gedhang* (anak pohon pisang) dan bunga kenanga. Sebagai simbol a do'a *bisa terus nurunake keturunan* atau regenerasi.
- q. *Candi murup*, wadah yang diberi minyak goreng dan diberi sumbu dan dinyalakan. Untuk sekarang cukup menggunakan lilin. simbol do'a yang diharapkan dapat menjadi penerangan hati dan semangatnya berapi-api.
- r. *Sega punar*, nasi kuning yang diberi serundeng dan lauk pauk (ayam dan telur). Sebagai simbol penerangan hati dan tetap berapi-api semangatnya
- s. *Buceng tulak*, nasi yang berbentuk kerucut dan diberi garis tegak dengan arang samar-samar. Sebagai simbol penolak segala macam marabahaya baik penyakit maupun bencana lainnya



- t. *Wedang telon*, kopi yang berjumlah tiga macam. Terbuat dari (kopi bubuk gula putih, kopi bubuk gula merah, air gula). Memiliki simbol menyatukan tiga unsur yaitu perasaan, ucapan, dan tingkah laku
- u. *Tumpeng rasul*, Berbentuk hampir mirip menyerupai *buceng*. Biasanya ditaruh diember dan ditumpangi dengan ayam matang yang utuh. Ini memiliki simbol penghormatan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya.

Semua sajian yang diujubkan bermaksud untuk meminta kepada Tuhan Yang Maha Esa keselamatan, kesehatan, rezeki serta dijauhkan dari malapetaka. Setelah semua sajian sudah diujubkan masyarakat maka bersama. Untuk acara selanjutnya adalah pentas kesenian yaitu Tayub.

Tradisi baritan mengalami perkembangan. Pada tahun 1960 dilaksanakan dan sempat terhenti pada tahun selanjutnya. Hal ini karena situasi yang tidak mendukung. Seperti biaya yang dibutuhkan cukup banyak dan gejolak politik. Pada tahun 1965 terjadi peristiwa Gerakan 30 September, dimana masyarakat yang ramai dan berkumpul tidak diperbolehkan. Pada tahun 1972 Baritan dilaksanakan kembali. Pada tahun 2020 pernah terhenti karena wabah *Covid 19*. *Covid 19* mengakibatkan masyarakat tidak dapat berkumpul. Perkembangan tradisi baritan ini terlihat pada pelaksanaannya dan hiburan yang ada semakin ramai dan dikemas dengan sebaik mungkin.

Pada awalnya Baritan dilaksanakan pada bulan *Selo*. Hal ini dikarenakan panen para petani hampir bersamaan disesuaikan dengan masa. Awalnya Baritan dilaksanakan di tengah sawah yang luas dan hasil panennya ditumpuk di sawah. Tradisi Baritan dahulu tidak sedetail sekarang cukup membawa sesaji, *nasi lengkung* dan *dhadung* dan do'a bersama selanjutnya diadakan acara tayub. Setelah mengalami perkembangan Baritan dikemas dengan sebaik mungkin dan yang awalnya dilaksanakan di bulan *Selo* kini dilaksanakan pada bulan *Suro* sekaligus memperingati tahun hijriah. Mulai diadakan arak-arakan dan digelar di lapangan terbuka. Setelah adanya perkembangan Baritan juga diadakan acara gladi bersih sebelum acara berlangsung.

3. Bentuk-bentuk Gotong Royong Masyarakat Pada Pelaksanaan Tradisi Baritan di Desa Dongko

Dalam Gotong royong masyarakat semua terlibat dan menjadi satu dalam kepanitiaan. Baik dari warga maupun tokoh masyarakat dari Kepala Desa, *dungki* (dukun), maupun Perangkat Desa, anak-anak, pemuda, sampai orang tua. Gotong royong masyarakat Desa Dongko dalam Tradisi Baritan adalah sebagai berikut :

- a. Gotong royong dalam hal keuangan, dalam hal keuangan ini biasanya semua masyarakat Desa Dongko terlibat untuk menyumbang atau iuran.



- b. Dalam bentuk tenaga, semua masyarakat yang terlibat dalam Tradisi Baritan harus siap untuk digunakan tenaganya.
- c. Kelengkapan kepanitiaan, semua kalangan masyarakat Desa Dongko yang terlibat masuk dalam kepanitiaan supaya ada rasa memiliki.
- d. Gotong-royong dari persiapan sampai hari H, semua masyarakat harus bekerjasama. Harus ada rasa saling peduli dan kompak.

Dengan adanya acara atau kegiatan akan muncul rasa memiliki atau rasa milik bersama, karena budaya atau tradisi milik bersama dalam masyarakat maka gotong royong juga sama-sama dilakukan dengan semua masyarakat. Menurut Bayuadhy (2015:189) menuliskan Pekerjaan milik bersama, maka juga dikerjakan secara bersama-sama. Dengan gotong royong, maka bisa dicapai hasil kerja yang maksimal dengan biaya minimal.

Dalam gotong royong tradisi Baritan terdapat pembagian tugas didalamnya mulai dari anak-anak, remaja, pemuda sampai yang tua. Beberapa pembagian tugas itu sudah harus dipersiapkan sebelum acara setelah semua siap baru dilaksanakan gladi bersih dan setiap kelompok memiliki tanggung jawab. Gladi bersih diikuti semua panitia dan juga peserta. Menurut Rohmah (2015:10) mengadakan gladi bersih ketua panitia dan penanggung jawab dan serangkaian upacara tersebut. Tujuan dilaksanakan gladi bersih agar acara berlangsung tertib biasanya dilaksanakan satu hari sebelum acara berlangsung.

Gotong royong masyarakat Desa Dongko harus tetap dipertahankan. Langkah yang diambil untuk mempertahankan gotong royong masyarakat Desa Dongko adalah menggelar Tradisi Baritan disetiap tahunnya dan tidak terlepas dari musyawarah bersama. Gotong royong ini berdampak positif bagi masyarakat Desa Dongko, adalah sebagai berikut :

- a. Rasa persatuan dan kesatuan antar masyarakat Desa Dongko dapat terwujud
- b. Rasa saling menghargai antar sesama dapat terwujud
- c. Para petani dapat nyaman karena merasa tidak ada gangguan pada tanaman maupun hewan ternaknya.
- d. Perekonomian dapat meningkat, UMKM dapat berjalan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tradisi Baritan merupakan upacara adat yang dilaksanakan di Desa Dongko Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Dilaksanakan pada bulan *Suro* tetapi tidak harus pada tanggal 1 *Suro*. Tradisi Baritan sebagai wujud atau ungkapan rasa syukur masyarakat Desa Dongko kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan bumi dan seisinya. Baritan diikuti Kepala Desa, dukun (dungki), sesepuh dan seluruh masyarakat Dongko baik laki-laki



maupun perempuan. Dalam Tradisi Baritan terdapat arak-arakan sebagai acara kesakralan.

Tradisi baritan mengalami perkembangan. Pada tahun 1960 dilaksanakan dan sempat terhenti pada tahun selanjutnya. Hal ini karena situasi yang tidak mendukung. Pada awalnya Baritan dilaksanakan pada bulan *Selo*. Hal ini dikarenakan panen para petani hamper bersamaan disesuaikan dengan masa. Setelah mengalami perkembangan Baritan dikemas dengan sebaik mungkin dan yang awalnya dilaksanakan dibulan *Selo* kini dilaksanakan pada bulan *Suro* sekaligus memperingati tahun hijriah. Awalnya Baritan dilaksanakan di tengah sawah yang luas dan hasil panennya ditumpuk di sawah. Dengan adanya acara atau kegiatan akan muncul rasa memiliki atau rasa milik bersama, karena budaya atau tradisi milik bersama dalam masyarakat maka gotong royong juga sama-sama dilakukan dengan semua masyarakat. Gotong royong masyarakat Desa Dongko harus tetap dipertahankan.

Hasil penelitian tentang Tradisi Baritan di Desa Dongko, peneliti memberikan sarana sebagai berikut :

1. Bagi Pemerintah

Pemerintah Kabupaten Trenggalek supaya tetap mempertahankan tradisi-tradisi yang ada di kecamatan Dongko. Terutama Tradisi Baritan harus dijaga dan tetap dilaksanakan setiap tahunnya. Karena dengan adanya Tradisi Baritan ini menjadikan kecamatan Dongko dapat lebih dikenal masyarakat terutama dalam budayanya. Selain itu tradisi ini dapat membantu perekonomian masyarakat kecamatan Dongko.

2. Bagi Masyarakat

Untuk masyarakat Desa Dongko agar tetap bersedia untuk melaksanakan Tradisi Baritan disetiap tahunnya. Dan gotong royong terhadap pelaksanaan budaya tetap dijaga. Selain itu menjaga kelestarian budayanya sendiri harus tetap dilaksanakan. Peneliti berharap tak hanya yang tua saja yang menjaga kelestarian tradisi ini akan tetapi para pemuda juga bisa menjaga tradisi di kecamatan Dongko.

DAFTAR RUJUKAN

Bayuadhy, Gesta. 2015. *TRADISI-TRADISI ADILUHUNG PARA LELUHUR JAWA*. Edited by Eny Damaya. Yogyakarta: DIPTA

Herawati, Vinny Ratna, Agus Budianto, and Heru Budiono. 2017. "Dampak Sosial Ekonomi Ritual Larung Sesaji Di Kawah Gunung Kelud Terhadap Masyarakat Setempat," 212–20.

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1941/1286>



- Ma'arif, Samsul, Agus Budiarto, and Yatmin. 2021. "Tradisi Selamatan Sumur Gede Di Desa Tanjungtani Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk," 188–97.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1505>
- Rohmah, Atik Nur, and Heru Budiono. 2021. "Tradisi 1 Suro Di Desa Menang Ditinjau Dari Segi Ekonomi Kerakyatan," 806–12.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1635>
- Rohmah, Luluk Nur. 2015. "Studi Tentang Pelaksanaan Upacara Ritual Siraman Satu Suro Di Sedudo Desa Ngliman Kecamatan Sawah Kabupaten Nganjuk." *Simki.Unpkediri.Ac.Id*, 10–12.
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.02.0022.pdf.
- Sari, Fitria Kartika, Yatmin, and Agus Budiarto. 2021. "Cerita Relief Garudeya Di Goa Selomangleng Kediri Serta Filosofisnya Sebagai Lambang Negara Indonesia," 334–43.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3669>
- Tabun, Apriani, Agus Budiarto, and Heru Budiono. 2022. "Belis: Tradisi Perkawinan Masyarakat Noemuti Kabupaten Timor Tengah Utara (Kajian Historis Dan Budaya Tahun 2000-2022) Apriani," 727–31.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/>
- Tiarawanti, Riswanda, Yatmin, and Sigit Widiatmoko. n.d. "Upaya Melestarikan Candi Tegowangi Sebagai Tempat Peninggalan Bersejarah Di Kediri," 716–21.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2003>
- Yatmin. 2023. "Calon Mempelai Perempuan Melamar Calon Mempelai Laki-Laki (Tradisi Lamaran Calon Pengantin Yang Berlaku Di Desa Sumber Bening Dongko Trenggalek)," 679–87.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3999>
- Yatmin, and Zainal Afandi. 2022. "Studi Tentang Candi Ngetos Di Kabupaten Nganjuk" 9 (1): 6675. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektore/article/view/17516>



Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Tari Bermain Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Erfina Vernandika Valensia¹, Ayu Titis Rukmana Sari², Anik Lestaringrum³
Universitas Nusantara PGRI Kediri

erfinavv23@gmail.com¹, ayutitis@unpkediri.ac.id², aniklestariningrum@gmail.com³

ABSTRACT

Based on the results of observations on the achievement of gross motor development of children aged 5-6 years at RA Islam Salafiyah Padangan, Kayen Kidul District, Kediri Regency is still low. It was found that gross motor stimulation used gymnastics with a long duration so that students experienced boredom. The formulation of the problem in this study is How is the development of gross motor skills of children aged 5-6 years at RA Islam Salafiyah Padangan before and after being given learning activities through Play Dance?. The gross motor skills of children aged 5-6 years at RA Islam Salafiyah Padangan developed well. This is indicated by an increase in the results of completeness from pre-action to cycle III, namely pre-action of 30%, cycle I 40%, cycle II 60%, and cycle III 90%. Based on the conclusions of the results of this study, it is recommended that the use of play dance learning activities can be used as an alternative choice to stimulate gross motor skills. Through play dance, children can raise their hands above their heads, walk on the spot, swing their hands to the left and right, and jump right and left.

Keywords: gross motor skills, play dance, early childhood

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan tentang ketercapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun RA Islam Salafiyah Padangan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri masih rendah. Ditemukan stimulasi motorik kasar menggunakan senam dengan durasi panjang sehingga peserta didik mengalami kejenuhan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Islam Salafiyah Padangan sebelum dan sesudah diberikan kegiatan pembelajaran melalui Tari Bermain?. Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Islam Salafiyah Padangan berkembang dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan peningkatan hasil ketuntasan dari pra tindakan sampai siklus III yaitu pra tindakan sejumlah 30%, siklus I 40%, siklus II 60%, dan pada siklus III 90%. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan penggunaan kegiatan pembelajaran tari bermain dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan untuk menstimulasi motorik kasar. Melalui tari bermain anak dapat mengangkat tangan di atas kepala, jalan ditempat, mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan, serta melompat kanan dan ke kiri.

Kata Kunci: motorik kasar, tari bermain, anak usia dini

PENDAHULUAN

Periode kanak-kanak adalah masa yang menentukan keadaan fisik serta kemampuan anak sedang berkembang pesat. Usia 0-6 tahun adalah usia keemasan (*golden age*), yaitu masa dimana anak dapat menyerap berbagai informasi dengan cepat tentang lingkungannya sehingga apapun yang dialami akan ditirukan (Titis et al., 2023). Guna mendukung perkembangan anak, terdapat beberapa aspek perkembangan menurut para ahli yaitu perkembangan Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif,



Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni. Keenam aspek perkembangan tersebut, penulis akan membahas mengenai perkembangan motorik anak. Aspek perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar (Arifiyanti et al., 2019). Berdasarkan kedua aspek perkembangan tersebut penulis akan berpusat pada aspek perkembangan motorik kasar anak. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan yang memerlukan koordinasi bagian otot, syaraf, serta tubuh (Wulandini et al., 2022). Kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat melalui berbagai kegiatan diantaranya bermain lompat tali, melompat dengan satu kaki, bermain sepak bola, berenang, menari, dan lain-lain (Dwi et al., 2020). Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti berpusat pada kegiatan menari.

Hasil penelitian yang dilakukan di RA Islam Salafiyah Padangan pada kelompok B anak usia 5-6 tahun berjumlah 30 anak dapat terlihat bahwa kemampuan motorik kasar masih rendah. Banyak anak yang belum dapat mengangkat tangan di atas kepala, jalan ditempat, mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan, serta melompat kanan dan ke kiri pada saat kegiatan senam dilakukan. Guna menghadapi permasalahan tersebut guru mendampingi anak untuk melakukan gerakan senam sesuai instruksi atau arahan yang diberikan. Akan tetapi, apabila anak ditinggal untuk mendampingi peserta didik lain pasti anak tersebut kembali melakukan gerakan senam yang tidak sesuai dengan arahan yang diberikan guru. Selain itu, kegiatan senam membutuhkan durasi yang cukup panjang, senam yang digunakan untuk pembelajaran selalu dengan senam yang sama, serta belum ada wadah lain untuk menstimulasi motorik kasar anak.

Berdasarkan keadaan tersebut peneliti mencoba untuk meningkatkan motorik kasar anak menggunakan kegiatan yang belum pernah dilakukan peserta didik yaitu dengan kegiatan tari. Peneliti memilih materi tari yang digunakan adalah tari bermain. Tari Bermain merupakan tari karya dari Sanggar Raff Dance Company Surabaya yang telah dikembangkan kembali oleh peneliti. Kegiatan ini sangat menarik karena belum pernah dilakukan oleh anak di RA Islam Salafiyah Padangan. Selain itu, gerakan pada tari bermain disesuaikan dengan usia anak sehingga peserta didik dapat mengikuti sesuai arahan yang diberikan. Dalam tari bermain terdapat gerakan mengangkat tangan di atas kepala, jalan ditempat, mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan, serta melompat kanan dan ke kiri yang dapat diikuti anak supaya gerakan anak teratur. Pembelajaran tari bermain diharap mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan kegiatan yang belum pernah dilakukan peserta didik dan menarik. Kegiatan tari bermain mempunyai instrumen musik yang mudah diingat, mudah dipahami, serta gerakan yang sesuai dengan usia anak.



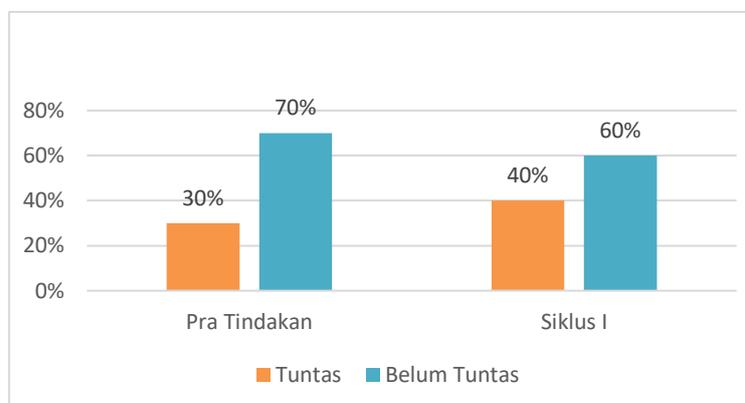
METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memakai tiga siklus. Berdasarkan pendapat Kemmis Taggart dalam (Sari, 2018), bahwa setiap siklus pada penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober – November di RA Islam Salafiyah Padangan pada anak kelompok B dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 16 anak dan peserta didik Perempuan sebanyak 14 anak. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan teknik unjuk kerja dan teknik observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa terdapat perubahan yang terjadi saat kegiatan pembelajaran tari bermain. Hal tersebut terbukti melalui kegiatan pembelajaran tari bermain pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan hasil persentase keberhasilan motorik kasar anak sesuai yang diinginkan. Pada pra tindakan 30%, siklus I 40%, di siklus II meningkat 60%, sedangkan di siklus III meningkat 90%.

Setelah diberikan kegiatan pembelajaran tari bermain pada siklus I hasil menari anak mencapai 40% atau 12 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I masih belum tuntas meskipun telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra tindakan sebelumnya sejumlah 30% atau 9 peserta didik. Pada siklus I keberhasilan yang diharapkan masih belum tuntas, sehingga kegiatan pembelajaran tari bermain harus dilanjutkan kembali pada siklus II dengan kendala antara lain : a) Saat kegiatan pembelajaran tari bermain peserta didik masih sering dibantu, b) Peserta didik hanya mengobrol dengan temannya dan tidak mengikuti kegiatan secara utuh.

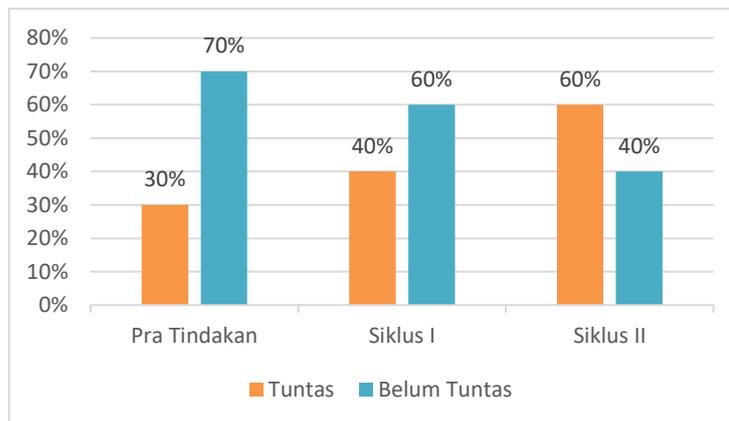


Grafik 1.1 Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Mengangkat Tangan di Atas Kepala, Jalan Ditempat, Mengayunkan Tangan ke Kiri dan ke Kanan, serta Melompat ke Kanan dan ke Kiri



Gambar 1.1 Dokumentasi Kegiatan Siklus I Pengenalan Gerakan Dasar Tari

Terlihat dari grafik 1.1 dan gambar 1.1 pada siklus I perlu adanya perbaikan karena peserta didik masih sering dibantu guru dan hanya megobrol dengan temannya sehingga tidak mengikuti kegiatan tari bermain secara utuh.



Grafik 1.2 Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Mengangkat Tangan di Atas Kepala, Jalan Ditempat, Mengayunkan Tangan ke Kiri dan ke Kanan, serta Melompat ke Kanan dan ke Kiri

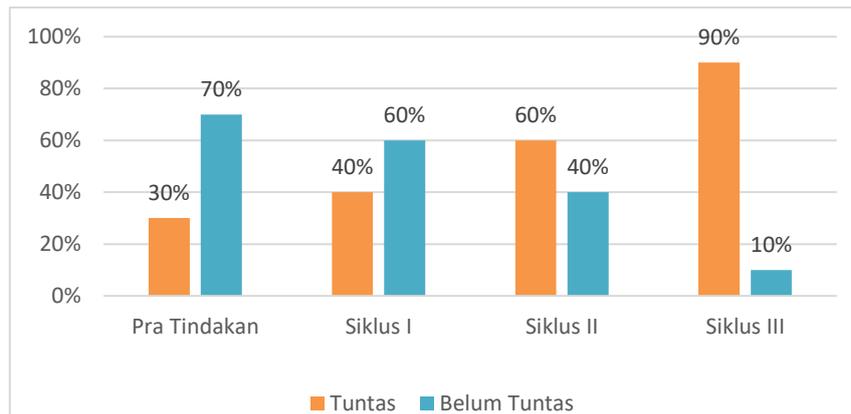


Gambar 1.2 Dokumentasi Kegiatan Siklus II Pengenalan Gerakan Tari Bermain

Terlihat dari grafik 1.2 dan gambar 1.2 pelaksanaan kegiatan pembelajaran tari bermain pada siklus II peserta didik kurang fokus dengan

instruksi yang diberikan sehingga mereka tidak mengikuti kegiatan secara utuh serta beberapa peserta didik masih perlu pendampingan dari guru. Pada siklus II Tingkat ketuntasan sejumlah 60%.

Pada siklus II perlu adanya perbaikan karena peserta didik kurang fokus dengan instruksi yang diberikan sehingga mereka tidak mengikuti kegiatan secara utuh serta beberapa peserta didik masih perlu pendampingan dari guru.



Grafik 1.3 Persentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak dalam Mengangkat Tangan di Atas Kepala, Jalan Ditempat, Mengayunkan Tangan ke Kiri dan ke Kanan, serta Melompat ke Kanan dan ke Kiri



Gambar 1.3 Dokumentasi Kegiatan Siklus III Gerakan Tari Bermain Diiringi dengan Musik

Terlihat dari grafik 1.3 dan gambar 1.3 pelaksanaan kegiatan pembelajaran tari bermian siklus III berjalan lancar. Meskipun pada siklus II terdapat kendala, namun masih bisa dipecahkan. Pada siklus III peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran tari bermain secara utuh di posisikan bersebelahan dengan teman yang mengikuti secara utuh sehingga mereka mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan keseluruhan. Tingkat ketuntasan pada siklus III mengalami peningkatan 90% atau 27 peserta didik.

Keterampilan motorik kasar melalui kegiatan pembelajaran tari merupakan proses belajar anak supaya berkonsentrasi, aktif, ekspresif, dan kreatif melalui gerakan-gerakan yang simbolik. Menurut Soedarsono dalam



(Wahyudi & Sari, A. T. R) tari merupakan rasa yang muncul secara spontanitas saat menciptakan suatu tarian. Karakteristik tari untuk anak usia dini harus mempunyai gerak yang sederhana, musik tari yang menarik dan dinamis, durasi tari maksimal 5 menit, serta menggunakan pola lantai yang sederhana (Sari & Wahyudi, 2019).

Kegiatan pembelajaran tari bermain sangat sesuai dengan usia anak karena pada kegiatan tersebut motorik kasar anak dapat terstimulasi. Motorik kasar adalah keterampilan gerak yang melibatkan koordinasi lengan, kaki, dan otot besar syaraf (Nugroho et al., 2022). Gerakan yang digunakan dalam tari bermain juga sesuai dengan karakteristik tari untuk anak usia dini yaitu harus mempunyai gerak sederhana, musik tari dinamis dan menarik, durasi tari maksimal 5 menit, serta menggunakan pola lantai yang sederhana (Sari & Wahyudi, 2019).

Pendidik harus merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi supaya anak senang melakukan kegiatan pembelajaran sehingga motorik kasar anak dapat terstimulasi dengan baik (Lestaringrum, 2019). Pemilihan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh pada semangat anak untuk melakukan aktivitas (Desiana, et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang membuat anak bergerak secara bebas serta mengkoordinasikan otot besar mampu melatih keseimbangan dan kemampuan motorik kasar anak (Jannah & Lestaringrum, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian sesuai rumusan masalah serta tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam aspek mengangkat tangan di atas kepala, jalan ditempat, mengayunkan tangan ke kiri dan ke kanan, serta melompat kanan dan ke kiri pada anak usia 5-6 tahun di RA Islam Salafiyah Padangan Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Hal tersebut dapat dilihat dari pra tindakan, siklus I, siklus II, serta siklus III. Ketuntasan belajar anak mengalami peningkatan pada setiap siklus dari pra tindakan 30%, siklus I 40%, siklus II 60%, dan siklus III 90%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat disarankan sebagai berikut : (1) Bagi Kepala Sekolah, sebaiknya memperhatikan kondisi sarana dan prasarana sekolah supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan aman, nyaman, dan lancar. Selain itu, kepala sekolah dapat memberikan motivasi kepada guru supaya bersemangat dalam berkarya dan berinovasi dalam proses pembelajaran yang diberikan. (2) Bagi Guru, dituntut supaya mampu memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penerapan metode-metode pembelajaran yang menarik dan inovatif serta penggunaan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif contohnya melalui kegiatan pembelajaran Tari Bermain sebagai salah satu kegiatan yang dapat dipertimbangkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. (3) Bagi Peneliti Selanjutnya,



penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga untuk peneliti lain yang melakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui Tari Bermain dapat menginovasi gerakan maupun kostum yang digunakan. Namun tetap perlu diperhatikan supaya sesuai dengan usia anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, 2(2), 36–44.
- Desiana, V., Khan, R.I., & Lestaringrum, A. (2022). *Permainan tradisional bathok jangkungan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini*. 6, 46–52.
- Dwi, E., Asiyah, L., & Syarifin, A. (2020). Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education Seni Tari Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Abstrak. *Al Marhalah*, 3(2), 209–224. <https://media.neliti.com/media/publications/240607->
- Jannah, A. R., & Lestaringrum, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Injak Ekor. 1(1), 1-6.
- Lestaringrum, A. (2019). *Pengaruh Senam Bebek Berenang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun*. 6(1), 1–6.
- Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestaringrum, A., & Ismail, N. (2022). *Efektifitas Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak 5-6 Tahun*. 6(3), 2127–2137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1974>.
- Sari, A. T. R. (2018). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Pembelajaran Seni Tari Pada Anak Kelompok Bermain Paud Lab School Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Seling*, 4(1), 1–12.
- Sari, A. T. R., & Wahyudi, W. (2019). *Penciptaan Karya Tari Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal*. [http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/4265%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/4265/1/Prosiding Penciptaan Karya Tari Anak Berbasis Kearifan Lokal.PDF](http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/4265%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/4265/1/Prosiding%20Penciptaan%20Karya%20Tari%20Anak%20Berbasis%20Kearifan%20Lokal.PDF).
- Titis, A., Sari, R., Kurniawati, E., Amirul, B., & Wahyudi, W. (2023). *Penciptaan Gerak dan Lagu Anak Usia Dini Berpijak pada Aksara Jawa*. 7(6), 6709–6719. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5502>.
- Wahyudi., & Sari, A. T. R. (2021). *Strategi Eksplorasi Gerak Tari Anak Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional*. 327–332.
- Wulandini, P., Saputra, R., & Windisari, F. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Kucing–Kucingan Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar. *Menara Medika*, 4(2), 196–204. <https://doi.org/10.31869/mm.v4i2.3085>



The Effect of Project-Based Learning to The Tenth Grade Students' Speaking

Erika Ermi Sentiyasari¹, Agung Wicaksono², Mahendra Puji Permana Aji³

University of Nusantara PGRI Kediri¹

sentiyas10@gmail.com¹, agungwicaksono@unpkediri.ac.id²,

mahendra.puji@gmail.com³

ABSTRACT

Speaking is important in education because students need to master speaking skills to be proficient in English. Speaking is an interactive way to produce word to express meaning. In speaking learning, the students face problems there are several problems such as vocabulary, pronunciation, grammar, and fluency. The purpose of this study is to determine the effect in students' speaking after they are taught using Project Based Learning in the tenth grade at SMAN 4 Kediri. In this study, a pre-experimental design is used with a quantitative approach to assess students' speaking. The techniques of collecting data used were pre-test, treatment, and a post-test. The sample in this study consists of 35 students. The obtained data was analyzing by using SPSS version 20, its used paired sample t-test. The mean score of the pre-test is 55. The mean score for the post-test is 71.9643. The correlation is 0.818 and the significance is 0.000. It means that the project-based learning had a significant effect on the students' speaking.

Keywords: Speaking, Speaking Skill, Project-Based Learning

ABSTRAK

Berbicara penting dalam pendidikan karena siswa perlu menguasai keterampilan berbicara untuk mahir dalam bahasa Inggris. Berbicara adalah cara interaktif untuk menghasilkan kata-kata untuk mengekspresikan makna. Dalam pembelajaran berbicara, siswa menghadapi beberapa masalah seperti kosakata, pengucapan, tata bahasa, dan lancar berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan efek pada kemampuan berbicara siswa setelah mereka diajarkan menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek di kelas sepuluh di SMAN 4 Kediri. Dalam penelitian ini, digunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif untuk menilai kemampuan berbicara siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pre-test, perlakuan, dan post-test. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 35 siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi 20 dengan menggunakan uji t sampel berpasangan. Skor rata-rata pre-test adalah 55. Skor rata-rata post-test adalah 71.9643. Korelasinya adalah 0.818 dan signifikansinya adalah 0.000. Ini berarti bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki efek signifikan pada kemampuan berbicara siswa.

Kata Kunci: Berbicara, Kemampuan Berbicara, Pembelajaran Berbasis Proyek

PENDAHULUAN

Speaking is the important ability to be mastered by English foreign language learners or second language learners. In the process of learning English, there are four important ability, namely the ability to listening, speaking, reading and writing. Listening and reading are passive skills or receptive skills, while speaking and writing are active skills or productive skills (Rao, 2019:7). According to Brown (2001: 267) Speaking is defined as an interactive process that constructs meaning through producing, receiving and



processing information when someone learns a language. This means that speaking in English is one of the productive skills. Speaking is an interactive way to produce words to express meaning. Through speaking, we can receive new information and also convey our ideas to others.

Brown and Yule (1983) say that speaking is the skill that students will be assessed most in real life situations. As mentioned before, speaking skills play a crucial role (Rao, 2019:8). In the professional world, many jobs use English as a means of oral communication. Thus, enabling individuals to adapt and compete in the work environment. In reality, many high school students have low English language skills. This condition also occurs at SMAN 4 Kediri.

Based on observation, the student's in tenth grade still get difficulties at speaking skill, the problem caused by the student's ability still low and far from the expectation. Also they have low learning motivation so they feel nervous and not confident caused by lack of students vocabulary mastery in English. They find it difficult to respond when given questions orally especially if they should answer the question used English. Besides, the atmosphere in the class did not support any speaking activity and caused the learning models is not effective. Consequently, the students could not develop their English creativity and they still have low skill in speaking.

The situation in the class described above is a problem that must be solved through a teaching-learning process. There are many ways to help students learn to speak. So, the solution that can be given in solving this problem is to use the project based learning as suitable approaches supporting the development of speaking. Project Based Learning is a learning model that emphasizes learning activities that focus on the learner and usually integrated with the real world to generate a products that have been designed and discussed with the group (Widiyati & Pangesti, 2022:73). Students are given the opportunity to participate in solving real problems and knowledge construction in an authentic professional context through project-based learning. Projects as open-ended assignments that can stimulate student interest and motivation, and offer opportunities for decision making, goal setting, strategic planning, self-monitoring, and performance reflection. With the implementation of PJBL, students are expected to improve their speaking. Greenier (2020) suggests that Project based learning helps students have social and affective capacities, linguistic knowledge, and communication skills to produce good projects.

In addition, there have been many studies examining project based learning for English classes. Project based learning has been implemented to improve English productive skills such as in speaking class. (Cahyana P et al, 2022; Widiyati & Pangesti, 2022; Sirisrimangkorn, Lawarn, 2021) Previous studies have shown that Project based learning is an option for teachers in teaching English, especially to improve the students speaking skill. However, not much research has discussed project based learning in the Kurikulum Merdeka. Differentiation learning in Kurikulum Merdeka is a learning practice



that adapts curriculum, teaching strategies, assessment strategies, and classroom environments to the needs of all students. Students of the same age have different readiness in their learning interests, ways of learning, knowledge, experience and their living conditions. This difference will affect their needs in learning. Learning will be more meaningful if students can make connections between the curriculum and their interests as well as their life experiences.

METODE

To find out whether or not Project-Based Learning affects the students' speaking. This study employed a quantitative approach. The researcher used purposive sampling method in this study. The sample in this study was one class, class X-1 of SMAN 4 Kediri, with a total of 35 students who were treated as pre-experimental are taught using project based learning. pre-experimental research, specifically utilizing a one-group pretest-posttest design. The test is used to assess students' speaking ability as well as fluency, grammar, pronunciation, and vocabulary. In carrying out this test, the researcher gave two tests, namely the pre-test and post-test. Ary et al. (2010:304) recommend comparing student test scores from pretests and posttests to assess whether a new teaching method has an impact on their scores.

The data collection procedure is divided into 3 stages. The following steps are used to get the data of this research: first, Giving pre-test to the students about Re-telling Narrative Text. The pre-test was carried out for the first meeting to find out the basic abilities of students before giving treatment. In this phase, the researcher distributes speaking tests which aim to determine students' speaking mastery. Second, Giving the treatments to the students by using Project-Based Learning in teaching speaking. There were 4 meetings of the treatment. When implementing the treatment, the author used narrative texts with the topic of Indonesian folklore as material. The treatment sessions were held in the May 2024. And the last, Giving post-test to the students. Post-test is a test given after treatment is carried out to measure the achievement and effectiveness of learning. The researcher gave a post-test for the experimental class by distributing the same test, to find out whether there was an increase after being given treatment.

Researchers calculates the data using SPSS V.20. In the research that has been done, researchers use data analysis using statistical calculations. This aims to determine the results of improving students' speaking skills after being treated. The pre-test and post-test data that have been obtained will be compared using the t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

This research employs Project-Based Learning as a method for teaching speaking. Project-Based Learning is an effective and engaging approach that encourages students to actively participate in meaningful



projects, thereby enhancing their speaking skills. The researchers will present the results of the problem formulation. The data outputs are derived from SPSS calculations, which include Paired Sample Statistics, Paired Sample Correlation, Paired Sample Test, and Normality Test.

1. Mean

Table 1 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	55.0000	35	10.69720	1.80816
	Post-Test	71.9643	35	8.35388	1.41206

Based on the results, the mean score of the pre-test is 55, with a standard deviation of 10.69720. The mean score for the post-test is 71.9643, with a standard deviation of 8.35388. Each test includes 35 participants in total (N). This indicates significant in students' speaking following the Project-Based Learning.

2. Correlation

Table 2 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Tets & Post-Test	35	.818	.000

Based on the paired sample correlation table above, the results indicate a correlation impact between students' speaking before and after being taught using project-based learning, the correlation is 0.818 and the significance is 0.000.

3. T-Test

Table 3 Paired Samples Test

	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			



Pa	PreTets	-							
ir	-	16.9642	6.17072	1.04304	-	14.8445	16.26	34	.000
1	PostTest	9			19.08400	7	4		

From paired samples test above, it showed the mean difference between pre-test and post-testis -16.96429 and the standard error mean is 1.04304. The standard deviation is 6.17072. The t-score is -16.264 with degree of freedom is 34 and the significance value (Sig. 2-tailed) is .000, which is smaller than the typical significance level of 0.05. This indicates that the difference between Pre-Test and Post-Test scores is statistically significant, suggesting a significant improvement in students' speaking skills after implementing Project-Based Learning.

4. Hypothesis Test
Table 4 Hypothesis

Df	T-score	T-table 1%	T-Table 5%	Significant Ha	Ho
34	16.264	2.728394	2.032245	Accepted	Rejected

Since the T-score value (16.264) is much larger than the critical T-table value for both significance levels (2.728394 for $\alpha = 0.01$ and 2.032245 for $\alpha = 0.05$), we can accept the alternative hypothesis (Ha) and reject the null hypothesis (Ho).

5. Normality Test
Table 5 Normality

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	6.15819212
Most Extreme Differences	Absolute	.226
	Positive	.156
	Negative	-.226
Kolmogorov-Smirnov Z		1.337
Asymp. Sig. (2-tailed)		.056

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

In this table above, the sample size is 35. The Kolmogorov-Smirnov Z value of 1.337 indicates a significant difference between the empirical



distribution and the tested normal distribution. The asymptotic significance (2-tailed) value of $0.056 > 0.05$ suggests that the sample distribution is normal.

Based on result, it can be concluded that students' speaking was relatively low before the implementation of Project-Based Learning. However, after applying Project-Based Learning, there was a significant effect in speaking. This is evidenced by the mean score of the pre-test is 55. The mean score for the post-test is 71.9643. Furthermore, there was a strong and significant correlation between the pre-test and post-test scores, with a correlation coefficient of 0.818 and a significance level of 0.000. These findings underscore the effectiveness of Project-Based Learning in enhancing students' speaking abilities comprehensively.

This in line with Putri Cahyana et al. (2022) conducted research on "The Use of Project-Based Learning to Improve Speaking Skills among Third-Semester Students at Abulyamata University." The study utilized quantitative research methods, specifically pre-tests and post-tests to collect data. The research concluded that Project-Based Learning has a positive impact on students in learning activities, catering to varying levels of ability and allowing them to complement each other based on their skills. In line with Novita Kusumaning Tyas & Nining Fitriani, the research state that the students showed good effect toward implementation of project-based learning in improving students, speaking skill.

Based on the research findings and supported data above, it can be concluded that students' speaking before being taught using project-based learning were low. Before treatment, students faced issues such as confusion with lack of practice, low confidence, and speaking aspect problem. The use of project-based learning can serve as an enjoyable learning model that plays a significant role in both content and learning processes. This approach can help students improve their speaking by providing a real-world context where they can practice presentations, collaborate with classmates, and engage in regular speaking activities. Through these projects, students not only gain practical experience in using the target language but also build confidence in communicating with others. Furthermore, after receiving treatment using project-based learning, there was a positive effect on students' speaking.

KESIMPULAN DAN SARAN

From this research, it can be concluded that teaching speaking using project-based learning can be applied in the teaching process. After analyzing the data, it was found that students' speaking scores before being taught using project-based learning indicated that most students scored poorly on the pre-test. This indicates that students' speaking skills were low before they were taught using project-based learning. After implementing Project-Based Learning in the speaking class, the researcher found improvement. Specifically, there was a significant improvement observed in pronunciation, fluency, grammar, and vocabulary from the pre-test to the post-test. The



improvement was observed in all aspects of speaking, and it was noted that significant improvement was seen in fluency and vocabulary aspects influenced by the Project-Based Learning method.

This research emphasizes that Project-Based Learning as a method influences students' speaking skills, especially at SMAN 4 Kediri. These findings highlight the important role of Project-Based Learning not only in improving students' speaking abilities but also in enhancing their English language proficiency.

DAFTAR RUJUKAN

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). Introduction to research in education. 8th edition. Wadsworth: Cengage Learning
- Brown, H.D. (2001). Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy. New York: Addison Wesley Longmn Inc.
- Brown, G. A., & Yule, G. (1983). Teaching the spoken language. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cahyana, P., Dauyah, E., Meutia, P., & Susiani, R. (2022). The use of Project-based Learning to improve the students' speaking skills at Universitas Abulyatama. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 403-414.
- Greenier, V. T. (2020). The 10Cs of project-based learning TESOL curriculum. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 14(1), 27-36.
- Rao, P. S. (2019). The importance of speaking skills in English classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 6-18.
- Sarwandi, S., Giatman, M., Sukardi, S., & Irfan, D. (2019). Developing mobile-based project-based learning module for project management courses in vocational education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 207-216.
- Tyas, N. K., & Fitriani, N. (2021). Enhancing Students Speaking Skills by Making Video Youtube TUTORIAL AS PROJECT BASED LEARNING. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 233-244.
- Widiyati, E., & Pangesti, W. (2022). Project-based learning in teaching speaking to young learners: Is it effective? *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 7(1), 71-81.

Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Gerhana Matahari dan Bulan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Evilia Rindayati¹, Aan Nurfahrudianto², Sutrisno Sahari³

Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2,3}

eviliarindayati45@gmail.com ¹, aan@unpkediri.ac.id ², sutrisno@unpkediri.ac.id ³

ABSTRACT

Technological advances in the field of education are used by teachers to create interesting and effective learning media. However, the reality in the school environment is that teachers are not yet optimal in utilizing technology in the media. This research aims to (1) determine the validity of the development product, (2) determine student responses after using interactive multimedia and (3) determine student learning outcomes after using interactive multimedia. This research uses the R&D (Research and Development) method. The development model used in this research is ADDIE. Data was obtained through validation questionnaires, student responses and tests. The data processing techniques used are qualitative and quantitative. The results of this research show that (1) interactive multimedia gets an average percentage score of 93% with a very valid category, (2) interactive multimedia gets a very good student response with a percentage of 94%. (3) interactive multimedia improves student learning outcomes. Based on the N-gain test, the criteria were "medium" with an increase of 0.59. This was obtained from pretest data getting an average of 67.3 and posttest getting an average of 85.6. Thus, the development of interactive multimedia is said to be valid, gets very good student responses, and can improve student learning outcomes.

Keywords: interactive multimedia, solar and lunar eclipse, elementary school

ABSTRAK

kemajuan teknologi dibidang pendidikan dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Namun, kenyataan di lingkungan sekolah guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi dalam media. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan dari produk pengembangan, (2) mengetahui respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dan (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu ADDIE. Data diperoleh melalui angket validasi, respon siswa dan tes. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) multimedia interaktif mendapatkan rata-rata presentase skor 93% dengan kategori sangat valid, (2) multimedia interaktif mendapatkan respon siswa sangat baik dengan presentase 94%. (3) multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan dari uji N-gain mendapatkan kriteria "sedang" dengan peningkatan 0,59. Hal tersebut diperoleh dari data *pretest* mendapatkan rata-rata 67,3 dan *postest* mendapatkan rata-rata 85,6. Dengan demikian pengembangan multimedia interaktif dikatakan valid, mendapatkan respon peserta didik sangat baik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: multimedia interaktif, gerhana matahari dan bulan, sekolah dasar



PENDAHULUAN

Memasuki Era Revolusi 4.0 penggabungan teknologi ke dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat menjadi semakin penting, termasuk di sektor pendidikan. Di ranah pendidikan, para guru dan siswa diharapkan menerima informasi dan kemajuan teknologi dengan terbuka. Salah satu kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah melalui media pembelajaran (uma et al., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa. Media pembelajaran dapat dijadikan jembatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, antar peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar, sehingga informasi dan pengetahuan dapat diterima oleh peserta didik (Al et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembaruan media dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus minat belajar siswa.

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu jenis media yang dapat digunakan ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kumpulan dari beberapa media baik berupa teks, suara, video, gambar dan lain-lain yang kemudian disertai dengan interaksi. Multimedia interaktif memiliki ciri khas dan keunikan diantaranya yaitu terjadinya interaksi atau pengoperasian. Peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif dan bermakna (Kifron et al., 2024). Salah satu penyebab munculnya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah kurangnya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah bosan (Anomeisa & Ernaningsih, 2020). Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada siswa, di samping menyimak materi yang dijelaskan siswa juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dengan memberikan penjelasan yang lebih terperinci, menginspirasi motivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik (Firdha & Zulyusri, 2022).

Penggunaan multimedia interaktif Media dapat diterapkan dalam semua pembelajaran salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu dari mata Pelajaran tematik di sekolah dasar. IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan fenomena alam dan eksperimen penemuan sains. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Talang khususnya kelas VI didapatkan hasil bahwa siswa masih kesulitan dalam materi IPA proses terjadinya gerhana. Berdasarkan hasil nilai ulangan siswa, banyak siswa yang salah dalam menjawab Pelajaran IPA materi gerhana. Didapatkan hasil bahwa belum maksimalnya hasil belajar siswa, siswa kesulitan dalam membayangkan posisi ataupun proses terjadinya gerhana, serta sering terbaliknya pemahaman letak bulan, bumi dan matahari saat terjadi gerhana.



Hal ini terjadi dikarenakan belum maksimalnya pemanfaatan media berbasis teknologi karena dianggap ribet bagi guru. Guru lebih sering menggunakan LKS dan mengambarkannya di papan tulis ketika pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar (Masykur et al., 2018). salah satu mata pelajaran yang membutuhkan upaya lebih dalam penyampaian adalah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini disebabkan karena beberapa materi dalam IPA yang tidak dapat disajikan secara langsung dan tidak bisa dilihat secara kasat mata, sehingga beberapa materi ini akan lebih mudah diajarkan jika dibantu dengan media pembelajaran (Kifron et al., 2024). Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menurun, dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi gerhana yang bersifat abstrak dan membantu siswa belajar secara mandiri maupun klasikal. Karakteristik media yang dibutuhkan yaitu dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana tidak hanya melalui teks tetapi juga terdapat video. Maka, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif dengan bantuan *Power Point* berbasis *Ispring*. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini & Narimo, 2019), mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *power point ispring* dapat mendukung proses pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat. Dibuktikan dengan nilai siswa di atas KKM. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Desta Pramesti et al., 2021), mengatakan bahwa media interaktif berbasis *power point* dengan fungsi *hyperlink* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, karena menampilkan teks, table, gambar, video sehingga tampilan *Power Point* menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan antusias belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Gerhana Matahari dan Bulan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, (1) bagaimana kevalidan dari pengembangan produk, (2) bagaimana respon siswa menggunakan multimedia interaktif, (3) bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Tujuan dari penelitian yang dicapai adalah (1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif, (2) mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif, dan (3) mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif.



METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan (Sugiyono, 2017). Dalam pengembangan multimedia interaktif ini peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations).

Penelitian ini dilakukan di SDN Talang kabupaten Nganjuk, dengan subjek penelitian siswa kelas VI. Subjek uji coba produk melibatkan seluruh siswa kelas VI SDN Talang yang berjumlah 28 peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dari hasil validasi dengan teknik perhitungan rata-rata. Pemberian kriteria kevalidan produk setelah di rata-rata disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

presentase	Kriteria
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat valid
$60\% < p \leq 80\%$	Valid
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup valid
$20\% < p \leq 40\%$	kurang valid
$0\% < p \leq 20\%$	tidak valid

(Sugiyono, 2016)

Pemberian nama dan pengkategorian dari hasil respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif dengan mengisi angket respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori respon peserta didik

presentase	kategori respon peserta didik
$80\% < p \leq 100\%$	sangat baik
$60\% < p \leq 80\%$	Baik
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup
$20\% < p \leq 40\%$	kurang baik
$0\% < p \leq 20\%$	tidak baik

(Sugiyono, 2016)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, digunakan perhitungan uji N-gain. N-Gain adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran. Berikut tabel pengkategorian.

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretes}}{100 - \text{skor pretes}}$$

Tabel 3. Kriteria N-gain

Kriteria	N-gain
----------	--------



Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	$g < 0,3$

(Sundayana, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif power point berbasis Ispring yang dapat dibuka di computer, laptop dan smartphome. Multimedia ini memuat materi peristiwa terjadinya gerhana matahari dan bulan pada tema 8 bumiku subtema 3 mata Pelajaran IPA. tampilan multimedia yang disajikan berupa, teks bacaan penjelasan terjadinya gerhana, video proses terjadinya gerhana, gambar animasi, quis, dan soal evaluasi.

Tahap Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Talang dapat dianalisis bahwa terdapat beberapa hal yang kurang dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya perbaikan. Pembelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media yang dapat membantu guru ketika proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA khususnya pada materi gerhana pada kelas VI SDN Talang. Pengembangan multimedia interaktif pada materi gerhana matahari dan bulan adalah salah satu solusi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa secara mandiri dalam memahami dan mempelajari materi gerhana.

Tahap Desain

Tahap selanjutnya ialah merancang atau mendesain multimedia interaktif yang akan disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dipilihlah pengembangan multimedia interaktif menggunakan *power point* berbasis *Ispring*. Langkah selanjutnya yang dilakukan ialah menyusun materi yang akan ditampilkan dalam media, merancang draf video, quis dan soal evaluasi yang akan dibuat. Tahap ini juga dilakukan pemilihan warna, font, gambar, tata letak (layout), dan proses pengeditan sederhana lainnya.

Tahap Development

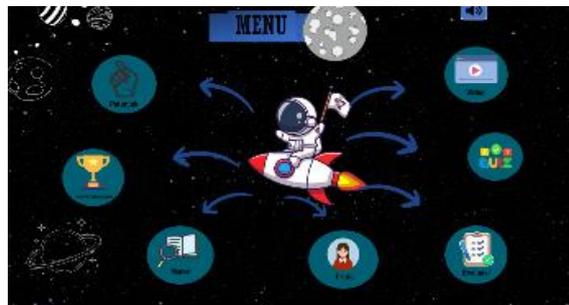
Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media yang sudah didesain. Produk yang dibuat ialah multimedia interaktif dengan materi gerhana matahari dan bulan untuk siswa kelas VI. Multimedia interaktif yang sudah dibuat dengan power point kemudian di publish menjadi format HTML dengan bantuan Ispring selanjutnya dibuat web dengan tujuan agar tidak



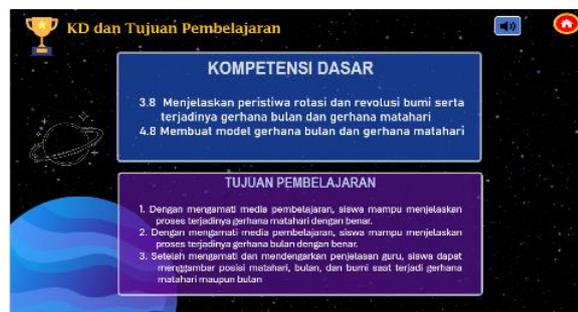
membutuhkan penyimpanan yang banyak dalam penggunaan multimedia.
 Desain pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut :



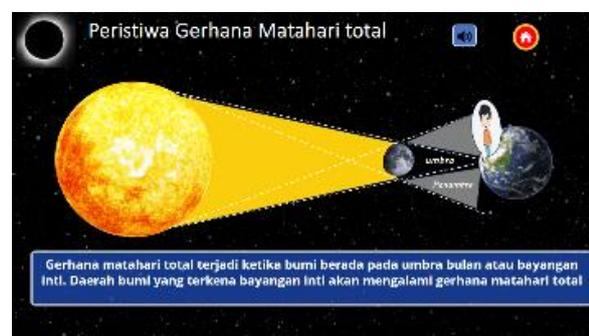
Gambar 1. Cover



Gambar 2. Menu petunjuk



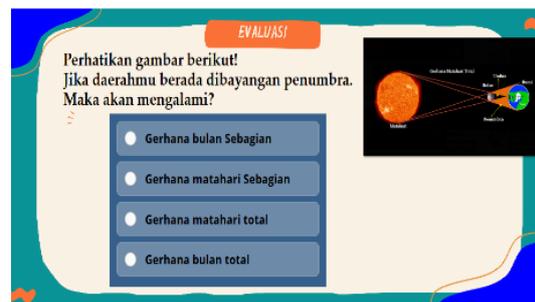
Gambar 3. KD dan TP



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Quiz



Gambar 6. Soal evaluasi

Setelah produk pengembangan multimedia interaktif selesai, Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kevalidan terhadap produk yang dikembangkan dengan memberikan angket kevalidan kepada validator ahli materi, ahli media dan praktisi untuk dinilai kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Validator memberikan kritik, komentar dan saran untuk perbaikan media. Berikut hasil validasi dari 3 ahli.

Tabel 4. Tabel Hasil Validasi

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media	94%	Sangat valid
Ahli Materi	90%	Sangat valid
Praktisi	95%	Sangat valid
Rata-Rata	93%	Sangat valid

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya ialah implementasi. Setelah melakukan tahap pengembangan, produk multimedia diujicobakan kepada siswa di sekolah. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons atau tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif pada siswa kelas VI. Hasil nilai yang diperoleh berdasarkan tanggapan siswa yang berjumlah 23 orang siswa kelas VI SDN Talang, yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Rata-Rata	Presentase skor	Kriteria
9,4	94%	Sangat baik



Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 9,4 dengan presentase skor yaitu 94%. Dari hasil presentase yang didapatkan mendapatkan kriteria respon siswa dengan sangat baik. Hal ini berarti multimedia interaktif dapat diterima dengan baik oleh siswa untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi gerhana matahari dan bulan.

Pada tahap implementasi juga dilakukan uji hasil belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*.

Pada kegiatan pretes dan posttest dilakukan 23 siswa kelas VI, meningkatnya hasil belajar siswa dapat dibuktikan dari kenaikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil dari uji luas.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa

Soal	Rata-Rata	Kriteria
<i>Pretest</i>	67,3	
<i>Posttest</i>	85,6	
N-gain	0,59	Sedang

Berdasarkan tabel 9. Hasil uji luas didapatkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu 64,3 sedangkan rata-rata *pretest* yaitu 84,3. Dari nilai rata-rata yang didapatkan di uji N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji N-gain didapatkan hasil 0,59 dengan kriteria “sedang”. Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* artinya produk pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu evaluasi berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi guru kelas VI, respon siswa kelas VI dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan hasil multimedia interaktif dikatakan sangat valid, dengan mendapatkan respon peserta didik sangat baik sekaligus dapat membantu memberikan pemahaman lebih kepada siswa dibuktikan dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VI di SDN Talang menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi gerhana matahari dan bulan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran. Dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh validator materi ,media dan praktisi untuk menilai kavalidan dari pengembangan produk multimedia interakti didapatkan hasil bahwa rata-rata dari hasil validasi mendapatkan nilai 93% artinya multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan merupakan tolak ukur utama yang digunakan



untuk mengetahui valid tidaknya suatu media. Menurut (Arikunto, 2014), bahwa peningkatan keefektifan suatu pengembangan media dalam pengumpulan data diawali dengan meningkatkan validitasnya. Menurut penelitian (Harsiwi & Arini, 2020), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih efektif daripada media konvensional. Berdasarkan validasi para ahli terhadap materi dan media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan sejalan dengan penelitian sebelumnya.

Dari hasil respon peserta didik menggunakan skala guttman didapatkan hasil pengkategorian sangat baik dengan presentase skor 94%, dalam arti dengan adanya media tersebut memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Rusman, 2017), bahwa pemakaian media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik, mendorong kemauan dalam belajar, dan menimbulkan pengaruh positif pada psikologis peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif sangat praktis dan mudah digunakan.

Selanjutnya ialah hasil belajar siswa dari penggunaan multimedia interaktif. Berdasarkan dari kegiatan pretest dan posttest yang dilakukan didapatkan hasil nilai rata-rata pretes 64,3 dan rata-rata posttest 84,3 dengan uji N-gain 0,59. Sesuai dengan temuan penelitian (Ramadhan & Suprayitno, 2023) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa nilai rata-rata pretes 45 dan posttest 71,81 dengan uji N-gain 0,48. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini memenuhi kriteria "Sedang".

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Talang terhadap pengembangan multimedia interaktif didapatkan hasil sebagai berikut. (1) Multimedia interaktif mendapatkan kategori sangat valid artinya multimedia layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentase skor validasi materi 94%, presentase skor validasi media 90% dan praktisi 95%. Dari hasil 3 validator tersebut dirata-rata dan mendapatkan hasil 93% dengan kategori sangat valid. (2) Penggunaan multimedia interaktif juga mendapatkan respon sangat baik oleh siswa dengan hasil 94% hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran serta dapat memberikan ilmu pengetahuan dan memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak atau tidak bisa dilihat secara kasat mata. (3) pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan terjadi kenaikan rata-rata yang didapatkan. Hasil pretest mendapatkan nilai rata-rata 67,3 sedangkan pada posttest mendapatkan nilai rata-rata 85,6. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kriteria "sedang" berdasarkan uji N-gain mendapatkan nilai 0,59. Hal ini dapat



membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam Pelajaran IPA materi gerhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al, A. N., Gumiandari, S., Syekh, I., & Cirebon, N. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Power Point pada Siswa Kelas X IBB MAN 1 Kota Cirebon. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 37–43. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 05, Issue 01). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta
- Desta Pramesti, P., Ketut Dibia, I., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258–267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113
- Kifron, M., Haryanto, E., Studi Magister Pendidikan Dasar, P., & Jambi, U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta* (1) (2) (3). 1. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>
- Ramadhan, L. A. P., & Suprayitno. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar*.
- Rusman, dkk. 2017. *Pembelajaran Berbasis Tenologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- uma, E. R. andu, Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.52889/jpig.v2i1.58>



Magang MBKM Sebagai Sarana Meningkatkan Adaptabilitas Karir Mahasiswa Teknik Mesin

Fadliyanti Firdausia

Universitas Negeri Malang

Fadliyantifirda@gmail.com

ABSTRACT

Improving quality Human Resources can be done through quality education and the competencies that will equip students for the sustainability of the career level they will choose. Through the independent curriculum and the internship system that has been created and aims to provide skills according to competencies, especially for students at the career level that will be pursued, it can be observed through one of the processes of work practices in the field. This study examines the role of MBKM internships related to the career adaptability of vocational students. As well as career adaptability that needs to be prepared, the output of the MBKM program, and the MBKM internship program in the independent curriculum with the regular internship program or Industrial Practice (PI) has long been realized. The method used is the Systematic Literature Review (SLR) which was published in the period between 2013 and 2023 according to relevant topics and supported by relevant information in the Department of Mechanical Engineering at the State University of Malang. This SLR method article aims to find a more effective internship program with potentially higher quality output through observations with better development potential so that it becomes superior among related parties, namely students, universities, and industry.

Keywords: MBKM Internship, Industrial Practice, Career Adaptability

ABSTRAK

Meningkatkan Sumber Daya Manusia yang bermutu dapat melalui pendidikan yang bermutu dan sesuai dengan kompetensi yang akan membekali peserta didik pada keberlangsungan jenjang karir yang akan dipilih. Melalui Kurikulum merdeka dan dengan sistem magang yang telah dibuat dan bertujuan memberikan keterampilan sesuai kompetensi khususnya pada mahasiswa dijenjang karir yang akan ditekuni dapat diamati melalui salah proses dari praktik kerja di lapangan. Dalam penelitian ini mengkaji peran magang MBKM terkait adaptabilitas karir mahasiswa vokasi. Serta adaptabilitas karir yang perlu disiapkan, luaran program MBKM, dan program magang MBKM dalam kurikulum merdeka dengan program magang regular atau Praktik Industri (PI) yang telah lama direalisasikan ini. Metode yang digunakan merupakan *Systematic Literatur Review* (SLR) yang telah terbit pada rentang waktu antara tahun 2013 sampai tahun 2023 sesuai topik yang relevan dan didukung oleh informasi-informasi yang relevan pada departemen Teknik Mesin di Universitas Negeri Malang. Dalam artikel bermetode SLR ini bertujuan mengetahui program magang yang lebih efektif dengan output yang berpotensi lebih berkualitas secara amatan dengan potensi berkembang yang lebih baik sehingga menjadi unggulan antara pihak terkait yaitu mahasiswa, universitas, dan industri.

Kata Kunci: Magang MBKM, Praktik Industri (PI), Adaptabilitas Karir

PENDAHULUAN

Kebutuhan Pasar Lulusan Vokasi

Berkembangannya pendidikan Technical Vocational Education and Training (TVET) sejalan dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan pasar global yang semakin meningkat dengan kualifikasi yang rumit sebagai



penunjang sumber daya yang bermutu. Untuk memahami permintaan pasar global terhadap lulusan vokasi, sangat penting untuk mengevaluasi implementasi program pendidikan vokasional dan kompetensi lulusan. Prabowo et al. (2023) menyoroti pengembangan keterampilan kerja sebagai komponen penting bagi siswa sekolah vokasi, dengan lebih menegaskan pentingnya menyesuaikan program pendidikan dengan tuntutan pasar kerja.

Permintaan terhadap lulusan vokasi di Indonesia adalah isu kritis yang mendorong lembaga pendidikan vokasi untuk berupaya menjaga standar lulusan mereka (Anam, 2021). Membentuk lulusan yang sesuai dengan implikasi peningkatan layanan pendidikan dan kompetensi lulusan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pemangku kepentingan dan mendukung ekonomi Indonesia (Pratiwi et al., 2021). Tentunya untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya peran universitas dalam mengoptimalkan penyerapan tenaga kerja dapat menekankan keprihatinan global terhadap keterampilan kerja lulusan menjadi (Maryanti et al., 2022). Griethuijsen et al. (2019) menekankan signifikansi pendidikan berbasis kompetensi dalam meningkatkan kepuasan mahasiswa, menunjukkan bahwa implementasi pendekatan pendidikan seperti itu dapat berdampak positif pada keterampilan kerja lulusan vokasional. Isu tingginya jumlah lulusan yang tidak terserap yang menyebabkan peningkatan pengangguran menimbulkan tantangan baru bagi lembaga vokasi (Hasan et al., 2022). Tidak hanya mempersiapkan peserta didik namun penentuan profil lulusan berdasarkan kebutuhan pasar kerja melalui analisis lowongan pekerjaan adalah pendekatan penting bagi lembaga vokasi perlu dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi persoalan yang kian berdampak besar kedepannya bagi lulusan vokasi (Pratama et al., 2019).

Kompetensi, hard skill, dan soft skill yang perlu di siapkan seperti perolehan keterampilan praktis oleh lulusan vokasi yang sangat penting untuk integrasi mereka yang sukses ke dalam dunia kerja. Keterampilan ini melibatkan kombinasi keterampilan keras dan lunak, termasuk keahlian teknis, komunikasi, kerjasama tim, dan pengelolaan diri (Nugroho, 2022; Handayani & Djohar, 2020). Namun, ada tantangan dalam sistem pendidikan vokasional saat ini, seperti kurangnya sertifikasi keterampilan standar, yang mengakibatkan jumlah alumni yang bekerja dalam bidang keahliannya terbatas (Muzayanah, 2021). Untuk mengatasi ini, sangat penting untuk melaksanakan penilaian langsung terhadap keterampilan teknis dan non-teknis siswa untuk memastikan kesiapan mereka untuk pasar kerja. Dikarenakan sifat praktis pendidikan vokasional berbeda dari pendidikan akademik umum, oleh sebab itu fokusnya langsung pada pengembangan berbagai keterampilan dan kompetensi kerja di antara siswa (Sipahutar & Hambali, 2022). Orientasi terhadap keterampilan praktis ini lebih diperkuat oleh penekanan pada penilaian langsung terhadap kinerja kerja dan pencapaian keterampilan (Suarda et al., 2015).



Praktik Industri (PI) dengan Sistem Magang MBKM dalam Kurikulum Merdeka pada Mahasiswa

Inovasi di perguruan tinggi diperlukan untuk menciptakan lulusan yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan tenaga kerja (Rahman et al., 2022). Pendidikan vokasi berbasis kompetensi bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku profesional mahasiswa melalui pendekatan pendidikan berbasis konteks (Iqbal, 2022). Pentingnya lulusan vokasi memiliki keterampilan lunak dan keras, serta kecakapan teknologi menjadi kompetensi penunjang yang perlu dikembangkan sejalan dengan pengembangan kompetensi inti berdasar pada kurikulum yang berlaku (Handayani & Djohar, 2020). Selain itu, hasil pelaksanaan kurikulum MBKM menunjukkan bahwa persepsi dosen tentang penyusunan kurikulum MBKM peningkatan kapasitas dosen dalam pembelajaran, memperluas proses pembelajaran bersama mahasiswa, dan peningkatan hard skills dan soft skills mahasiswa telah memberikan dampak positif. Disamping memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang lingkungan, mengembangkan hard skills dan soft skills, serta menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian santun, tentunya kesiapan ini dapat membentuk lulusan mahasiswa teknik mesin yang siap akan segala kondisi tak terduga di lapangan. Implementasi Kurikulum MBKM melalui program magang usaha telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang etika lingkungan, serta memberikan manfaat untuk mengasah keterampilan dan kesiapan diri sebelum terjun ke dunia kerja secara nyata. Program MBKM dirancang untuk mendukung peningkatan hard skills yang harus dikuasai mahasiswa teknik mesin, sehingga dapat membantu meningkatkan adaptabilitas karir saat menghadapi perkembangan karir, transisi karir, dan trauma karir di masa depan baik di industri maupun non-industri.

Tidak hanya penguasaan kompetensi bagi mahasiswa namun upaya revitalisasi di sekolah vokasi melibatkan pengembangan kurikulum, kerjasama sekolah, dan peningkatan sertifikasi yang saat ini dikembangkan sesuai kebutuhan pasar maupun kesiapan kapabilitas dan adaptabilitas karir bagi mahasiswa nantinya (Sihono et al., 2021). Salah satu pengembangan kebijakan yang saat ini sedang diralisasikan ialah Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dimana kegiatan mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di luar program studi mereka, seperti magang dan kerja praktis di industri (Laga dkk., 2021). Kebijakan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja, memperluas pandangan mereka, dan menjelajahi bidang studi lainnya (Sulistiyani dkk., 2021).

Implementasi MBKM melibatkan penguatan pembelajaran melalui kerja sama dengan universitas lain dan industri, fasilitasi program pertukaran mahasiswa, dan memberikan kesempatan untuk magang dimana kita tau bahwa kerja sama antara universitas dan industri telah dari lama direalisasikan



dengan program Link and Match (Mulyana dkk., 2022; Alawi dkk., 2022). Magang memainkan peran penting dalam menyamakan pemahaman antara pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis di lingkungan industri (Maharrani dkk., 2021). Selain itu, persepsi industri terhadap kompetensi mahasiswa yang diperoleh melalui magang positif, dengan persentase tinggi mengakui kemampuan mahasiswa dalam berbagai aspek pekerjaan mereka (Fitriani dkk., 2021). Meskipun demikian, ada tantangan terkait implementasi MBKM, seperti perjanjian kemitraan yang kompleks dan kekhawatiran tentang biaya tambahan yang ditanggung oleh mahasiswa yang berpartisipasi dalam magang MBKM (Waskito dkk., 2022). Terlepas dari tantangan ini, kebijakan MBKM telah menarik minat signifikan di kalangan mahasiswa, dengan magang menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati (Supatmi dkk., 2021).

Output Departemen Teknik Mesin

Kemampuan kerja mahasiswa merupakan aspek vital dalam dunia pendidikan tinggi, dan berbagai strategi diterapkan oleh Institusi Pendidikan Tinggi untuk mendukung keberhasilan kerja lulusannya. Sebagai persyaratan kelulusan, mahasiswa diwajibkan menjalani Praktik Industri dengan tujuan agar mereka dapat mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dengan realitas di dunia kerja terlebih khususnya pada Departemen Teknik Mesin, Universitas Negeri Malang. Praktik Industri diharapkan dapat bentuk kerjasama antara institusi perguruan tinggi teknik dan industri, diharapkan dapat mengatasi kendala seperti keterbatasan peralatan praktik dan kurangnya kesesuaian lulusan Pendidikan Teknik Mesin dengan kebutuhan di lapangan (Irwan, 2010). Perbandingan kesuksesan karier antara lulusan pendidikan vokasional dan akademik tingkat tinggi menjadi polemik bagi sebagian besar lembaga pendidikan vokasi dan non-vokasi. Ini dibuktikan dengan penelitian (Backes-Gellner & Geel, 2014) yang membahas apakah pendidikan tinggi dalam berbagai jenis, misalnya pendidikan akademis atau pendidikan tinggi kejuruan, memberikan hasil yang kurang lebih menguntungkan bagi pasar tenaga kerja lebih khususnya hasil karier lulusan pendidikan vokasional di bidang teknik mesin.

Dengan pemahaman mendalam terhadap ilmu dasar teknik mesin dan keahlian yang sesuai dengan bidang peminatan (seperti konversi energi, konstruksi, manufaktur, dan material maju), ditambah dengan pengetahuan dasar tentang nanoteknologi, lulusan dari departemen teknik mesin akan memiliki kesiapan untuk memasuki dunia kerja di berbagai sektor keteknikan di masa depan. Ini mencakup kemampuan berinovasi dalam teknologi yang berbasis nanoteknologi, seperti di bidang konversi energi dengan penerapan nanoteknologi untuk efisiensi energi, penyimpanan energi, dan transfer energi. Selain itu, dengan kemajuan material maju berbasis nanomaterial, desain dan konstruksi peralatan teknik juga memerlukan keahlian dalam dasar



nanoteknologi, sehingga proses konstruksi dan manufaktur dapat dilakukan sesuai dengan karakteristik bahan teknik yang berbasis nanoteknologi.

Adaptabilitas Karir yang Perlu Disiapkan

Pengembangan potensi mahasiswa dan orientasi mereka terhadap pasar kerja sangat penting, karena kurangnya adaptabilitas di antara lulusan vokasi dapat menyebabkan peningkatan pengangguran dan peningkatan tenaga kerja asing di suatu negara (Priyanto et al., 2022). Untuk mempersiapkan lulusan teknik mesin agar dapat beradaptasi dalam karier, penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor yang berkontribusi pada keterampilan kerja dan kesiapan mereka menghadapi dunia kerja. Menurut Uy et al. (2015), adaptabilitas karir adalah kemampuan, perilaku, dan sikap seseorang untuk menyesuaikan diri dengan pekerjaan yang sesuai dengan mereka dan memungkinkan seseorang untuk mempersiapkan diri untuk perubahan pekerjaan saat ini dan mengantisipasi perubahan pekerjaan di masa depan. Di sisi lain, Tolentino et al. (2014) mendefinisikan adaptabilitas karir sebagai komponen penting yang memungkinkan seseorang untuk beradaptasi dalam lingkungan kerja yang bergerak cepat. Tentunya dalam pembentukan kesiapan kerja atau adaptabilitas karir yang akan menjadi bekal bagi lulusan teknik mesin dimana perlu adanya treatment, stimulus, dan habit berkelanjutan yang mengacu pada kebutuhan kompetensi dan kreativitas di dalam perkembangan global yang begitu pesat.

Adaptabilitas karir dalam penelitian AIJBMS (2021) menganalisis karakteristik individu yang berpengaruh terhadap kesiapan lulusan untuk bekerja. Merepresentasikan bahwa lokakarya yang mempengaruhi keterampilan teknik dari kelulusan, motivasi keluarga, dan orientasi kelulusan membantu lulusan dalam menentukan karir yang ingin mereka ambil. Temuan ini, yang terdiri dari karakteristik individu dari nilai, sikap, kemampuan, dan keseimbangan dalam kehidupan kerja personel, meningkatkan pencapaian atribut kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas bagi lulusan untuk kesiapan mereka mendapatkan pekerjaan di masa depan. Akibatnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa atribut individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja.

Jackson (2014) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa Work-Integrated Learning (WIL) sangat penting untuk meningkatkan kesiapan kerja lulusan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa di tempat kerja. Pengevaluasian program WIL dalam meningkatkan pengembangan keterampilan dan menekankan pentingnya memahami proses bagaimana mahasiswa memperoleh keterampilan ini sejalan dengan fokus tugas mengenai pentingnya WIL dalam meningkatkan kesiapan kerja lulusan. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman nyata dan keterampilan yang dibutuhkan industri sangat penting untuk mempersiapkan lulusan untuk transisi karier yang sukses di bidang teknik mesin.



Pentingnya pengalaman industri pada mahasiswa teknik mesin menjadi poin utama adaptabilitas karir yang akan menjadi penentu sumber daya manusia yang bermutu bagi suatu negara. Dalam penelitian Irwin (2019) mengeksplorasi terkait tiga elemen pengalaman kerja: jenis (magang atau peran sukarelawan), lokasi (ekstrakurikuler atau kokurikuler), dan durasi (enam bulan atau dua tahun), serta membandingkan pandangan dari berbagai pihak terkait (mahasiswa, akademisi, pemberi kerja) terhadap pengalaman kerja. Hasilnya menunjukkan bahwa pengalaman di lapangan dipandang lebih baik oleh seluruh pemangku kepentingan. Jenis pengalaman juga berpengaruh, dengan magang dipandang lebih baik ketika peran pekerjaannya adalah sebagai asisten peneliti. Selain itu, topik pengalaman dan gelar penting untuk kelayakan kerja, serta keterampilan interpersonal dan professional mahasiswa menjadi factor pendukung adaptabilitas karir mereka.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam artikel ini menggunakan Tinjauan Pustaka Sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR) adalah metode ketat dan komprehensif yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi penelitian yang sudah ada guna menjawab pertanyaan penelitian tertentu (Thovawira et al., 2021). Metode ini mengikuti proses yang terstruktur dan transparan untuk merumuskan pertanyaan penelitian, mencari literatur, menilai kualitas literatur, serta mensintesis temuan secara kualitatif atau kuantitatif. Pencarian menyeluruh di basis data yang relevan, termasuk pencarian literatur abu-abu untuk meningkatkan jumlah studi yang relevan. Dengan proses yang sistematis dan transparan serta penggunaan alat penilaian kualitas yang sesuai Terkait penelitian magang MBKM sebagai sarana peningkatan SDM melalui praktik magang di lapangan dapat menjadi acuan penting dan memberikan wawasan yang berharga dari berbagai aspek terkait.

Peran Magang MBKM Dalam Adaptabilitas Karir Mahasiswa

Kemampuan adaptasi karir seseorang memerlukan keempat aspek ini. Menurut Creed, Vallon, dan Hood (Mardiyati & Yuniawati, 2015) ada beberapa aspek adaptabilitas karir, salah satunya adalah perencanaan karir. Perencanaan karir mengacu pada seberapa banyak seseorang telah mempertimbangkan berbagai tindakan dalam upaya menemukan informasi tentang lingkungan kerja yang mereka inginkan, serta seberapa banyak mereka percaya mereka mengetahui aspek-aspek bekerja. Self-Exploration merujuk pada keinginan seseorang untuk mengeksplorasi karirnya dengan menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia. Environment-Career yaitu eksplorasi lingkungan mengumpulkan informasi tentang perkembangan karir. mengambil berbagai tindakan untuk lebih mengeksplorasi karir yang ingin dia miliki. Untuk meningkatkan pengetahuannya tentang karir, orang akan berusaha memanfaatkan sepenuhnya potensi lingkungannya. Ketika



siswa diminta untuk membuat keputusan tentang masalah karir mereka, mereka diminta untuk membuat keputusan. Self-regulation, atau pengendalian diri, dapat membantu seseorang menjadi lebih baik dalam menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan tuntutan sosial.

Setelah lulus dari perkuliahan dan praktik magang program MBKM, tentunya individu yang memiliki tingkat efikasi diri yang tinggi akan lebih mudah mendapatkan kemampuan untuk memulai karir mereka sendiri (Husna, 2014). Menurut teori konstruksi karir, kemauan untuk meningkatkan kemampuan diri bersama dengan keyakinan diri dapat membantu mengatasi tantangan pengembangan diri (Brian, 2014) menyatakan bahwa masa depan pekerjaan sendiri dan fleksibilitas karir saling mengisi dan dinamis. Hal ini menjelaskan hubungan antara adaptasi karir dan motivasi untuk masa depan yang diharapkan.

Pelaksanaan magang yang terprogram melalui MBKM ini memberikan peningkatan kemampuan mahasiswa melalui praktik dilapangan. Magang MBKM memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata di lingkungan profesional. Ini membantu mereka memahami dinamika tempat kerja, budaya organisasi, dan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja. Menurut Hakim (2022) Magang dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dirancang untuk meningkatkan kemampuan adaptasi karier mahasiswa dengan memberikan pengalaman praktis dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka (Hakim, 2022). Penelitian relevan yang dilakukan oleh Santosa (2024) dimana terdapat hasil studi yang menekankan terdapat dampak positif dari pengalaman magang terhadap kemampuan beradaptasi karir, yang mempersiapkan peserta didik untuk membangun karir yang sukses.

Program MBKM menjadi sarana bagi mahasiswa mengembangkan berbagai keterampilan, baik teknis maupun non-teknis, seperti komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan manajemen waktu. Keterampilan ini sangat penting untuk adaptabilitas karir di masa depan. Kegiatan sukarela dalam program MBKM telah ditemukan untuk meningkatkan keterampilan profesional dan pribadi, keterampilan sosial, dan kepekaan, yang sejalan dengan tujuan program untuk membina warga negara yang bertanggung jawab secara sosial (Yusriadi, 2024). Didalam program ini juga sering kali mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam proyek inovatif dan kreatif. Ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif, yang penting untuk beradaptasi dengan perubahan di dunia kerja sehingga manfaatnya melalui kegiatan pemagangan ini menawarkan tantangan dan peluang untuk mengembangkan inovasi, kreativitas, kapasitas, dan kemandirian dalam mencari ilmu peserta didik (Prasetya, 2023).

Tentunya kesiapan sebagian besar mahasiswa untuk mengikuti Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dilihat dari berkembangnya pasar kerja yang meningkat dengan kompetensi yang baru



menuntut mahasiswa agar dapat menguasai kompetensi dari minatnya dan membangun relasi yang akan terjalin antara universitas dan industri. Membangun hubungan antara universitas dengan industry tentunya memiliki banyak manfaat terutama untuk pemangku kepentingan. Dilihat dari sudut pandang posisi sebagai mahasiswa, benefit yang diperoleh salah satunya jika sepek terjang dan kompetensi yang berkualitas tentunya akan menjadi pertimbangan bagi perusahaan untuk merekrute tenaga kerja yang berasal dari lulusan mahasiswa teknik mesin program MBKM tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu batu loncatan untuk adaptabilitas karir bagi mahasiswa sebagai sarana pengembangan karir khususnya di industry. Melalui magang tersebut dapat memberikan kesempatan untuk membangun jaringan dengan profesional di industry. Jaringan ini dapat membuka peluang kerja, mentorship, dan kolaborasi di masa depan.

Dari sudut pandang psikologi, pentingnya perasaan memegang kendali dalam hidup dapat membantu meningkatkan adaptabilitas karir saat menghadapi perkembangan karir, transisi karir, dan trauma karir di masa depan, dari hal ini telah jelas bahwa tidak hanya kemampuan kompetensi yang perlu di asah tetapi manajemen stress menjadi kunci keberlangsungan karir mahasiswa teknik, apalagi mahasiswa vokasi atau TVET adalah lulusan yang sebagian besar akan bekerja dibawah tekana sebagai pemimpin atau sebagai bawahan yang perlu kesiapan yang matang saat di lapangan. Selain itu, tidak hanya kesiapan diri tetapi pengaruh lingkungan terhadap keberhasilan mahasiswa yang mempersepsikan dukungan teman terkait karier cenderung memunculkan perilaku mencari informasi, mengikuti kegiatan terkait karier (magang, seminar, dll), dan meninjau kembali informasi yang mereka dapat yang berdampak pada peningkatan kemampuan adaptabilitas kariernya dalam menghadapi berbagai tantangan untuk menghadapi transisi kuliah-kerja, tentunya hal ini sangat berhubungan dengan pengaruh lingkungan terhadap adaptabilitas karir pada mahasiswa teknik mesin.

Luaran Magang MBKM

Untuk membahas topik "Luaran Magang MBKM" (Hasil Magang MBKM), penting untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan temuan penelitian terkait implementasi serta dampak program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Beberapa penelitian telah mengkaji persepsi dan pengalaman mahasiswa yang berpartisipasi dalam magang MBKM, serta implikasi terhadap keterampilan dan keterampilan kerja mereka. Dalam menyoroti hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam mengadopsi inovasi magang MBKM, seperti potensi penundaan kelulusan, biaya yang lebih tinggi dibandingkan magang reguler, dan persyaratan perjanjian kemitraan yang kompleks. Pandangan ini memberikan pemahaman kritis tentang tantangan yang terkait dengan magang MBKM (Waskito dkk., 2022).

