

# PROSIDING SINKESJAR

Seminar Nasional Kesehatan, Sains, dan Pembelajaran

*Inovasi Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian  
kepada Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan*

## SUB TEMA

- > Kesehatan Masyarakat (Keperawatan, Kebidanan) dan lingkungannya.
- > Sains dan terapannya (Peternakan, Pertanian, Kehutanan, Biologi, dan Agribisnis)
- > Evaluasi Pembelajaran
- > Pendidikan Jasmani & Rekreasi, Olah Raga Masyarakat/Tradisional.
- > PTK & Lesson Study
- > Pembelajaran & Evaluasi Sains
- > Pengabdian kepada Masyarakat

Diselenggarakan oleh:

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
**Universitas Nusantara PGRI Kediri**  
Jalan Kh. Achmad Dahlan 25 Mojoroto Kota Kediri

# PROSIDING

## Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran III

Tema: "Inovasi Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan"

Sabtu, 20 Januari 2024

Pembicara Utama:

Prof. Dr. Wahyu Hidayat, M.Pd  
(Guru Besar IKIP Siliwangi, Bandung)

diselenggarakan oleh

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2024**

# PROSIDING

## Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran III

Tema: "Inovasi Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan"

*Steering Committee:*

Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or  
Dhedhy Yuliawan, M.Or

*Organizing Committee:*

Dhedhy Yuliawan, M.Or (Ketua)  
Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si (Anggota)  
Dr. Sapta Andaruisworo, M.MA (Anggota)  
Weda, M.Pd (Anggota)  
Endah Tri Wijayanti, M.Kep.,Ns. (Anggota)  
Dhewi Nurahmawati, S.ST., M.PH (Anggota)

*Editor:*

Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd

*Layout:*

Febryan Dimas Arganata  
Bintang Khoirun Nadzifah  
Gilang Taufan Insani  
Alfina Izul Ula

*Reviewer:*

Rony Irawanto (LIPI - Kebun Raya Purwodadi)  
Aprilia Dwi Handayani (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Tutut Indah Sulistiyowati (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Ida Rahmawati (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Elysabet Herawati (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Muhammad Yanuar Rizky (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Weda (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Ardhi Mardiyanto Indra Purnomo (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Mokhammad Firdaus (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Wing Prasetya Kurniawan (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Jatmiko (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Dian Devita Yohanie (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
M. Akbar Husein Allsabah (Universitas Nusantara PGRI Kediri)  
Idang Ramadhan (Universitas Negeri Yogyakarta)

Published by:  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
Gedung Joglo Timur Kampus I  
Jl. KH. Achmad Dahlan 76, Kota Kediri, Jawa Timur, 64112  
Telp/ Fax: 0354-771576  
Email: sinkesjarunp@gmail.com

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji yang kita sampaikan kepada Allah SWT, atas karunia kenikmatan-Nya yang tidak ada putusnya untuk semua panitia sehingga dapat menyelesaikan prosiding kegiatan Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran dengan tema “Inovasi Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan”.

Prosiding ini merupakan kumpulan dari berbagai hasil penelitian, kajian karya ilmiah yang dilakukan dalam bidang Sains, Kesehatan, dan Pembelajarannya khususnya dalam konsep “Inovasi Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan”. Adapun sub tema yang diangkat melalui kegiatan seminar ini meliputi bidang kajian kesehatan, sains, dan pembelajarannya. Sub tema tersebut dapat diharapkan akan mengkaji atau menguak terkait kebararuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk mendukung pembangunan berkelanjutan. Semoga dengan terbitnya prosiding ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, terutama dalam pengembangan yang terkait dengan kesehatan, sains, dan pembelajarannya.