Terlepas dari hambatan yang dihadapi mahasiswa, tentunya peran magang MBKM ini akan memberikan luaran mahasiswa yang kompeten



sesuai bidang keahliannya dan kompetensi yang diminati. Pembentukan karakter serta percaya diri mahasiswa juga terbentuk pada saat program magang MBKM ini. Terdapat korelasi positif antara kegiatan pembelajaran eksperimental, terutama magang, dan persepsi diri tentang keterampilan kerja mahasiswa MBKM. Ini menunjukkan bahwa magang MBKM meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa tentang keterampilan kerja mereka, sesuai dengan tujuan program serta (Tonis & Wicaksono, 2022). Meningkatkan kemampuan profesional mahasiswa dibuktikan dengan luaran dari magang MBKM berfungsi sebagai platform berharga bagi mahasiswa untuk memperoleh keterampilan praktis dan wawasan dunia profesional (Putra, 2023). Memiliki pengalaman dalam bidang kompetensi yang lebih spesifik hingga menjadikan lulusan mahasiswa teknik mesin yang berkompeten adalah salah satu manfaat dari magang MBKM ini. Memiliki soft skills dan hard skills yang merupakan salah satu aspek yang menjadi pendukung di abad-21 menuju sumber daya manusia bermutu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan magang dalam kurikulum Merdeka Belajar yang dikenal dengan Magang MBKM ini menjadi program yang dapat membentuk soft skills dan hard skills mahasiswa teknik mesin. Pembentukan karakter siswa dari proses magang MBKM ini bertujuan agar mahasiswa mampu mempersiapkan scenario masa depan atau kesiapan kerja yang disebut adaptabilitas karir. Banyaknya faktor yang mempengaruhi Adaptabilitas karir yang diperoleh dari hasil magang MBKM membuktikan bahwa program tersebut berpotensi besar dalam rangka membentuk Sumber Daya Manusia yang lebih bermutu dalam vokasi teknik mesin di pasar kerja. Pasar kerja yang saat ini meningkat dengan berbagai bentuk kualifikasi mampu menjadi salah satu stake holder yang dapat menjadi acuan melalui magang MBKM untuk mempersiapkan adaptabilitas karir mahasiswa Teknik Mesin dengan berbagai sub-sub kompetensi yang terus berkembang seiring berkembangnya teknologi global seperti Pengalaman Kerja Praktis, Kemampuan Berkomunikasi, Kemampuan Berkolaborasi, Keterampilan Teknis, Pemahaman Industri, Peningkatan Kemandirian, Jaringan Profesional. Peran universitas dalam rangka menyongsong keberhasilan program magang MBKM ini sangat di perhitungkan, serta hubungan universitas, industri dan mahasiswa yang dibangun dapat menjadi koneksi yang dapat di manfaatkan pemangku kepentingan.

DAFTAR RUJUKAN

- AIJBMS. 2021. Does individual attributes matters on the employability readiness among engineering graduates in the high education institutes in oman. American International Journal of Business and Management Studies, 49-59.
<https://doi.org/10.46545/aijbms.v3i1.223>



- Alawi, D., Sumpena, A., Supiana, S., & Zaqiah, Q. 2022. Implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka pasca pandemi covid-19. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5863-5873. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3531>
- Anam, C. 2021. Analisis kesiapan pendidikan vokasi dalam menyongsong pembelajaran tatap muka di masa pandemi covid 19 (studi kasus di lp3i malang). *Jurnal Vokasi*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v5i2.2313>
- Fitriani, D., Nurjanah, N., & Issutarti, I. 2021. Persepsi industri hotel, restoran dan katering (horeka) terhadap kompetensi kerja mahasiswa praktik industri tata boga universitas negeri malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(2), 142-150. <https://doi.org/10.17977/um068v1n2p142-150>
- Griethuijsen, R., Kunst, E., Woerkom, M., & Wesselink, R. 2019. Does implementation of competence-based education mediate the impact of team learning on student satisfaction? *Journal of Vocational Education and Training*, 72(4), 516-535. <https://doi.org/10.1080/13636820.2019.1644364>
- Hakim, A. (2022). Implementation of the independent campus learning program in creating quality graduates and character in the global competitiveness of the world. *ICSS*, 1(1), 154-159. <https://doi.org/10.59188/icss.v1i1.25>
- Handayani, M. and Djohar, A. 2020. Model pendidikan profesi guru (ppg) vokasi. *Inovasi Kurikulum*, 17(1), 12-23. <https://doi.org/10.17509/jik.v17i1.36805>
- Handayani, M. and Djohar, A. 2020. Model pendidikan profesi guru (ppg) vokasi. *Inovasi Kurikulum*, 17(1), 12-23. <https://doi.org/10.17509/jik.v17i1.36805>
- Hasan, R., Nuthihar, R., & Hanif, H. 2022. Manajemen kemitraan perguruan tinggi vokasi dalam meningkatkan kompetensi lulusan. *Jurnal Kebijakan Publik*, 13(4), 376. <https://doi.org/10.31258/jkp.v13i4.8145>
- Iqbal, M. 2022. Peran pendidikan vokasi dalam pengembangan ekonomi islam. *Malia (Terakreditasi)*, 13(2), 193-212. <https://doi.org/10.35891/ml.v13i2.2965>
- Irawan, T. C. 2010. Efektifitas persiapan dan pelaksanaan praktik industri program studi pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. Doctoral dissertation :Universitas Negeri Malang.
- Irwin, A., Nordmann, E., & Simms, K. 2019. Stakeholder perception of student employability: does the duration, type and location of work experience mater? *Higher Education*, 78(5), 761-781. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00369-5>
- Jackson, D. 2014. Employability skill development in work-integrated learning: barriers and best practice. *Studies in Higher Education*, 40(2), 350-367. <https://doi.org/10.1080/03075079.2013.842221>



- Laga, Y., Nona, R., Langga, L., & Jamu, M. 2021. Persepsi mahasiswa terhadap kebijakan merdeka belajar kampus merdeka (mbkm). *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 699-706. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1951>
- Maharrani, R., Supriyono, A., & Syafirullah, L. 2021. Sipgang: sistem pendukung keputusan rekomendasi magang industri berbasis multi attribute utility theory (maut). *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (Jepin)*, 7(3), 473. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i3.49478>
- Mardiyati, B. D., & Yuniawati, R. 2015. Perbedaan Adaptabilitas Karir Ditinjau Dari Jenis Sekolah (SMA dan SMK). *Jurnal Fakultas Psikologi Vol. 3, No 1*.
- Maryanti, S., Lubis, N., & Widayat, P. 2022. Peran perguruan tinggi dalam optimalisasi penyerapan tenaga kerja di kota pekanbaru. *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 62-72. <https://doi.org/10.58707/jipm.v2i2.145>
- Mulyana, M., Wahyudin, Y., Lesmana, D., Muarif, M., Mumpuni, F., & Farastuti, E. 2022. Evaluasi dampak program merdeka belajar kampus merdeka (mbkm) pada bidang studi akuakultur. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1551-1564. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2182>
- Muzayanah, U. 2021. Evaluasi program keterampilan di madrasah aliyah menggunakan model cippo. *Penamas*, 34(2), 203-220. <https://doi.org/10.31330/penamas.v34i2.496>
- Nugroho, W. 2022. Integrasi pendidikan karakter pada pendidikan vokasi di sekolah menengah kejuruan. *Vocational Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(1), 73-84.
- Prabowo, A., Yunus, A., Pajarini, W., Dalimunthe, R., Conia, P., & Alfalathi, S. 2023. Development of employability skills of vocational school students in bogor, indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 3(1), 97-102. <https://doi.org/10.53889/jpig.v3i1.192>
- Prasetya, S. (2023). Implementation of learning through research internships for social science education students in micro enterprises at the al-fatimah bojonegoro pondok pesantren. *Langgam International Journal of Social Science Education Art and Culture*, 2(02), 30-38. <https://doi.org/10.24036/langgam.v2i02.127>
- Pratama, Y., Bendi, R., & Mustika, S. 2019. Analisis profil lulusan program studi teknik industri berdasarkan kebutuhan pasar kerja. *Saintek Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi Industri*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.32524/saintek.v2i2.467>
- Pratiwi, D., Astuti, S., Puspitasari, A., & Fikria, A. 2021. Analisis tata kelola perguruan tinggi vokasi dan indeks kepuasan siswa pada politeknik perkeretaapian indonesia madiun. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4556-4567. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1491>



- Priyanto, S., Dudung, A., & Badrujaman, A. 2022. Evaluasi program uji kompetensi pemesinan berbasis literasi keilmuan terapan pada program studi mekanik pemesinan smk. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.3003>
- Putra, M. 2023. Eksplorasi kegiatan mahasiswa dalam program magang mbkm : studi kasus di pt. bank rakyat indonesia tbk, kantor cabang pekanbaru. *Inisiatif*, 2(1), 25-31. <https://doi.org/10.61227/inisiatif.v2i1.111>
- Rahman, A., Mawar, M., Bariyah, O., & Setyaningrum, I. 2022) Sosialisasi kebijakan kampus merdeka program praktisi mengajar pada perguruan tinggi penyelenggara pendidikan vokasi. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1248. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6262>
- Santosa, D. (2024). Improving the internships quality in supporting vocational college students' job search success. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 22(1). <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2024.022.01.13>
- Sihono, S., Fatkulloh, A., Saputro, R., Herwanto, D., Kalbuana, N., & Kurnianto, B. 2021. Pemantapan dan refreshing materi electrical & elektronik untuk guru smk penerbangan di jawa tengah dan sekitarnya. *Jubaedah Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 12-19. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.2>
- Sipahutar, R. and Hambali, H. 2022. Persepsi mahasiswa tentang peranan perkuliahan pedagogik kejuruan dan metoda mengajar khusus terhadap kesiapan mengajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 209-217. <https://doi.org/10.24036/jpte.v3i2.232>
- Suarta, I., Hardika, N., Sanjaya, I., & Arjana, I. 2015. Model authentic self-assessment dalam pengembangan employability skills mahasiswa pendidikan tinggi vokasi. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 46-57. <https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4555>
- Sulistiyani, E., Khamida, K., Soleha, U., Amalia, R., Hartatik, S., Putra, R., ... & Andini, A. 2021. Implementasi merdeka belajar kampus merdeka (mbkm) pada fakultas kesehatan dan non kesehatan. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 686-698. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1943>
- Supatmi, S., Herdiana, B., Utama, J., Pohan, M., & Rahajoeningroem, T. 2021. Analisis hasil survei spada dikti 2021 dan dampaknya terhadap rekomendasi kebijakan implementasi kampus merdeka. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 732-746. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1894>
- Taber, B. J., & Blankemeyer, M. 2015. Future work self and career adaptability in the prediction of proactive career behaviors. *Journal of Vocational Behavior*, 86, 20-27.
- Thovawira, F. A., Safitri, I., Supartik, S., Sitompul, N. N. S., & Anggriyani, I. 2021. Systematic literature review: implementasi pendekatan stem (manfaat dan tantangan) di indonesia. *HISTOGRAM: Jurnal*



- Pendidikan Matematika, 4(2), 355–371.
<https://doi.org/10.31100/histogram.v4i2.682>
- Tolentino, L. R., Garcia, P. R. J. M., Lu, V. N., Restubog, S. L. D., Bordia, P., & Plewa, C. 2014. Career adaptation: The relation of adaptability to goal orientation, proactive personality, and career optimism. *Journal of Vocational Behavior*, 84(1), 39–48.
<https://doi.org/10.1016/j.jvb.2013.11.004>
- Tonis, L. dan Wicaksono, D. 2022. Hubungan experiential learning activities terhadap self-perceived employability pada mahasiswa merdeka belajar kampus merdeka. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (Brpkm)*, 2(2), 799-806.
<https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i2.36571>
- Uy, M. A., Chan, K. Y., Sam, Y. L., Ho, M. ho R., & Chernyshenko, O. S. (2015). Proactivity, adaptability and boundaryless career attitudes: The mediating role of entrepreneurial alertness. *Journal of Vocational Behavior*, 86, 115–123.
<https://doi.org/10.1016/j.jvb.2014.11.005>
- Waskito, B., Verawati, N., & Pienrasmi, H. 2022. Persepsi mahasiswa yang menghambat adopsi inovasi bentuk kegiatan pembelajaran magang merdeka belajar kampus merdeka. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(1), 112-125. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1633>
- Waskito, B., Verawati, N., & Pienrasmi, H. 2022. Persepsi mahasiswa yang menghambat adopsi inovasi bentuk kegiatan pembelajaran magang merdeka belajar kampus merdeka. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(1), 112-125. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1633>
- Yusriadi, Y. (2024). “merdeka belajar kampus merdeka” policies in indonesia higher education institutions: new public policy reform. *Al-Tanzim Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 344-360.
<https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v8i1.7173>



Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Cuaca Materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Kwagean

Fajrul Berlianti¹, Muhamad Basori², Novi Nitya Santi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Fajrulberlianti12@gmail.com¹, muhamadbасori@unpkediri.ac.id²,
novinitya@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the level of validity, practicality and effectiveness of the development of Weather Srapbook media that focuses on the material of the Effect of Weather Changes on Human Life in class III SD Negeri Kwagean. This type of research is development research using the ADDIE model and data collection techniques through observation, tests, and questionnaires. The results showed that the Weather Scrapbook media developed had a very valid level of validity with an average of 88% and a very practical level of practicality with 87% and a very effective level of effectiveness of 90%. Based on these results, it can be concluded that the Weather Scrapbook media is very valid and very practical to use in the process of learning science material on Weather Changes to Human Life. The suggestion in this research is that weather scrapbook media be used as one of the media applied in learning activities at SD Negeri Kwagean.

Keywords: Development, Scrapbook Media, Class III

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan serta keefektifan pengembangan media Srapbook Cuaca yang berfokus pada materi Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia di kelas III SD Negeri Kwagean. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dan Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Scrapbook Cuaca yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid dengan rata-rata 88% dan tingkat kepraktisan yang sangat praktis dengan 87% serta tingkat keefektifan sangat efektif yaitu 90%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook Cuaca sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia. Saran dalam penelitian ini agar media scrapbook cuaca digunakan sebagai salah satu media yang di terapkan dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Kwagean.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Scrapbook, Kelas III

PENDAHULUAN

Melalui pendidikan, seseorang dapat belajar tentang pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh selama pendidikan dasar. Dalam proses pembelajaran siswa akan belajar , membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, sebuah proses pembelajaran juga menumbuhkan perkembangan kepribadian dan mentalnya.(Wahyuni, 2017: 85) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses pertumbuhan, artinya anak mengalami pertumbuhan dari waktu ke waktu. Senantiasa, dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, senantiasa menjadi pusat perhatian terkait dengan tuntutan. Akibatnya, proses



pembelajaran perlu dilakukan dengan baik agar dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan materi pembelajaran.

Dengan menggunakan tata cara, strategi, ataupun media yang inovatif, guru mempunyai kedudukan yang sangat berarti dalam aktivitas pendidikan. Materi dan media yang inovatif tersedia untuk membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pokok bahasa (materi) yang diajarkan oleh guru. Akan tetapi masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang untuk membantu para guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sangatlah penting. Tidak hanya perlu bagi siswa untuk menggunakan sumber daya yang tersedia di sekolah, guru juga diharapkan dapat menunjukkan kemampuan mereka untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan media pembelajaran ketika sumber belajar tersebut tidak tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 November 2023 oleh peneliti di SD Negeri Kwagean Kabupaten Nganjuk, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan cenderung merasa bosan dengan penjelasan guru. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang sedang mempelajari materi "Pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia" dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran yang terjadi cenderung membosankan karena guru aktif menjelaskan materi, sementara siswa hanya mendengarkan saja kurang memahami materi yang diberikan guru. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang lebih banyak digunakan oleh guru untuk memberikan materi selama proses pembelajaran, dan guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah yaitu buku tematik, karena kualitas bahan ajar yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan data permasalahan yang ditunjukkan di atas, peneliti mengembangkan media Scrapbook cuaca untuk mengatasi permasalahan. Hal ini sangat bermanfaat, terutama untuk pelajaran Bahasa Indonesia tema Cuaca yang membahas materi "Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia". Tujuan dari pengembangan media Scrapbook ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Scrapbook merupakan suatu buku tempel yang berasal dari bahasa Inggris, "Scrap" yang berarti potongan. Sedangkan "Book" sendiri ialah buku. Scrapbook atau buku tempel ialah suatu karya yang kreatif dan inovatif yang berbentuk seperti album yang berisi gambar-gambar menarik dan di tempel dengan cantik sehingga meninggalkan kesan visual yang spesial (Wardani, 2018: 125). Sedangkan menurut Limawati (2017) dalam Sari (2020) scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar yang diaplikasikan di atas kertas. Definisi scrapbook adalah seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita didalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif.



Scrapbook ini dirancang untuk siswa dalam aktivitas belajar lebih mudah untuk menguasai materi dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berakibat pada hasil belajar siswa. Keunggulan dari media Scrapbook adalah menyajikan sebuah gambar dan materi menjadi lebih menarik yang bisa digunakan secara mandiri ataupun kelompok serta scrapbook bersifat praktis dapat menambah minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Deveelopment (R&D). Menurut Sugiyono (2016) penelitian pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan produk baru (yang belum pernah ada) atau memperbarui yang sudah adasehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang merupakan kepanjangan dan tahapan dari Analysis, Design, Development, Implention, dan Evaluation. Mnurut komentar (Angko dan Mustaji,2013) menerangkan jika dalam model pengembangan ADDIE masih relevan digunakan sebab model ADDIE ialah model yang beradaptasi sangat baik, sehingga pada masa ini masih layak digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada 24 Februari 2014 di SD Negeri Kwagean Kabupaten Nganjuk. Dalam uji coba produk pengembanagn ini di uji cobakan pada seluruh siswa kelas III SD Negeri Kwagean Kabupaten Nganjuk, uji coba di bagi menjadi dua yaitu uji coba terbatas dengan 8 siswa dan uji coba luas 20 siswa kelas III. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, tes dan angket. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan dan wawancara untuk mengetahui kondisi yang terjhadi untuk desain penelitian yang akan dilakukan. Tes dilakukan kepada siswa kelas III sesudah kegiatan pembelajaran tes yang dilakukan termasuk tes kognitif guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pengaruh perubahan cuaca terhdap kehidupan manusia. Tes instrument tes berbentuk pilihan ganda dan isian. Angket pada penelitian ini guna mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan scrapbook cuaca materi pengaruh perubahan cuaca terhdap kehidupan manusia. Tingkat kevalidan di ukur dari penilaian ahli media dan ahli materi. Sedangkan tingkat kepraktisan diukur dari penilaian kepraktisan guru dan respon siswa.

Pada penelitian ini tahap analisis data menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berupa saran komentar dari ahli media dan ahli materi untuk perbaikan produk scrapbook cuaca. Sedangkan kuantitaif berupa skor angket penilaian dari, (angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket kepraktisan guru dan angket respon siswa).



TABEL 1.

Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan keefektifan
81% - 100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat efektif
61% - 80%	Valid, praktis, efektif
41% - 60%	Cukup valid, cukup praktis, cukup efektif
21% - 40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan ini dilakukan pada tanggal 29 November 2023. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang menghasilkan produk. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa kurang dapat memahami materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan saja. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi. Guru hanya menggunakan media buku ajar tematik dari pemerintah yang kurang mendukung minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Setelah melalui tahap validasi media dan validasi materi, media Scrapbook Cuaca dinyatakan sangat valid dari segi media maupun perangkat pembelajaran. Nilai validasi media mencapai 88,3%, sedangkan nilai dari validasi materi mencapai 88%. Berdasarkan hasil ini, dapat diinterpretasikan bahwa media Scrapbook Cuaca dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Pada penilaian dari Guru dan hasil post test siswa, media Scrapbook Cuaca mendapatkan skor penilaian 87,5% dari angket respon guru dan 90% dari hasil rata-rata nilai post tes siswa. Dari hasil penilaian guru dan siswa dapat dinyatakan bahwa media Scrapbook Cuaca sangat praktis dan sangat efektif dan layak digunakan.

Tabel 2. Hasil Nilai Siswa (Uji coba terbatas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ASN	90
2.	FAP	90
3.	DJAY	90
4.	NYM	100
5.	MAF	85
6.	FZN	80
7.	AKN	85
8.	FZN	90
Skor Perolehan		710
Skor Maksimal		800

Berdasarkan nilai dari hasil post test siswa kelas 3 SD Negeri Kwagean di atas di peroleh prosentase rata-rata 88%. Dengan demikian uji



coba terbatas dengan menggunakan media Scrapbook cuaca dapat dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba terbatas tahap selanjutnya uji coba luas. Uji dalam skala luas di SD Negeri Kwagean pada siswa kelas 3, dengan sebanyak 20 siswa. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari media scrapbook cuaca.

Tabel 3. Hasil Nilai Siswa (Uji coba luas)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	ASN	90
2.	FAP	90
3.	DJAY	90
4.	NYM	100
5.	MAF	85
6.	FZN	80
7.	AKN	85
8.	FZN	90
9.	MDNP	90
10.	JIWL	90
11.	UHM	90
12.	AZR	85
13.	MRD	90
14.	AA	100
15.	TAR	100
16.	DNKW	80
17.	ACF	90
18.	FAL	90
19.	GRA	100
20.	IEPA	90
Skor Perolehan		1.805
Skor Maksimal		2000

Dari hasil uji coba luas media scrapbook cuaca memperoleh nilai rata-rata prosentase skor 90%. Dengan demikian media dapat dinyatakan sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran dalam skala luas atau besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan pengembangan media Scrapbook Cuaca yang di validasi oleh validator ahli media Bapak Sutrisno Sahari, MPd, dan validator ahli materi Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Dari validasi media tersebut, mendapatkan prosentase nilai 88,3% yang masuk dalam kategori sangat valid. Media tersebut setelah revisi kecil dan perbaikan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran. Sementara hasil dari validator ahli materi mendapatkan prosentase nilai 88% yang berarti sangat valid dan tidak memerlukan perbaikan, dengan mengacu pada kriteria kevalidan menurut Akbar (2014).

Kepraktisan media Scrapbook Cuaca dapat dilihat dari respon guru dalam memvalidasi angket yang telah diberikan. Guru memberikan nilai



prosentase yang mencapai 87,5% melalui angket respon guru, yang dapat diinterpretasikan bahwa media sangat praktis digunakan. Keefektifan media Scrapbook Cuaca dapat dilihat dari nilai akhir siswa dalam post-test skala uji coba luas. Dari hasil nilai uji coba skala luas, media Scrapbook Cuaca memperoleh nilai prosentase 90% yang dapat diinterpretasikan bahwa media sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Kwagean.

Jadi sebaiknya guru lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru hendaknya mengubah metode mengajar agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, N, A. Baksir, I. Tahir . 2014. Struktur Komunitas Ekosistem Mangrove di Kawasan Pesisir Sidangoli Kabupaten Halmahera Barat, Maluku Utara. *Depik Jurnal*, Vol 4, No. 3 : 132-143.
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*. 1 (1): 1-15
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya. IAIN Palangka Raya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124-130.



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Ipa *Pop Up Book* Berbasis *Digital* Materi Ekosistem Kelas V SDN Karangtengah

Khoshishti Shofin Farihat¹, Novi Nitya Santi², Mumun Nurmilawati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

khoshishtishofinfarihat@gmail.com¹, novinitya@gmail.com²,
mumunnurmila68@gmail.com³

ABSTRACT

One of the characteristics of implementing quality learning is the use of learning media. This research aims to describe the results of an analysis of the need for digital-based *pop up book* interactive science learning media on ecosystem material. This type of research is descriptive qualitative. The research subjects were 28 students in class V of SDN Karangtengah, consisting of 13 students of SDN Karangtengah 3 and 15 students of SDN Karangtengah 4. Data collection was carried out by distributing questionnaires to students and interviews with teachers. The results of this research showed that 67,8% of students stated that they still had difficulty understanding ecosystem material. As many as 64,2% of students stated that teachers did not use interesting learning methods. Apart from that, as many as 67,8% of students stated that the reason they still had difficulty understanding ecosystem material was that the teacher did not use learning media. And it was found that 96,4% of students needed learning media that could be used to study ecosystem material. Based on the results of this analysis, the results obtained were that students needed learning media and agreed that learning media for ecosystem material was developed.

Keywords: Analysis, Interactive Learning Media, Digital, Ecosystem

ABSTRAK

Salah satu ciri dari pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas adalah dimanfaatkannya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif IPA *pop up book* berbasis *digital* pada materi ekosistem. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Karangtengah yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 13 siswa SDN Karangtengah 3 dan 15 siswa SDN Karangtengah 4. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket kepada siswa dan wawancara kepada guru. Hasil penelitian ini diperoleh 67,8% siswa menyatakan bahwa mereka masih mengalami kesulitan memahami materi ekosistem. Sebanyak 64,2% siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Selain itu, sebanyak 67,8% siswa menyatakan bahwa yang menyebabkan mereka masih kesulitan untuk memahami materi ekosistem yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran. Serta diperoleh sebanyak 96,4% siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi ekosistem. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dan setuju apabila dikembangkan media pembelajaran untuk materi ekosistem.

Kata Kunci: Analisis, Media Pembelajaran Interaktif, Digital, Ekosistem

PENDAHULUAN

Salah satu ciri dari pembelajaran yang berkualitas adalah dimanfaatkannya media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru



harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak cepat merasa jenuh dan bosan. Salah satu faktor yang berperan penting dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Wulandari et al., (2023), guru memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran sebagai perantaranya untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran juga akan membantu tercapainya keberhasilan pembelajaran yang baik. Sehingga, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dan tidak boleh diabaikan (Hariyanto, 2023).

Media pembelajaran adalah alat pengirim dan penerima pesan, yang penerima pesannya adalah siswa atau guru itu sendiri (Afifah et al., 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran interaktif berupa *pop up book*.

Pada abad 21 atau dikenal dengan era digital ini, perkembangan teknologi sangat pesat yang mempengaruhi kondisi kehidupan masyarakat dari segi apapun (Wulandari, 2023). Termasuk segi pendidikan, pemanfaatan teknologi ini harus dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Menurut Asela et al., (2020), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran. Sehingga guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam bentuk media pembelajaran agar proses pembelajaran efektif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum 2013 adalah IPA. Pada kelas V pada mata pelajaran IPA terdapat materi yang cakupannya sangat luas yaitu materi ekosistem (Costadena & Suniasih, 2022). Agar memudahkan dalam memahami materi ekosistem, media pembelajaran interaktif IPA berupa *pop up book* berbasis *digital* mampu menjadi solusi untuk mengatasi hal tersebut. Media pembelajaran interaktif IPA *pop up book* berbasis *digital* ini sudah dibuat dengan teknologi yang ada saat ini. Dapat dikatakan interaktif karena dalam penggunaan medianya terdapat interaksi langsung dengan penggunaannya, baik siswa maupun guru. Dimana media tersebut jika digunakan, akan memberikan respon atau timbal balik baik berupa gerakan, jawaban, suara, dll. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif IPA *pop up book* berbasis *digital* pada materi ekosistem.



METODE

Jenis metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian dengan menjabarkan data hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan media. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Karangtengah yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 13 siswa SDN Karangtengah 3 dan 15 siswa SDN Karangtengah 4. Instrumen penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan siswa dan guru. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa dan pemberian angket analisis kebutuhan berupa wawancara kepada guru. Teknik analisis data dilakukan dengan menjabarkan hasil angket analisis kebutuhan media pembelajaran siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi dengan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa dan pemberian angket analisis kebutuhan berupa wawancara kepada guru, sehingga diperoleh data. Angket analisis kebutuhan siswa dan angket analisis kebutuhan guru terdiri dari 10 pertanyaan yang berhubungan dengan segala aspek pembelajaran. Hasil angket analisis kebutuhan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	Apakah metode pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran IPA materi ekosistem terdapat dibawah ini? a. Ceramah b. Diskusi c. Eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya, disesuaikan dengan pembelajaran • Iya, tergantung materinya
2	Apakah siswa antusias saat mengikuti pembelajaran IPA?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya, namun masih terdapat siswa yang tidak fokus saat pembelajaran IPA berlangsung • Iya, namun masih terdapat siswa yang masih ramai sendiri dan tidak fokus
3	Apakah Bapak/Ibu kesulitan dalam menyampaikan materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak • Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak, namun beberapa siswa masih ada yang kesulitan untuk memahami materinya • Tidak, namun siswa nilainya masih ada yang dibawah KKM dan masih ada yang belum paham terhadap materi ekosistem



4	Apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar selain buku untuk menyampaikan materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya • Iya
5	a. Apakah dalam pembelajaran IPA materi ekosistem Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya menggunakan media pembelajaran untuk pembelajaran IPA, namun untuk materi ekosistem masih belum • Iya, tapi mediana masih berasal dari video youtube dan tidak selalu menggunakan media saat pembelajaran berlangsung
	b. Apabila iya, apakah media pembelajaran tersebut dapat membantu Bapak/Ibu dalam menyampaikan materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya, jika menggunakan media pembelajaran akan lebih membantu
6	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ekosistem agar lebih menarik?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya membutuhkan, media pembelajaran yang bervariasi perlu digunakan agar pembelajaran semakin menarik • Iya, materi ekosistem termasuk materi yang rumit dan harus dijelaskan secara jelas, dan jika menggunakan media akan sangat membantu
7	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat sendiri media pembelajaran IPA pada materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya, pernah membuat media pembelajaran IPA, tapi untuk materi yang lainnya • Tidak/belum pernah
8	Apakah ada kesulitan dalam membuat media pembelajaran IPA?	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak, tapi tergantung jenis mediana yang dibuat • Iya, ada kesulitan
9	Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar media pembelajaran interaktif IPA <i>Pop Up Book</i> berbasis <i>Digital</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah • Tidak Pernah
10	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila dikembangkan media pembelajaran interaktif IPA <i>Pop Up Book</i> berbasis <i>Digital</i> untuk materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Ya 	<ul style="list-style-type: none"> • Iya setuju, apalagi media yang dikembangkan mengikuti perkembangan zaman



			<ul style="list-style-type: none"> Setuju, akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi ekosistem dan sudah sesuai dengan penggunaan teknologi saat ini
--	--	--	--

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Presentase
1	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk belajar IPA materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 35,7% 64,2%
2	Apakah anda mengalami kesulitan mempelajari materi ekosistem dari buku yang ada di sekolah?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 67,8% 32,1%
3	Apakah anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk mempermudah anda dalam memahami materi ekosistem? (misalnya internet, video, atau yang lain)	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 46,4% 53,5%
4	a. Apakah anda diberi media pembelajaran untuk belajar IPA materi ekosistem? b. Apabila ya, apakah media pembelajaran tersebut membantu anda dalam memahami materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 39,2% 60,7% 89,2% 10,7%
5	Apakah guru menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi ekosistem?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 32,1% 67,8%
6	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran IPA?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 32,1% 67,8%
7	Apakah menurut anda materi ekosistem dalam pembelajaran IPA sulit dipahami?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 67,8% 32,1%
8	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi ekosistem melalui penjelasan yang disampaikan guru?	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 64,2% 35,7%
9	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi	<ul style="list-style-type: none"> Ya Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> 96,4% 3,5%



	ekosistem agar lebih mudah dipahami dan menarik?		
10	Apakah anda setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajaran untuk materi ekosistem sehingga materi dapat mudah dipahami?	<ul style="list-style-type: none"> • Ya • Tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • 100% • 0

Hasil angket analisis kebutuhan guru dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan tabel hasil angket analisis kebutuhan guru diperoleh informasi bahwa guru menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran. Selain itu, masih terdapat siswa yang masih tidak fokus saat pembelajaran berlangsung dan masih terdapat siswa yang kesulitan untuk memahami materi ekosistem. Guru juga masih belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem serta belum pernah membuat media pembelajaran untuk materi ekosistem. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ekosistem agar lebih menarik dan setuju apabila dikembangkan media pembelajaran interaktif IPA *pop up book* berbasis *digital* untuk materi ekosistem.

Hasil angket analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan tabel hasil angket analisis kebutuhan siswa, diperoleh data sebanyak 64,2% siswa menyatakan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik untuk belajar IPA materi ekosistem. Sebanyak 67,8% siswa menyatakan bahwa mereka masih mengalami kesulitan mempelajari materi ekosistem dari buku. Sebanyak 67,8% siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi ekosistem. Sebanyak 67,8% siswa tidak antusias saat pembelajaran IPA materi ekosistem. Sebanyak 67,8% siswa menyatakan bahwa materi ekosistem termasuk materi yang sulit dipahami. Serta diperoleh sebanyak 96,4% siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi ekosistem. Kemudian sebanyak 100% siswa setuju apabila perlu dikembangkan media pembelajaran untuk mempelajari materi ekosistem sehingga materi dapat mudah dipahami.

Terdapat kelebihan pada media pembelajaran interaktif yaitu 1) dapat memperjelas dan menggambarkan materi-materi yang rumit, 2) menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, 3) gambar, audio, teks, musik, video atau animasi dapat digabungkan menjadi satu kesatuan yang saling mendukung agar tujuan pembelajaran tercapai, 4) meningkatkan motivasi siswa saat belajar, 5) siswa dapat lebih mandiri dalam belajar (Andini & Kurniawati, 2023; Putra et al., 2020).



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru diperoleh informasi bahwa masih terdapat siswa yang masih tidak fokus saat pembelajaran berlangsung dan masih terdapat siswa yang kesulitan untuk memahami materi ekosistem. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem. Kemudian hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh bahwa mereka masih mengalami kesulitan untuk memahami materi ekosistem dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari materi ekosistem. Kemudian guru dan siswa setuju apabila dikembangkan media pembelajaran untuk materi ekosistem. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan pemanfaatan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andini, S. A., & Kurniawati, W. (2023). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 299–306. <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>
- Hariyanto, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–13.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(2), 66–76. <https://doi.org/10.24036/jpol.v2i1.20>



Tradisi Rebo Wekasan Di Akhir Bulan Shafar Sebagai Ritual Keagamaan Masyarakat Desa Suci Tahun 2023

Lailatul Maghfiroh¹, Yatmin², Zainal Afandi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

lailatulmaghfiroh.fi@gmail.com¹, yatmin@unpkediri.ac.id²,
zafandis69@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Indonesia is a country that is rich in diversity, which has many cultures, customs and languages that go hand in hand with each other. Traditions play an important role in the continuity of life in society, such as the Rebo Wekasan Tradition which is a concrete expression of the religious values and spirituality that are firmly held by the people of Suci Village, Manyar District, Gresik Regency. This research describes the history of the Rebo Wekasan Tradition and the meaning contained therein, as well as how the Rebo Wekasan Tradition is implemented in the modern era. This research uses a qualitative approach and ethnographic research which produces extensive research and covers many things. The Rebo Wekasan tradition is a tradition in Java that received direct orders from Sunan Giri to his students when spreading Islam in the Gresik area. This tradition has several meanings contained in it, namely as an expression of gratitude or Tasyakuran, Tabarrukan or hoping for blessings, as a place for friendship, and also as a place for giving alms.

Keywords: Culture, Tradition, Rebo Wekasan

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keberagaman yang mana memiliki banyak kebudayaan, adat istiadat, hingga bahasa yang saling beriringan satu sama lain. Tradisi menduduki peran penting dalam keberlangsungan kehidupan di masyarakat, seperti Tradisi Rebo Wekasan yang menjadi ekspresi konkret dari nilai-nilai keagamaan dan spiritualitas yang dipegang teguh oleh masyarakat Desa Suci Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana sejarah dari Tradisi Rebo Wekasan dan makna yang terkandung didalamnya, juga bagaimana pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan di era modern. Penelitian ini menggunakan metode dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian etnografi yang menghasilkan penelitian yang luas dan meliputi banyak hal. Tradisi Rebo Wekasan merupakan salah satu tradisi ada di Jawa yang mendapat perintah langsung dari Sunan Giri kepada muridnya saat menyebarkan Islam di daerah Gresik. Tradisi ini memiliki beberapa makna yang terkandung didalamnya, yaitu sebagai ungkapan rasa syukur atau Tasyakuran, Tabarrukan atau mengharap barokah, sebagai wadah silaturahmi, dan juga sebagai wadah untuk bersedekah.

Kata Kunci: Kebudayaan, Tradisi, Rebo Wekasan

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural yang banyak memiliki kebudayaan, adat istiadat, tradisi, dan lainnya yang sudah menyatu dalam kehidupan sehari-hari dan terus dilestarikan keberadaannya (Yunita, Budianto & Yatmin, 2021:1). Indonesia juga memiliki banyak daerah yang masih melestraikan kegiatan kebudayaan, ritual, tradisi, hingga upacara-upacara sakral, meskipun ada beberapa yang mengalami perubahan dalam pelaksanaannya mengikuti perkembangan zaman (Yuli, Siska & Afandi,



2020:2). Kebudayaan merupakan pola hidup suatu masyarakat yang menggambarkan identitas dari masyarakat secara menyeluruh yang mana itu sudah menjadi ciri khas masyarakat dan sudah melekat erat dalam kehidupan sehari-hari yang membedakan masyarakat satu dengan yang lainnya (Santo, Yatmin & Budianto, 2021:2). Fungsi dari kebudayaan adalah mengatur kehidupan bermasyarakat, kebudayaan berfungsi sebagai simbol kesatuan yang menyatukan masyarakat dan juga sebagai pendorong dalam masyarakat agar terjadi suatu perubahan (Zubaidi, 2017:3). Suatu Tradisi yang ada di masyarakat biasanya di bangun dari kebiasaan masyarakat itu sendiri, yang telah diolah berdasarkan nilai-nilai kehidupan yang mana telah diakui kebenaran dan kemanfaatannya. Tradisi adalah proses hidup yang dilalui bersama, yang mana dari proses itu menjadikan suatu masyarakat mempunyai kebiasaan, adat, perilaku, sampai dengan norma yang sama dan telah diwariskan secara turun temurun (Samsul, Budianto & Yatmin, 2021:2).

Adapun salah satu tradisi yang dilaksanakan sebagai implementasi hubungan baik antara manusia dengan yang Maha Kuasa dan hubungan sosial antar individu dalam masyarakat yaitu Tradisi Rebo Wekasan. Tradisi Rebo Wekasan muncul dikarenakan adanya kepercayaan di dalam masyarakat bahwa dengan dilaksanakannya Tradisi Rebo Wekasan dapat memberikan perlindungan dari musibah dan merupakan wujud ungkapan syukur terhadap Tuhan karena telah memberikan kenikmatan kepada masyarakat sekitar (Chalik, 2016:14). Tradisi Rebo Wekasan merupakan tradisi keagamaan yang dilakukan pada hari rabu terakhir di bulan Shafar yaitu bulan kedua dari kalender Hijriyyah. Tradisi Rebo Wekasan ini termasuk dalam tradisi agama, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara turun temurun dan mengandung beberapa unsur yang berkaitan dengan keyakinan terhadap pemeluk agama tertentu (Elya, Sigit & Yatmin, 2021:14).

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui sejarah awal dari munculnya Tradisi Rebo Wekasan dan makna yang terkandung di dalam pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan, juga mengetahui proses pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan di era modern ini apakah terdapat perbedaan atau tidak dengan pelaksanaan dahulu. Karena pada saat ini banyak tradisi atau kebudayaan yang mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman yang dipengaruhi beberapa faktor seperti, lingkungan alam, lingkungan sosial, dan kemajuan teknologi.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, agar mendapatkan hasil penelitian yang bermutu dan berkualitas (Yatmin, Afandi, 2022:5). Adapun tahapan penelitian menurut Ferry, Sigit & Afandi (2023:3) menjelaskan tahapan penelitian sebagai berikut:



a. Heuristik

Pada tahap ini peneliti akan mencari dan mengumpulkan sumber data yang diperlukan, baik sumber primer dan sumber sekunder yang berkaitan dan berhubungan dengan judul penelitian.

b. Kritik Sumber

Tahap kedua ini peneliti melakukan kritik terhadap sumber data dengan memilah data yang benar yang telah didapat, baik dari lapangan maupun dari sumber studi pustaka. Dengan tujuan mendapat sumber yang dapat dipercaya dan valid.

c. Interpretasi atau Penafsiran

Pada tahap ini peneliti melakukan penafsiran data sesuai dengan sumber data yang sudah melalui proses kritik sumber atau pengecekan data.

d. Penulisan sejarah atau Historiografi

Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan penulisan sejarah sesuai data dan fakta yang sudah ditemukan dengan menghubungkan setiap peristiwa sejarah secara sistematis.

Pada penelitian kualitatif ini menggunakan jenis penelitian etnografi. Penelitian etnografi yaitu penelitian yang membahas mengenai sekelompok masyarakat atau suku (Fitria, Yatmin & Budianto, 2023:3). Dalam studi etnografi, peneliti menganalisis perilaku manusia, termasuk gaya hidup, adat istiadat, serta beragam aspek sosial budaya terkait lainnya.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desa Suci Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Lokasi tersebut yang akan digunakan untuk mengumpulkan sumber data untuk memperoleh hasil penelitian.