Melalui prosiding diharapkan sebagai rujukan nantinya bagi pihak-pihak yang terkait dengan Inovasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan. Penyusunan prosiding ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, sehingga dengan terbuka dari pihak panitia menerima kritik dan saran sifatnya membangun demi perbaikan lebih baik buku abstrak. Akhir kata harapan kami semoga prosiding ini memberikan sumbangsih bagi kemajuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk mendukung pembangunan berkelanjutan.  
Terimakasih

Kediri, Januari 2024

Ketua Panitia



## Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling *Truth or Dare* Balok Susun untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Siswa SMA

Anis Lailatul Fitriyah\*, Vivi Ratnawati, Khususiyah

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [anisfitriyah508@gmail.com](mailto:anisfitriyah508@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media Bimbingan dan Konseling berupa permainan *truth or dare* balok susun sebagai media penunjang bagi guru BK dalam melaksanakan bimbingan kelompok untuk dapat meningkatkan *self-confidence* pada siswa di SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media permainan *truth or dare* balok susun dan untuk mengetahui tingkat validitas media permainan *truth or dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *RnD (research and development)* dengan menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall yang disederhanakan oleh peneliti, kini memiliki 7 tahap pengembangan Borg and Gall, yang sebelumnya memiliki 10 tahap. Instrumen pengumpulan menggunakan teknik wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun yang dikembangkan oleh peneliti telah valid dan praktis digunakan dalam pemberian layanan bimbingan konseling terkhusus pada bimbingan kelompok di tingkat SMA.

**Kata Kunci :** Permainan *Truth or Dare* Balok Susun, *Self-Confidence*

### PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu dan sosial, dan mereka tidak dapat melepaskan diri dari individualitas mereka sendiri atau mengabaikan lingkungan tempat mereka tinggal. Mengembangkan *self-confidence* atau rasa percaya diri merupakan hal yang perlu dilakukan oleh setiap orang, termasuk siswa di sekolah. Fitri dkk (2018) mengatakan *self-confidence* adalah suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat berpijak pada usahanya sendiri dan mengembangkan penilaian yang positif bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya sehingga, seseorang dapat tampil dengan penuh keyakinan dan mampu menghadapi segala sesuatu dengan tenang. Memiliki *self-confidence* sangat penting bagi siswa untuk membentuk jati diri yang baik di masa depan, sebagaimana yang dikatakan Musriandi, Meutia, & Saifuddin (2020) bahwa *self-confidence* merupakan salah satu indikator penting yang harus dimiliki untuk dapat mengembangkan kemampuan individu dalam pembelajaran. Dengan adanya *self-confidence* yang baik, maka akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan individu. Siswa yang memiliki *self-confidence* nya cukup tinggi juga akan mudah beradaptasi dan merasa nyaman dalam lingkungan atau situasi apapun. Namun faktanya tidak semua siswa memiliki *self-confidence* yang tinggi, bahkan cenderung kurang percaya diri.

Hal tersebut ditemukan juga di SMA Negeri 3 Kediri yakni kurang percaya diri (*lack of confidence*). Berdasarkan hasil wawancara langsung oleh guru BK di SMA Negeri 3 Kediri, adanya siswa yang suka menyendiri, selalu merasa takut berbicara didepan umum, ragu-ragu ketika disuruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, dan selalu

waspada bila bertemu orang baru dan selalu cemas. tentu itu akan menjadi suatu kendala bagi siswa dalam berinteraksi baik dalam proses belajar di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Upaya yang sudah dilakukan yaitu melalui layanan bimbingan kelompok namun hasilnya kurang maksimal karena siswa kurang tertarik mengikuti layanan tersebut.

Berkaitan dengan permasalahan ini, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah menggunakan media permainan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Permainan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan bergaul dengan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, saat ini belum tersedia media permainan dalam meningkatkan *self-confidence* siswa di SMA Negeri 3 Kediri, maka dari itu peneliti mengembangkan salah satu media yang menarik yaitu media permainan *Truth or Dare* balok susun. Thalib (2020) mendeskripsikan permainan "*Truth or Dare*" adalah permainan yang dimainkan oleh setidaknya dua pemain, di mana pemain harus memutuskan apakah akan menjawab pertanyaan dengan jujur (kebenaran) atau menerima tantangan dari orang lain. Kemudian berdasarkan Wikipedia permainan balok susun adalah permainan menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara atau menjatuhkan balok lain.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Jalil (2023) dan Ginanjar, dkk (2023) terdapat perbedaan media *Truth or Dare* dengan yang tengah dikembangkan oleh peneliti saat ini yakni pada bentuk penyajiannya, dimana sebelumnya permainan *Truth or Dare* disajikan dalam bentuk kartu dan monopoli namun kali ini akan peneliti sajikan dalam bentuk balok susun yang pastinya metode dan cara bermain nya akan berbeda.