Kemudian dalam sebuah penelitian terdapat beberapa prosedur yang harus dipersiapkan untuk mendapsatkan hasil penelitian yang bermutu dan berkualitas. Menurut Zuhri, Budianto & Afandi (2022:4) menjelaskan bahwa dalam pengambilan data perlu adanya beberapa prosedur berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dengan melakukan tanya jawab yang mendalam kepada narasumber.

b. Observasi

Observasi adalah teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dengan terjun langsung ke tempat lokasi penelitian untuk mendapatkan berbagai informasi yang sesuai dengan masalah penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menelaah dokumen atau catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Tradisi Rebo Wekasan berkaitan erat dengan lahirnya Desa Suci. Sehingga pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan bersamaan dengan Tasyakuran Hari Lahir Desa Suci. Pada tahun 1483 Masehi datanglah Muhammad 'Ainul Yaqin atau yang sering disebut dengan Sunan Giri dari Pasai untuk menyebarkan ajaran Islam di Gresik tepatnya di daerah Giri yang sekarang di kenal dengan Desa Sidomukti, Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik.

Pada masa itu Gresik masih menjadi bagian dari kekuasaan Kerajaan Majapahit dengan sistem kepercayaan dan juga tradisi Hindu-Budha yang masih sangat kental, sehingga salah satu pendekatan yang dilakukan oleh Sunan Giri adalah dengan menggunakan *dakwah bil hikmah*. Sunan giri tetap membiarkan adanya unsur Hindu-Budha dalam lingkungannya sebagai bentuk toleransi, seperti bentuk-bentuk bangunan, tata ruang, dan kebiasaan-kebiasaan yang tidak bersinggungan dengan ajaran Islam.

Sunan Giri menyebarkan Islam dimulai dengan mendirikan sebuah masjid atau musholla yang digunakan sebagai tempat dakwah. Beliau juga mengutus salah satu muridnya yang bernama Syekh Jamaludin Malik untuk melakukan perjalanan guna menyebarkan ajaran Islam lebih luas di daerah Gresik, yaitu ke arah Barat yang kebetulan berhenti di Kampung Polaman. Sesampainya di Kampung Polaman, Syekh Jamaludin Malik lalu mendirikan Masjid yang digunakan sebagai tempat menyebarkan ajaran Islam. Seiring berjalanya waktu ajaran Islam yang dibawa oleh Syekh Jamaludin Malik di Kampung Polaman semakin banyak di terima oleh masyarakat sekitar, hingga pada waktu itu para masyarakat kesulitan dalam mendapatkan air untuk bersuci.

Sehingga Syekh Jamaludin Malik kembali mengunjungi gurunya Sunan Giri untuk meminta bantuan atas masalah yang dialaminya, kemudian Sunan Giri memerintahkan Syekh Jamaludin Malik untuk melakukan perjalanan menyusuri lereng gunung dan apabila bertemu dengan pohon-pohon besar yang bergerombol maka di sekitar situ terdapat sumber mata air yang bagus, jernih dan juga melimpah. Setelah Syekh Jamaludin Malik menemukan sumber mata air yang melimpah. Masjid yang digunakan sebagai tempat menyebarkan ajaran Islam di Kampung Polaman di pindah mendekati sumber mata air tersebut untuk memudahkan dalam bersuci.

Dari sumber air itulah dibangun Sendang atau kolam untuk kebutuhan sehari-hari. Hingga pada tahun 1913 masa penjajahan Belanda, dibuatkanlah saluran air dari sumber air tersebut untuk dialirkan ke pemukiman warga. Belanda membangun Pusat Saluran Air (PSA) tepat di sebelah sumber air yang diawai dengan membuat pompa air. Dahulu sumber air tersebut merupakan salah satu sumber air yang terbaik pada masanya.



Tradiri Rebo Wekasan merupakan salah satu Tradisi tua yang ada di Jawa khususnya di Desa Suci Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik yang mendapatkan perintah langsung dari Sunan Giri kepada muridnya Syekh Jamaludin Malik, sebagai wujud dari doa untuk meminta perlindungan dan juga keselamatan dari bala' atau musibah serta sebagai wujud dari ungkapan rasa syukur masyarakat atas nikmat yang telah Allah SWT berikan. Tradisi Rebo Wekasan ini berasal dari dua kata yaitu "Rebo" yang artinya hari Rabu dan "Wekasan" yang artinya pungkasan. Sehingga pelaksanaan tradisi ini dilaksanakan pada hari Rabu terakhir di bulan Shafar, yaitu bulan ke-2 dalam kalender Hijriyah. Masyarakat sekitar meyakini baa pada hari Rabu terakhir bulan Shafar, Allah STW menurunkan bala' atau musibah. Yang mana sejalan dengan yang terdapat pada kitab ulama' karya Asy-Syekh 'Abdul Hamid Qudsi yang berjudul *Kanzun Najah Was Surur* pada halaman 91 yang menjelaskan bahwa bahwa pada hari Rabu terakhir di bulan Shafar adalah hari di mana Allah SWT menurunkan sekitar 320.000 bala' atau musibah kepada hambanya, sehingga dianjurkan untuk berdoa memohon perlindungan kepada Allah SWT agar terhindar dari segala musibah yang akan datang. Terdapat beberapa makna yang terkandung dibalik pelaksanaan Tradiri Rebo Wekasan yaitu :

- a. Tasyakuran
Tasyakuran merupakan acara yang diadakan sebagai bentuk syukur ke Allah sebab ragam nikmat yang diberikanya.
- b. *Tabarrukan*
Tabarrukan merupakan salah satu kegiatan guna mendapat berkah dengan perantara individu tertentu yang mempunyai satu perspektif yang dinilai sholeh.
- c. Silaturahmi
Silaturahmi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyambung tali persaudaraan. Dengan adanya silaturahmi, hubungan kerabat atau saudara akan tetap terjalin dengan baik.
- a. Bersedekah
Bersedekah diartikan sebagai menyumbang secara suka rela kepada individu lain, khususnya mereka yang kurang beruntung, tanpa batasan jenis, kuantitas, ataupun waktu tertentu. Sedekah tidak hanya berupa materi, tapi juga bisa berbentuk layanan ataupun bantuan yang berguna bagi individu lain.

Selain makna, terdapat juga nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan, diantaranya sebagai berikut :

- a. Nilai Budaya
Tradisi Rebo Wekasan merupakan salah satu tradisi dari nenek moyang yang harus tetap dilestarikan dan merupakan tradisi yang diperintahkan langsung dari Sunan Giri.



b. Nilai Agama

Dengan adanya pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan, masyarakat akan senantiasa mendekatkan diri kepada Allah SWT, dan juga selalu mensyukuri apa yang telah diberikan.

c. Nilai Ekonomi

Karena pada rangkaian kegiatan Tradisi Rebo Wekasan juga terdapat pasar rakyat yang menyajikan jajanan, baik jajanan tradisional maupun jajanan modern. Sehingga para pedagang dari berbagai daerah ikut hadir untuk menjual jajanan yang mereka bawa.

Pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan dilaksanakan selama tiga hari sebelum hari Rabu terakhir bulan Shafar, karena di dalam Islam pergantian hari dihitung setelah terbenamnya matahari atau setelah Maghrib. Adapun rangkaian kegiatan Tradisi Rebo Wekasan sebagai berikut :

1. Pada hari Minggu dilaksanakan kegiatan *Khotmil Qur'an* yang dilakukan oleh ibu-ibu PKK dan juga para santri pondok yang berada di sekitar Desa Suci. Kegiatan ini dilaksanakan pagi samapai selesai di mushollah-mushollah yang ada di Desa Suci
2. Kemudian pada hari Senin dilaksanakan kegiatan Kirab Tumpeng Agung yang diarak mulai dari Pendopo Balai Desa Suci sampai dengan Masjid Mambaut Tho'at. Kegiatan ini dilaksanakan pada malam hari dimulai pada pukul 18.30 WIB setelah sholat Maghrib sampai pukul 20.00 WIB yang bertujuan agar seluruh lapisan masyarakat bisa ikut andil dalam pelaksanaannya. Sesampainya di Masjid Mambaut Tho'at para warga yang mengikuti arakan Tumpeng Agung bersama-sama berdoa sekaligus pemotongan tumpeng oleh tokoh masyarakat dan juga para pembesar Desa Suci sebagai simbol peringatan hari lahir Desa Suci.
3. Pada hari Selasa yang merupakan puncak kegiatan, dilaksanakan beberapa kegiatan sekaligus yaitu :
 - a. Pameran Fotografi yang diadakan di Pendopo Balai Desa Suci mulai pukul 18.30-21.00 WIB. Dalam pameran fotografi ini menyajikan berbagai foto lama yang menjelaskan perjalanan sejarah Desa Suci dan juga Tradisi Rebo Wekasan.
 - b. Terdapat pasar rakyat yang menyajikan berbagai jajanan, mulai dari jajanan tradisional sampa dengan jajanan modern. Pasar rakyat ini dimulai pada pukul 15.00-22.00 WIB.
 - c. Kegiatan selanjutnya yakni *Istighosah* dan juga sholat Nabi yang diiringi grub al-banjari yang dilaksanakan di Masjid Mambaut Thoat mulai pukul 18.30-23.00 WIB.
 - d. Kemudian tepat pada jam 12 malam, para warga sekitar melaksanakan sholat sunnah malam yang di namakan Sholat Sunnah Mutlak di Masjid Mambaut Tho'at. Sebagaimana *Istighosah*, tujuan dari Sholat Sunnah Mutlak ini juga untuk



meminta pertolongan dan perlindungan kepada Allah SWT dari bala' atau musibah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tradisi Rebo Wekasan adalah salah satu tradisi tua yang ada di Jawa yang mendapatkan perintah langsung dari Sunan Giri atau Muhammad 'Ainul Yaqin kepada Muridnya Syeikh Jamaludin Malik saat menyebarkan ajaran Islam di wilayah Gresik. Pelaksanaan Tradisi Rebo Wekasan juga bersamaan dengan pelaksanaan tasyakuran Hari Lahir Desa Suci, sehingga pelaksanaannya dilakukan tiga hari sebelum hari Rabu terakhir di bulan Shafar, yaitu bulan ke-2 dalam kalender Hijriyah. Adapun tujuan dilaksanakannya Tradisi Rebo Wekasan yaitu, untuk meminta perlindungan kepada Allah SWT dari bala' atau musibah yang akan diturunkan dan juga sebagai wujud syukur masyarakat atas nikmat yang telah Allah SWT berikan. Terdapat beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan, seperti *Khotmil Qur'an*, Kirab Tumpeng Agung, Tasyakuran dan doa bersama, Pameran Fotografi, Istighosah dan Sholawat Nabi, Sholat Malam atau Sholat Sunnah Mutlak, sampai dengan Pasar Rakyat. Kepada pemerintah baik pemerintah Kabupaten, Kecamatan, maupun Desa hendaknya terus mengawal pelaksanaan tradisi ini agar tetap lestari dan bagi masyarakat khususnya anak muda mari terus lestarikan tradisi peninggalan nenek moyang ini, yang sudah dilakukan secara turun-temurun.

DAFTAR RUJUKAN

- Chalik, A. (2016). Agama dan Politik dalam Tradisi Perayaan Rebo Wekasan. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 14(1), 13–30.
- Elya, F. R., Widiatmoko, S., & Yatmin. (2021). Sistem Kepercayaan Suku Dayak Ngaju (Studi Tentang Kepercayaan Kaharingan Di Desa Bangkal, Kecamatan Seruyan Raya, Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah Di Tahun 2020. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 3–5.
- Ferdian, F., Widiatmoko, S., & Afandi, Z. (2023). *Studi Tentang Kepercayaan Sapta Darma Di Desa Mlorah Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk*. 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Fitria, K. S., Yatmin, & Agus, B. (2023). *Cerita Relief Garudeya Di Goa Selomangleng Kediri, Serta Filosofisnya Sebagai Lambang Negara Indonesia*. 334–343.
- Ma'arif, S., Budianto, A., & Yatmin, Y. (2021). Tradisi Selamatan Sumur Gede Di Desa Tanjungtani Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 188–197.
- Santo, E., Yatmin, Y., & Budianto, A. (2021). Peran Tokoh Adat Dalam Menyikapi Masalah Tradisi Minuman Keras (Sopi) Di Desa Tengku Kecamatan Kuwus Barat Kabupaten Manggarai Barat. *Prosiding SEMDIKJAR* 207–221.



<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1507>
%0A<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1507/1126>

- Setia, Y. S., Budianto, A., & Yatmin. (2021). Study Tentang “ Mbaru Niang ” Di Masyarakat Wae Rebo Kabupaten Manggarai , Nusa Tenggara Timur Tahun 2021. *Semdikjar 4*, 243–252.
- Yatmin, & Zainal Afandi. (2022). Studi Tentang Candi Ngetos Di Kabupaten Nganjuk Ditinjau Dari Kajian Ikonografi. *Efektor*, 9(1), 66–75. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.17516>
- Yuly, M., Lestari, S. N., & Afandi, Z. (2020). Perkembangan Industri Batik Tradisional Sri Siji Nusantara Indah Di Desa Gejagan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun 2000-2020. *Semdikjar 4*, 499–511.
- Zubaidi, M. (2017). Orientasi Nilai Budaya Dalam Proses Akulturasi Di Desa Raharja Kecamatan Wonosari Kabupaten Boalemo. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Zuhri, M. S., Budiono, H., & Afandi, Z. (2022). Sejarah Pura Penataran Agung Kilisuci Sebagai Identitas Umat Hindu Di Kota Kediri. *Prosiding SEMDIKJA, Vol. 5 (2022): SEMDIKJAR 5*, 848–855. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2418>
%0A<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/2418/1499>

Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Fanny Rif'atul Hidayah¹, Karimatus Saidah², Nurita Primasatya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

fannyrifa03@gmail.com¹, karimatus@unpkediri.ac.id², nurita.prima@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations and interviews at SDN Maduretno regarding low student learning outcomes due to the lack of use of learning media and learning models in the learning process so that students did not understand the material which resulted in learning outcomes. So it is necessary to develop learning media that can attract students' attention and appropriate learning models so that students can be more active and understand the material. To overcome the problem, researchers developed "Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning Models, Material for Changes in Form of Objects to Improve Learning Outcomes". This research is aim to describe the effectiveness of the product from student learning outcomes which are measured through evaluation questions, then look at the differences between the pretest and post test and then test the T-Test. The method used in this research is qualitative description. The results of the effective interactive multimedia research are from the results of the Paired Samples T-Test which shows a significance result of <0.05 , which means there is a difference in the results of the pre-test and post-test.

Keywords: Interactive Multimedia, Problem Based Learning, Changes in Form of Objects, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil observasi dan wawancara di SDN Maduretno terhadap hasil belajar siswa yang rendah karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang berakibat pada hasil belajar. Maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat lebih aktif dan dapat memahami materi. Untuk mengatasi permasalahan peneliti mengembangkan " Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan keefektifan produk dari hasil belajar siswa yang diukur melalui soal evaluasi kemudian dilihat perbedaan antara pretest dan post test kemudian diuji T-Test. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Hasil dari penelitian multimedia interaktif efektif dari hasil uji *Paired Samples T-Test* yang menunjukkan hasil signifikansi $<0,05$ yang berarti adanya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Problem Based Learning, Perubahan Wujud Benda, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha seseorang dalam pengelolaan pengembangan diri yang dilakukan secara turun temurun, serta merupakan hak setiap warga negara (Rukiyati,2013). Dapat diartikan tujuan pendidikan yaitu untuk mendidik dan mengajarkan siswa mendapatkan ilmu pengetahuan



dan perubahan yang positif. Pendidikan diharapkan bisa merubah seseorang menjadi lebih baik. Seseorang membutuhkan pendidikan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan pada dirinya. Pada capaian pembelajaran fase B IPAS kelas IV peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari hari.

Menurut Dila Rukmi Octaviana,(2022) media pembelajaran yaitu sesuatu (dapat berupa alat, bahan, atau keadaan) yang bisa digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Alat bantu dapat membantu guru dalam menyampaikan sesuatu yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata atau kalimat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Maduretno nilai rata rata ujian harian pada materi perubahan wujud benda 60% siswa masih mendapat nilai dibawah KKTP. Menurut guru kelas IV siswa kurang memahami konsep materi sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Guru mengaku tidak menggunakan media pembelajaran sehingga hanya menggunakan buku siswa sebagai sarana pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi secara verbal tanpa visualisasi dan hanya berfokus pada buku. Interaksi antara guru dan siswa masih kurang karena pembelajaran hanya dilakukan searah tanpa adanya media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi pada proses pembelajaran.

Selain itu siswa dirumah sudah terbiasa menggunakan *handphone* atau internet terutama pada kegiatan sehari hari dalam mencari informasi. Sehingga ketika dijelaskan oleh guru siswa merasa bosan dan jenuh. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SD Negeri Maduretno siswa mengaku akan lebih tertarik jika pembelajaran melibatkan teknologi yang dapat ditampilkan pada LCD atau diakses pada *handphone*.

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengembangkan mengembangkan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran problem based learning. Menurut (Rahmat, 2015) multimedia merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang bermanfaat sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai strategi dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Daryanto (dalam (Kusumawati et al., 2021) menyatakan bahwa kelebihan media interaktif dalam pembelajaran antara lain 1) proses pembelajaran lebih menarik 2) adanya interaksi dalam pembelajaran antara komputer dan siswa 3) waktu pembelajaran lebih efisien 4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran 5) meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran.

Multimedia interaktif yang digunakan harus ditunjang dengan model pembelajaran yang sesuai agar siswa memiliki pengalaman belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk dipadukan dengan multimedia interaktif yaitu model pembelajaran problem based learning. Menurut Ardianti et al., (2022) problem based learning merupakan model



pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Bentuk dari metode tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan, memaparkan serta menjelaskan data sesuai dengan kejadian nyata. Penelitian dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Maduretno. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu soal observasi, dan hasil tes siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN Maduretno merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran problem based learning pada materi perubahan wujud benda kelas IV.

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa

No	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	Alif	45	90
2	Haffafa	35	85
3	Sabrina	50	90
4	Puji Novita	45	95
5	Sheina	40	85
6	Khanza Cinta	55	95
7	Ayunindya	60	95
8	Hani Firlia	45	85
9	Nikyto	60	80
10	Qoniya	65	90
11	Alivia	40	95
12	Widya Abidah	50	85
13	Asifa	70	100
14	Sherly	65	95
15	Safa	75	95
16	Thoriq	80	100
17	Aldo	45	90
18	Nabila	40	85
19	Mega	50	90
20	Fattan	55	95
Rata-rata		53.5	91

Berdasarkan perhitungan dari nilai hasil belajar siswa di tabel diatas diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 53.5 dan nilai rata-rata post-test



sebesar 91 untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test dihitung menggunakan program SPSS pada uji statistic Paired Samples T-Test. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Table 2. Hasil Uji Statistik Paired Samples Luas

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.5000	20	12.57608	2.81210
	Posttest	91.0000	20	5.52506	1.23544

Table 3.

Hasil Uji Statistik Paired Samples T-Test Luas

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	d f	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-37.5000	10.45038	2.33678	-42.39093	-32.60907	-16.048	19	<.001	<.001

Terdapat perbedaan yang signifikan jika taraf nilai signifikasinya <0,05 yang berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test sedangkan jika taraf nilai signifikasinya >0,05 yang berarti menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test. Dari table tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikasinya yaitu <.001 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang positif yaitu pada nilai rata-rata pre-test sebesar 53.5 kemudian mengalami peningkatan pada nilai rata-rata post-test sebesar 91. Data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang bernilai positif pada pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran problem based learning.

Multimedia interaktif ini juga telah mendapat validasi dari validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli media mendapat skor 93% dan ahli materi sebesar 86% sehingga multimedia interaktif ini dapat dikatakan valid. Serta angket respon guru mendapat skor 90% sehingga dapat dikatakan praktis.

Pada penelitian lain yang telah dilakukan oleh Windha Octafiana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan multimedia interaktif pada materi pesawat sederhana untuk siswa sekolah dasar. Hasil dari *Pre Test* dan *Post Test* kelas eksperimen 8,8 sedangkan kelas kontrol 6,1. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media

dengan jumlah 10 siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran problem based learning pada siswa kelas IV SDN Maduretno mendapat nilai rata-rata 91 dengan uji T-Test dengan nilai signifikasinya yaitu $<.001 < 0,05$. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran problem based learning.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti menyarankan penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini dibutuhkan siswa agar siswa lebih aktif dan tidak bosan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Kwangan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Rukiyati. (2013). Urgensi Pendidikan Karakter Holistik Komprehensif di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*



Pengalaman Siswa SMK Korban *Bullying* dalam Menghadapi Perilaku *Bullying*

Firdanta Rizki Pratama¹, Risaniatin Ningsih², Yuanita Dwi Krisphianti³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

firdanta22@gmail.com¹, risadyne@gmail.com², ju.wahyu@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the results of researchers regarding the phenomenon of bullying in vocational school environments. The aim of this research is to find out what the bad and good experiences are, to find out the impact received by the victim, to find out the victim's actions, and to find out the current condition of the victim of bullying. This research uses a qualitative approach with phenomenological techniques. The subject was 1 class X student with a purposive sampling technique. Data collection through interview guidelines and observation guidelines. The conclusion of this research is (1) Bad experiences make victims sad and hurt. (2) Good experience: the victim is able to learn from his experience. (3) The negative impact is fear, anxiety, decreased self-confidence and mental disorders, the positive impact is becoming stronger, braver, eager to show one's potential, and more confident. (4) His actions express being firm, not afraid or sad, making many friends, showing achievements, building self-confidence, practicing self-defense and asking for help when in need. (5) The condition of victims of bullying is now improving.

Keywords: experiences, bullying, vocational high school students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti tentang adanya fenomena bullying di lingkungan sekolah kejuruan. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apa saja pengalaman buruk dan baiknya, untuk mengetahui dampak yang diterima korban, untuk mengetahui tindakan korban, dan untuk mengetahui kondisi korban bullying saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik fenomenologi. Subjek penelitian adalah 1 siswa kelas X dengan pemilihan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data melalui pedoman wawancara dan pedoman observasi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Pengalaman buruk membuat korban sedih dan sakit hati. (2) Pengalaman baiknya korban mampu belajar dari pengalamannya. (3) Dampak negatifnya takut, cemas, turunya rasa percaya diri serta gangguan mental, dampak positifnya jadi lebih kuat, berani, termotivasi untuk menunjukkan potensinya, dan lebih percaya diri lagi. (4) Tindakannya bersikap tegas, tidak takut dan sedih, menjalin banyak pertemanan, menunjukkan prestasi, membangun rasa percaya diri, berlatih beladiri dan meminta pertolongan disaat terdesak. (5) Kondisi korban bullying saat ini sudah dalam keadaan membaik.

Kata Kunci: pengalaman, *bullying*, siswa SMK

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan pada anak didiknya (Wibowo, 2020). Menurut Margunani dan Nila (2012) keunggulan daripada pendidikan kejuruan adalah kemampuannya memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan proses



pembelajaran dengan terjun secara langsung ke dunia atau industri, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan relevan dengan bidang kejuruan yang dipelajarinya, sekaligus memberi bekal keterampilan yang dibutuhkan. Tujuan menjadi siswa SMK adalah untuk mempersiapkan diri ke dunia industri atau dunia kerja dan memasuki era pasar bebas yang sudah semakin modern dan juga dengan kreativitas yang semakin berkembang sehingga setiap siswa harus tepat dalam memilih jurusan yang sesuai dengan bakat dan minatnya sendiri serta yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang berkaitan dengan peluang untuk dapat bersaing di dunia kerja. Dalam lingkungan sekolah kejuruan tidak hanya menjadi tempat belajar untuk perkembangan potensi peserta didik namun juga dapat memicu munculnya perilaku *bullying*.

Bullying adalah pengalaman yang biasa dialami peserta didik di sekolah yang dapat menyakiti fisik dan non fisik kepada korbannya, karena adanya perlakuan yang tidak baik dari pelaku *bullying*. Colarosa (2007) membagi jenis *bullying* kedalam tiga bentuk, yaitu 1. *Verbal bullying* yang dimana pelaku *bullying* menggunakan kata-kata untuk menyakiti, merendahkan, mengintimidasi seseorang seperti contohnya adalah mengolok-olok, mengejek, mengancam, menuduh dan mempermalukan orang lain ditempat umum, 2. *physical bullying* yang merupakan bentuk tindakan fisik yang dilakukan seseorang untuk menindas orang lain yang meliputi tindakan seperti memukul, menendang, mencakar, dan kekerasan fisik lainnya, 3. *relational bullying* yang merupakan penindasan dalam bentuk pelemahan harga diri seperti memberi julukan nama, mengkritik kejam, menghina dan pernyataan-pernyataan yang membuat orang lain tertekan. Dari ketiga bentuk perilaku *bullying* yang waktu ke waktu terus menghantui remaja khususnya peserta didik di SMK PGRI 2 Kediri adalah *verbal bullying*, salah satunya berupa ejekan dengan sebutan burik pada korbannya setelah diperkuat dari kegiatan observasi dan wawancara langsung pada tanggal 10 April 2023 kepada guru BK di sekolah tersebut. Perilaku *bullying* terjadi bukan tanpa sebab namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *bullying*.

Perilaku *bullying* dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya *bullying* diantaranya adalah keluarga, sekolah dan teman sebaya sedangkan untuk faktor internal sendiri yaitu perasaan cemas, pendiam, dan tidak menyukai situasi sosial. Faktor internal dapat membedakan pelaku *bullying* dengan individu lainnya yang berada dalam faktor eksternal yang sama. Kurangnya pengawasan institusi atau guru terhadap perilaku remaja di lingkungan sekolah menyebabkan banyak sekali terjadi tindakan yang dilakukan remaja melampaui norma-norma atau peraturan-peraturan yang ada di dalam disekolah tersebut, termasuk tindakan *bullying* pada sesama temannya.

Tindakan *bullying* bagi korban dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis, fisik dan lingkungannya, sehingga menyebabkan masalah-masalah yang akan muncul, dari menarik diri dari lingkungan, nilai



pelajaran yang menurun, sampai ke tindakan yang mengancam nyawa karena akibat dari *bullying* itu sendiri. Pengalaman-pengalaman dimasa sekolah seperti itu akan selalu di ingat oleh anak atau remaja yang menjadi korban *bullying* sehingga akan berdampak baik jangka pendek bahkan berjangka panjang. Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka sangat perlu dan penting untuk mengetahui lebih dalam mengenai bagaimana pengalaman peserta didik korban *bullying* dalam menghadapi *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan maksud untuk mengetahui pengalaman peserta didik dalam menghadapi perilaku *bullying*. Menurut Hendryadi, *et. al*, (2019) penelitian kualitatif merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Ada pun jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi. Menurut Creswell (dalam Susila, 2015) pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok. Pendekatan fenomenologi merupakan salah satu desain dari penelitian kualitatif yang bertujuan mendalami fenomena berdasarkan pengalaman seseorang akan suatu permasalahan.

Penelitian ini berlokasi di SMK PGRI 2 Kediri yang beralamatkan di Jl. KH. Abd Karim No. 5, Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. Setelah peneliti menentukan lokasi penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan jadwal penelitian. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Mei tahun 2023, mulai persiapan sampai dengan penulisan hasil penelitian yang di mulai. Sampel penelitian ini adalah 1 siswa kelas X MPLB 2 yang memiliki pengalaman menjadi korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa tehnik yaitu observasi dan wawancara. Observasi merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui dan mengamati kondisi yang sebenarnya mengenai aktivitas para peserta didik berlangsung yang ada di SMK PGRI 2 Kediri.

Selain teknik observasi penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari responden yang terkait. Tujuan diadakan wawancara yaitu untuk mengetahui pengalaman peserta didik korban *bullying* dalam menghadapi *bullying*. Dalam kegiatan wawancara peneliti membawa lembar pedoman wawancara, buku catatan, pulpen untuk menulis data hasil wawancara, selain itu ada alat perekam yang fungsinya untuk merekam percakapan selama



wawancara berlangsung yang sebelumnya peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada responden, serta kamera yang fungsinya untuk memperkuat keabsahan data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL

Dari hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada subjek, telah didapatkan adanya fenomena perilaku *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Fenomena perilaku *bullying* yang dimaksud merupakan sebuah pengalaman yang dialami langsung secara nyata oleh subjek ketika menjadi korban *bullying*. Korban menjelaskan mengenai bagaimana peristiwa *bullying* yang pernah dialaminya pada saat awal memasuki sekolah menengah kejuruan. Perilaku *bullying* berlangsung cukup lama dari bulan Juli tahun 2023 yang merupakan awal tahun ajaran baru semester 1 sampai bulan Januari tahun 2024 ketika akan memasuki semester 2. Bentuk perilaku *bullying* yang diterima korban adalah *bullying* verbal yang dimana si pelaku mengejek korban dengan sebutan (Burik). Dalam bahasa gaul kekinian, burik adalah kata yang sebenarnya tidak sopan untuk ada di publik, karena arti dari kata burik adalah sesuatu yang buruk pada penampilan seseorang, entah itu rambutnya kusut, kulitnya yang kotor dan banyak bekas luka, dan sejenisnya. Sehingga kata burik tidak baik untuk diucapkan maupun diketikkan khalayak ramai atau umum. Pelaku juga sempat menuduh korban dengan tuduhan bahwa si korban telah merebut pacar si pelaku, faktanya korban sama sekali tidak mengenal siapa pacar dari si pelaku itu sendiri.

Dari hasil wawancara juga mendapatkan data mengenai bagaimana perjuangan korban *bullying* dalam menghadapi *bullying*. Korban tidak mau diam begitu saja sehingga korban mengambil keputusan atau langkah untuk bersikap tegas kepada pelaku dengan maksud menunjukkan perlawanan sehingga korban mampu keluar dan mengakhiri perundungan yang dialaminya. Pengalaman yang dialami korban dari *bullying* menjadikan korban saat ini menjadi lebih kuat dan berani serta lebih peduli terhadap siswa yang lain, berperilaku baik pada diri sendiri dan orang lain, serta menjauhi perbuatan-perbuatan buruk yang mengarah kepada perundungan (*bullying*). Korban menjadikan *bullying* itu sebagai cambuk untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi sehingga korban lebih kuat dan berani, lebih termotivasi untuk menunjukkan potensi supaya tidak direndahkan lagi dan belajar lebih percaya diri lagi serta korban mampu menjalin pertemanan dengan banyak orang, sehingga korban dapat menjalani kehidupan yang nyaman dan lebih baik lagi.

Kehidupan korban *bullying* saat ini sudah dalam keadaan baik yang diperkuat dari data hasil wawancara yang dimana korban saat ini dipercayai oleh teman satu kelasnya untuk menjadi ketua kelas karena ketegasan yang dimilikinya, dan belum lama korban menunjukkan prestasinya menjadi juara 1 maskot kecantikan mewakili kelasnya dalam rangka *dies natalis* grida yang ke



47 dengan tema *culture for humanity* bersama grida gen z berbudaya. Korban mengatakan perasaannya sangat senang karena bisa menang dan membuat bangga teman 1 kelas dan wali kelasnya. Tidak sia-sia perjuangan korban dalam menghadapi *bullying* yang dialaminya. Korban mampu mengubah pengalamannya yang buruk menjadi pengalaman yang baik untuk saat ini dan kedepannya.

Selain mendapatkan data dari teknik wawancara, peneliti juga mendapatkan data pendukung dari teknik observasi yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 2 Kediri. Data dukung yang didapat dari hasil kegiatan observasi merupakan data yang didapat di lapangan secara *factual* dan objektif, artinya memberikan sesuatu yang benar terjadi, bukan opini atau gagasan penulis. Kegiatan observasi dilaksanakan pada tanggal 21 dan 22 Mei dilanjutkan pada tanggal 27 dan 28 Mei tahun 2024. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas subjek atau korban *bullying*, guru, dan siswa lainnya serta mengamati kondisi umum pada sekolahan.

Selama proses observasi, tidak ada permasalahan secara signifikan mengenai kondisi umum sekolahan, guru dan korban *bullying* selama di sekolah. Dari hasil pengamatan langsung menunjukkan bagaimana lingkungan sekolah dan tempat belajar korban dalam keadaan baik dan terawat, sarana dan prasarana juga terawat dengan baik. Dengan terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan menyenangkan dapat mencegah munculnya perilaku *bullying*.

Semua guru dan staf sekolah di SMK PGRI 2 Kediri aktif dan menunjukkan kepedulian serta kebaikan pada siswanya. Guru dan staf sekolah berperan dalam menciptakan budaya sekolah yang aman dan mendukung. Budaya sekolah yang positif dapat mencegah munculnya perundungan sejak awal. Peran guru dan staf sekolah dalam mendeteksi dan menangani penindasan sangat diperlukan. Mereka dapat menyadarkan para peserta didik akan pentingnya rasa hormat dan kesetaraan. Pendidikan tentang intimidasi harus dimulai sejak dini dalam kurikulum sekolah. Peran guru dan staf sekolah tidak hanya mendidik siswa tetapi juga menciptakan masyarakat yang lebih baik untuk masa depan.

Selanjutnya dari pengamatan langsung pada korban *bullying*, diketahui korban sudah dalam keadaan baik-baik saja. Korban tampak sudah *move on* dari pengalamannya yang pernah menjadi korban *bullying*. *Move on* sendiri adalah proses di mana seseorang dapat berdamai dengan masa lalu dan melanjutkan hidup dengan cara yang lebih positif. Korban berhubungan baik dengan peserta didik lainnya (terutama teman sekelasnya), tidak ditemukan masalah terkait bagaimana komunikasi yang dilakukan korban kepada temannya. Korban tidak menunjukkan keraguan atau malu bertanya pada temannya, bahkan korban dan temannya saling tertawa disaat mereka berkumpul.

Observasi juga dilakukan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa korban cenderung lebih



anteng dan tidak banyak tingkah, maksudnya korban tertip dan disiplin di dalam kelas. Dengan bersikap disiplin dapat membantu seseorang memahami, menaati, dan menerapkan norma-norma sosial dalam kehidupan sehingga dapat hidup bermasyarakat dengan lebih serta besar kemungkinan dapat membuat korban terhindar dari perilaku *bullying*. Korban saat ini merupakan ketua kelas di kelasnya sehingga selama jam pelajaran berlangsung korban menunjukkan sikap yang baik supaya menjadi contoh bagi teman-temannya di kelas. Perlu diketahui ketua kelas itu sendiri merupakan siswa yang dipilih oleh teman-temannya atau ditunjuk oleh guru untuk menjadi perwakilan mereka dalam hal-hal terkait kelas. Korban dipilih karena ketegasannya dan mampu bertanggung jawab dalam menjaga ketertiban kelas, supaya tidak ada lagi kasus *bullying* seperti yang pernah dialaminya dulu. Setiap siswa memiliki peran penting dalam menjaga harmoni dan perdamaian dalam kehidupan sekolah khususnya dalam mencegah perilaku *bullying*.

Kembali lagi dari pengamatan yang dilakukan di luar kelas, ditemukan masih ada beberapa peserta didik lain yang masih kurang dari segi kerapian, sopan santun, dan beberapa masih ada yang tidak mematuhi tata tertib sekolah terutama pada siswa laki-laknya. Mengabaikan sikap disiplin dan tidak menaati tata tertib sekolah dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri. Keberadaan tata tertib pada dasarnya adalah untuk mengatur dan mengawasi perilaku siswa agar tetap disiplin dan berperilaku positif serta mencegah siswa untuk berperilaku negatif seperti melakukan tindakan perilaku *bullying* pada peserta didik yang lebih lemah. Dengan mematuhi tata tertib di sekolah akan menciptakan suasana nyaman, aman dan tertib sehingga aktivitas sekolah berjalan dengan lancar.

PEMBAHASAN

1. Pengalaman buruk yang dialami korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

Selama menjadi korban *bullying* di sekolah, pengalaman buruk yang dialami korban adalah korban mengalami sedih yang dikarenakan adanya perasaan pada korban yang tidak sanggup menghadapi permasalahan yang dialaminya, yaitu pada saat di *bully*. Kesedihan yang berkepanjangan berakibat buruk bagi kesehatan korban seperti mata sembab dan juga rasa pusing saat menangis. Akibatnya lainnya adalah korban jadi tidak bisa bersosialisasi dengan baik dan lebih suka menyendiri serta muncul rasa putus asa pada dirinya. Selain sedih, korban juga mengalami sakit hati yang dikarenakan adanya pengalaman emosional yang telah menyakiti hidup korban secara psikis melalui perilaku *bullying* yang dilakukan pelaku pada korban. Kekerasan psikis merupakan jenis tindak kekerasan yang menyakiti psikologis pada korbannya. Sakit hati yang dialami korban menyebabkan kurangnya nafsu makan yang mengakibatkan turunnya



kesehatan pada diri korban pada saat kejadian. Perasaan sedih dan sakit hati pada korban dipicu karena mengalami *bullying* verbal secara langsung dari pelaku yang dimana korban di ejek dengan sebutan burik yang pastinya sesuatu yang tidak baik untuk di ucapkan pada seseorang. Sebagaimana yang di jelaskan Chakrawati (2015) arti dari *bullying verbal* adalah menyakiti dengan ucapan, termasuk mengejek dengan sebutan burik kepada korbannya.

Burik adalah kata yang sebenarnya tidak sopan untuk ada di publik, karena arti dari kata burik adalah sesuatu yang buruk pada penampilan seseorang, entah itu rambutnya kusut, kulitnya yang kotor dan banyak bekas luka, dan sejenisnya. Sehingga kata burik tidak baik untuk diucapkan maupun diketikkan khalayak ramai atau umum. Tidak sampai disitu saja, korban juga mendapat tuduhan dari pelaku jika korban telah merebut pacar si pelaku. Faktanya, sebenarnya korban tidak merebut pacar si pelaku bahkan korban tidak mengenali sama sekali siapa pacar dari si pelaku itu sendiri.

Korban tidak hanya sekali mendapatkan perlakuan tidak baik dari pelaku tetapi perilaku *bullying* terjadi cukup lama dari bulan Juli tahun 2023 yang merupakan awal tahun ajaran baru semester 1 sampai bulan Januari tahun 2024 ketika akan memasuki semester 2. Setelah itu korban sudah tidak mendapat perilaku *bullying* lagi sampai saat ini. Fenomena perilaku *bullying* yang dialami korban merupakan fenomena yang sering terjadi khususnya di lingkungan di sekolah, salah satu fenomena yang menyita perhatian dalam dunia pendidikan yang tidak dapat dibiarkan begitu saja.

2. Pengalaman baik yang di dapat korban *bullying*.

Tidak ada pengalaman baik yang didapat subjek selama menjadi korban *bullying*, namun dari hasil wawancara diperoleh bahwa korban menjadikan *bullying* itu sebagai cambuk untuk lebih baik lagi. Menurut Kotler (2005) pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Dari fenomena yang dialami korban tersebut dapat diketahui korban belajar dari pengalamannya dan merubah pengalaman buruk yang di alaminya menjadi pengalaman baik dengan cara menjadikan *bullying* itu sebagai alat untuk motivasi diri dan mengembangkan potensi serta bakat yang dimilikinya. Potensi dan bakat yang berhasil dikembangkan korban adalah berhasilnya meraih prestasi menjadi juara 1 maskot kecantikan mewakili kelasnya dalam rangka *dies natalis* grida yang ke 47 dengan tema *culture for humanity* bersama grida gen z berbudaya. Selain itu korban menjadi lebih percaya diri lagi dan mampu bersosialisasi dengan baik sehingga saat ini korban dipercayai oleh teman satu kelasnya untuk menjadi ketua kelas karena ketegasan yang dimilikinya

3. Dampak yang diterima korban *bullying*.

Salah satu yang menjadi perhatian soal *bullying* adalah dampak negatif yang diterima korban, baik yang langsung maupun dalam jangka panjang.



Hasil wawancara menunjukkan bahwa dampak negatif dari fenomena bullying yang diterima korban selama dibully adalah korban merasa sakit hati dan mengalami ketakutan serta kecemasan. Meskipun pelaku tidak melakukan *bullying* secara fisik tetapi dampak dari perilaku *bullying* verbal itu sendiri dapat menurunkan kepercayaan diri korban sehingga korban dapat kesulitan bersosialisasi dan bisa menyebabkan korban mengalami gangguan kesehatan mental. Dampak buruk yang diterima korban merupakan dampak yang biasa dialami oleh korban *bullying* lainnya. Handayani (2021) menjelaskan dampak buruk dari perilaku *bullying* adalah korban selalu dihantui oleh rasa takut, cemas, sehingga mengganggu aktivitas lainnya seperti suasana hati, waktu tidur, nafsu makan, dan lebih parahnya muncul pikiran untuk melukai sendiri bahkan mengakhiri hidupnya.

Selain dampak negatif, korban juga mengambil sisi positifnya. Dari pengalamannya menjadi korban *bullying* dampak positif yang diterima korban adalah saat ini korban lebih kuat dan berani, lebih termotivasi untuk menunjukkan potensi supaya tidak direndahkan lagi dan belajar lebih percaya diri lagi. Rayhan (2021) menjelaskan dampak positif membuat korban merasakan pengaruh dan juga perubahan yang bersifat positif dan membangun diri korban menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dengan memiliki pribadi yang lebih kuat dan berani, korban saat ini mampu dan siap menghadapi *bullying* dalam bentuk apapun dan akan membela serta membantu orang disekitarnya yang mengalami perundungan. Selain itu dengan termotivasinya menunjukkan dan mengembangkan potensinya serta menjadi lebih percaya diri, korban saat ini sudah berhasil menjadi kepercayaan teman sekelasnya dan mampu meraih prestasi di sekolah. Contohnya adalah menjadi ketua kelas dan berhasil meraih prestasi juara 1 maskot kecantikan. Meskipun korban menunjukkan dampak positif dari pengalamannya menjadi korban *bullying*, perlu ditekankan bahwa peneliti tidak mendukung segala bentuk *bullying* yang merupakan ancaman atas kesehatan fisik, mental, dan juga psikologis seseorang yang berpotensi menimbulkan dampak yang berkepanjangan serta menimbulkan bahaya bagi diri sendiri serta orang lain di sekitarnya.

4. Tindakan yang dilakukan korban dalam mengakhiri pengalamannya di bully.

Korban *bullying* biasanya tidak berani bersuara bahkan memilih pasrah dengan perundungan yang dialami, namun dari fenomena *bullying* dalam penelitian ini diketahui korban *bullying* tidak ingin diam dan pasrah begitu saja selama perundungan berlangsung, melainkan melakukan beberapa tindakan. Amy (2017) menyampaikan bahwa ketika menghadapi pelaku *bullying* kita harus berupaya untuk tampil percaya diri untuk menunjukkan bahwa anda kuat tanpa harus membalas dengan kekuatan. Sebagaimana tindakan yang dilakukan korban *bullying* dengan tujuan agar dapat keluar dan mengakhiri perundungan yang diterima korban selama pengalamannya



menjadi korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Tindakan-tindakan yang dilakukan korban diantaranya sebagai berikut.

- a. Korban mampu asertif.
Perilaku asertif dapat menghindarkan seseorang atau individu dari perilaku *bullying*. Dengan berperilaku asertif dapat membuat korban dapat mengakhiri perilaku *bullying* dan terbebas dari bentuk kekerasan lain. Pelaku *bullying* akan segan dengan korban karena sikap asertif yang di milikinya.
- b. Korban tidak menunjukkan sikap takut dan sedih ketika berhadapan dengan pelaku *bullying*.
Dengan konsisten tidak menunjukkan sikap takut dan sedih, maka pelaku *bullying* lama kelamaan akan mundur karena takut.
- c. Korban menjalin pertemanan dengan banyak orang.
Teman dapat menjadi tempat curhat dan juga pilar utama dalam menjaga kesehatan mental pada seseorang khususnya pada korban *bullying*. Manfaat banyak teman bisa berdampak positif pada kesehatan psikologis maupun fisik dan dapat terhindar dari perilaku *bullying*.
- d. Korban tidak ragu menunjukkan prestasinya pada pelaku *bullying*.
Menunjukkan prestasi sangat berpengaruh dalam mencegah terjadinya perilaku *bullying*. Sebagian besar korban *bullying* pasti memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh pelaku. Dengan menunjukkan prestasi lama kelamaan pelaku *bullying* akan mundur dengan sendirinya karena merasa korbannya jauh lebih baik.
- e. Korban membangun rasa percaya dirinya.
Membangun rasa percaya diri adalah cara efektif untuk menghindari dan mengakhiri tindakan *bullying*. Pelaku *bullying* cenderung tidak suka menghadapi seseorang yang memiliki rasa percaya diri tinggi. Dengan rasa percaya diri, korban dapat mengembangkan keyakinan dalam diri sendiri dan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan.
- f. Korban berlatih ilmu beladiri.
Olahraga beladiri mengajarkan teknik-teknik fisik yang dapat digunakan untuk melindungi diri dari serangan fisik, dengan ini dapat memberikan korban *bullying* keuntungan fisik dalam situasi yang memerlukan pertahanan diri. Selain keterampilan fisik, ilmu bela diri juga mengajarkan pengendalian diri. Ini penting dalam menghadapi situasi *bullying* karena bisa membantu korban untuk tetap tenang dan mengambil keputusan yang bijak dalam situasi yang mungkin memanas.
- g. Korban meminta pertolongan orang terdekat jika berada diposisi yang mendesak.
Dalam situasi yang mendesak, penting untuk segera mencari bantuan dari orang terdekat yang bisa dipercaya. Penting untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekat tentang apa yang telah di alami dan jangan merasa ragu untuk meminta bantuan.



5. Kondisi korban *bullying* saat ini.

Setelah berhasil menghadapi perilaku *bullying*, kondisi korban saat ini dalam keadaan baik-baik saja, terbukti setelah diperkuat dari hasil data dukung yaitu melalui teknik observasi. Dalam pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap korban *bullying*, di sekolah korban tidak menunjukkan ketakutan dan kecemasan baik di waktu jam pelajaran maupun di waktu jam istirahat. Korban tampak beraktivitas normal seperti siswa lainnya dan bersenda gurau dengan teman-temannya. Selama proses wawancara langsung dengan korban *bullying*, peneliti mendapatkan data bahwa saat ini korban sudah *move on* dari pengalamannya yang pernah menjadi korban *bullying*.

Move on adalah proses dimana seseorang dapat berdamai dengan masa lalu dan melanjutkan hidup dengan cara lebih positif. Korban saat ini lebih fokus untuk menjalin pertemanan dengan banyak orang dan membangun rasa percaya diri agar dapat menjalani hidup lebih baik lagi. Diwaktu senggang korban juga belajar beladiri secara otodidak melalui media sosial untuk berjaga-jaga agar dapat membela diri dari perilaku *bullying* yang mungkin dapat terulang lagi. Korban juga menambahkan, dari pengalamannya menjadi korban *bullying* korban tidak akan pernah menjadi pelaku *bullying* karena korban sudah pernah merasakan bagaimana rasanya di *bully*. Jika terjadi pertengkaran yang tidak penting, korban menyatakan lebih baik menghindar karena bagi korban lebih baik mengalah daripada menambah masalah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta deskripsi data hasil penelitian didapatkan adanya fenomena perilaku *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Fenomena perilaku *bullying* yang dimaksud merupakan sebuah pengalaman yang dialami langsung secara nyata oleh korban *bullying*. Pengalaman buruk yang dialami korban *bullying* adalah korban mengalami *bullying verbal* berupa ejekan sebutan burik serta dituduh pelaku merebut pacarnya yang membuat korban menjadi sedih dan sakit hati. Dari pengalaman buruknya korban belajar dengan merubahnya menjadi pengalaman baik dengan cara menjadikan *bullying* itu sebagai alat untuk motivasi diri dan mengembangkan potensi serta bakat yang dimilikinya.

Selanjutnya terdapat dampak negatif dan dampak positif yang diterima korban *bullying*. Dampak negatifnya adalah korban mengalami ketakutan, kecemasan, turunny rasa percaya diri serta gangguan mental. Untuk dampak positifnya adalah korban saat ini lebih kuat dan berani, termotivasi untuk menunjukkan potensinya, dan belajar untuk lebih percaya diri lagi. Untuk tindakan yang dilakukan korban dalam mengakhiri pengalamannya di *bully* diantaranya adalah korban bersikap tegas, tidak menunjukkan sikap takut dan



sedih, menjalin pertemanan, menunjukkan potensinya, membangun rasa percaya diri, berlatih beladiri dan meminta pertolongan disaat terdesak. Kondisi korban *bullying* saat ini dalam keadaan membaik dan sudah *move on* dari pengalamannya di *bully*.

Saran dari penelitian ini adalah diharapkan bagi semua pihak untuk selalu sadar dan mengingatkan mengenai betapa bahayanya perilaku *bullying* di sekolah. Karena jika dibiarkan akan memberikan pengalaman buruk bagi korbannya sehingga dapat merusak mental dan tentunya menghambat aktualisasi diri siswa yang berefek pada masa depannya. Dalam upaya mengatasi *bullying* ini perlu adanya kerjasama secara berkesinambungan dari pihak sekolah, guru bk, siswa, dan orang tua siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Darwin, M.F. Mubin, E. Hidayati. 2014. Pengalaman Siswa Yang Mendapatkan *Bullying* di SMAN 15 Semarang. *Jurnal Keperawatan Komunitas*, 2 (1): 1-6.
- Diajeng, H., Indari, Mustriwi. 2021. Gambaran Regulasi Emosi Remaja SMK Korban *Bullying* di SMK Multimedia Tumpang. *Nursing Information Journal*, 1 (1): 25-30.
- Herdyanti, F., Margaretha. 2016. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecenderungan Menjadi Korban *Bullying* Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Undip*, 15 (2): 92-98.
- Ibnudin. 2019. Konsep Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. *Journal For Islamic Studies*, 2 (2): 125-140.
- Mintasrihardi, A. Kharis, Nur'aini. 2019. Dampak *Bullying* Terhadap Perilaku Remaja (Studi pada SMK 5 Mataram). *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 7 (1): 44-55.
- Nubli, M.H.M., M. Erna, Y. Anggreny. 2018. Hubungan Konsep Diri Pada Remaja Terhadap Kemampuan Menghadapi Perilaku *Bullying* Di SMK 2 Pekanbaru. *Jurnal Ners Indonesia*, 9 (1): 51-59.
- Rusyda, A.Y., R. Imelisa, I.N. Bolla. 2022. Pengalaman Siswi di SMK Kesehatan Mengalami *Body Shaming*. *JOURNAL OF Community Health Issues*, 2 (1): 1-7.
- Sagala, N.E., M. Agustina. 2023. Gambaran Umum Pengalaman Bullying Pada Remaja SMA. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5 (2): 721-734. *Ilmiah Psikologi*, 1 (1): 53-62.
- Wardani, D.K., Maryati, Tamrin. 2019. Eksplorasi Pengalaman Remaja Yang Menjadi Korban *Bullying* di Sekolah. *Jurnal Ners*, 6 (1): 15-22.



Pengalaman Siswa SMK Korban *Bullying* dalam Menghadapi Perilaku *Bullying*

Firdanta Rizki Pratama¹, Risaniatin Ningsih², Yuanita Dwi Krisphianti³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

firdanta22@gmail.com¹, risadyne@gmail.com², ju.wahyu@gmail.com³

ABSTRACT

This research was motivated by the results of researchers regarding the phenomenon of bullying in vocational school environments. The aim of this research is to find out what the bad and good experiences are, to find out the impact received by the victim, to find out the victim's actions, and to find out the current condition of the victim of bullying. This research uses a qualitative approach with phenomenological techniques. The subject was 1 class X student with a purposive sampling technique. Data collection through interview guidelines and observation guidelines. The conclusion of this research is (1) Bad experiences make victims sad and hurt. (2) Good experience: the victim is able to learn from his experience. (3) The negative impact is fear, anxiety, decreased self-confidence and mental disorders, the positive impact is becoming stronger, braver, eager to show one's potential, and more confident. (4) His actions express being firm, not afraid or sad, making many friends, showing achievements, building self-confidence, practicing self-defense and asking for help when in need. (5) The condition of victims of bullying is now improving.

Keywords: experiences, bullying, vocational high school students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti tentang adanya fenomena bullying di lingkungan sekolah kejuruan. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apa saja pengalaman buruk dan baiknya, untuk mengetahui dampak yang diterima korban, untuk mengetahui tindakan korban, dan untuk mengetahui kondisi korban bullying saat ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik fenomenologi. Subjek penelitian adalah 1 siswa kelas X dengan pemilihan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data melalui pedoman wawancara dan pedoman observasi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Pengalaman buruk membuat korban sedih dan sakit hati. (2) Pengalaman baiknya korban mampu belajar dari pengalamannya. (3) Dampak negatifnya takut, cemas, turunya rasa percaya diri serta gangguan mental, dampak positifnya jadi lebih kuat, berani, termotivasi untuk menunjukkan potensinya, dan lebih percaya diri lagi. (4) Tindakannya bersikap tegas, tidak takut dan sedih, menjalin banyak pertemanan, menunjukkan prestasi, membangun rasa percaya diri, berlatih beladiri dan meminta pertolongan disaat terdesak. (5) Kondisi korban bullying saat ini sudah dalam keadaan membaik.

Kata Kunci: pengalaman, *bullying*, siswa SMK

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan pada anak didiknya (Wibowo, 2020). Menurut Margunani dan Nila (2012) keunggulan daripada pendidikan kejuruan adalah kemampuannya memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan proses



pembelajaran dengan terjun secara langsung ke dunia atau industri, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan relevan dengan bidang kejuruan yang dipelajarinya, sekaligus memberi bekal keterampilan yang dibutuhkan. Tujuan menjadi siswa SMK adalah untuk mempersiapkan diri ke dunia industri atau dunia kerja dan memasuki era pasar bebas yang sudah semakin modern dan juga dengan kreativitas yang semakin berkembang sehingga setiap siswa harus tepat dalam memilih jurusan yang sesuai dengan bakat dan minatnya sendiri serta yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang berkaitan dengan peluang untuk dapat bersaing di dunia kerja. Dalam lingkungan sekolah kejuruan tidak hanya menjadi tempat belajar untuk perkembangan potensi peserta didik namun juga dapat memicu munculnya perilaku *bullying*.

Bullying adalah pengalaman yang biasa dialami peserta didik di sekolah yang dapat menyakiti fisik dan non fisik kepada korbannya, karena adanya perlakuan yang tidak baik dari pelaku *bullying*. Colarosa (2007) membagi jenis *bullying* kedalam tiga bentuk, yaitu 1. *Verbal bullying* yang dimana pelaku *bullying* menggunakan kata-kata untuk menyakiti, merendahkan, mengintimidasi seseorang seperti contohnya adalah mengolok-olok, mengejek, mengancam, menuduh dan mempermalukan orang lain ditempat umum, 2. *physical bullying* yang merupakan bentuk tindakan fisik yang dilakukan seseorang untuk menindas orang lain yang meliputi tindakan seperti memukul, menendang, mencakar, dan kekerasan fisik lainnya, 3. *relational bullying* yang merupakan penindasan dalam bentuk pelemahan harga diri seperti memberi julukan nama, mengkritik kejam, menghina dan pernyataan-pernyataan yang membuat orang lain tertekan. Dari ketiga bentuk perilaku *bullying* yang waktu ke waktu terus menghantui remaja khususnya peserta didik di SMK PGRI 2 Kediri adalah *verbal bullying*, salah satunya berupa ejekan dengan sebutan burik pada korbannya setelah diperkuat dari kegiatan observasi dan wawancara langsung pada tanggal 10 April 2023 kepada guru BK di sekolah tersebut. Perilaku *bullying* terjadi bukan tanpa sebab namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *bullying*.

Perilaku *bullying* dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya *bullying* diantaranya adalah keluarga, sekolah dan teman sebaya sedangkan untuk faktor internal sendiri yaitu perasaan cemas, pendiam, dan tidak menyukai situasi sosial. Faktor internal dapat membedakan pelaku *bullying* dengan individu lainnya yang berada dalam faktor eksternal yang sama. Kurangnya pengawasan institusi atau guru terhadap perilaku remaja di lingkungan sekolah menyebabkan banyak sekali terjadi tindakan yang dilakukan remaja melampaui norma-norma atau peraturan-peraturan yang ada di dalam disekolah tersebut, termasuk tindakan *bullying* pada sesama temannya.

Tindakan *bullying* bagi korban dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis, fisik dan lingkungannya, sehingga menyebabkan masalah-masalah yang akan muncul, dari menarik diri dari lingkungan, nilai



pelajaran yang menurun, sampai ke tindakan yang mengancam nyawa karena akibat dari *bullying* itu sendiri. Pengalaman-pengalaman dimasa sekolah seperti itu akan selalu di ingat oleh anak atau remaja yang menjadi korban *bullying* sehingga akan berdampak baik jangka pendek bahkan berjangka panjang. Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka sangat perlu dan penting untuk mengetahui lebih dalam mengenai bagaimana pengalaman peserta didik korban *bullying* dalam menghadapi *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan maksud untuk mengetahui pengalaman peserta didik dalam menghadapi perilaku *bullying*. Menurut Hendryadi, *et. al*, (2019) penelitian kualitatif merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Ada pun jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi. Menurut Creswell (dalam Susila, 2015) pendekatan fenomenologi digunakan untuk mengembangkan pemahaman atau menjelaskan arti dari suatu peristiwa yang dialami seseorang atau kelompok. Pendekatan fenomenologi merupakan salah satu desain dari penelitian kualitatif yang bertujuan mendalami fenomena berdasarkan pengalaman seseorang akan suatu permasalahan.

Penelitian ini berlokasi di SMK PGRI 2 Kediri yang beralamatkan di Jl. KH. Abd Karim No. 5, Bandar Lor, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur. Setelah peneliti menentukan lokasi penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan jadwal penelitian. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Mei tahun 2023, mulai persiapan sampai dengan penulisan hasil penelitian yang di mulai. Sampel penelitian ini adalah 1 siswa kelas X MPLB 2 yang memiliki pengalaman menjadi korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa tehnik yaitu observasi dan wawancara. Observasi merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2018) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui dan mengamati kondisi yang sebenarnya mengenai aktivitas para peserta didik berlangsung yang ada di SMK PGRI 2 Kediri.

Selain teknik observasi penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari responden yang terkait. Tujuan diadakan wawancara yaitu untuk mengetahui pengalaman peserta didik korban *bullying* dalam menghadapi *bullying*. Dalam kegiatan wawancara peneliti membawa lembar pedoman wawancara, buku catatan, pulpen untuk menulis data hasil wawancara, selain itu ada alat perekam yang fungsinya untuk merekam percakapan selama



wawancara berlangsung yang sebelumnya peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada responden, serta kamera yang fungsinya untuk memperkuat keabsahan data penelitian. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL

Dari hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada subjek, telah didapatkan adanya fenomena perilaku *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Fenomena perilaku *bullying* yang dimaksud merupakan sebuah pengalaman yang dialami langsung secara nyata oleh subjek ketika menjadi korban *bullying*. Korban menjelaskan mengenai bagaimana peristiwa *bullying* yang pernah dialaminya pada saat awal memasuki sekolah menengah kejuruan. Perilaku *bullying* berlangsung cukup lama dari bulan Juli tahun 2023 yang merupakan awal tahun ajaran baru semester 1 sampai bulan Januari tahun 2024 ketika akan memasuki semester 2. Bentuk perilaku *bullying* yang diterima korban adalah *bullying* verbal yang dimana si pelaku mengejek korban dengan sebutan (Burik). Dalam bahasa gaul kekinian, burik adalah kata yang sebenarnya tidak sopan untuk ada di publik, karena arti dari kata burik adalah sesuatu yang buruk pada penampilan seseorang, entah itu rambutnya kusut, kulitnya yang kotor dan banyak bekas luka, dan sejenisnya. Sehingga kata burik tidak baik untuk diucapkan maupun diketikkan khalayak ramai atau umum. Pelaku juga sempat menuduh korban dengan tuduhan bahwa si korban telah merebut pacar si pelaku, faktanya korban sama sekali tidak mengenal siapa pacar dari si pelaku itu sendiri.

Dari hasil wawancara juga mendapatkan data mengenai bagaimana perjuangan korban *bullying* dalam menghadapi *bullying*. Korban tidak mau diam begitu saja sehingga korban mengambil keputusan atau langkah untuk bersikap tegas kepada pelaku dengan maksud menunjukkan perlawanan sehingga korban mampu keluar dan mengakhiri perundungan yang dialaminya. Pengalaman yang dialami korban dari *bullying* menjadikan korban saat ini menjadi lebih kuat dan berani serta lebih peduli terhadap siswa yang lain, berperilaku baik pada diri sendiri dan orang lain, serta menjauhi perbuatan-perbuatan buruk yang mengarah kepada perundungan (*bullying*). Korban menjadikan *bullying* itu sebagai cambuk untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi sehingga korban lebih kuat dan berani, lebih termotivasi untuk menunjukkan potensi supaya tidak direndahkan lagi dan belajar lebih percaya diri lagi serta korban mampu menjalin pertemanan dengan banyak orang, sehingga korban dapat menjalani kehidupan yang nyaman dan lebih baik lagi.

Kehidupan korban *bullying* saat ini sudah dalam keadaan baik yang diperkuat dari data hasil wawancara yang dimana korban saat ini dipercayai oleh teman satu kelasnya untuk menjadi ketua kelas karena ketegasan yang dimilikinya, dan belum lama korban menunjukkan prestasinya menjadi juara 1 maskot kecantikan mewakili kelasnya dalam rangka *dies natalis* grida yang ke



47 dengan tema *culture for humanity* bersama grida gen z berbudaya. Korban mengatakan perasaannya sangat senang karena bisa menang dan membuat bangga teman 1 kelas dan wali kelasnya. Tidak sia-sia perjuangan korban dalam menghadapi *bullying* yang dialaminya. Korban mampu mengubah pengalamannya yang buruk menjadi pengalaman yang baik untuk saat ini dan kedepannya.

Selain mendapatkan data dari teknik wawancara, peneliti juga mendapatkan data pendukung dari teknik observasi yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 2 Kediri. Data dukung yang didapat dari hasil kegiatan observasi merupakan data yang didapat di lapangan secara *factual* dan objektif, artinya memberikan sesuatu yang benar terjadi, bukan opini atau gagasan penulis. Kegiatan observasi dilaksanakan pada tanggal 21 dan 22 Mei dilanjutkan pada tanggal 27 dan 28 Mei tahun 2024. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati aktivitas subjek atau korban *bullying*, guru, dan siswa lainnya serta mengamati kondisi umum pada sekolahan.

Selama proses observasi, tidak ada permasalahan secara signifikan mengenai kondisi umum sekolahan, guru dan korban *bullying* selama di sekolah. Dari hasil pengamatan langsung menunjukkan bagaimana lingkungan sekolah dan tempat belajar korban dalam keadaan baik dan terawat, sarana dan prasarana juga terawat dengan baik. Dengan terciptanya lingkungan sekolah yang aman dan menyenangkan dapat mencegah munculnya perilaku *bullying*.

Semua guru dan staf sekolah di SMK PGRI 2 Kediri aktif dan menunjukkan kepedulian serta kebaikan pada siswanya. Guru dan staf sekolah berperan dalam menciptakan budaya sekolah yang aman dan mendukung. Budaya sekolah yang positif dapat mencegah munculnya perundungan sejak awal. Peran guru dan staf sekolah dalam mendeteksi dan menangani penindasan sangat diperlukan. Mereka dapat menyadarkan para peserta didik akan pentingnya rasa hormat dan kesetaraan. Pendidikan tentang intimidasi harus dimulai sejak dini dalam kurikulum sekolah. Peran guru dan staf sekolah tidak hanya mendidik siswa tetapi juga menciptakan masyarakat yang lebih baik untuk masa depan.

Selanjutnya dari pengamatan langsung pada korban *bullying*, diketahui korban sudah dalam keadaan baik-baik saja. Korban tampak sudah *move on* dari pengalamannya yang pernah menjadi korban *bullying*. *Move on* sendiri adalah proses di mana seseorang dapat berdamai dengan masa lalu dan melanjutkan hidup dengan cara yang lebih positif. Korban berhubungan baik dengan peserta didik lainnya (terutama teman sekelasnya), tidak ditemukan masalah terkait bagaimana komunikasi yang dilakukan korban kepada temannya. Korban tidak menunjukkan keraguan atau malu bertanya pada temannya, bahkan korban dan temannya saling tertawa disaat mereka berkumpul.

Observasi juga dilakukan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa korban cenderung lebih



anteng dan tidak banyak tingkah, maksudnya korban tertip dan disiplin di dalam kelas. Dengan bersikap disiplin dapat membantu seseorang memahami, menaati, dan menerapkan norma-norma sosial dalam kehidupan sehingga dapat hidup bermasyarakat dengan lebih serta besar kemungkinan dapat membuat korban terhindar dari perilaku *bullying*. Korban saat ini merupakan ketua kelas di kelasnya sehingga selama jam pelajaran berlangsung korban menunjukkan sikap yang baik supaya menjadi contoh bagi teman-temannya di kelas. Perlu diketahui ketua kelas itu sendiri merupakan siswa yang dipilih oleh teman-temannya atau ditunjuk oleh guru untuk menjadi perwakilan mereka dalam hal-hal terkait kelas. Korban dipilih karena ketegasannya dan mampu bertanggung jawab dalam menjaga ketertiban kelas, supaya tidak ada lagi kasus *bullying* seperti yang pernah dialaminya dulu. Setiap siswa memiliki peran penting dalam menjaga harmoni dan perdamaian dalam kehidupan sekolah khususnya dalam mencegah perilaku *bullying*.

Kembali lagi dari pengamatan yang dilakukan di luar kelas, ditemukan masih ada beberapa peserta didik lain yang masih kurang dari segi kerapian, sopan santun, dan beberapa masih ada yang tidak mematuhi tata tertib sekolah terutama pada siswa laki-lakinya. Mengabaikan sikap disiplin dan tidak menaati tata tertib sekolah dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri. Keberadaan tata tertib pada dasarnya adalah untuk mengatur dan mengawasi perilaku siswa agar tetap disiplin dan berperilaku positif serta mencegah siswa untuk berperilaku negatif seperti melakukan tindakan perilaku *bullying* pada peserta didik yang lebih lemah. Dengan mematuhi tata tertib di sekolah akan menciptakan suasana nyaman, aman dan tertib sehingga aktivitas sekolah berjalan dengan lancar.

PEMBAHASAN

1. Pengalaman buruk yang dialami korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri.

Selama menjadi korban *bullying* di sekolah, pengalaman buruk yang dialami korban adalah korban mengalami sedih yang dikarenakan adanya perasaan pada korban yang tidak sanggup menghadapi permasalahan yang dialaminya, yaitu pada saat di *bully*. Kesedihan yang berkepanjangan berakibat buruk bagi kesehatan korban seperti mata sembab dan juga rasa pusing saat menangis. Akibatnya lainnya adalah korban jadi tidak bisa bersosialisasi dengan baik dan lebih suka menyendiri serta muncul rasa putus asa pada dirinya. Selain sedih, korban juga mengalami sakit hati yang dikarenakan adanya pengalaman emosional yang telah menyakiti hidup korban secara psikis melalui perilaku *bullying* yang dilakukan pelaku pada korban. Kekerasan psikis merupakan jenis tindak kekerasan yang menyakiti psikologis pada korbannya. Sakit hati yang dialami korban menyebabkan kurangnya nafsu makan yang mengakibatkan turunnya



kesehatan pada diri korban pada saat kejadian. Perasaan sedih dan sakit hati pada korban dipicu karena mengalami *bullying* verbal secara langsung dari pelaku yang dimana korban di ejek dengan sebutan burik yang pastinya sesuatu yang tidak baik untuk di ucapkan pada seseorang. Sebagaimana yang di jelaskan Chakrawati (2015) arti dari *bullying verbal* adalah menyakiti dengan ucapan, termasuk mengejek dengan sebutan burik kepada korbannya.

Burik adalah kata yang sebenarnya tidak sopan untuk ada di publik, karena arti dari kata burik adalah sesuatu yang buruk pada penampilan seseorang, entah itu rambutnya kusut, kulitnya yang kotor dan banyak bekas luka, dan sejenisnya. Sehingga kata burik tidak baik untuk diucapkan maupun diketikkan khalayak ramai atau umum. Tidak sampai disitu saja, korban juga mendapat tuduhan dari pelaku jika korban telah merebut pacar si pelaku. Faktanya, sebenarnya korban tidak merebut pacar si pelaku bahkan korban tidak mengenali sama sekali siapa pacar dari si pelaku itu sendiri.

Korban tidak hanya sekali mendapatkan perlakuan tidak baik dari pelaku tetapi perilaku *bullying* terjadi cukup lama dari bulan Juli tahun 2023 yang merupakan awal tahun ajaran baru semester 1 sampai bulan Januari tahun 2024 ketika akan memasuki semester 2. Setelah itu korban sudah tidak mendapat perilaku *bullying* lagi sampai saat ini. Fenomena perilaku *bullying* yang dialami korban merupakan fenomena yang sering terjadi khususnya di lingkungan di sekolah, salah satu fenomena yang menyita perhatian dalam dunia pendidikan yang tidak dapat dibiarkan begitu saja.

2. Pengalaman baik yang di dapat korban *bullying*.

Tidak ada pengalaman baik yang didapat subjek selama menjadi korban *bullying*, namun dari hasil wawancara diperoleh bahwa korban menjadikan *bullying* itu sebagai cambuk untuk lebih baik lagi. Menurut Kotler (2005) pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Dari fenomena yang dialami korban tersebut dapat diketahui korban belajar dari pengalamannya dan merubah pengalaman buruk yang di alaminya menjadi pengalaman baik dengan cara menjadikan *bullying* itu sebagai alat untuk motivasi diri dan mengembangkan potensi serta bakat yang dimilikinya. Potensi dan bakat yang berhasil dikembangkan korban adalah berhasilnya meraih prestasi menjadi juara 1 maskot kecantikan mewakili kelasnya dalam rangka *dies natalis* grida yang ke 47 dengan tema *culture for humanity* bersama grida gen z berbudaya. Selain itu korban menjadi lebih percaya diri lagi dan mampu bersosialisasi dengan baik sehingga saat ini korban dipercayai oleh teman satu kelasnya untuk menjadi ketua kelas karena ketegasan yang dimilikinya

3. Dampak yang diterima korban *bullying*.

Salah satu yang menjadi perhatian soal *bullying* adalah dampak negatif yang diterima korban, baik yang langsung maupun dalam jangka panjang.



Hasil wawancara menunjukkan bahwa dampak negataif dari fenoemana bulliying yang diterima korban selama dibully adalah korban merasa sakit hati dan mengalami ketakutan serta kecemasan. Meskipun pelaku tidak melakukan *bullying* secara fisik tetapi dampak dari perilaku *bullying* verbal itu sendiri dapat menurunkan kepercayaan diri korban sehingga korban dapat kesulitan bersosialisasi dan bisa menyebabkan korban mengalami gangguan kesehatan mental. Dampak buruk yang diterima korban merupakan dampak yang biasa dialami oleh korban *bullying* lainnya. Handayani (2021) menjelaskan dampak buruk dari perilaku *bullying* adalah korban selalu dihantui oleh rasa takut, cemas, sehingga mengganggu aktivitas lainnya seperti suasana hati, waktu tidur, nafsu makan, dan lebih parahnya muncul pikiran untuk melukai sendiri bahkan mengakhiri hidupnya.

Selain dampak negatif, korban juga mengambil sisi positifnya. Dari pengalamannya menjadi korban *bullying* dampak positif yang diterima korban adalah saat ini korban lebih kuat dan berani, lebih termotivasi untuk menunjukkan potensi supaya tidak direndahkan lagi dan belajar lebih percaya diri lagi. Rayhan (2021) menjelaskan dampak positif membuat korban merasakan pengaruh dan juga perubahan yang bersifat positif dan membangun diri korban menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dengan memiliki pribadi yang lebih kuat dan berani, korban saat ini mampu dan siap menghadapi *bullying* dalam bentuk apapun dan akan membela serta membantu orang disekitarnya yang mengalami perundungan. Selain itu dengan termotivasinya menunjukkan dan mengembangkan potensinya serta menjadi lebih percaya diri, korban saat ini sudah berhasil menjadi kepercayaan teman sekelasnya dan mampu meraih prestasi di sekolah. Contohnya adalah menjadi ketua kelas dan berhasil meraih prestasi juara 1 maskot kecantikan. Meskipun korban menunjukkan dampak positif dari pengalamannya menjadi korban *bullying*, perlu ditekankan bahwa peneliti tidak mendukung segala bentuk *bullying* yang merupakan ancaman atas kesehatan fisik, mental, dan juga psikologis seseorang yang berpotensi menimbulkan dampak yang berkepanjangan serta menimbulkan bahaya bagi diri sendiri serta orang lain di sekitarnya.

4. Tindakan yang dilakukan korban dalam mengakhiri pengalamannya di bully.

Korban *bullying* biasanya tidak berani bersuara bahkan memilih pasrah dengan perundungan yang dialami, namun dari fenomena *bullying* dalam penelitian ini diketahui korban *bullying* tidak ingin diam dan pasrah begitu saja selama perundungan berlangsung, melainkan melakukan beberapa tindakan. Amy (2017) menyampaikan bahwa ketika menghadapi pelaku *bullying* kita harus berupaya untuk tampil percaya diri untuk menunjukkan bahwa anda kuat tanpa harus membalas dengan kekuatan. Sebagaimana tindakan yang dilakukan korban *bullying* dengan tujuan agar dapat keluar dan mengakhiri prundungan yang diterima korban selama pengalamannya



menjadi korban *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Tindakan-tindakan yang dilakukan korban diantaranya sebagai berikut.

- a. Korban mampu asertif.
Perilaku asertif dapat menghindarkan seseorang atau individu dari perilaku *bullying*. Dengan berperilaku asertif dapat membuat korban dapat mengakhiri perilaku *bullying* dan terbebas dari bentuk kekerasan lain. Pelaku *bullying* akan segan dengan korban karena sikap asertif yang di milikinya.
- b. Korban tidak menunjukkan sikap takut dan sedih ketika berhadapan dengan pelaku *bullying*.
Dengan konsisten tidak menunjukkan sikap takut dan sedih, maka pelaku *bullying* lama kelamaan akan mundur karena takut.
- c. Korban menjalin pertemanan dengan banyak orang.
Teman dapat menjadi tempat curhat dan juga pilar utama dalam menjaga kesehatan mental pada seseorang khususnya pada korban *bullying*. Manfaat banyak teman bisa berdampak positif pada kesehatan psikologis maupun fisik dan dapat terhindar dari perilaku *bullying*.
- d. Korban tidak ragu menunjukkan prestasinya pada pelaku *bullying*.
Menunjukkan prestasi sangat berpengaruh dalam mencegah terjadinya perilaku *bullying*. Sebagian besar korban *bullying* pasti memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh pelaku. Dengan menunjukkan prestasi lama kelamaan pelaku *bullying* akan mundur dengan sendirinya karena merasa korbannya jauh lebih baik.
- e. Korban membangun rasa percaya dirinya.
Membangun rasa percaya diri adalah cara efektif untuk menghindari dan mengakhiri tindakan *bullying*. Pelaku *bullying* cenderung tidak suka menghadapi seseorang yang memiliki rasa percaya diri tinggi. Dengan rasa percaya diri, korban dapat mengembangkan keyakinan dalam diri sendiri dan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan.
- f. Korban berlatih ilmu beladiri.
Olahraga beladiri mengajarkan teknik-teknik fisik yang dapat digunakan untuk melindungi diri dari serangan fisik, dengan ini dapat memberikan korban *bullying* keuntungan fisik dalam situasi yang memerlukan pertahanan diri. Selain keterampilan fisik, ilmu bela diri juga mengajarkan pengendalian diri. Ini penting dalam menghadapi situasi *bullying* karena bisa membantu korban untuk tetap tenang dan mengambil keputusan yang bijak dalam situasi yang mungkin memanas.
- g. Korban meminta pertolongan orang terdekat jika berada diposisi yang mendesak.
Dalam situasi yang mendesak, penting untuk segera mencari bantuan dari orang terdekat yang bisa dipercaya. Penting untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekat tentang apa yang telah di alami dan jangan merasa ragu untuk meminta bantuan.



5. Kondisi korban *bullying* saat ini.

Setelah berhasil menghadapi perilaku *bullying*, kondisi korban saat ini dalam keadaan baik-baik saja, terbukti setelah diperkuat dari hasil data dukung yaitu melalui teknik observasi. Dalam pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap korban *bullying*, di sekolah korban tidak menunjukkan ketakutan dan kecemasan baik di waktu jam pelajaran maupun di waktu jam istirahat. Korban tampak beraktivitas normal seperti siswa lainnya dan bersenda gurau dengan teman-temannya. Selama proses wawancara langsung dengan korban *bullying*, peneliti mendapatkan data bahwa saat ini korban sudah *move on* dari pengalamannya yang pernah menjadi korban *bullying*.

Move on adalah proses dimana seseorang dapat berdamai dengan masa lalu dan melanjutkan hidup dengan cara lebih positif. Korban saat ini lebih fokus untuk menjalin pertemanan dengan banyak orang dan membangun rasa percaya diri agar dapat menjalani hidup lebih baik lagi. Diwaktu senggang korban juga belajar beladiri secara otodidak melalui media sosial untuk berjaga-jaga agar dapat membela diri dari perilaku *bullying* yang mungkin dapat terulang lagi. Korban juga menambahkan, dari pengalamannya menjadi korban *bullying* korban tidak akan pernah menjadi pelaku *bullying* karena korban sudah pernah merasakan bagaimana rasanya di *bully*. Jika terjadi pertengkaran yang tidak penting, korban menyatakan lebih baik menghindar karena bagi korban lebih baik mengalah daripada menambah masalah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta deskripsi data hasil penelitian didapatkan adanya fenomena perilaku *bullying* di SMK PGRI 2 Kediri. Fenomena perilaku *bullying* yang dimaksud merupakan sebuah pengalaman yang dialami langsung secara nyata oleh korban *bullying*. Pengalaman buruk yang dialami korban *bullying* adalah korban mengalami *bullying verbal* berupa ejekan sebutan burik serta dituduh pelaku merebut pacarnya yang membuat korban menjadi sedih dan sakit hati. Dari pengalaman buruknya korban belajar dengan merubahnya menjadi pengalaman baik dengan cara menjadikan *bullying* itu sebagai alat untuk motivasi diri dan mengembangkan potensi serta bakat yang dimilikinya.

Selanjutnya terdapat dampak negatif dan dampak positif yang diterima korban *bullying*. Dampak negatifnya adalah korban mengalami ketakutan, kecemasan, turunnya rasa percaya diri serta gangguan mental. Untuk dampak positifnya adalah korban saat ini lebih kuat dan berani, termotivasi untuk menunjukkan potensinya, dan belajar untuk lebih percaya diri lagi. Untuk tindakan yang dilakukan korban dalam mengakhiri pengalamannya di *bully* diantaranya adalah korban bersikap tegas, tidak menunjukkan sikap takut dan



sedih, menjalin pertemanan, menunjukkan potensinya, membangun rasa percaya diri, berlatih beladiri dan meminta pertolongan disaat terdesak. Kondisi korban *bullying* saat ini dalam keadaan membaik dan sudah *move on* dari pengalamannya di *bully*.

Saran dari penelitian ini adalah diharapkan bagi semua pihak untuk selalu sadar dan mengingatkan mengenai betapa bahayanya perilaku *bullying* di sekolah. Karena jika dibiarkan akan memberikan pengalaman buruk bagi korbannya sehingga dapat merusak mental dan tentunya menghambat aktualisasi diri siswa yang berefek pada masa depannya. Dalam upaya mengatasi *bullying* ini perlu adanya kerjasama secara berkesinambungan dari pihak sekolah, guru bk, siswa, dan orang tua siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Darwin, M.F. Mubin, E. Hidayati. 2014. Pengalaman Siswa Yang Mendapatkan *Bullying* di SMAN 15 Semarang. *Jurnal Keperawatan Komunitas*, 2 (1): 1-6.
- Diajeng, H., Indari, Mustriwi. 2021. Gambaran Regulasi Emosi Remaja SMK Korban *Bullying* di SMK Multimedia Tumpang. *Nursing Information Journal*, 1 (1): 25-30.
- Herdyanti, F., Margaretha. 2016. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecenderungan Menjadi Korban *Bullying* Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Undip*, 15 (2): 92-98.
- Ibnudin. 2019. Konsep Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. *Journal For Islamic Studies*, 2 (2): 125-140.
- Mintasrihardi, A. Kharis, Nur'aini. 2019. Dampak *Bullying* Terhadap Perilaku Remaja (Studi pada SMKN 5 Mataram). *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 7 (1): 44-55.
- Nubli, M.H.M., M. Erna, Y. Anggreny. 2018. Hubungan Konsep Diri Pada Remaja Terhadap Kemampuan Menghadapi Perilaku *Bullying* Di SMKN 2 Pekanbaru. *Jurnal Ners Indonesia*, 9 (1): 51-59.
- Rusyda, A.Y., R. Imelisa, I.N. Bolla. 2022. Pengalaman Siswi di SMK Kesehatan Mengalami *Body Shaming*. *JOURNAL OF Community Health Issues*, 2 (1): 1-7.
- Sagala, N.E., M. Agustina. 2023. Gambaran Umum Pengalaman Bullying Pada Remaja SMA. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5 (2): 721-734. *Ilmiah Psikologi*, 1 (1): 53-62.
- Wardani, D.K., Maryati, Tamrin. 2019. Eksplorasi Pengalaman Remaja Yang Menjadi Korban *Bullying* di Sekolah. *Jurnal Ners*, 6 (1): 15-22.