Media permainan ini diharapkan nantinya akan mampu membantu meningkatkan *self-confidence* siswa dimana ketika siswa bermain *Truth or Dare* balok susun yang awalnya siswa masih merasa malu-malu dan kurangnya *self-confidence* kemudian saat berlangsungnya proses permainan dilatih untuk menghilangkan rasa malu dan meningkatkan *self-confidence* dengan cara ketika siswa mengambil balok *truth*, dan balok *dare*, yang terdapat sebuah pertanyaan maupun pernyataan dimana siswa harus melakukan dan memperagakan sesuai yang tertera pada balok tersebut sehingga dengan bermain media permainan ini siswa menjadi terbiasa untuk berani tampil dimulai dengan tampil di hadapan guru BK dan teman-temannya yang ikut bermain bersama dan kemudian akan membuat siswa terlatih untuk mengemukakan pendapatnya sehingga rasa malu dalam dirinya berkurang dan *self-confidence* meningkat. Selain itu tujuan peneliti adalah terciptanya media BK yang kemudian akan diuji kelayakannya, sehingga berkembangnya sumber daya bimbingan dan konseling bisa bermanfaat digunakan sebagai sarana yang lebih efektif, lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan kualitas layanan BK yang ditawarkan.

## METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model Penelitian dan Pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk menghasilkan media permainan *Truth or Dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa. Prosedur yang akan dilalui diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Langkah-

langkah pengembangan media permainan *Truth or Dare* balok susun yaitu, (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan ini, maka digunakan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang dipakai peneliti yaitu angket. Dalam penelitian ini ada 3 macam angket yang digunakan, pertama angket penilaian validitas untuk validator ahli materi, angket penilaian validitas untuk validator ahli media dan angket penilaian uji pengguna (guru BK).

Dalam analisis data yang dihasilkan dari proses penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media, ahli materi dan uji pengguna, sedangkan teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Arikunto dalam Achmad (2021), menyatakan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka dapat diperoleh dengan cara: Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Dalam penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk 4 alternatif jawaban “kurang baik”, “cukup”, “baik”, dan “sangat baik”, oleh karena itu, sebelum dilakukan analisis, calon peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna**

| Nilai Skor | Kategori Validasi | Keterangan                           |
|------------|-------------------|--------------------------------------|
| 21% - 40%  | Kurang Valid      | Tidak layak digunakan                |
| 41% - 60%  | Cukup Valid       | Layak digunakan setelah revisi besar |
| 61% - 80%  | Valid             | Lau digunakan dengan revisi kecil    |
| 81% - 100% | Sangat Valid      | Sangat baik untuk digunakan          |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, terdapat dua hal yang akan dipaparkan. Pertama, mengenai spesifikasi media bimbingan konseling permainan *Truth or Dare* Balok Susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA. Kedua, tingkat uji validitas media bimbingan konseling permainan *Truth or Dare* balok susun untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA.

Spesifikasi Permainan *Truth or Dare* Balok Susun

Media permainan *Truth or Dare* Balok Susun telah melewati beberapa tahap uji ahli dan revisi, yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan. Spesifikasi permainan dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Spesifikasi permainan *Truth or Dare* Balok Susun

| No. | Piranti                                 | Gambar  | Deskripsi  |
|-----|---|---|--|
| 1.  | Balok Permainan<br><i>Truth or Dare</i> |    | Media permainan <i>Truth or Dare</i> disajikan dalam bentuk balok kayu. Balok-balok tersebut terbagi menjadi 3 jenis kategori balok yang terdiri dari 19 balok <i>truth</i> atau menjawab pertanyaan, 20 balok <i>dare</i> atau mengambil tantangan dan yang terakhir 5 balok <i>free</i> atau terbebas dari menjawab pertanyaan dan tantangan. Balok ini di desain menarik dengan ukuran 7,5cm x 2,5cm x 1,5cm dan dengan 6 warna yaitu merah muda, hijau, merah, kuning, ungu, dan biru. |
| 2.  | Dadu Permainan                          |    | Terdapat juga dadu dengan ukuran 1,3cm x 1,3cm x 1,3cm dan tiap sisi memiliki warna yang berbeda-beda untuk menentukan balok mana yang akan diambil. Seperti contoh jika sisi yang diatas berwarna merah maka peserta tersebut mengambil balok berwarna merah begitu juga seterusnya.  |
| 3.  | Kotak Balok permainan                   |   | Terdapat sebuah kotak balok dengan ukuran 23 cm x 8 cm x 8cm untuk menyimpan balok-balok <i>Truth or Dare</i> agar lebih rapi dan tidak mudah hilang.  |
| 4.  | Kotak Dadu permainan                    |  | Terdapat juga kotak dadu dengan ukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm untuk menyimpan dadu.   |
| 5.  | Buku Panduan Permainan                  |  | Buku panduan permainan <i>Truth or Dare</i> ini terbuat dari kertas <i>ArtPaper glossy</i> , buku panduan permainan ini berfungsi untuk memudahkan fasilitator dan para peserta untuk memainkan permainan dengan baik.   |