Tradisi Upacara Bersih Desa Di Desa Mojokambang Kecamatan Bandar Kedungmulyo Kabupaten Jombang Tahun 2023

Fisah Imelda Kartikasari¹, Sigit Widiatmoko², Agus Budianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

fishahimelda44@gmail.com¹, sigitwidiatmoko@unpkediri.ac.id²,

budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by a sense of interest in traditions in the area, because the implementation of village clean-ups experienced many changes from the previous year. This is what prompted researchers to conduct research on village clean ceremony traditions. The focus of research on the village clean ceremony tradition is (1) How is the village clean ceremony carried out in Mojokambang Village? (2) What is the purpose of holding a village clean ceremony in Mojokambang Village? (3) What is the community's view of the village clean ceremony tradition in Mojokambang Village? This research uses a qualitative approach. Data collection procedures use observation guidelines, interviews, documentation, literature review. The village cleaning ceremony itself is carried out once a year during the first harvest on Friday Pahing. The village cleansing ceremony is carried out by bringing the tumpeng/ambeng to the punden which is followed by the village community and a kenduri is held which will be led by the punden caretaker to convey wishes and recite prayers. In this case, the author hopes that the village community will continue to carry out this tradition to preserve the traditions that have existed for a long time.

Keywords: Traditions, ceremonies, clean villages

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi atas rasa ketertarikan tradisi yang ada di daerahnya, karena pelaksanaan bersih desa banyak mengalami perubahan dari tahun sebelumnya. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai tradisi upacara bersih desa. Fokus penelitian tentang tradisi upacara bersih desa adalah (1) Bagaimana pelaksanaan upacara bersih desa di Desa Mojokambang? (2) Apa tujuan di adakan upacara bersih desa di Desa Mojokambang? (3) Bagaimana pandangan masyarakat terhadap tradisi upacara bersih desa di Desa Mojokambang?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Prosedur pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, wawancara, dokumentasi, kajian pustaka. Pelaksanaan upacara bersih desa sendiri dilakukan satu tahun sekali saat panen raya pertama di hari jumat pahing. Pelaksanaan upacara bersih desa dengan cara membawa tumpeng/ambeng ke punden yang diikuti oleh masyarakat desa dan dilakukan kenduri yang akan dipimpin oleh juru kunci punden untuk menyampaikan hajat serta membaca doa. Dalam hal ini penulis berharap agar masyarakat desa tetap melaksanakan tradisi tersebut untuk melestarikan tradisi yang ada sejak dulu.

Kata Kunci: Tradisi, Upacara, Bersih Desa

PENDAHULUAN

Menurut (Widiatmoko et al., 2022) Indonesia merupakan negara yang kaya akan adat dan budaya. Sedangkan menurut (YATMIN & WIDIATMOKO, 2023) Mengatakan bahwa Hubungan manusia dan kebudayaan saling



berkaitan satu sama lain. Manusia merupakan makhluk paling sempurna ciptaan Tuhan yang dikaruniai akal pikiran. Manusia menggunakan pemikirannya untuk membentuk pola perilaku yang bersumber dari nilai-nilai yang terdapat disekitarnya, yang pada akhirnya menghasilkan kebudayaan.

Kebudayaan merupakan suatu kebutuhan dari setiap makhluk sosial. Setiap manusia memiliki suatu kebiasaan yang di mana dilatar belakangi oleh beberapa faktor yang hal inilah yang akan membentuk suatu kebudayaan dalam masyarakat atau suatu kelompok tertentu. Menurut (Arsitha et al., 2022) kebudayaan merupakan tindakan dan hasil karya manusia baik berupa pikiran, maupun berupa sebuah benda. Menurut (Gonar et al., 2021) sistem ide atau gagasan dan tingkat pengetahuan yang dimiliki masyarakat dipengaruhi oleh budaya, sehingga menjadikan budaya dalam kehidupan sehari-hari bersifat abstrak.

Menurut (Ma & Budiarto, n.d.) Pulau Jawa merupakan pulau yang ada di Indonesia yang memiliki kekhasan kultur yang berbeda dengan pulau lainnya. Sedangkan menurut (Herawati et al., 2017) setiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing, Indonesia mempunyai kekayaan budaya yang kaya akan adat istiadat dan keragaman budaya.

Menurut (Rofiq, 2019) di jelaskan bahwa Tradisi adalah Sesuatu yang telah di wariskan oleh para pendahulu atau nenek moyang secara turun menurun baik berupa simbol, prinsip, material, benda maupun kebijakan. Di sisi lain Menurut (M. Azizah, 2020) Tradisi dimaknai sebagai berikut Merupakan tingkah laku yang dilakukan secara turun-temurun dan masih diterapkan dalam masyarakat. Dengan adanya informasi baik secara tulisan atau lisan tradisi tersebut tidak akan punah dan akan diteruskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Atau dalam pengertian lain tradisi di artikan sebagai tingkah laku atau kebiasaan yang memiliki nilai budaya.

Ada perbedaan pandang dalam pelaksanaan tradisi, jika tradisi selalu dikaitkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan mistis dan dijadikan pedoman kehidupan masyarakat. Sedangkan sekarang hampir dilupakan bahkan hilang karena adanya perkembangan zaman. Pengaruh dari perkembangan IPTEK yang terjadi di sekitar masyarakat mempengaruhi terjadinya perubahan di segala bidang termasuk mengubah tradisi masyarakat yang sudah turun temurun.

Tradisi bersih desa ini juga ditemukan di salah satu daerah di Jawa Timur tepatnya di desa Mojokambang Kecamatan Bandar Kedungmulyo Kabupaten Jombang. Tradisi ini merupakan kegiatan wajib yang di adakan satu tahun sekali setiap hari jumat pahing selesai panen raya pertama. Tradisi ini masih diselenggarakan secara turun temurun hingga saat ini.

Menurut Mulder (1983:138) dalam (Sobirin, 2017) mengatakan Bersih desa merupakan peristiwa yang setiap tahun kembali dilakukan yang berkaitan erat dengan pembersihan desa atau pencucian desa. Masyarakat jawa memiliki berbagai macam jenis kebudayaan yang sudah diterapkan secara turun temurun.



Salah satu wujud kebudayaan Jawa adalah tradisi bersih desa. Pada jaman dahulu masyarakat masih melaksanakan kegiatan tersebut namun seiring perkembangan zaman ada beberapa masyarakat yang tidak melakukannya. Sepertihalnya yang terjadi di Desa Mojokembang Kecamatan Bandar Kedungmulyo Kabupaten Jombang ada beberapa masyarakat yang menganggap tradisi bersih desa ini tidak perlu dilakukan di punden mereka lebih memilih mengikuti kegiatan saat di mushola saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini dirasa lebih mempermudah peneliti dalam penyusunan laporan penelitiannya. Menurut (Hariyadi et al., 2022) Pendekatan kualitatif diartikan sebagai pendekatan yang berorientasi secara ilmiah. Menurut (Malo et al., 2022) Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sedangkan menurut (Andarisma et al., 2021) mengatakan pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang memfokuskan pada penafsiran yang berhubungan pada suatu permasalahan dalam kehidupan sosial yang didasari kondisi yang realitas.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian etnografi, yang menggambarkan tentang ras atau suku. Menurut (Wijaya, 2017) mendefinisikan Penelitian etnografi adalah jenis penelitian kualitatif yang dikembangkan dari metodologi antropologi. Penelitian ini menganalisis budaya dan masyarakat dalam segala permasalahannya. Etnografi adalah pendekatan penelitian yang dilakukan dan hasilnya.

Lokasi tempat penelitian yang diambil untuk data penelitian adalah Desa Mojokembang Kecamatan Bandar Kedungmulyo Kabupaten Jombang. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang langsung didapatkan melalui wawancara informan atau responden dan observasi. Selain itu, data sekunder merupakan Informasi tambahan yang melengkapi data utama. Data sekunder yang didapat dari sumber tertulis, misal arsip, media massa, dokumentasi. Metode observasi, wawancara mendalam, dokumentasi dan kajian pustaka merupakan sebuah metode dalam pengumpulan data yang selaras dan banyak digunakan dalam penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan upacara bersih Desa di Desa Mojokembang

Pelaksanaan tradisi bersih desa ini sudah lama dilakukan oleh masyarakat Desa Mojokembang. Jika biasanya kebanyakan tradisi upacara bersih desa (nyadran) ini dilakukan saat bulan suro atau ruwah di Desa Mojokembang berbeda. Tradisi bersih desa rutin diadakan setiap satu tahun sekali saat selesai panen raya pertama di hari jumat pahing. Pelaksanaan tradisi bersih desa di Desa Mojokembang sendiri dilaksanakan melalui



beberapa proses. Proses ini dimulai pada kamis malam –jumat malam. Untuk tempat pelaksanaannya dilakukan di masjid, makam, punden dan kantor balai desa

Pelaksanaan upacara bersih desa dilakukan menjadi beberapa proses sebagai berikut: a) Pada kamis pagi masyarakat membersihkan punden untuk persiapan acara bersih desa di hari jumat; b) Kamis sore masyarakat desa datang ke makam untuk mengirim doa kepada saudara yang telah meninggal; c) Kamis malam masyarakat membawa ambeng ke musholla karena diadakan doa bersama; d) Jumat pagi masyarakat desa datang ke punden untuk melakukan kenduri yang di pimpin oleh juru kunci punden; e) Setelah kenduri yang ada di punden masyarakat langsung menuju ke makam untuk melakukan kenduri; f) Jumat siang akan diadakan pertunjukan tayuban; g) Jumat malam diadakan pengajian yang didatangi oleh tokoh agama dan warga sekitar.

Tradisi upacara bersih desa yang ada di Desa Mojokambang ini dilakukan di tiga dusun yaitu, Mojotengah, Krembung dan Wonorejo. Di Desa Mojokambang terdapat tiga punden sehingga pelaksanaan tradisi upacara bersih desa di lakukan di tiga tempat sekaligus.



Gambar 1. Punden Dusun mojotengah Desa Mojokambang

Punden pertama ada di Dusun Mojotengah, punden ini memiliki danyang yang bernama mbah ketok (galitok). sesaji yang dibawa saat tradisi upacara bersih desa. a) Tumpeng yang terdiri dari nasi putih, ayam panggang, urap sayur, dan lodeh yang bermakna sebagai ucapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rejeki yang telah diberikan; b) Bunga mawar yang memiliki makna hidup memiliki banya warna; c) Telur ayam kampung yang bermakna kita harus menyembah Tuhan bukan yang lain; d) Empon-empon yang terdiri dari kunyit, kencur dan jahe merupakan simbol dari tanaman yang buahnya tumbuh di dalam bumi; e) Kluwek dan kemiri simbol dari tanaman yang buahnya tumbuh di atas; f) Pisang/ Gedang klutuk memiliki makna besar cita-citanya; g) Uang 500 untuk menebus segala kekurangan

Pelaksanaan bersih desa di punden ini diawali membawa ambeng ke punden untuk doa bersama dan setelah doa siangnya akan ada tayuban yang akan disaksikan masyarakat sekitar. Tayuban ini diadakan sebagai hiburan



para warga dan juga sebagai persembahan kepada danyang desa. Pada tahun sebelumnya pelaksanaan bersih desa punden akan didirikan tenda (terop) akan tetapi pada tahun ini tidak ada terakhir ada tenda pada tahun 2019.



Gambar 2 Punden Dusun Krembung Desa Mojokambang

Punden ke dua ada di Dusun Krembung, punden ini memiliki danyang yang bernama mbah gantol. Untuk prosesi pelaksanaannya dan sesaji yang dibawa saat pelaksanaan upacara bersih desa sama dengan punden di Dusun Mojotengah yang membedakan jika di sana ada tayup tapi di sini tidak ada.



Gambar 3 Punden Dusun Wonorejo Desa Mojokambang

Punden ke tiga ada di Dusun Wonorejo, punden ini memiliki danyang yang bernama mbah plososesaji yang di bawa saat upacara bersih desa yaitu kemenyan yang berarti sebagai penghubung manusia dengan Tuhan dan bunga mawar yang memiliki arti hidup memiliki banyak warna. Untuk prosesi pelaksanaannya sama dengan punden di Dusun Mojotengah yang membedakan jika di sana ada tayup tapi di sini tidak ada.

2. Tujuan Diadakan Upacara Bersih Desa Mojokambang

Tujuan diadakan tradisi upacara bersih desa ini sebagai ucapan syukur dan mengirimkan doa kepada leluhur desa. Dari adanya kegiatan ini masyarakat percaya bahwa desa akan menjadi berkah dan dapat mempererat hubungan warga. Selain itu Tujuan diadakan tradisi upacara bersih desa



sebagai ucapan rasa syukur kepada Tuhan atas rezeki yang telah diberikan serta sebagai ucapan terimakasih kepada danyang desa. Selain itu diadakan acara ini sebagai upaya untuk mempererat hubungan masyarakat desa. Hal ini dapat dibuktikan dengan masyarakat yang bekerjasama untuk mempersiapkan acara tradisi bersih desa ini dari membersihkan punden serta mempersiapkan acara lainnya. Manfaat yang dapat diperoleh dengan mengadakan kegiatan ini secara rutin yaitu generasi muda tidak akan lupa akan jasa dari leluhur dan memberikan edukasi kepada masyarakat akan pentingnya mengadakan tradisi ini. Jika tradisi ini tidak lagi diadakan setiap tahunnya generasi muda yang akan datang pasti tidak akan tau adanya tradisi ini.

3. Pandangan Masyarakat Terhadap Tradisi Bersih Desa di Desa Mojokambang

Dulunya tradisi ini sangat sakral dan wajib diikuti oleh masyarakat desa. Masyarakat diwajibkan mengikuti semua rangkaian kegiatan di punden seperti kegiatan kenduri dan tayuban. Walaupun saat itu mereka bekerja tetap harus datang melihat tayub jika tidak melihat akan mengalami kejadian yang aneh. Dulu ada masyarakat yang tetap bekerja dan tidak melihat tayub sehingga saat orang itu bekerja di sawah berperilaku seperti orang yang kesurupan". Larangan-larangan tersebut dulunya dilaksanakan oleh masyarakat sekitar tidak ada yang melanggar larangan tersebut.

Seiring dengan adanya perkembangan zaman kepercayaan akan larangan-larangan dari masyarakat pun berkurang. Mereka beranggapan bahwa danyang desa sudah baik hati sehingga ada masyarakat yang tidak datang melihat tayub, mencoba makanan yang di bawa ke punden serta mengambil apapun di sekitar punden tidak mengalami kejadian yang aneh.

Tradisi upacara bersih desa ini penting untuk dilaksanakan karena tradisi ini sudah ada sejak dulu. Tradisi ini juga bertujuan untuk menghormati leluhur yang telah membangun desa (babat alas). Setiap masyarakat pastinya memiliki pandangan sendiri tentang adanya tradisi ini. Ada sebagian masyarakat yang menganggap tradisi ini penting dan ada yang menganggap tidak. Beberapa masyarakat mau melakukan tradisi ini tapi mereka tidak mau datang ke punden sehingga mereka hanya mengikuti kegiatan di musshola/masjid saja.

Hal ini juga menyebabkan beberapa perubahan dari pelaksanaan tradisi upacara bersih desa yang ada di Desa Mojokambang. Dulunya pelaksanaan bersih desa tidak ada kegiatan pengajian tapi sekitar sembilan tahun sudah diadakan pengajian yang dihadiri oleh tokoh agama dan waga sekitar. pelaksanaan bersih desa dulu punden akan didirikan tenda(terop) untuk pelaksanaan bersih desa dan sebagai tempat hiburan tayup tapi sekitar lima tahun sudah tidak ada tenda. Dengan adanya beberapa perubahan yang terjadi tidak akan mengurangi tujuan dari diadakannya tradisi upacara bersih desa oleh masyarakat sekitar.



KESIMPULAN DAN SARAN

Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan tradisi bersih desa ini sudah lama dilakukan oleh masyarakat Desa Mojokambang. Jika biasanya kebanyakan tradisi upacara bersih desa (nyadran) ini dilakukan saat bulan suro atau ruwah di Desa Mojokambang berbeda karena diadakan diadakan setiap satu tahun sekali saat selesai panen raya pertama di hari jumat pahing.

Masyarakat sekitar menganggap bahwa tradisi upacara bersih desa dulunya sangat sakral berbeda dengan sekarang. Setiap rangkaian pelaksanaan bersih desa wajib diikuti oleh seluruh masyarakat. Jika dulu masyarakat akan membawa berkat ke musholla, punden dan makam sekarang banyak masyarakat yang hanya mau datang ke musholla dan makam saja. Sekarang banyak masyarakat yang tidak mau datang ke punden mereberanggapan bahwa membawa berkat ke punden sama saja dengan musyrik.

Dari hasil penelitian ini penulis memberikan saran yang bisa dijadikan sebagai bahan dalam pengetahuan kepada pihak-pihak yang terkait.

1. Bagi Pemerintah Desa Mojokambang

Pemerintah Desa perlu lagi mengedukasi masyarakat desa tentang pentingnya melestarikan tradisi upacara bersih desa. Diharapkan pemerintah Desa Mojokambang untuk memberitahukan kepada masyarakat agar tidak perlu takut untuk datang kepunden. Karena hal itu bukan perbuatan musyrik disana kita berdoa memita keselamatan kepada tuhan bukan kepada leluhur desa.

2. Bagi Masyarakat Desa Mojokambang

Diharapkan kepada seluruh masyarakat untuk tetap melaksanakan tradisi tersebut agar bisa menjadi warisan bagi anak anak desa tersebut.

3. Bagi Peneliti Lain

Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya yang hendak meneliti tentang tradaisi upacara bersih desa

DAFTAR RUJUKAN

- Andarisma, Y. Y., Budiono, H., & Budiarto, A. (2021). *Analisis Nilai-Nilai Penokohan Dewi Sekartaji dalam Cerita Panji*. 1587–1597.
- Arsitha, E. D., Wiratama, N. S., & Yatmin. (2022). *Peran Pura Kerta Bhuwana Giri Wilis Terhadap Penyebaran Agama Hindu di Desa Bajulan 1998-2022*. 880–886.
- Gonar, P. R., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2021). *Makna Ritual “ Saung Ta ’ a ” Dalam Upacara Adat Kematian Pada Masyarakat Desa Bea Ngencung Kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur Tahun 2021*. 107–117.
- Hariyadi, A. H., Widiatmoko, S., & Wiratama, N. S. (2022). *STUDI TENTANG PERAN DAN FUNGSI MUSEUM ANJUK*. 1996(2), 463–471.



- Herawati, V. R., Budianto, A., & Budiono, H. (2017). *Dampak Sosial Ekonomi Ritual Larung Sesaji Di Kawah Gunung Kelud Terhadap Masyarakat Setempat*. 212–220.
- M. Azizah. (2020). *Kosep Tradisi*. 1–23.
- Ma'arif, S., & Budianto, A. (n.d.). *Tradisi Selamatan Sumur Gede Di Desa Tanjungtani Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk*. 188–197.
- Malo, O. S., Budianto, A., & Widiatmoko, S. (2022). *Kepercayaan Dan Tradisi Penguburan Jenazah Di Masyarakat Kampung Manola Kabupaten Sumba Barat Daya*. 533–543.
- Rofiq, A. (2019). Tradisi Slametan Jawa Dalam Prespektif Pendidikan Islam. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1), 15. <https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>
- Sobirin, A. (2017). *STUDI PELAKSANAAN UPACARA BERSIH DESA PRANGGANG KECAMATAN PLOSOKLATEN KABUPATEN KEDIRI*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Widiatmoko, S., Budiono, H., Wiratama, N. S., & Sasmita, G. G. (2022). *Kajian Deskripsi Semiotika Pada Pakaian Khas Kediri*. 8(1).
- Wijaya, H. (2017). Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi). *Jakarta: Salemba Humanika*, 1–9.
- YATMIN & WIDIATMOKO, S. (2023). *Sejarah Perkembangan Tari Reog Kendang Tulungagung Sebagai Kearifan Lokal Sampai Tahun 2022*. 9(1), 10–20.
http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9202%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/9202/3/RAMA_87201_2114020002_0709076301_0717076301_01_front_ref.pdf



Pengembangan Media Pembelajaran Komik Wayang Materi Menguraikan Pesan dalam Dongeng Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri

Galih Apriliyan Permana¹, Rian Damariswara², Ilmawati Fahmi Imron³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

galihap27@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id², ilmawati@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The research and development carried out was based on the learning process, teachers only provided student worksheets with minimal reading of fairy tales and during the learning process they were not accompanied by interesting media so that students were not able to decipher the messages in fairy tales well. This can be seen from the learning results of students, the majority of whom still get low scores. The aim of developing wayang comic learning media is to determine the validity, effectiveness and practicality of the wayang comic learning media being developed. This research uses a Development Research (R&D) approach with the ADDIE development model which has five stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation (Evaluation). The subjects of this research were teachers and students of class III at SDN Lirboyo 2, Kediri City. The data analysis technique used is quantitative in the form of a Likert scale and qualitative. The results of research and development of wayang comic learning media are (1) the results of the validity of the learning media by learning media and material experts are 86.25%; (2) the results of the effectiveness of using learning media through limited trials and extensive trials show an increase in student learning outcomes reaching 89.5%; and (3) the results of the practicality of using wayang comic learning media through teacher and student responses received a score of 91.3%. Based on these results, it can be seen that the wayang comic learning media developed is declared to be very valid, effective and practical, so it is suitable for use in supporting the learning process.

Keywords: Learning media, wayang comics, explain the messages in fairy tales

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dilatarbelakangi pada proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik sehingga siswa belum mampu menguraikan pesan dalam dongeng dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar masih mendapat nilai rendah. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran komik wayang yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif berupa skala likert dan kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik wayang yaitu (1) hasil kevalidan media pembelajan oleh ahli media pembelajaran dan materi sebesar 86,25% ; (2) hasil keefektifan penggunaan media pembelajaran melalui uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa mencapai 89,5%; dan (3) hasil kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik wayang melalui respon guru dan siswa mendapat skor 91,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik wayang yang



dikembangkan dinyatakan sangat valid serta efektif dan praktis sehingga layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik wayang, menguraikan pesan dalam dongeng

PENDAHULUAN

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai upaya. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Upaya guru untuk menyampaikan materi tentu saja membutuhkan perantara agar dapat tersampaikan dengan baik dan benar serta dapat dimengerti oleh siswa. Perantara yang digunakan tersebut dapat berupa media pembelajaran yang berdasarkan materi-materi yang sudah disusun.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa sebagian besar belum memahami materi dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari 30 siswa ada 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu 75 hal tersebut dikarenakan siswa sudah kehilangan motivasi belajar saat daring. Apabila pembelajaran dilakukan secara luring fasilitas yang disajikan hanya buku lembar kerja siswa yang berisi minim dongeng sehingga hal tersebut juga menjadi kesulitan bagi siswa untuk menerapkan materi menguraikan pesan dalam dongeng. Pentingnya siswa mampu menguraikan pesan dalam dongeng adalah agar siswa dapat menyimpulkan serta mengambil nilai baik dari setiap dongeng yang dibaca.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di susunlah media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan mudah dan dinilai dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yaitu media pembelajaran komik wayang. Media pembelajaran komik wayang merupakan komik dengan tampilan dan isi yang mengambil dari cerita wayang serta visualisasinya menggunakan gambar wayang, dengan hal tersebut membuat rasa ingin tahu dari siswa menjadi meningkat, dengan meningkatnya rasa ingin tahu yang ada hal tersebut dapat memungkinkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Selain itu dengan penerapan media ini dapat mengenalkan budaya wayang kulit pada anak sejak dini.

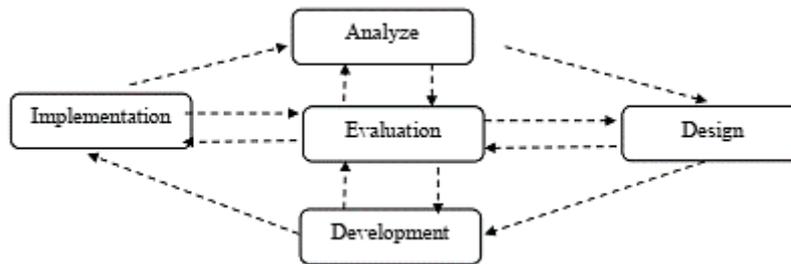
Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan.

METODE

Pada pengembangan produk media pembelajaran komik wayang menggunakan model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model ADDIE. Menurut Tegeh. Dkk (2014:42), "Model ADDIE memiliki lima langkah yaitu 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5)



evaluasi (evaluation)". Model ADDIE dapat digambarkan dan dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

Pada tahap analisis kinerja, menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara yang dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyediakan lembar kerja siswa minim bacaan dongeng dan saat proses pembelajaran belum didampingi dengan media yang menarik serta hasil belajar siswa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng kurang maksimal. Selain itu, pada tahap analisis kebutuhan diketahui bahwa diperlukan media yang dapat diterapkan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik yaitu penerapan komik wayang yang dapat mempermudah serta menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi mengungkapkan pesan dalam dongeng.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri pada tanggal 21 Desember 2023 sebagai lokasi uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik wayang meliputi angket atau kuesioner dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik wayang. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik wayang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif berupa skala likert dan kualitatif. Teknik tersebut untuk mengetahui dan mengolah hasil data mengenai validasi, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran komik wayang yang dikembangkan. Tahap-tahap analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

A. Analisis Data Angket

Analisis ini mencakup data kevalidan dan kepraktisan.

1. Kevalidan

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria Validitas (%)	Kategori Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00% - 80,00%	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar.
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan.



00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak dapat digunakan.
-----------------	--

Sumber: Akbar (2017:42)

2. Kepraktisan

Tabel 2. kriteria kepraktisan

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Kartini dan I Nyoman (2020: 14)

B. Analisis Data Tes

Data keefektifan didapatkan dari nilai hasil belajar sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan tes yang terdiri dari 15 soal. Apabila hasil sesudah pembelajaran diperoleh lebih dari KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80% maka pengembangan media pembelajaran dikatakan efektif. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media pembelajaran komik wayang.

1. Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa dengan nilai KKM yaitu 75.
2. Menghitung presentase kelulusan klasikal dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelulusan siswa secara klasikal

L = jumlah siswa yang lulus KKM

n = jumlah seluruh siswa

3. Mengkonversikan hasil perhitungan menjadi bentuk kualitatif dengan kategori skala likert. untuk menentukan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Kriteria pencapaian nilai	Kategori
81,00% - 100,00%	Sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00% - 80,00%	Cukup efektif, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
41,00% - 60,00%	Kurang efektif, disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar.
21,00% - 40,00%	Tidak efektif, tidak bisa digunakan.
00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif, tidak dapat digunakan.

Sumber: Akbar (2017:42)



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Validasi	Presentasi	Keterangan
1.	Ahli Media	86,25%	Sangat valid
2.	Ahli Materi	85%	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa validasi ahli media pembelajaran yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 86,25% dan untuk validasi materi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 85%. Dari dua hasil ahli tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka, dalam hal ini media pembelajaran komik wayang serta materi menguraikan pesan dalam dongeng dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

B. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 5. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Komik Wayang

No.	Uji Coba	Presentasi	Keterangan
1.	Terbatas	90,7%	Sangat efektif
2.	Luas	88,3%	Sangat efektif

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan menggunakan media pembelajaran komik wayang di kelas III diperoleh hasil persentase secara klasikal sebesar 90,7% dengan kriteria sangat efektif. Uji coba luas di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri diperoleh hasil persentase kelulusan secara klasikal sebesar 88,3% dengan kriteria sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perbaikan.

C. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Wayang

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Wayang

No.	Uji Coba	Presentasi		Keterangan
		Guru	Siswa	
1.	Terbatas	85,7%	97,7%	Sangat baik
2.	Luas	85,7%	96%	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa media pembelajaran komik wayang sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena mendapat hasil pada uji coba terbatas dari respon guru sebesar 85,7% dan respon siswa sebesar 97,7%. Hasil pada uji coba luas dari respon guru sebesar 85,7% dan respon siswa sebesar 96%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng kelas III yang sudah dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dapat disimpulkan sebagai berikut.



Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat efektif dengan klasifikasi sangat baik.

Media pembelajaran komik wayang materi menguraikan pesan dalam dongeng untuk siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan klasifikasi sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1), 34-46.
- Saputro, Hengkang Dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd. Jurnal Prima Edukasi. 3(1) : 61 – 72.
- Saraswati, D., D, Pratama., D, Achadina. 2019. Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Dpnpm Unindra 2019.
- Setyani, A., N. Rachma., V.Ayuissa. 2019. Penggunaan Wayang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas Iv Di Sd Sronдол Wetan 02 Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal. Disadur Dari : <https://Conference.Umk.Ac.Id/t>
- Oktavianti, R., A, Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. Mimbar Sekolah Dasar. 1 (1) : 65 – 70.
- Nugraheni, Nursiwi 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2) : 111-117.
- Pribadi, A Benny. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zuhrowati, M., Abdurrahman., A, Suyatna. 2018. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Pemanasan Global. Jpf. 6(2) : 144 – 158



Pengaruh Pembelajaran Matematik Kontekstual Melalui Penggunaan Aplikasi GeoGebra terhadap Kemampuan Berpikir kritis Siswa SMP di Era Digital

Ade Meyra Rahma¹, Darsono²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²
ademeyrar@gmail.com¹, Darsono@unpkdr.ac.id²

ABSTRACT

Utilizing applications or computer programs in learning mathematics in the current era is a necessity. One application or computer program that can be used in learning mathematics is GeoGebra. GeoGebra is a dynamic program which, with its various facilities, can be used as a mathematics learning medium to demonstrate or visualize mathematical concepts and as a tool to construct mathematical concepts, thus making learning easier for both teachers and students. This research uses a literature study method. Data collection techniques are by reviewing books, journals, notes, literature. It can be concluded that the achievement of student learning outcomes in critical thinking using the geogebra-assisted contextual learning (CTL) method is higher than conventional learning methods. From this description, the researcher will conduct research with the aim of finding out the effect of implementing the CTL (Contextual Teaching and Learning) learning model using the GeoGebra application on students' critical thinking abilities.

Keywords: *(Contextual Teaching and Learning) CTL, Geogebra, Critical thinking skills*

ABSTRAK

Pemanfaatan aplikasi atau program komputer dalam pembelajaran matematika di era sekarang merupakan keniscayaan. Salah satu aplikasi atau program komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah *GeoGebra*. *GeoGebra* adalah program dinamis yang dengan beragam fasilitasnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan konsep-konsep matematis serta sebagai alat bantu untuk mengkonstruksi konsep-konsep matematis, sehingga mempermudah pembelajaran baik untuk pengajar maupun peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan cara penelaahan terhadap buku, jurnal, catatan, literatur. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dalam berikir kritis dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual (CTL) berbantuan geogebra lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dari uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) dengan menggunakan aplikasi *GeoGebra* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: *(Contextual Teaching and Learning) CTL, Geogebra, Kemampuan berpikir kritis*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang dibutuhkan pada kehidupan. Pendidikan mungkin sudah tidak asing lagi saat kita mendengarnya. Pendidikan sendiri tentu saja menunjang kualitas makhluk hidup. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menjadi sumber daya yang berkualitas. Pendidikan di Indonesia dimulai dari sedini mungkin, yakni Sekolah Dasar hingga perguruan



tinggi. Pendidikan di Indonesia mencakup berbagai mata pelajaran salah satunya adalah pelajaran matematika.

Matematika menurut (Umairoh, 2021) yaitu salah satu ilmu yang pelaksanaannya memerlukan proses berpikir sehingga dianggap paling baik untuk dipelajari oleh peserta didik, banyak yang beranggapan matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit karena didalamnya terdapat unsur yang melatih siswa untuk berpikir kritis dalam penyelesaian soal-soal. Pembelajaran matematika dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang penting bagi peserta didik dalam melatih kerja sama guna menghadapi berbagai masalah, berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif (Wulansari. 2022). Model pembelajaran ceramah merupakan salah satu faktor pembelajaran matematika sulit dipahami, sebab peserta didik cenderung bosan karena tidak ada objek yang menarik perhatian mereka. Keadaan tersebut membuat kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah dalam hal pembelajaran matematika. Kondisi seperti ini akan terbawa terus-menerus jika guru tidak merubah bahwa bukan dirinya yang menjadi sumber belajar tetapi juga ada peranan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Sedangkan tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik, karena dalam memecahkan masalah pada materi matematika membutuhkan kemampuan berpikir kritis yang baik.

Berfikir merupakan salah satu kegiatan yang dialami manusia bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan (Komariyah. 2018) Kemampuan berfikir kritis adalah model berpikir mengenai suatu masalah yang dimana manusia meningkatkan kualitas berpikirnya dengan menangani secara terampil dan terstruktur dan menerapkan standar-standar intelektualnya. Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terus-menerus, aktif, dan teliti. Rendahnya kemampuan berpikir kritis dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi Pendidikan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis perlu dilatih. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat memahami argumentasi berdasarkan perbedaan, memahami adanya infrensi mampu mengenali permasalahan, dan responsive terhadap pandangan yang berbeda. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis menurut Yasinta (2020) yaitu mampu menganalisis, merumuskan pokok permasalahan, menentukan strategi, memeriksa kembali dan menyimpulkan masalah yang diberikan. Tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran itu sendiri bukan untuk menghafalkan materi atau rumus. Namun, tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami materi dan konsep utama materi yang sedang berlangsung. Hal tersebut bermaksud agar peserta didik mampu menalar dan menganalisis setiap persoalan dalam keseharian dengan lebih teliti. Mampu mengambil keputusan dalam situasi persoalan yang dihadapi. Jadi bisa disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap manusia agar dapat menganalisis persoalan sampai pada memutuskan sebuah persoalan yang rumit sekalipun.

Menurut (Jusniani. 2018) Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan suatu proses Pendidikan yang bertujuan agar siswa memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari. (Yasinta. 2020) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran (*Contextual Teaching and Learning*) rasa ingin tahu peserta didik begitu besar karena mereka



mengalami proses pembelajaran matematika yang dilakukan di kelas bukan sebatas teori saja akan tetapi sanhat jelas makna dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan pengajar dengan mengaitkan materi pembelajaran kedalam konteks kehidupan sehari-hari yang dialami peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang diberikan pengajar. Adapun sintaks dari pembelajaran (*Contextual Teaching and Learning*) menurut (Nuraeni, 2021) meliputi (1) Penyampaian masalah kontekstual yang berhubungan dengan konsep yang dipelajari. (2) Penyelesaian masalah yang kontekstual dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan pengajar yaitu peserta didik menyelesaikan masalah melalui bertanya, Menyusun model. (3) Presentasi hasil penyelesaian masalah (penemuan konsep) yaitu peserta didik menyampaikan hasil penyelesaian masalah. (4) Penyampaian kesimpulan yaitu pengajar membimbing peserta didik dalam menyusun kesimpulan dari hasil masalah.

Media pembelajaran merupakan sarana alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pemikiran, perasaan maupun kemauan peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan lebih efektif, efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran. Pada era teknologi sekarang tentu saja media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dibutuhkan pengajar. Media pembelajaran saat ini sudah mulai beralih dari media konvensional menjadi media berbasis teknologi, seperti *power point*, *mobile learning*, *GeoGebra*, dan media berbasis android lain (Pratiwi, 2023). Dalam hal pembelajaran matematika media pembelajaran yang dapat linatkan salah satunya adalah aplikasi *GeoGebra*.

GeoGebra merupakan *software* atau aplikasi yang cukup lengkap, beragam, dan dapat dipakai secara luas sehingga bisa digunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran matematika. *GeoGebra* ialah aplikasi pembelajaran geometri yang digunakan untuk membuat objek matematika yang bersifat dinamis dengan tujuan untuk menghubungkan konsep matematika melalui visual atau gambar agar siswa dapat memahami materi yang dianggap sulit (Suciati et al., 2022) Bagi peserta didik dengan adanya penggunaan *software GeoGebra* dalam pembelajaran matematika di dalam kelas, dapat membantu mereka memahami materi dengan mudah dan cepat (Pratiwi2023). Dengan media berbasis aplikasi dapat memudahkan peserta didik untuk menggunakan media tersebut kapan saja dan dimana saja tanpa repot membawa media nyata yang ukurannya tidaklah kecil. Aplikasi *GeoGebra* dapat diunduh di *play store* ataupun secara online di website *GeoGebra* secara gratis.

Dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan aktifitas peserta didik selama menerapkan pengajaran berbantuan *geogebra* terhadap kemampuan berpikir kritis, didasarkan oleh langkah-langkah dari indikator berpikir kritis. Dari hasil yang sudah dilakukan peneliti terdahulu, diperoleh hasil bahwa pembelajaran berbantuan *GeoGebra* ini cukup berpengaruh, meskipun ada yang belum optimal.

METODE

Metode yang digunakan, dalam penelitian ini adalah studi literature. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara penelaahan



terhadap buku, jurnal, catatan, literatur serta apapun yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan (Niswah. 2024). Data dalam studi literatur ini adalah data sekunder. Untuk analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu mengorganisasikan, mensintesis dan mengidentifikasi. Pada tahap pertama yaitu mengorganisaikan, penulis meninjau literatur yang akan digunakan untuk mencari data yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Kemudian peneliti mencari kesimpulan dari berbagai literatur dengan membaca abstrak, pendahuluan, metode, diskusi, kemudian mengelompokan literatur. Kedua, mensintesis dimana peneliti menyatukan hasil studi literatur menjadi satu kesatuan yang utuh dengan mencari keterkaitan antara literatur. Ketiga, mengidentifikasi yaitu mengidentifikasi data atau informasi penting dalam literatur yang dianggap penting untuk diteliti guna mendapatkan hasil penelitian yang kongkret (Niswah. 2024)

Setelah melakukan tahap studi literatur penukis merancang akan melakukan observasi di sekolah menengah pertama tepatnya pada SMP Negeri 1 Gurah kabupaten Kediri pada tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari beberapa jurnal yang sudah saya melakukan penelitian di jenjang sekolah menengah yang fokusnya terkait *GeoGebra* terhadap berpikir kritis pada pembelajaran matematika. Dengan beberapa pertimbangan, laporan hasil penelitian yang diambil untuk ditelaah dan dirangkum pada hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian terdahulu. Dengan demikian diperoleh judul laporan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi *GeoGebra* terhadap kemampuan berpikir kritis.

Hasil penelitian dari (Umairah. 2021) dengan judul “Pengaruh Contextual Teaching and Learning Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP” dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu: (1) penelitian bertempat di SMP Negeri 11 Bekasi dengan pertemuan sebanyak 6 kali 3 kali pada kelas eksperimen dan 3 kali pada kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran kontekstual (CTL) berbantuan geogebra. (2) metode (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan GeoGebra berdampak positif terhadap suasana pembelajaran seperti peserta didik menjadi lebih aktif. (3) hasil tes diperoleh rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 58,18 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 68,42. Sehingga dari analisis data diperoleh $T_{hitung} = 2,163441$ sedangkan $T_{tabel} = 2,036933$. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka signifikan dan hipotesis yang diajukan dapat diterima. Maka dapat dikatakan bahwa dampak penerapan (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan geogebra dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis tergolong sedang.

Hasil dari penelitian (Jehan. 2021) dengan judul “Pengembangan E-modul pada Materi Lingkaran Berbasis CTL Berbantuan Geogebra” diperoleh beberapa kesimpulan yaitu: (1) diperoleh data hasil uji kepraktisan e-modul dilakukan dengan cara angket respon peserta didik. Proses uji kepraktisan yang dilaksanakan dalam jaringan (DARING) dengan responden kelompok kecil yang berjumlah 15 orang dan kelompok besar di kelas yang berjumlah 28 orang. Dengan hasil yang diperoleh pada kelompok kecil total skor rata-rata 59,86 dengan kriteria kepraktisan yaitu Praktis. Dan untuk hasil yang diperoleh dari kelompok besar yaitu rata-rata skornya 60,5 dengan



kriteria kepraktisannya yaitu Praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan e-modul dapat dikatakan praktis. (2) Efek potensial dari e-modul yang sudah dikembangkan diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik. Peserta didik mengerjakan soal tes setelah mempelajari e-modul, yang mana menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai 70 sebanyak 24 dari 28 peserta didik. Dengan demikian rata-rata nilai peserta didik yaitu 78,85 yang dikategorikan baik, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul pada materi lingkaran berbasis CTL berbantuan GeoGebra yang dirancang memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil dari penelitian (Nurhayati. 2020) dengan judul "Integrasi Contextual Teaching Learning (CTL) Dengan Geogebra: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa?" didapatkan beberapa kesimpulan yaitu: (1) diperoleh skor rata-rata (\bar{x}) pretes untuk kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran CTL berbantuan software geogebra adalah 2,48 dan skor rata-rata (\bar{x}) pretes kelas kontrol adalah 2,76, selisih antara keduanya adalah 0,28. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelas tersebut. Skor rata-rata (\bar{x}) N-gain untuk kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran CTL berbantuan software geogebra adalah 0,83 dan skor rata-rata (\bar{x}) N-gain untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 0,66. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berarti bahwa peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang menggunakan pembelajaran CTL berbantuan software geogebra lebih besar dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. (2) Peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang menggunakan pembelajaran CTL berbantuan software geogebra lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dikarenakan pada pembelajaran CTL berbantuan software geogebra terdapat langkah yang dapat membantu siswa menemukan ide-ide matematikanya dari tampilan model berupa gambar yang ada di dalam software geogebra. (3) Penggunaan software geogebra dalam penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang kubus dan balok, karena pemanfaatan software geogebra dalam penelitian ini sebagai alat bantu visualisasi dari masalah kontekstual. (4) Mengingat fungsi tersebut bahwa dalam pembelajaran CTL berbantuan software geogebra siswa mampu mengidentifikasi masalah dari model gambar yang ditampilkan dalam software geogebra kemudian siswa mengumpulkan ide-ide matematikanya lalu menemukan konsep-konsep matematika sehingga siswa mampu menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan analisis data, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa dengan menggunakan pembelajaran (*Contextual Teaching and Learning*) (CTL) berbantuan software geogebra lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa kelas eksperimen berada dalam kategori baik berdasarkan tabel kriteria N-gain.

Hasil dari penelitian (Nuraeni. 2021) dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi CTL Berbantuan GeoGebra Menggunakan Model Flipped Learning" didapat beberapa kesimpulan yaitu: (1) Pengalaman belajar dengan CTL berbantuan GeoGebra menggunakan



model Flipped learning dan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mendapat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran CTL berbantuan GeoGebra ini telah memberi motivasi kepada siswa untuk belajar dengan lebih mandiri. (2) selama proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran CTL berbantuan GeoGebra adalah siswa memiliki semangat mengikuti pembelajaran tatap maya menggunakan aplikasi zoom meskipun banyak yang mematikan kamera saat pembelajaran, namun interaksi antara guru dan siswa tetap terlihat selama pembelajaran berlangsung. (3) Dari uji terbatas diperoleh hasil kesepuluh soal tes kemampuan representasi juga valid dan reliabel, dengan koefisien alpha cronbach 0,76. Dari uji coba lapangan diperoleh data keterlaksanaan dari penerapan RPP bercirikan CTL berbantuan GeoGebra menggunakan model Flipped Learning, skor rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi guru adalah 3,8 dan hasil dari angket guru mengenai kepraktisan penerapan buku ajar memperoleh skor rata-rata 3,4. (4) hasil respon siswa tentang pembelajaran CTL berbantuan GeoGebra menggunakan model Flipped Learning diperoleh skor rata-rata 3,29, sedangkan respon siswa mengenai buku ajar yang digunakan memperoleh rata-rata 3,12. Artinya RPP dan buku ajar yang dikembangkan tersebut praktis dari sisi guru dan siswa. Dan hasil rata-rata nilai representasi matematis pada kelas eksperimen adalah 73,26, artinya perangkat pembelajaran tersebut efektif karena telah berada di atas Angka Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 70. Dengan begitu perangkat pembelajaran matematika bercirikan CTL berbantuan GeoGebra menggunakan model Flipped Learning dapat dikatakan valid, praktis dan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: Pencapaian hasil belajar siswa dalam berikir kritis dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual (CTL) berbantuan geogebra lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pendekatan CTL sangat mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran matematika sehingga memungkinkan siswa menyatukan pengetahuan yang dimilikinya dalam menganalisis, merumuskan pokok permasalahan, menentukan strategi, menyimpulkan dan memeriksa kembali jawaban yang diberikan sesuai dengan apa yang diyakininya sebab siswa mengalami sendiri apa yang menjadi fungsi dan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari. Geogebra dapat dipadukan dengan berbagai model, pendekatan, dan teori pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran matematika agar kemampuan matematis peserta didik dapat meningkat. Pemberian reward atau reinforcement pun dapat diberikan jika diperlukan dalam proses pembelajaran. Berhubungan dengan hasil studi literatur yang didapat, maka penulis menyusun beberapa saran sebagai berikut : Perlu disadari bahwa tidak terdapat media yang paling baik atau paling tepat untuk semua topik pembelajaran matematika. Sehingga perlu di uji cobakan software – software lain yang mendukung keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya geometri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ide bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan yang berpotensi untuk



kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran GeoGebra

DAFTAR RUJUKAN

- UMAIROH, U., & DWI KURNIASIH, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Contextual Teaching and Learning pada Siswa SMP. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*.
- YASINTA, P., MEIRISTA, E., & RAHMAN TAUFIK, A. (2020). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*.
- JUSNIANI, N. (2018). Analisis Kesalahan Jawaban Siswa pada Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Prisma, Volume VII, No. 1*.
- JEHAN, A., OCTARIA, D., & SYAHBANA, A. (2021). Pengembangan E-Modul pada Materi Lingkaran Berbasis CTL Berbantuan GeoGebra. *Jurnal GeoGebra Indonesia, Vol. 1, Issue 2*.
- KOMARIYAH, S., FATMALA, A., & LAILI, N. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 4(2), 55–60*.
- MUHAMMADIYAH MATARAM MATARAM, U., BHEKTI PRATIWI, A., YULI HARTANTO, H., MALAWI, I., KUNCI, K., KRITIS, B., & BELAJAR, K. (2023). Seminar Nasional LPPM UMMAT: Penggunaan Media Geogebra dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.
- NISWAH, K., EKSATIKA, T., RAMADHANTI, L. R., & MAHERSA, A. O. (2024). Studi Literatur: Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Geogebra. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 7, 388–395*.
- NURAENI, Z., INDARYANTI, I., & SUKMANINGTHIAS, N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bercirikan CTL Berbantuan GeoGebra Menggunakan Model Flipped Learning. *Jurnal Elemen, 7(1), 56–67*.
- NURHAYATI, Y., ZAKIAH, N. E., & AMAM, A. (2020). Integrasi Contextual Teaching Learning (CTL) dengan GeoGebra: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa? *Teorema: Teori dan Riset Matematika, 5(1)*.



- Suciati, I., Mailili, W. H., & Hajerina, H. (2022). IMPLEMENTASI GEOGEBRA TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.5972>
- Wulansari, N., Raditya, A., & Sukmawati, R. (n.d.). *PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA.*



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA MATA PELAJARAN PPKn

Adi Riza¹, Sutrisno Sahari², Nur Salim³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri
adiriza23@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id², nursalim@unp.ac.id³

ABSTRACT

The use of learning media is very important. However, there are still teachers who do not use learning media when teaching. This results in low student learning outcomes. This research aims to determine the effectiveness of using e-comic learning media on the values contained in Pancasila to improve student learning outcomes. This research uses R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. The subjects of this research were 29 class V students at SDN Tarokan 3. The data collection technique uses test questions. Data analysis techniques use quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this research show that the results of students' classical learning completeness from post test scores after using E comic learning media obtained a percentage score of 80% of students getting a score of ≥ 75 . Based on these results, it can be concluded that E-comic learning media on the values contained in Pancasila is very effective in improving student learning outcomes on the values contained in Pancasila.

Keywords: Learning outcomes, effectiveness, learning media.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Namun, masih terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran e-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tarokan 3 yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar klasikal siswa dari nilai post test sesudah menggunakan media pembelajaran E-komik memperoleh skor presentase 80% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung pancasila sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.

Kata Kunci: Hasil belajar, Keefektifan, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar. Kewarganegaraan diberikan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang mendasari siswa sekolah dasar kota kediri. Pemahaman ini mencakup sejumlah keterampilan, seperti kemampuan



untuk mengenali, menghargai, dan memahami perspektif dan praktik budaya yang berbeda, serta kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab warga negara. Kompetensi kewarganegaraan penting untuk dikembangkan pada anak-anak. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi kewarganegaraan pada anak-anak dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan lebih berempati terhadap orang lain, serta dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Kompetensi kewarganegaraan pada anak sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengembangkan sikap positif terhadap masyarakat dan negara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang belum memiliki kompetensi kewarganegaraan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak. Oleh karena itu, pengembangan media e-komik nilai-nilai Pancasila sebagai media pembelajaran kewarganegaraan menjadi sangat penting dilakukan. Media ini dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak dengan lebih efektif.

METODE

Metode penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian pengembangan yaitu menggunakan suatu model pengembangan. Menurut Sugiyono (2020:418) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa model pengembangan menjadi dasar untuk melakukan pengembangan suatu produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk komik sebagai media pembelajaran mengacu pada desain model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, Development, Implementation, Evaluation*) peneliti memodifikasi alur pengembangan ADDIE sebagaimana yang memodifikasi dari Solekah (2017 : 50) yaitu langkah awal yang dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media untuk merumuskan model, tujuan, dan kegiatan yang terdapat pada Media.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi lapangan ini dilakukan untuk mencari informasi dan mengemukakan permasalahan,serta menemukan Solusi dari permasalahan yang terjadi.Yang dilakukan dalam studi pendahuluan ini adalah dengan melakukan analisis. Berikut adalah dokumentasi yang di peroleh peneliti yaitu sebagai berikut

- a. Deskripsi Hasil Wawancara Berdasarkan dokumentasi wawancara yang dilakukan, dapat diketahui bahwa interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa sangatlah kurang. Hal tersebut tidak adanya media perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan konsep materi. Dalam proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi mengenai nilai-nilai pancasila melalui LKS(Lembar Kerja Siswa) dan dijelaskan secara lisan serta meminta siswa mengerjakan soal tanpa diberikan penguatan melalui media. Dengan pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan penyerapan informasi dan pemahan yang diperoleh siswa tentang nilai-nilai Pancasila sangatlah kurang serta dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung ramai karena merasa bosan. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan penelitian ditulis hanya berisi data yang diperoleh dalam penelitian atau observasi lapangan melakukan pengembangan media pembelajaran e-komik yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila.
- b. Deskripsi Hasil Ulangan Harian PPKn Kelas V Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila dilihat dari dokumentasi hasil ulangan harian yang diraih oleh siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. Dalam dokumentasi ulangan harian yang didapat terlihat dari 29 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 19 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai 66. Berikut hasil ulangan harian siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.

Hal ini dapat di lihat dari Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila dilihat dari dokumentasi hasil ulangan harian yang diraih oleh siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. Dalam dokumentasi ulangan harian yang didapat terlihat dari 29 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 19 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai 66. Berikut hasil ulangan harian siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri nilai yang di peroleh siswa dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru. Pada tabel 1 terdapat ulangan harian yang di peroleh siswa sebelum menggunakan media e-komik. Pada tabel 2 terdapat nilai *posttest* yang di dapat dari siswa sesudah menggunakan media.



Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	Nilai
1	AN	60
2	AEF	52
3	ARH	62
4	ARD	72
5	ARA	80
6	ATWA	92
7	APA	76
8	AN	74
9	APP	64
10	AJA	80
11	BYR	54
12	DA	56
13	DY	50
14	FAM	58
15	HM	56
16	IP	52
17	IAS	5
18	JNM	52
19	JAGW	56
20	JYPS	88
21	KSB	82
22	MZAS	78
23	MI	80
24	MRN	82
25	NMP	80
26	NS	56
27	SAN	58
28	UN	60
29	VAD	60
	Rata-rata	66

Tabel 2. Hasil nilai *posttest* (setelah menggunakan media)

No	Nama Siswa	Nilai
1	AN	78
2	AEF	88
3	ARH	82
4	ARD	80
5	ARA	80
6	ATWA	60
7	APA	80
8	AN	88
9	APP	94
10	AJA	77
11	BYR	88
12	DA	94
13	DY	77
14	FAM	72
15	HM	83
16	IP	75
17	IAS	83
18	JNM	66
19	JAGW	83
20	JYPS	83
21	KSB	88
22	MZAS	77
23	MI	77



24	MRN	83
25	NMP	72
26	NS	88
27	SAN	77
28	UN	88
29	VAD	77
Rata-rata		80

A. Definisi Media Komik

Definisi komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011) bahwa komik adalah salah satu bentuk kartun yang menyajikan cerita secara berurutan yang berkaitan erat dengan gambar dan memberikan hiburan kepada pembaca. Febridani (2009) menjelaskan bahwa survei peran seni komik di Indonesia menjadi media komunikatif dalam dunia pendidikan terhitung bahwa 65% responden pada usia remaja berpendapat bahwa komik bukan hanya sekedar bacaan untuk anak-anak tetapi mampu memberikan pengetahuan dan dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan stres. Terdapat jenis komik yang secara umum diketahui masyarakat, komik cetak dan komik digital. Komik digital dan komik cetak mendapatkan penilaian berbeda dalam segi bentuk dan jenis dari komik itu sendiri, dimana komik digital memiliki bentuk dari komik cetak kemudian diubah dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca oleh perangkat elektronik. Sedangkan komik cetak memiliki ciri dan bentuk yang konkret atau nyata dan disimpan dalam bentuk fisik untuk menjadi koleksi. Diantara kedua jenis komik di atas, komik digital memiliki keunggulan dibanding dengan komik cetak, antara lain mudah diakses, tahan lama, lebih murah, lebih dinamis, dapat bersifat interaktif, dan tampilan setiap seri bervariasi.

Komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan sangat penting, dapat di jelaskan bahwa media ini memiliki beberapa faktor 16 memiliki sifat yang edukatif dalam menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas dan komunikatif. Komik adalah salah satu kartun yang menceritakan tentang dan memerankan suatu cerita secara berurutan, dihubungkan oleh gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pembaca. Sudjana menjelaskan bahwa penggunaan dalam media komik yang efektif terdapat pada proses pembelajaran karena guru diharuskan melibatkan unsur motivasi dan potensi komik yang dikombinasikan dengan metode pengajaran, sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran. Berikut di bawah ini adalah barcode hasil media e-komik yang di gunakan dalam pembelajaran PPKn nilai-nilai pancasila.



Gambar 1. Desain akhir media e-komik

Keefektifan penggunaan media komik di dukung dengan beberapa faktor antara lain.

- a. Antusias yang baik dari siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media e-komik yang telah di kembangkan
- b. Gambar dan warna yang di gunakan menarik membuat siswa merasa senang dengan adanya media e-komik sehingga lebih mudah untuk memahami materi nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran.

Dapat dilihat dari hasil post test siswa. Dari hasil post test di peroleh nilai rata-rata siswa adalah 80%. Hasil tersebut meningkat dari perolehan nilai ulangan harian yang memperoleh nilai rata-rata 66%. Dari hasil tersebut dapat di ketahui bahwa media e-komik sangat efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila kelas 5..

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang di dapatkan oleh peneliti, Media E-Komik Materi Nilai-nilai Pancasila telah teruji keefektifannya sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn. Adanya media E-Komik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan membuat suasana belajar menyenangkan serta dapat dijadikan referensi pada dunia pendidikan baik pemilihan media maupun pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran. berisikan jawaban atas rumusan masalah /menerangkan ketercapaian tujuan penelitian. Bagian ini dituliskan dalam bentuk deskriptif dan tidak mengandung angka.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ali, Ibrahim Gufran, dkk. 2017. *Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional*. Tim GLN Kemendikbud
- Anzalina, G. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Flip Book pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian SMKN 2 Cilaku Cianjur*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013),
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Darsono, D., Yohanie, D.D., & Jannah, N.R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Aplikasi pada Pembelajaran Matematika Siswa SMK PGRI 4 Kediri. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Febridani (2009). *Proposal Pengembangan Yovanka Lumbantobing*.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fatimah, S. Kurniawan, A.M. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Bimbingan Konseling Siswa MI. *Jurnal Al Nidzom*, 2(6), 1-8.
- Fitria, A. D. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(03).
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar



- Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.
- Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Henggang Bara Saputro, Soeharto, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Edukasia Vol.3 No.1* , 2015
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hlm. 7-8.
- Indaryati, Jailani, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, Yogyakarta: *Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1* , 2015.
- Iriantara, Yosol. 2009. *Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaiman*. Bandung 113 Simbiosis Rekatama Media.
- Khairina, A.(2018). *Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)*. Universitas Lampung.
- Livie dan Lentz (2017). *Teknologi dan komunikasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif*.
- McLaren, P., & Jandrić, P. (2017). From liberation to salvation: Revolutionary critical pedagogy meets liberation theology. *Policy Futures in Education*, 15(5), 620-652.
- Muhammad Irham, et. all., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 19.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Nettles, M. T., Scatton, L. H., Steinberg, J. H., & Tyler, L. L. (2011). Performance and passing rate differences of African American and white prospective teachers on Praxis™ examinations: a joint project of the National Education Association (NEA) and Educational Testing Service (ETS). *ETS Research Report Series*, 2011(1), i-82.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugraheni, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1)



- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Romdhoni, Ali. (2013) Al-Qur'an dan Literasi. Gombong: Linus.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Rusman, 2020. Model-Model Pembelajaran. Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : Radja Grapindo Persada.
- Sa'diah, N.K, Yuwinanto, P.H. (2023). Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital Line Webtoon. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), pp 18-38.
- Solekah (2017) pengembangan bahan ajar berbasis addie *Penelitian Research and development* (R&D) dengan penerapan model ADDIE
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed). ALFABETA, CV Jl. Gegerkalong Hilir No.84 Bandung.
- Trisiana, A., & Wartoyo,W. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Pkn Progresif*, 11(1).
- Wahid, A. H., & Chusnul Muali, D. (2018). Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *An-Nuha Vol*, 5(1), 1-21.
- Zunaidah, N.F., & Amin, M., (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.



Pengembangan E-Hand Out Berbasis Microsoft Sway Didukung Game Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas 3 di SDN 3 Balonggebang

Giesby Nur Ikasari¹, Kukuh Andri Aka², Frans Aditia Wiguna³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

giesbynur86@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id², frans@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the results of research in 3 elementary school, in general, they are required to be more creative in designing and implementing learning while creating an interesting and enjoyable learning process. This research to 1) describe the validity of E-Hand Out based on Microsoft Sway supported by educational Word Wall games regarding the nature and changes in shape of objects for grade 3 students at SDN 3 Balonggebang. 2) describe the practicality of E- Hand Out, and 3) describe the effectiveness of E-Hand Out. This research uses the development method or Research and Development (R&D). The development model is borg and gall with 10 stages: Research and data collection, Planning, Initial product development, initial field trials, Revision of initial field tests, Operational product revisions, Wide scale field tests, Final product revisions, Deployment and implementation. The result of this research were declared valid by getting a percentage of 88% from media experts and 96% from material experts. It was stated that it was practical to get 90% of teacher responses and students 97,39%. Found to be highly effective in extensive trials getting 100%.

Keywords: Development, Microsoft Sway, Word Wall, Properties and Changes in the Form of Objects.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya hasil penelitian di kelas 3 SD secara umum dituntut lebih kreatif dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan kevalidan *E-Hand Out* berbasis Microsoft sway didukung game edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas 3 di SDN 3 Balonggebang. 2) mendeskripsikan kepraktisan *E-hand Out*, dan 3) mendeskripsikan keefektifan *E-Hand Out*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan adalah borg and gall dengan 10 tahapan : Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Uji coba lapangan awal, Revisi hasil uji lapangan awal, Uji lapangan utama, Revisi produk Operasional, Uji lapangan skala luas, Revisi produk akhir, Penyebaran dan implementasi. Hasil dari penelitian ini dinyatakan valid dengan mendapatkan presentase 88% dari ahli media dan ahli materi 96%. Dinyatakan praktis memperoleh 90% dari respon guru dan siswa memperoleh 97,39%. Dinyatakan sangat efektif pada uji coba luas mendapatkan 100%.

Kata Kunci: Pengembangan, Microsoft Sway, Word Wall, Sifat dan Perubahan Wujud Benda



PENDAHULUAN

Menurut Munib (2004:3), Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai rasa tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam guru harus bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan sekaligus menyenangkan.

Menurut Wedyawati (2019:4), Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari semua kejadian yang ada di alam beserta perubahannya. Dalam kaitannya pembelajaran IPA di sekolah dasar masih asumsi dari peserta didik bahwa pelajaran IPA khususnya materi sifat dan perubahan wujud benda sulit dan rumit dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Menurut Pannen (2001), Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan berpacu pada modul atau LKS saja, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Menggunakan metode ceramah tanpa bahan ajar pembelajaran bisa mengakibatkan siswa malas dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adanya hal tersebut, perlu bahan ajar untuk proses pembelajaran. Menurut Erlinda (2016), *E-hand out* digunakan untuk menjelaskan materi dari guru atau bahan ajar lainnya yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, *e-hand out* merupakan versi elektronik dari sebuah *hand out*. Sejalan dengan perkembangan zaman modern ini bahan ajar dimodifikasi menggunakan bahan ajar elektronik atau disingkat *E-hand out*. Media *e-hand out* ini berbasis Microsoft sway didukung game edukasi word wall yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yaitu Research and Development (R&D) dengan model penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam sugiono,2015) terdapat 10 langkah yaitu, 1) Penelitian dan pengumpulan data 2) Perencanaan 3) Pengembangan produk awal 4) Uji coba lapangan awal 5) Revisi hasil uji Coba Lapangan awal 6) Uji coba lapangan utama 7) Revisi produk operasional 8) Uji coba lapangan skala luas 9) Revisi produk akhir 10) Penyebaran dan implementasi. Penelitian dan pengembangan *E-hand out* berbasis Microsoft sway didukung game edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda ini untuk siswa kelas 3 SDN 3 Balonggebang yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 juni 2024 dengan skala terbatas menggunakan subjek 7 siswa



dan skala luas 16 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan diberikan kepada ahli media dan materi, angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa, sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk dengan menggunakan hasil nilai siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan studi pendahuluan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terkait kondisi kelas, kemudian dianalisis dan merencanakan pengembangan bahan ajar pembelajaran. Pada kegiatan studi lapangan langkah awal menganalisis kebutuhan siswa, media pembelajaran yang dipakai, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas 3 SDN 3 Balonggebang. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan siswa bahwa pada mata pelajaran IPA kelas 3 materi sifat dan perubahan wujud benda kurang menarik sehingga siswa kurang memahami dari materi tersebut. Selain itu guru hanya berpacu pada modul atau LKS dan guru hanya menggunakan metode ceramah. Sedangkan karakteristik siswa sekolah dasar lebih senang dengan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Hal tersebut perlu pengembangan media yaitu E-Hand Out berbasis microsoft sway didukung game edukasi word wall materi sifat dan perubahan wujud benda.

E-hand out berbasis microsoft sway didukung game edukasi word wall sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan membantu sebagai pemahaman materi. Di dalam E-hand out microsoft sway terdapat game word wall yang dapat dimodifikasi semenarik mungkin oleh guru dan didalamnya memuat soal-soal evaluasi yang dapat dimainkan oleh siswa sebagai post test siswa setelah membaca materi yang ada di E-hand out microsoft sway. Dalam model pengembangan ini ada beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu 1) Validasi ahli media dan materi, 2) uji coba kepraktisan produk, 3) uji keefektifan produk.

Uji Kevalidan Produk

Uji kevalidan produk dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan materi pembelajaran. Hasil uji validasi media dapat dipaparkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Angket Validasi Media

No	Aspek	Skor
1	Tampilan	18
2	Kualitas	13
3	Daya Tarik	13
Jumlah skor		44
Skor Maksimal		50
Presentase skor		88%



Berdasarkan hasil uji validasi media memperoleh skor 88%. Dari skor tersebut bahan ajar E-hand out dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

Tabel 2. Angket Validasi Materi

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian materi	15
2	Akurasi soal	5
3	Akurasi Informasi	4
4	Struktur materi	5
5	Kelengkapan materi	4
6	Kemudahan	15
Jumlah skor		48
Skor Maksimal		50
Presentase skor		96%

Berdasarkan hasil uji validasi materi memperoleh skor 96%. Dari skor tersebut materi E-hand out dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

Uji Kepraktisan Produk

Data kepraktisan produk diperoleh dari respon guru dan siswa kelas 3 SDN 3 Balonggebang. Data kepraktisan produk yang diperoleh dari respon guru dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3. Angket Kepraktisan Respon Guru

No	Aspek	Skor
1	Ketertarikan	24
2	Penyajian Materi	9
3	Bahasa dan tampilan	12
Jumlah skor		44
Skor Maksimal		50
Presentase skor		90%

Berdasarkan hasil uji respon guru kelas 3 memperoleh 90% dan dinyatakan sangat praktis.

Tabel 4. Angket Kepraktisan Respon Siswa

No	Aspek	Jumlah siswa yang setuju
1	Kemudahan bahasa	23
2	Pemahaman istilah-istilah	21
3	Pemahaman penggunaan	20
4	Desain menarik	23
5	Mengetahui adanya animasi	23
6	Bermotivasi	23
7	Pemahaman materi	22
8	Senang dengan produk	23
9	Ketertarikan Produk	23
10	Kejelasan gambar	23
Jumlah skor		224
Skor Maksimal		230
Presentase skor		97,39%



Berdasarkan hasil uji respon siswa dengan menggunakan subjek 23 siswa dari siswa skala terbatas dan skala luas memperoleh presentase 97,39% dan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan produk E-hand out siswa kelas 3 SDN 3 Balonggebang dengan menghitung nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk E-hand out dengan skala terbatas 7 siswa dan skala luas 16 siswa. Berikut hasil uji keefektifan dapat diketahui pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan

Kriteria	Jumlah Siswa
70 -100	21
0 – 69	2

Berdasarkan hasil nilai siswa pada uji keefektifan, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan E-hand out dapat memahami materi dengan mudah, media tersebut dapat membantu siswa menyelesaikan soal soal evaluasi yang disajikan. E-hand out juga menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, siswa dapat nilai yang maksimal diatas KKM >70 dengan jumlah 21 siswa, Sedangkan untuk 2 siswa masih belum memenuhi KKM karena mungkin siswa tersebut memang sedikit memerlukan perhatian khusus dari gurunya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian pengembangan E-Hand Out Berbasis Microsoft Sway didukung Game Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas 3 di SDN 3 Balonggebang dinyatakan oleh ahli media dan materi sangat valid dan dapat digunakan. Dari hasil uji respon guru dan siswa produk dinyatakan sangat praktis, serta dari hasil nilai siswa kelas 3 dinyatakan sangat efektif digunakan.

Berdasarkan hasil tersebut maka penggunaan E-hand Out Berbasis Microsoft Sway didukung Game Edukasi Word Wall Materi Sifat dan Perubahan wujud Benda menjadi solusi permasalahan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi dan minat belajar siswa baik di sekolah maupun dirumah.

DAFTAR RUJUKAN

Erlinda, N. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Disertai Handout: Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 1 Batang Anai Padang Pariaman. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 223-231.



- Gall, M. D., Gall, J. P & Borg, W. R. (2003). *Education research: An introduction, 7th Edition*. Boston: Allyn & Bacon.
- Munib, Achmad. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- Pannen, P., Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wedyawati, Nelly. 2019. *Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Deepublish.



Pengembangan Program Pendidikan Sejarah Berbasis Kepariwisata Sejarah melalui Program Magang Museum dan Studi Observasi

Gusti Garnis Sasmita¹, Nara Setya Wiratama², Agus Budianto³, Sigit Widiatmoko⁴, Heru Budiono⁵, Yatmin⁶, Zainal Afandi⁷

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹⁻⁷

gustigarnis@gmail.com¹, araswiratama@unpkediri.ac.id²,

budianto@unpkediri.ac.id³, sigitwidiatmoko@unpkediri.ac.id⁴,

Herbud@unpkediri.ac.id⁵, yatmin@unpkediri.ac.id⁶, zafandis69@unpkediri.ac.id⁷

ABSTRACT

This research aims to identify the development of a history education program that focuses on historical tourism through museum internship programs and observation studies at Universitas Nusantara PGRI Kediri. Qualitative research methods were used to gain an in-depth understanding of the aims and implementation of this program in order to improve the skills and employment opportunities of history education graduates. This research involved participant observation, in-depth interviews with stakeholders, and content analysis of related courses in the program. The research results show that the successful implementation of the program is closely related to collaboration between campus institutions and museums, curriculum development, especially in several courses supporting museum internships and skills through observation training at several historical sites both locally and regionally.

Keywords: History education, internship, observation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengembangan program pendidikan sejarah yang berfokus pada kepariwisataan sejarah melalui program magang museum dan studi observasi di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang tujuan serta pelaksanaan program ini guna meningkatkan ketrampilan, serta peluang kerja terhadap lulusan pendidikan sejarah. Penelitian ini melibatkan observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan, dan analisis konten terhadap mata kuliah yang berkaitan dalam program. Hasil penelitian menunjuknya keberhasilan terlaksananya program berkaitan erat dengan kerjasama antar institusi kampus dengan museum, pengembangan kurikulum terutama pada beberapa mata kuliah pendukung magang museum serta ketrampilan melalui pelatihan observasi di beberapa situs bersejarah baik dalam lingkup lokal maupun regional.

Kata Kunci: Pendidikan sejarah, magang, observasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memegang peran penting dalam membentuk pemahaman tentang kontinuitas masa lalu, yang pada gilirannya memengaruhi identitas, nilai, dan sikap individu terutama dalam membentuk memori kolektif suatu Masyarakat. Implementasi pembelajaran sejarah sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang memiliki sasaran guna memperkuat rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral pada generasi muda (Kochhar, 1994).



Maka tujuan pembelajaran sejarah yang dimaksudkan ialah yang tidak hanya *transfer of knowledge* saja tetapi juga menekankan *transfer of value*.

Proses pembelajaran tidak harus dilakukan didalam ruang kelas tetapi juga memungkinkan dilakukan diluar kelas sesuai kebutuhan. Dengan demikian, aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik dapat dibangun melalui pembelajaran aktif-kreatif. Lalu bagaimana pembelajaran sejarah yang notabene terkait masalah dapat memberikan pengalaman indrawi pada peserta didik? Salah satu hal yang dapat ditawarkan adalah dengan melakukan kunjungan ke museum maupun situs situs bersejarah. *Kunjungan ke situs bersejarah* membantu peserta didik dalam memahami konteks sejarah secara lebih nyata dan menyentuh emosi, memperkaya Pengalaman Budaya, mendorong berpikir kritis kreatif, memperluas perspektif, serta mengembangkan potensi pariwisata dalam lingkup pendidikan (Putri, 2023).

Namun, semakin beragamnya tren pariwisata sejarah menunjukkan perlunya mengintegrasikan pengalaman lapangan ke dalam kurikulum program studi pendidikan sejarah. Sehingga diharapkan mahasiswa lulusan program studi pendidikan sejarah selain memiliki kompetensi paedagogik keilmuan, juga memiliki ketrampilan khusus terutama dalam memahami dan mengedukasi berbagai situs sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk menggagas pengembangan program pendidikan sejarah yang berfokus pada kepariwisataan sejarah sebagai sarana untuk mempersiapkan lulusan pendidikan sejarah menghadapi tantangan dan peluang masa depan, Mengidentifikasi pentingnya mengintegrasikan kepariwisataan sejarah dalam kurikulum pendidikan sejarah, Menggambarkan elemen kunci yang harus dimasukkan dalam program pendidikan sejarah berbasis kepariwisataan sejarah.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell, pendekatan kualitatif adalah pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif-konstruktif (misalnya, makna- makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah, dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu), atau berdasarkan perspektif partisipatori (misalnya: orientasi terhadap politik, isu, kolaborasi, atau perubahan), atau keduanya (Creswell, 2010). Moleong menambahkan, bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistic, dan dengan suatu konteks khusus dengan latar alamiah yang memanfaatkan berbagai metode (Moelong, 2005).

Dengan demikian, pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi secara menyeluruh komponen pendukung keberhasilan pelaksanaan program pengembangan program studi pendidikan sejarah berbasis kepariwisataan sejarah melalui program studi observasi dan magang museum yang merupakan salah satu implementasi program



pemerintah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Penelitian ini dilakukan pada program studi pendidikan sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri pada tahun 2023-2024. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka (content analysis) terhadap rumusan kurikulum program studi, dengan sebaran mata kuliah yang ada; wawancara mendalam (in depth interviewing) dengan dosen dan kepala program studi serta mahasiswa yang telah mengampu magang museum pada tahun 2023, observasi dilakukan pada beberapa hasil pelaksanaan program berupa laporan dan foto kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kurikulum Program Studi

Program studi Pendidikan Sejarah merupakan satu-satunya program studi di bidang sejarah di eks-karesidenan Kediri yang memiliki peluang besar baik dalam pendidikan maupun pelestarian budaya lokal masyarakat. Berdasarkan Rapat koordinasi program studi, satu kekhasan yang dimiliki program studi ini adalah kajian bidang pendidikan, sejarah, budaya dan kepariwisataan.

Sesuai dengan visi program studi yakni Menjadi Program Studi pendidikan sejarah yang professional, unggul dan inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni pada tahun 2027, diimplemesntasikan melalui misi sebagai berikut :

1. Menyelenggarakan pendidikan tenaga guru sejarah yang professional, unggul dan inovatif, relevan dengan kemajuan pendidikan, dan seirama dengan perkembangan IPTEKS;
2. Menyelenggarakan penelitian inovatif dan pengabdian kepada masyarakat yang bermutu dalam bidang pendidikan sejarah dan ilmu sejarah khususnya sejarah dan budaya Kediri;
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang keguruan dan ilmu pendidikan yang berbasis penelitian inovatif berorientasi potensi lokal untuk mendukung terwujudnya masyarakat yang mandiri, produktif, dan sejahtera.
4. Menyelenggarakan pelayanan yang optimal dalam mendukung peningkatan mutu penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi secara berkelanjutan khususnya di bidang pendidikan sejarah dan ilmu sejarah (Sejarah, 2024).

Berdasarkan visi misi tersebut, profil lulusan program studi membuka peluang karier sebagai pendidik Sejarah, Peneliti Sejarah, Penulis sejarah, dan pemandu wisata khususnya di bidang kesejarahan. Profil lulusan tersebut ditentukan melalui mekanisme penggabungan visi akademik yang dilakukan dengan analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat) serta melalui analisis kebutuhan pasar dengan tracer study kepada alumni melibatkan masukan dari asosiasi profesi pihak stakeholder dan masyarakat



(wali mahasiswa) sehingga lulusan PS Pendidikan Sejarah diharapkan akan menjadi:

No.	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
1.	Tenaga Pendidik	Tenaga pendidik di SMA yang menguasai pengetahuan sejarah, keilmuan sejarah, teori dan prinsip pembelajaran sejarah, serta mampu menerapkan dalam praktik pembelajaran sejarah secara kreatif, inovatif, dan kontekstual.
2	Peneliti Pemula	Mampu melakukan aktivitas penelitian dan/atau pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi khususnya pendidikan sejarah dengan menggunakan sistem tertentu untuk memperoleh pengetahuan
3	Penulis	Mampu menciptakan suatu karya tulis baik berupa karya sejarah maupun dalam bentuk fiksi (novel, cerpen, puisi) maupun non-fiksi (karya ilmiah, makalah, jurnal, artikel), yang mewakili ide, pikiran, dan perasaannya
4	Pemandu Wisata	Mampu memberikan informasi dan bimbingan kepada wisatawan dalam melakukan aktivitas sebagai pemandu wisata, baik objek, tempat berbelanja, makan di restoran, dan aktivitas wisata lainnya.

Tabel 1. Profil Lulusan (sejarah, 2022)

Dari tinjauan literatur dan wawancara, ditemukan bahwa mengintegrasikan kepariwisataan sejarah dalam kurikulum pendidikan sejarah dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa, memperluas pemahaman mereka tentang sejarah lokal dan global, serta mempersiapkan mereka untuk meraih jenjang karir yang beragam baik dalam pendidikan maupun dalam sektor pariwisata dan warisan budaya.

Elemen-elemen kunci yang harus dimasukkan dalam program pendidikan sejarah berbasis kepariwisataan sejarah meliputi:

1. Pengalaman Lapangan: Kunjungan ke situs sejarah, museum, dan objek wisata sejarah untuk memperkaya pemahaman siswa tentang masa lalu.
2. Interpretasi Sejarah: Pelatihan dalam mengembangkan narasi sejarah yang menarik dan relevan untuk pengunjung.
3. Keterampilan Berkomunikasi: Pembelajaran keterampilan berbicara, menulis, dan berinteraksi dengan audiens yang beragam.
4. Penggunaan Teknologi inovatif: Integrasi teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pengalaman wisata sejarah.

Beberapa elemen diatas, termasuk dalam pengembangan mata kuliah praktik sesuai dengan bagan dibawah ini.



Basic or Foundational Capabilities	Practice Capabilities
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Agama 2. Pengantar Ilmu Sejarah 3. Dasar-Dasar Pendidikan 4. Bahasa Indonesia Keilmuan 5. Pendidikan Pancasila 6. Pendidikan Kewarganegaraan 7. Psikologi Pendidikan 8. Ke-PGRI-an 9. Bahasa Inggris 10. Kewirausahaan 11. Profesi Kependidikan 	<ol style="list-style-type: none"> 33. Metodologi Sejarah 34. Metode Penelitian Sosial 35. Historiografi 36. Geohistori 37. Antropologi 38. Sosiologi 39. Skripsi/Tugas Akhir 40. KKN 41. Pengenalan Lapangan Persekolahan I 42. Kurator Benda Seni 43. Arkeologi 44. Ilmu Kearsipan 45. Konservator Museum/Desain Pameran 46. Desain Pameran 47. Kepariwisata Sejarah & Budaya 48. Konservasi Cagar Budaya 49. Pengenalan Lapangan Persekolahan II 50. Media Pembelajaran Sejarah 51. Strategi dan Inovasi Pembelajaran Sejarah 52. Evaluasi Pembelajaran Sejarah 53. Perencanaan Pembelajaran Sejarah 54. Penelitian Tindakan Kelas 55. Pengembangan Bahan Ajar 56. Seminar Proposal 57. Kajian Kurikulum dan Buku Teks Sejarah 58. Studi Observasi/Praktik Kuliah Lapangan
Technical Capabilities	
<ol style="list-style-type: none"> 12. Sejarah Indonesia s.d. 1500 13. Sejarah Indonesia 1500 s.d. 1900 14. Sejarah Indonesia 1900 s.d. 1945 15. Sejarah Indonesia 1945 s.d. 1965 16. Sejarah Indonesia 1965 s.d. 1998 17. Manajemen Inovasi 18. Sejarah Asia Timur 19. Sejarah Asia Tenggara 20. Sejarah Asia Selatan 21. Sejarah Asia Barat 22. Sejarah Afrika 23. Sejarah Eropa 24. Sejarah Amerika 25. Sejarah Australia dan Oceania 26. Filsafat Sejarah 27. Sejarah Pendidikan 28. Sejarah Intelektual 29. Sejarah Hubungan Internasional 30. Sejarah Kebudayaan 31. Sejarah Lokal 32. Sejarah Sosial & Ekonomi 	

Tabel 2. Sebaran Mata Kuliah (Sejarah, 2024)

Berdasarkan sebaran mata kuliah diatas, beberapa mata kuliah yang digunakan sebagai pendukung atau pembekalan kepariwisataan sejarah dalam program magang sejarah tampak pada bagian mata kuliah praktik. Pada Setiap *mata kuliah* praktik (*practice capabilities*) mahasiswa wajib mengimplementasikan pengetahuan yang diperolehnya melalui aplikasi praktis. Oleh sebab itu, beberapa mata kuliah tersebut dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka 50% dan praktik magang 50% dalam 1 semester. Sehingga nilai akhir yang didapatkan oleh mahasiswa merupakan nilai rekognisi kegiatan magang dengan tugas mata kuliah. Mata kuliah praktik pendukung program magang museum yang dimaksud disini adalah mata kuliah Kurator Benda Seni, Arkeologi, Ilmu Kearsipan, Konservator Museum, Desain Pameran, dan Kepariwisata Sejarah dan Budaya yang diampu pada semester 6.