### Hasil Uji Validasi

#### Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 61% - 80% termasuk dalam kriteria layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase 75%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun layak dengan revisi kecil untuk digunakan.

#### Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli media menunjukkan persentase 81%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun sangat layak untuk digunakan.

#### Hasil Validasi Uji Pengguna (guru BK)

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian



ahli media menunjukkan persentase 92%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan *Truth or Dare* Balok Susun sangat layak untuk digunakan.

Percaya diri (*self-confidence*) merupakan salah satu indikator penting yang harus dimiliki untuk dapat mengembangkan kemampuan individu dalam pembelajaran. Dengan adanya *self-confidence* yang baik, maka akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan individu. Siswa yang memiliki *self-confidence* nya cukup tinggi juga akan mudah beradaptasi dan merasa nyaman dalam lingkungan atau situasi apapun. Berdasarkan informasi dan hasil wawancara langsung oleh guru BK di SMA Negeri 3 Kediri, terdapat siswa yang memiliki permasalahan mengenai *self-confidence*. Adanya siswa yang suka menyendiri, selalu merasa takut berbicara didepan umum, ragu-ragu ketika disuruh oleh bapak/ibu guru, tidak berani menyampaikan pendapat, dan selalu waspada bila bertemu orang baru dan selalu cemas. tentu itu akan menjadi suatu kendala bagi siswa dalam berinteraksi baik dalam proses belajar di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Hal ini disebabkan karena guru BK kurang maksimal pemberian layanan bimbingan konseling, siswa kurang tertarik mengikuti layanan BK dan tidak adanya media yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan layanan BK. Karena keterbatasan dalam media pendukung dalam pemberian layanan maka mendorong peneliti untuk berinovasi menciptakan sebuah media untuk dapat meningkatkan *self-confidence* yaitu media permainan *Truth or Dare* Balok Susun. Permainan ini terdiri dari 44 balok yang dibagi menjadi 3 kategori (balok *truth*, balok *dare*, balok *free*), sebuah dadu, sebuah kotak balok, sebuah kotak dadu dan buku panduan permainan.

Hasil tingkat uji validasi dari 3 ahli yakni ahli materi, ahli media dan guru BK menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini sangat layak digunakan, sesuai dengan hasil validasi yang telah diperoleh persentase yang telah dipaparkan sebelumnya dimana ahli materi memperoleh hasil persentase 75% kemudian ahli media memperoleh hasil persentase 81% dan uji pengguna (guru BK) memperoleh hasil persentase 92% yang diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 82% yang berarti sangat layak digunakan. Maka media permainan *Truth or Dare* balok susun dikatakan valid dan praktis, dan selanjutnya dapat digunakan di sekolah.