NO.	KODE	MATA KULIAH	SKS
1	SEJ1027	Pengenalan Lapangan Persekolahan I	2
2	SEJ1028	Kurator Benda Seni	2
3	SEJ1029	Arkeologi	3
4	SEJ1030	Ilmu Kearsipan	2
5	SEJ1031	Konservator Museum	2
6	SEJ1032	Desain Pameran	2
7	SEJ1033	Kepariwisata Sejarah & Budaya	2
8	SEJ1034	Konservasi Cagar Budaya	3
Jumlah SKS			18

Tabel 3. Mata kuliah semester 6

Pengalaman magang museum merupakan salah satu ketrampilan khusus yang akan menjadi bekal mahasiswa dalam kontestasi peluang kerja di masa depan. Tentu saja pengembangan program ini dilakukan setelah pengembangan kompetensi paedagogik mahasiswa melalui baik melalui pembelajaran, penelitian serta pengabdian masyarakat yang terealisasikan pada setiap mata kuliah selama 8 semester beserta kegiatan KKN dan PLP.

2. Magang Museum

Museum merupakan suatu lembaga tetap yang memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan tujuan pendidikan dan hiburan (Sutaarga, 1983). Sebagaimana dijelaskan berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan (Akbar, 2010).

Museum dalam tujuan pendidikan tidak terlepas dari kajian pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah dalam hal ini tentu tidak hanya menggunakan sumber belajar buku saja, melainkan juga dapat menggunakan sumber belajar lainnya, seperti museum (Administrator, 2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah sangat penting, terutama dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, yakni sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah.

Sebagai sumber pembelajaran, peserta didik memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan penting tentang peristiwa serta perkembangan kebudayaan masyarakat masa lampau dari museum, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum salah satu sarana dalam memvisualisasikan pengetahuan pengetahuan dari guru (Evitasari, 2020). Kunjungan museum sebagai media belajar dapat merangsang daya berfikir kreatif dan imajinatif peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, sudah



se wajarnya dunia pendidikan memanfaatkan keberadaan museum dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Terjalannya hubungan museum dengan institusi pendidikan merupakan suatu peluang dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya pembelajaran sejarah. Tentu saja hal ini harus didukung pula dengan pembekalan terhadap calon tenaga pendidik dalam kaitan pemanfaatan museum sebagai media belajar peserta didik.

Berdasarkan argumentasi tersebut, pengembangan program studi pendidikan berbasis kepariwisataan sejarah dapat dilakukan melalui program magang museum. Hal ini akan membuka kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja di bidang permuseuman. Kegiatan magang ini merupakan titik awal perjalanan bagi mahasiswa untuk mulai belajar merasakan dunia kerja yang sesungguhnya. Tentunya besar harapan dari berbagai pihak baik dari museum maupun para dosen, agar program ini berjalan dengan baik, seluruh mahasiswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik sampai selesai, dan bermanfaat bagi masa depan para peserta.

Sehingga dengan adanya program magang di Museum, nantinya mahasiswa dapat mempersiapkan diri untuk terjun di dunia kerja. Sehingga peluang kerja mahasiswa lulusan Pendidikan sejarah akan lebih luas, yakni di bidang pendidikan, pariwisata sejarah, kebudayaan maupun permuseuman.

Magang museum tentu saja tidak terlepas dari kerjasama yang telah terjalin antara Program Studi Pendidikan Sejarah dengan Dinas kebudayaan Kota Kediri dan dengan Museum Anjuk Ladang Nganjuk. Dalam Kegiatan magang Museum, beberapa kegiatan dan manfaat yang akan diperoleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. **Pengalaman Praktis: Magang** memberikan pengalaman praktis langsung di lapangan, memungkinkan mahasiswa untuk melihat bagaimana konsep dan teori yang dipelajari dalam kelas diterapkan dalam konteks nyata. Pengalaman magang di museum juga dapat menjadi nilai tambah yang signifikan dalam resume mahasiswa, membedakan mereka dari pesaing di pasar kerja dan membantu mereka memperoleh pekerjaan di masa depan.

2. **Pengembangan Keterampilan Praktis:** Melalui magang di museum, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis seperti penelitian sejarah berdasarkan sumber benda atau artefak, pendataan dan katalogisasi artefak, pengarsipan, penyusunan pameran benda cagar budaya, kemampuan berkomunikasi dalam kegiatan edukasi museum kepada masyarakat,

3. **Pemahaman Lebih Mendalam tentang Sejarah:** Dengan berinteraksi langsung dengan artefak, dokumen, dan bahan-bahan sejarah lainnya di museum, mahasiswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang periode sejarah tertentu atau topik spesifik. Sehingga dalam penelitian sejarah, mahasiswa dapat menggunakan sumber primer baik artefak maupun dokumen yang tersimpan di museum.



4. Pembentukan Jaringan Profesional: Melalui magang, mahasiswa dapat membangun hubungan profesional di bidang museum, sejarah, dan pendidikan yang dapat membantu mereka dalam membangun karir di masa depan.

5. Pengenalan Terhadap Berbagai Aspek Profesi Museum: Magang memberikan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai peran dan tanggung jawab di dalam museum, membantu mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai jalur karir di bidang museum dan sejarah.

6. Peningkatan Kesadaran Budaya dan Warisan: Dengan berpartisipasi aktif dalam pemeliharaan dan pelestarian warisan budaya akan dapat menumbuhkan rasa memiliki terhadap sejarah lokal atau regional, serta meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya melestarikan warisan sejarah.

Sasaran dari kegiatan Magang ini adalah Mahasiswa diharapkan untuk mendapatkan pengalaman baru, setidaknya mencapai kompetensi minimal untuk mahasiswa agar dapat merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengorganisasi (mengelola) tata sistem Museum serta mampu mengidentifikasi permasalahan, dan mengembangkan sistem sosial, ekonomi dan nilai-nilai budaya.

Berikut adalah laporan kegiatan magang yang telah dilakukan oleh mahasiswa pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri pada tahun 2023:

No	Waktu	Kegiatan
1.	16 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Penyerahan mahasiswa magang oleh dosen pembimbing kepada pihak museum Anjuk Ladang - Belajar menjadi Tour Guide dalam kegiatan dongkel beras yang bekerja sama dengan dinas kearsipan dan perpustakaan kab Nganjuk
2.	17 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan Museum - Belajar menjadi Tour Guide dalam kegiatan dongkel beras yang bekerja sama dengan dinas kearsipan dan perpustakaan Kab. Nganjuk - Mendata koleksi museum Anjuk Ladang - Perjanjian dan pembentukan Jadwal Magang ke DISPORABUDPAR Kabupaten Nganjuk dengan Koordinator Kasi Sejarah, Museum & Kepurbakalaan Kabupaten Nganjuk



3.	19 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Belajar menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
4.	20 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Belajar menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
5.	22 Mei 2023	Belajar cara Konservasi Benda di Koleksi Museum Anjuk Ladang
6.	23 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi Monumen dan Museum Jendral Soedirman - Observasi Situs Sendang Gayam Pace - Observasi Situs Makam wong Kalang
7.	24 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
8.	25 Mei 2023	Belajar cara Konservasi Benda Koleksi di Museum Anjuk Ladang
9.	26 Mei 2023	Belajar cara Konservasi Benda Koleksi di Museum Anjuk Ladang
10.	29 Mei 2023	Belajar cara Konservasi benda koleksi di Museum Anjuk Ladang
11.	30 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
12.	31 Mei 2023	Belajar menjadi Tour Guide di Museum Anjuk Ladang
13.	2 Juni 2023	Kegiatan materi Prasejarah bersama Pak Susilo petugas perhutani KPH Nganjuk



14.	3 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
15.	5 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Rapat persiapan prosesi boyong pemerintahan Nganjuk di gedung DISPORABUDPAR
16.	6 Juni 2023	Prosesi boyong Pemerintahan dari Kabupaten Berbek menuju Kabupaten Nganjuk
17.	7 Juni 2023	Menjadi Tour Guide di Museum Anjuk Ladang
18.	8 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
19.	9 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan DISPORABUDPAR
20.	10 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mempersiapkan kegiatan BBM (Belajar Bersama Museum) Menjadi Tour Guide dalam kegiatan BBM yang bekerja sama dengan - DISPORABUDPAR
21.	13 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan Dongkel (Dongeng Keliling)
22.	14 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Belajar menjadi Tour Guide di Museum Anjuk Ladang
23.	15 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Belajar menjadi Tour Guide di Museum Anjuk Ladang
24.	16 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Mendata benda-benda koleksi di Museum Anjuk Ladang dengan mencatat di buku koleksi
25.	19 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Menjadi Tour Guide dalam kegiatan Dongkel (Dongeng Keliling)



26.	20 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Belajar menjadi Tour Guide di Museum AnjukLadang
27.	21 Juni 2023	Observasi di Hutan Tritic (Pencaraian Fosil)
28.	22 Juni 2023	Observasi di Candi Ngetos, Benteng Peninggalan Jepang, Situs Banjarsari, Museum dan Monumen Dr. Soetomo
29.	23 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Menyusun laporan magang
30.	26 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Menyusun laporan magang
31.	27 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan museum - Menyusun laporan magang
32.	3 Juli 2023	Penarikan Magang

Foto Kegiatan Magang Museum

1. Museum jendral soedirman



2. Observasi situs sendang gayam pace





3. Observasi situs makam wong kalang



4. Kegiatan BBM



5. Mendata koleksi



6. Konservasi benda koleksi





<p>1. Kegiatan Dongkel</p> 	<p>2. Membersihkan Museum</p> 
<p>3. Kegiatan dongkel</p> 	<p>4. Kegiatan bbm</p> 
<p>5. Kegiatan bbm</p> 	<p>6. Kegiatan konservasi</p> 

3. Studi Observasi

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan dinamika perkembangan manusia di masa lampau meliputi berbagai aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), kebudayaan, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Selain memperluas wawasan tentang masa lampau, Pembelajaran Sejarah juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah, yakni pengalaman historis sebagai referensi dalam menyikapi kehidupan masa kini (Zahro, 2017).

Berangkat dari argumentasi tersebut, situs bersejarah merupakan warisan budaya masa lalu yang selain dapat dibanggakan, dan dilestarikan,



juga wajib untuk digali, dikaji, direkonstruksi serta diinformasikan guna membangun peradaban dan kesejahteraan masyarakat di masa depan (Brata, 2021).



Studi Observasi ke Candi Tegowangi



Studi Observasi ke Makam Syekh Wasil Syamsudin

Kunjungan ke situs bersejarah, merupakan salah satu agenda rutin yang dilakukan oleh program studi Pendidikan Sejarah UNP Kediri yang dikenal dengan Studi Observasi. Mahasiswa akan diajak mengunjungi dan mempelajari situs bersejarah di wilayah Kediri dan luar Kediri. Studi observasi selain dilakukan terstruktur dalam mata kuliah, juga dilakukan dalam rangka pengembangan Organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah. Beberapa tahun belakangan, studi observasi yang rutin dilakukan ke situs bersejarah di area Jawa Tengah sempat terhenti akibat COVID-19 sehingga tidak memungkinkan untuk mobilisasi ke luar kota. Akan tetapi setelah pandemi mereda studi observasi kembali dilakukan terutama di wilayah karesidenan Kediri. Kegiatan ini selain memberikan wawasan terhadap warisan bangunan cagar budaya, juga merupakan suatu pelatihan yang nantinya diharapkan mahasiswa lulusan proam studi pendidikan sejarah memiliki ketrampilan dalam mengedukasi peserta didik pada saat kunjungan ke situs cagar budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pendidikan sejarah berbasis kepariwisataan sejarah memiliki potensi besar untuk mempersiapkan lulusan pendidikan sejarah menghadapi tantangan

masa depan. Rekomendasi untuk pengembangan dan implementasi program tersebut termasuk pelatihan guru, kolaborasi antara lembaga pendidikan dan industri pariwisata, serta peningkatan aksesibilitas terhadap sumber daya pendukung seperti teknologi dan dana penelitian. Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapat menghasilkan lulusan pendidikan sejarah yang lebih berdaya saing dan siap menghadapi kebutuhan dunia kerja di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Administrator. (29 Januari 2019). *Apa Itu Museum*.
<https://museum.kemdikbud.go.id>:
<https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>
- Akbar, A. (2010). *Museum di Indonesia : Kendala dan Harapan*. Jakarta: apas Sinar Sinanti,.
- Brata, I. B. (2021). SITUS SEJARAH PEREKAT KERUKUNAN DAN MAKNANYA. *Jurnal Pendidikan Vol 12, No 2, 75-84*.
- Creswell. (2010). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Evitasari, O. (2020). PEMANFAATAN FUNGSI MUSEUM SEBAGAI SUMBER. *Estoria Vol. 1 No. 01, 44-56*.
- Kochhar. (1994). *Teaching of History : Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Pustaka Kartini.
- Moelong. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, V. I. (2023). enjelajahi Jejak Sejarah Melalui History Vacation: novasi Pembelajaranyang Mengasyikan. *PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka(MBKM)* (ss. 146-147). Bali: Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- sejarah, D. P. (2022). *Kurikulum Program Studi Pendidikan Sejarah* . Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sejarah, P. P. (2024). *Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Sejarah*. Hämtat från <https://sejarah.unpkediri.ac.id/>: <https://sejarah.unpkediri.ac.id/visi-misi/>
- Sutaarga, A. (1983). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zahro, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Historica*, 1-11.



Utilizing Canva Application to Teach Writing at SMAN 2 Kediri

Laili Nur Qodariyah¹, Diani Nurhajati², Suhartono³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

lailinq4@gmail.com¹, dianihamzah@unpkediri.ac.id², suhartono.unp@gmail.com³

ABSTRACT

English teachers must update their teaching strategies because their students live in the VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity) era. Learning should be adapted to students belonging to Generation Z because Generation Z is very close to technology. So, teachers can use teaching media that are appropriate and familiar to students, such as the Canva application. This research aims to determine whether the Canva application effectively teaches writing in Class XI-2 at SMAN 2 Kediri. This research used a pre-experimental quantitative research method, a one-shot case study with a sample of 36 students, which was carried out when the researcher carried out internship 2. Data collection was carried out through essay tests, and there are 5 aspects to give score; namely content, organization, grammar, vocabulary and creativity. The results shows that the average student score is 88.16. With the lowest average score on grammar 17.25 and the highest on creativity 18. Knowing the results of the average score, it can be concluded that Canva application is effective media for teaching writing.

Keywords: Vuca Era, Teaching Writing, Canva Application

ABSTRAK

Guru bahasa Inggris harus memperbaiki strategi pengajarannya karena siswanya hidup di era VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, dan Ambiguity). Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan siswa yang termasuk generasi Z karena mereka tidak bisa dipisahkan dari teknologi. Jadi, guru bisa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan familiar bagi siswa, seperti aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi Canva efektif untuk mengajar keterampilan menulis di Kelas XI-2 SMAN 2 Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif pre-eksperimental, *one-shot case study* dengan sampel sebanyak 36 mahasiswa yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan Magang 2. Pengumpulan data dilakukan melalui tes essay dan terdapat 5 aspek untuk penilaian yaitu isi, organisasi, tata bahasa, kosa kata dan kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 88,16. Dengan rata-rata skor terendah pada grammar 17,25 dan tertinggi pada kreativitas 18. Dilihat dari hasil rata-rata skor tersebut, maka dapat disimpulkan aplikasi Canva efektif untuk media pembelajaran keterampilan menulis.

Kata Kunci: Era VUCA, Mengajar Menulis, Aplikasi Canva



INTRODUCTION

As time goes by, technological advances have accompanied human life throughout the world in carrying out their activities. The development of science and technology was so rapid in the era of Industrial Revolution 4.0, and now we have entered the era of Society 5.0. Society 5.0 is a society that makes it easier to face problems by utilizing developments born from the Industrial Revolution 4.0 era such as the Internet of Things (internet for everything), AI (artificial intelligence), Big Data (large amounts of data), and robots to improve quality life. humans (Ardinata et al., 2022; Indarta et al., 2022). It can also be interpreted as competition in various sectors that interact directly with society's needs because currently society is required to live side by side with technology, as well as master and utilize technology.

The influence of Society 5.0 causes modern progress to be not only very fast, but also very sharp. The term VUCA (volatility, uncertainty, complexity and ambiguity) is a term first popularized by the US Army War College to describe a world situation that is increasingly vulnerable, uncertain, complex and confusing due to post-Cold War multilateralism (Bennett & Lemoine, 2014). Initially, this phenomenon occurred in the realm of business and information technology, and this was also seen in the world of education. As has been reviewed by many experts in the field, the global education world is currently facing what is called a technology gap between digital immigrants (old teachers who study technology) and digital natives (students who enjoy and use technology), where the majority of teachers today are still relatively unfamiliar in dealing with students who master technology. However, in reality, teachers must be willing and able to change this mindset because change will occur. Teachers and prospective teachers must be open to changing times because teachers are truly lifelong learners (Pultoo & Oojorah, 2020). Teachers are role models and agents of life change.

The rapid development of technology forces the world of education to be able to adapt to the increasing digitalization of the education system, which ultimately resulted in the Ministry of Education and Culture changing the education curriculum in Indonesia into an "Independent Curriculum" with independent learning. policies that are expected to be able to make the world of education cheerful by the concept of Society 5.0 (Marisa, 2021; Rahayu, 2021). In the world of education, of course, there are students whose current students are Generation Z children who are very close to technology.

Generation Z is a generation whose growth and development interact a lot with technology and the internet. This generation was born between 1995 and 2012. For them, technology and the internet are the most important elements in life (Hastini et al., 2020). Therefore, Generation Z is very dependent on technology in everyday life. Likewise, with the use of smartphones, Generation Z is the generation that dominates internet use such



as the current use of Google and social media such as WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram, TikTok and so on, making it easier for them to find or solve problems. problem only via the internet (Susanti & Safitri, 2021).

Learning English in high school according to the Independent Curriculum focuses on strengthening spoken and written language with the target of the Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR) and is equivalent to level B1. The competency that must be mastered is that students use spoken, written and visual texts in English to communicate according to the situation, purpose and audience/reader. Six skills must be learned, namely listening, speaking, reading, viewing, writing and presenting in an integrated manner, in various types of texts (Kementerian Pendidikan, 2022). Writing is one of the four English language skills that students must have to meet their English learning achievements, by the provisions of the Ministry of Education and Culture. Apart from that, students must also be able to develop written language. Written language is a form of indirect communication between writers and readers (Febriyanto, 2015).

For this reason, learning must be designed well and appropriately. Good and appropriate learning is learning that can adapt to the environment and is suitable for the students being taught, namely Generation Z. Educating Generation Z children will be difficult if educators still use the old method, namely lectures, there needs to be innovation in learning methods such as in the use of learning media. so that children better understand the learning that is being conveyed. Learning must also take advantage of technology which is increasingly rapid nowadays.

However, during the internship at SMAN 2 Kediri in October 2023, the researcher found many obstacles in learning English, especially writing. In learning to write, several obstacles were found, such as students not focusing on studying, having fun playing mobile games, students being busy themselves, students being sad, and students not being active in learning, which also had an impact on student learning outcomes. Furthermore, one of the technological media used by teachers is PowerPoint. The teacher must be able to add several other technologies such as animated videos, use of the Canva application, YouTube and so on. Canva application can be chosen as a media to teach writing to the students. To overcome this problem, teachers can use the Canva application because the application can be accessed easily, is free, and provides many features. By using appropriate learning methods such as project-based learning, problem-based learning, inquiry-based learning, and discovery-based learning.

Several previous studies support this research that the use of project-based learning with Canva can increase student learning activities in the teaching and learning process (Niladatika et al., 2023). Students can learn to



write efficiently and enjoy it without any burden. This can be done because through fun learning, sharing knowledge and information can be understood and maintained well (Hasanah, 2022). After planning, editing the text via the Canva application, and uploading the text to Instagram, students' creativity was felt to increase. Students find project-based learning challenging, motivating, and engaging, helping them develop creativity, enhancing critical thinking, and enabling them to address real problems in meaningful contexts (Ilham, 2022).

For this reason, in this study the researcher carried out research entitled "Utilizing the Canva Application to Teach Writing at SMAN 2 Kediri". She wanted to find out whether Canva application was effective media to teach writing skill. so the researcher

METHOD

In this research, the researcher used pre-experimental research methods with a one-shot case study design. The experimental research method is an experimental method for studying the influence of certain variables on other variables, through trials under special conditions that are deliberately created (Fathoni, 2006). Experimental research methods are intended to investigate possible cause-and-effect relationships by exposing one or more experimental groups and one or more experimental conditions. In this design, there is a group that is given treatment, and then the results are observed (treatment being the independent variable, and the results are as a dependent variable) (Sugiyono, 2019). The pre-experimental design method is part of the experimental method but has not carried out serious experiments because there are still external variables that influence the formation of the dependent variable. Sugiyono groups three types of research designs that are commonly used in pre-experimental design methods, namely one-shot case study, one-group pretest-post-test design, and intact-group comparison (Sugiyono, 2019).

The researcher used a one-shot case study design because in this study there was no control class and considering the limited time when carrying out research during internship 2 (PLP 2). One-shot case Study model experimental research can be described as follows. This research was conducted to find out how Canva Application was effective media for teaching writing. This research was carried out at SMAN 2 Kediri on 36 students in class XI-2 during PLP.

The research stage begins with designing an assessment of the results of creating descriptive text using Canva application. The following is a picture of the research design.



X	O
---	---

Note:

- X = Treatment used Canva application (Independent Variable)
- O = Test after used Canva application (Dependent Variable)

The researcher used tests to collect data. The test referred to in this research uses essays, namely creating descriptive text. Then the data was analyzed descriptively using the following formula:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

RESULT AND DISCUSSION

RESULT

This research aims to determine whether Canva application is effective media for teaching writing as measured by the writing ability of class XI-2 students at SMAN 2 Kediri. The data collected is the result of several aspects contained in the writing assessment rubric. These aspects are content, organization, grammar, vocabulary, and creativity which are used to obtain student grades. Student assessment scores are in the following chart.

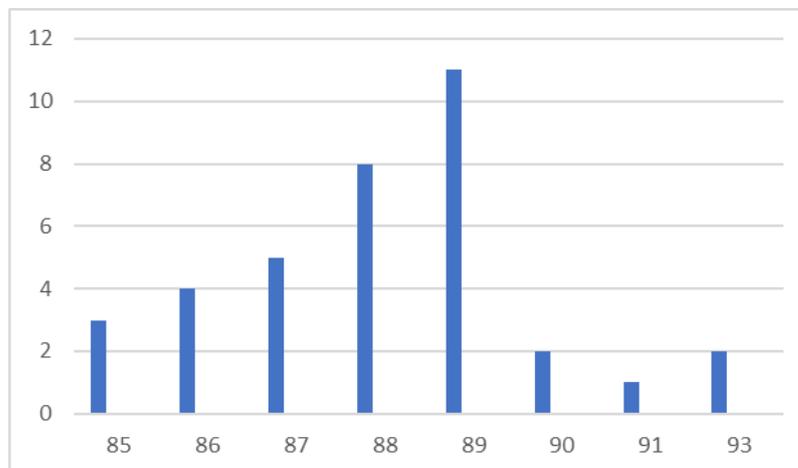


Chart 1. Student's Final Score from Each Aspect of the Assessment

From the chart above, 3 students got a score of 85, 4 students got a score of 86, 5 students got a score of 87, 8 students got a score of 88, 11 students got a score of 89, 2 students got a score of 90, 1 student got a score of 91, and 2 students got a score of 93. From this score, the average was calculated as 88.16.

The average writing score for class XI-2 students at SMAN 2 Kediri after using Canva application was 88.16. This value is included in the "Very Good" category. Where in the very good category the value range is between 81-100.

The calculation above shows that the students can achieve excellent writing scores by using Canva application. Therefore, it can be concluded that the use



of Canva application can be said to be "effective" as teaching media for teaching writing.

Table 1. Range of Effectiveness Values

No	Name	Score
1	Very effective	81-100
2	Effective	60-80
3	Effective enough	41-60
4	Less effective	21-40
5	Ineffective	0-20

In each aspect get a good average score with a total score for each aspect of 20. From the "content" aspect, the average is 17.94, the "organization" aspect has an average of 17.61, the "grammar" aspect has an average of 17.25, the average "vocabulary" aspect is 17.36 and the average "creativity" aspect is 18. From the average results for each aspect, the grammar aspect gets the lowest average value compared to other aspects. Of course, the grammatical aspect is the most important in writing. For this reason, there needs to be improvement in this aspect.

DISCUSSION

After analysing the collected data, the researcher found that Canva application was effective media for teaching writing as proven by the average student score of 88.16 and a perfect average score in every aspect. However, one aspect needs to be paid attention to, namely the grammar aspect which received the lowest average score, 17.25 compared to other elements which received higher scores, because grammar is an important aspect of writing. Overall, Canva application is effective as a medium for teaching writing.

It can be concluded that using Canva application can help students write descriptive text easily. In the past, Canva application was just an ordinary graphic design application, but increasingly Canva application provides interesting language-related features. For example, the Canva application has features that can organize writing like in Microsoft Word, offer word choices, provide formal grammar, correct spelling, etc. In conclusion, Canva application is a technology application that is continuously updated so that it can be adapted as a learning medium for teaching writing to Generation Z with information that is suitable for Gen-Z students.

Several studies were in line with this research. Firstly, (Rezkyana & Agustini, 2022) stated that the Canva application also helps students improve their critical thinking and creativity. Through Canva media, students experience improvements in writing. Furthermore (Faqih et al., 2023) explained that learning using Canva application can increase students' motivation in writing and can also save time, efficiently and enjoy it without any burden. This can be done because through fun learning, sharing knowledge and information can be understood and maintained well (Hasanah, 2022).



In the writing process, what students need is feedback. The goal is for students to understand errors in their writing so that students can show correct and maximum results. This is in line with research conducted by (Mariana & Nurhajati, 2017) that students need corrective feedback on spelling, vocabulary, typing, ideas, etc. by using the oral corrective feedback method. So, after the students have finished working, the teacher provides feedback to the students, so that the students' work results are maximized.

From the findings of those studies show that Canva application has proven effective as a writing learning medium. However, of course, there is something that differentiates this research from previous research, namely the type of text used, in this research the researcher used descriptive text, whereas in previous research no one had researched using descriptive text. Therefore, Canva application has proven to be effective media for training students' writing skills because it has features that support written work.

CONCLUSION AND SUGGESTION

Learning media is an important tool in the teaching and learning process. Using appropriate learning media will influence the learning outcomes as in this research. The researcher found that using Canva application as a learning medium showed very effective results for teaching writing in class XI-2 of SMAN 2 Kediri. This finding is proven by the average student score of 88.16 obtained from the students' post-test scores in the form of essays. The researcher also found the highest and lowest average scores for each assessment aspect, the highest being the creativity aspect, namely 18 and the lowest being the grammar aspect, namely 17.25.

In conclusion, Canva application is very effective as a learning medium for teaching writing. However, there is something that needs to be improved, namely the grammar aspect. However, grammar is an important element in writing.

In line with the results of this research which shows the lowest average value is the grammar aspect, the researcher suggests that English teachers should provide special time to teach grammar to the students. The purpose is that they have a good understanding of English grammar so that they can make good sentences and finally create a grammatically correct text. For the English students must have a passion for learning, especially prospective English teachers or students learning English so they can explore increasingly sophisticated learning media that can be used as a writing learning medium. This research is also useful for other researchers who will conduct research that is in line with this research, and can look for other learning media that are sophisticated and suit the character of their students. The researcher hopes that this research can be a reference for other researchers when conducting similar research and the researcher hopes that future researchers can follow up on the limitations of this research.



REFERENCES

- Ardinata, R. P., Rahmat, H. K., Andres, F. S., & Waryono. (2022). Transformational Leadership as a Solution for the Development of the Smart City Concept in the Society Era: A Literature Review. *Al-Ihtiram: Multidisciplinary Journal of Counseling and Social Research*, 1(1), 33–44. <https://doi.org/10.59027/alihtiram.v1i1.206>
- Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business Horizons*, 57(3), 311–317. <https://doi.org/10.1016/J.BUSHOR.2014.01.001>
- Faqih, M., Hamsia, W., & Roifah, R. (2023). The Effectiveness of Canva in Project Based-Learning to Increase Student Writing Skill. *TELL-US JOURNAL*, 9(1), 203–224. <https://doi.org/10.22202/tus.2023.v9i1.6676>
- Fathoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=580516>
- Febriyanto, B. (2015). Make A Match dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(2), 266420. <https://doi.org/10.31949/JCP.V1I2.765>
- Hasanah, N. (2022). The Effectiveness of Project-Based Learning on Writing Skill (An Experimental Research at Junior High School). *Journal of English Education and Technology*, 03(02), 140–152. <http://jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/issue/current>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/JAMIKA.V10I1.2678>
- Ilham. (2022). Implementing Project-Based Learning for EFL Students' Writing Achievement at Tertiary Level. *English Review: Journal of English Education*, 10(3), 1003–1012. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6470>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I2.2589>
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022). *Salinan Capaian Pembelajaran Pendidikan Khusus Bahasa Inggris*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf



- Mariana, L., & Nurhajati, D. (2017). Corrective Feedback to Improve Students Writing Ability. *Journal of Development Research*, 1(2), 59. <https://doi.org/10.28926/jdr.v1i2.24>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora*, 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Niladatika, N., Nur, R., & Ammade, S. (2023). The Use of Project Based Learning (PBL) with Canva to Increase Students' Activity. *LETS: Journal of Linguistics and English Teaching Studies*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.46870/LETS.V4I2.511>
- Pultoo, A., & Oojorah, A. (2020). Designing remote education in a VUCA world. *International Journal of Computers and Technology*, 20, 2277–3061. <https://doi.org/10.24297/ijct.v20i.8713>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1395>
- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022). The Use of Canva in Teaching Writing. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 71–74. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.267>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27688>
- Susanti, A. F., & Safitri, D. (2021). Dismilaritas Kecanduan Pemakaian Media Sosial Generasi Y dan Generasi Z. *Edukasi IPS*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.21009/EIPS.005.02.05>

The Effect of Visual Thinking Strategies on Students Viewing Skills in Learning English

Lisha Ayu Pratiwi¹, Sulistyani², Khoiriyah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

Lisaayupratiwi605@gmail.com¹, sulistyani@unpkediri.ac.id², khoiriyah@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Viewing skills are skills whose use focuses on active activities of paying attention to and understanding visual media, such as the use of images and videos. Viewing Skills can help students develop knowledge and skills in analyzing visual text. The aim of this research is to determine students' viewing skills with visual thinking strategies using video media when applied in English language teaching. The method used in this research is a quantitative method. Based on research data, it is found that visual thinking strategies using video media were effective in understanding students' viewing skills. This is also supported by the results of data calculations which show that the results of the post test scores have increased.

The results of this research show that there is a very positive influence of the effectiveness of visual thinking strategies using video media on students' viewing skills. This strategy helps students understand English better on students' viewing skills.

Keywords: Visual Thinking Strategy, Viewing Skills, and Video

ABSTRAK

Keterampilan memirsa merupakan keterampilan yang penggunaannya berfokus kegiatan aktif memperhatikan dan memahami media visual, seperti penggunaan gambar dan video. Keterampilan Memirsa dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam menganalisis teks visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan memirsa siswa dengan strategi berpikir visual menggunakan media video ketika diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Berdasarkan data penelitian ditemukan bahwa strategi berpikir visual dengan menggunakan media video efektif dalam memahami keterampilan memirsa siswa. Hal ini juga didukung dengan hasil perhitungan data yang menunjukkan bahwa hasil nilai post test mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang sangat positif dari keefektifan strategi berpikir visual dengan menggunakan media video terhadap keterampilan memirsa siswa. strategi ini membantu siswa memahami bahasa Inggris dengan lebih baik pada ketrampilan memirsa siswa

Kata Kunci: Strategi Berpikir Visual, Keterampilan Melihat, video

INTRODUCTION

Viewing is an essential 21st-century skill that many people usually undervalue. English language teacher had to learn how to adapt to the fundamental shift from traditional to digital teaching methods in a world where the abundance of digital pedagogical materials is drastically changing educational standards. Teaching in a digital context requires language skills, including digital literacy, according to Corpuz & Bullecer (2017). The practice of actively observing and comprehending visual media, such as advertisements, symbols, films, videos, sculptures, paintings, or drawings, calls for the application of viewing skills (Feng & Webb, 2020).

Viewing thus becomes crucial because, in order for students to fully engage in society, they must be able to comprehend multimodal texts and develop into more proficient, engaged, and critical viewers. Students' knowledge and abilities to analyze visual texts and multimodal texts that incorporate visuals are developed through viewing. In order to address the competencies that students need to gain over a given semester, teachers must exhibit ingenuity and flexibility. As a result, there are ways to meet these demands. One such way is to use Visual Thinking Strategies, which many students will find to be more engaging than simply filling out language tasks clearly and passively (Hess, Young, & Arbogast, 2020). Visual Thinking Strategies (VTS) employ art to teach visual literacy, thinking, and communication skills, including listening and self-expression, according to (Yenawine, 2013).

This research has a problem formulation such as: Is there any significant effect of visual thinking strategies on students viewing skills in learning English SMAN 7 Kediri?. The aim of this research to determine viewing skills when applied in teaching English using visual thinking strategies to students of SMAN 7 Kediri, who have now started implementing the independence curriculum for students. So that students can learn English in a fun way and can use technological sophistication.

METHOD

This research uses a quantitative approach using quasi-experimental techniques. The time used by researchers for this research was carried out from the date the research permit was issued with a period of approximately one month, namely from 1 - 20 November 2023. The place where this research was carried out was at SMA Negeri 7 Kediri located on Jl. Guaranteed No.4, Bandar Lor, Mojoroto, Kediri. East Java 64117.

The population of this research is class 11 students of SMAN 7 Kediri for the 2023/2024 academic year, consisting of 12 classes. The population is 416 students. The samples to be taken come from grades 11-12 consisting of 32 students, with the experimental class using pretest and posttest.

In this research, the tests used included two types of tests, namely pretest and posttest. Both have the same question characteristics. The pretest is used at the first meeting to measure students' abilities before being given treatment. To find out the results of the pretest for grades 11-12, questions were given with narrative text material with a total of 25 multiple choice questions. Post-tests are used after



treatment to measure student improvement and understanding of viewing skills. To find out the results of the post test for grades 11-12, 25 multiple choice questions with narrative text material are provided.

Researchers used IBM SPSS Statistics Version 20 software to carry out data analysis. After obtaining data through pretest and posttest, data analysis was then carried out to test the hypothesis.

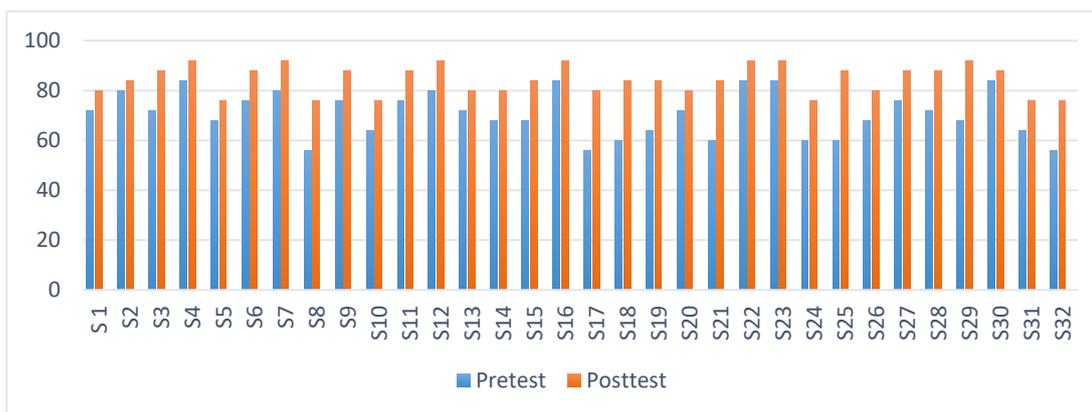
RESULT AND DISCUSSION

Data were analyzed using total sampling. The purpose of the T test is to find out whether visual thinking strategies influence viewing skills on students' English learning or not. To answer this research question, researchers first correcting students' pretest and posttest results. After that, the researcher calculated the average pretest and posttest scores. Then the researcher entered and calculated the scores obtained by students when carrying out the pretest and posttest using IBM SPSS Statistics Version 20.

Below are the results of the research. There is a significant influence on the use of visual thinking strategies. This is demonstrated using the paired T test from SPSS 20. In this test, the pre-test results are lower than the post-test. The highest pre-test score was 84. Meanwhile the highest post-test score was 92. Apart from that, this study had an average difference between the pre-test and post-test. The pre-test average was 70.75, therefore this study had an average difference between the pre-test and post-test. and the post test average was 84.50. The T test results show a sig value of 0.000, which means $0.000 < 0.005$ (0.000 is smaller than 0.005). Thus, H_a was accepted. It can be concluded that the application of visual thinking strategies has a significant effect on viewing skills in the English learning of grade 11-12 students at SMAN 7 Kediri.

Table 1. Paired Sample Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest Posttest	-13,750	6,340	1,121	-16,036	-11,464	-12,269	31	,000



Graphic 1. The Different of Pre-Test and Post-Test

The findings of this study are consistent with several studies, such as. Zyam's research (2022), Viewing Skills Analysis in Folklore Learning Videos via WhatsApp. Pratiwi research (2024) Viewing Skill in 7th Grade English for Nusantara Student's Book: An Analysis of Strategy . Lowella (2023), Using visual thinking strategies to improve the viewing skills of grade 9 students. The above research has similarities with this researcher, namely that the results show that viewing skills have improved and can make students focus more on learning.

However, the findings this time are different from several previous studies, which were conditioned by Mulyadi (2022). Implementation of Language Viewing Skills in Learning Outcomes of Class X Curriculum Prototype for Indonesian Language School Program Subjects. Albert's research (2022), Visual Thinking Theory-Strategy and Applied Insertion Areas. In contrast to the research above, there are different results from this researcher, namely that the research above has potential applications that have not been explored adequately, especially in the application of Viewing Skills and Visual Thinking Strategies.

CONCLUSION AND RECOMMENDATION

The researcher drew several conclusions from this research. Viewing skills can help students develop knowledge and skills in analyzing visual text. So viewing skills are a very important skill nowadays to keep up with technological developments, especially for English subjects where most of the teaching methods used are ineffective, making students easily bored and often unfocused. There are some students who lack focus when applying viewing skills using video media. After researchers carried out learning by applying visual thinking strategies to understand viewing skills, students focused more on paying attention to the video.

This research uses quantitative methods, to test the reliability of the author using the SPSS 20 program. Data collection was carried out using pretest and posttest. In short, viewing skills with visual thinking strategies using video media contribute to students' English understanding because they can enjoy the process of understanding narrative text material and also make them more active in learning English. There are

several aspects that can be used as good advice for teachers and students. As input material for teachers to choose appropriate learning strategies in teaching English.

One way is to apply visual thinking strategies to viewing skills for English language learning, because viewing skills enable students to learn by utilizing technology. Students can grow their motivation to learn English because having motivation to learn can help students be more active in participating in the learning process and be creative in every teaching and learning activity so that the achievements achieved can be maximized. It is hoped that this research can be useful for other people researchers and can be used as a reference for conducting other research on the same topic or problem. It is hoped that future researchers can add to the advantages and disadvantages so that this research can be even better.

REFERENCES

- Albert, C. N., Mihai, M., & Mudure-Iacob, I. (2022). Visual thinking strategies—theory and applied areas of insertion. *Sustainability*, *14*(12), 7195.
- Corpuz – Bullecer, W. (2017). Viewing skills: Understanding the word and the world. Retrieved from: <http://www.apjmr.com/wp-content/uploads/2017/08/APJMR>.
- Feng, Y., & Webb, S. (2020). Learning Vocabulary Through Reading, Listening, And Viewing. *Studies in Second Language Acquisition*, *42*(3), 499–523. <https://doi.org/10.1017/S0272263119000494>.
- Hess, S., Young, J., & Arbogast, H. (2020). Visual Thinking Strategies in the Composition Classroom. Retrieved from <https://wac.colostate.edu/docs/books/performing/hess>.
- Lowella, E., Juan, ardemedilla m., & ronald jhon, cueme r. (2023). Using Of Visual Thinking Strategy To Improve The Viewing Skills Of Grade 9 Students. *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, *5*(4), 645–652. <https://doi.org/10.56726/IRJMETS35463>.
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsra Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, *11*(1), 47–60. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Pratiwi, N. Y. ., Nugraheni, D., & Hawa, F. (2024). Viewing Skill in 7th Grade English for Nusantara Student's Book: An Analysis of Strategy. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, *2*(6), 2333–2344. Diambil dari <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/533>



Zyam, N. S. S., & Umam, N. K. (2022). Analisis Keterampilan Memirsa Pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui Whatsapp. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 645–652. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11334>.

Yenawine, P. (2013). *Visual thinking strategies: Using art to deepen learning across school disciplines*. Harvard Education Press.