## KESIMPULAN

Gambaran kebutuhan terhadap media yang diperoleh dari hasil *need asesmen* dengan melakukan wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 3 Kediri dan hasil analisis menyatakan bahwa sangat dibutuhkan media sebagai penunjang pelaksanaan proses layanan bimbingan konseling khususnya dalam meningkatkan *Self Confidence* siswa. Spesifikasi media permainan *truth or dare* balok susun terdiri dari balok *truth* dan *dare*, dadu, box permainan, tempat dadu, dan buku panduan permainan. Tingkat validasi pelaksanaan media permainan *truth or dare* balok susun berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta guru BK menunjukkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok pada siswa SMA, karena telah memenuhi syarat validasi dan memiliki tingkat kegunaan, kelayakan dan ketepatan yang tinggi yang menggambarkan bahwa media permainan *truth or dare* balok susun ini sangat menarik, mudah dipahami dan berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMA.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Achmad, W. 2021. Citizen and netizen society: the meaning of social change from a technology point of view. *Jurnal Mantik*, 5(3), 1564-1570.
- Fitri, E., Zola, N., & Ildil, I. 2018. Profil kepercayaan diri remaja serta faktor-faktor yang mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5.
- Ginanjari, A., Supriatna, E., & Annisa, D. F. 2023. Pengembangan Permainan Kartu *Truth or Dare* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp/Mts. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, (Online), 6 (5): 402-409, tersedia: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/12927>, diunduh 15 Oktober 2023.
- Jalil, K. A. 2023. Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Modifikasi *Truth and Dare Card* Untuk Meningkatkan *Self-Confidence* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Wonomulyo. *Pinisi Journal of Education*, (Online), tersedia: <http://eprints.unm.ac.id/27298/>, diunduh 18 Juli 2023.
- Musriandi, R., Meutia, P. D., & Saifuddin, S. 2020. *Self Confidence* Mahasiswa Dalam Perkuliahan Biostatistik. *Jurnal Serambi Akademica*, 8(7), 1216-1222.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Sistematis*. Bandung: Alfabeta.
- Thalib, A. S. 2020. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik di SMP Negeri 8 Makassar*. Skripsi. Makassar: Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Makassar.



## **Pengembangan Media Digital Kartu Genetik (*Medikagen*) Pada Mata Pelajaran IPA Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 2 Tenggong Kab.Tulungagung**

**Rosa Aprilia Saputri<sup>\*</sup>, Dian Dwi Nur Wenda, Kharisma Eka Putri**

Universitas Nisantara PGRI Kediri, Indonesia

\*E-mail korespondensi: [rosasaputri24@gmail.com](mailto:rosasaputri24@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi siswa kelas V masih kurang memahami materi, hanya diam, merasa cepat bosan, kurang tertarik pada pembelajaran, merasa kurang motivasi disebabkan kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa, yang menunjang pembelajaran. Tujuan Penelitian menghasilkan media pembelajaran, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi*. Instrumen yang digunakan ada dua yaitu menggunakan angket dan hasil akhir belajar siswa. Hasil dari penelitian pengembangan media digital kartu genetik pada mata pelajaran IPA organ dan fungsi pencernaan manusia untuk siswa sekolah dasar kelas V sdn 2 tenggong kab. Tulungagung adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas media digital kartu genetik diperoleh 82,5% sangat valid. (2) Hasil angket respon guru dan siswa pada uji terbatas diperoleh persentase rata-rata 95,5% kategori praktis, sedangkan hasil angket respon guru dan siswa pada uji luas diperoleh persentase rata-rata 96,5% kategori praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan menggunakan media digital kartu genetik pada uji coba terbatas diperoleh persentase 91%, sedangkan hasil belajar siswa pada uji coba luas diperoleh persentase 87 % kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media digital kartu genetik valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Digital Kartu Genetik (*MEDIKAGEN*), Sistem pencernaan manusia.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan salah satu hal yang paling penting dikehidupan. Pendidikan dapat merubah seseorang menjadi lebih baik, lebih percaya diri, lebih luas untuk bersosialisasi dan lebih mengerti sesuatu hal yang dipelajari. Karena dari pendidikan seseorang dapat mengangkat taraf hidupnya lebih baik. Dengan memiliki pendidikan untuk dapat meraih cita-citanya dan bisa memiliki daya saing, maka dari itu akan lebih baik jika pendidikan dapat dirasakan oleh setiap warga negara indonesia karena itu adalah hak perseorangan untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Hal tersebut menurut dari Undang-undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 Ayat 1. Sehingga pendidikan salah satu cara untuk memperoleh kehidupan yang layak dan pendidikan banyak dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran dapat digabungkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan memiliki keberlangsungan hidup dan memiliki keinginan yang kuat untuk terus belajar.

Sardiman (2018) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin berlangsungnya dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Sedangkan peran guru sebagai fasilitator menurut Maimunawati & Alif (2020) harus memiliki sikap yang baik dan



pemahaman siswa melalui kegiatan untuk menunjang dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Hal tersebut dapat memotivasi belajar siswa sekaligus sebagai fasilitator yang bertujuan untuk dapat di hendaki oleh siswa dalam belajar agar mencapai proses pembelajaran sesuai dengan keinginan dan guru bisa memberikan bimbingan. Oleh karena itu dalam memotivasi, fasilitator dan keinginan terus belajar pada proses pembelajaran siswa akan terlibat dalam bimbingan dan pengajaran yang telah diwujudkan melalui sebuah pendidikan pada proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Sani (2019) bahwa metode pembelajaran merupakan cara pembelajaran untuk berinteraksi melakukan timbal-balik kepada siswa dengan guru untuk meningkatkan keterampilan kongnitif di dalam kelas atau untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memuat informasi yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dalam hal menyampaikan materi atau pengirim media pembelajaran kepada siswa. Pengirim media pembelajaran yaitu guru sedangkan penerimanya yaitu siswa. Hal tersebut menurut pendapat dari Bastian dkk (2019) mengatakan media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang digunakan untuk sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses kegiatan pembelajaran salah satunya menggunakan media untuk mendukung aktivitas pembelajaran agar memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan SD Negeri 2 Tenggong Kab.Tulungagung. Guru masih menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, guru masih belum menggunakan media yang inovatif dalam mengajarkan materi IPA. Dalam pembelajaran hanya menggunakan berupa bahan ajar. Namun faktor yang mempengaruhi pengguna media seperti kurangnya waktu guru untuk membuat media yang inovatif dan sumber belajar yang digunakan guru hanya buku paket atau LKS. Penugasan yang diberikan hanya menggunakan buku LKS sebagai sumbernya atau memberi soal dipapan tulis sebagai penugasan untuk siswa. Sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan, cenderung siswa hanya diam tanpa adanya timbal balik atas pertanyaan guru, siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran, siswa kurang fokus, tidak adanya motivasi belajar di kelas, kurang menarik dan pembelajaran di dalam kelas menjadi monoton. Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa kelas V SDN 2 Tenggong cenderung banyak diam. Banyaknya siswa kelas V SDN 2 Tenggong bahwa proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah. Dari 22 siswa merasa kurang fokus, tidak adanya motivasi belajar di kelas, kurang menarik dan pembelajaran di dalam kelas menjadi monoton. Selain observasi yang dilakukan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Tenggong bahwa metode yang digunakan dalam mengajar ialah metode ceramah karena menggunakan metode tersebut beliau mudah untuk menyampaikan dan beliau menggunakan sumber belajar yang sudah terdapat di SD, seperti bahan ajar, buku lembar kerja siswa (LKS) dan *powerpoint* namun tidak interaktif hanya saja layaknya PPT biasa. Penugasan yang diberikan hanya menggunakan buku LKS saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi untuk mengatasinya, salah satu solusi yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa adalah mengembangkan sebuah pembelajaran berupa *MEDIKAGEN* (Media Digital kartu Genetik). *MEDIKAGEN* salah satu media pembelajaran audiovisual yang berupa kartu gambar yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol sekaligus diiringi dengan suara untuk menuntut siswa yang berhubungan pada gambar tersebut. Maka dari itu merancang pembelajaran yang menarik pada proses kegiatan pembelajaran di kelas melalui media. Pengembangan media digital sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Guru

hendaknya mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif. Sehingga dengan mengembangkan media pembelajaran guru berusaha membantu siswa dalam proses pembelajaran yang menarik, siswa menjadi fokus, siswa termotivasi belajar dan tidak monoton. Oleh karena itu media ini memiliki peran untuk mempermudah penyampaian informasi atau pengetahuan. Media juga dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran untuk memahami penjelasan materi.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan pada materi IPA dibutuhkan media audiovisual yang memiliki kelebihan yaitu media mudah digunakan, mudah diaplikasikan, membangkitkan keinginan dalam hal minat dan motivasi untuk belajar, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, pesan media yang disampaikan cepat dan mudah diingat, meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan media audiovisual. Menurut Rizki (2020) kelebihan media audiovisual di antaranya tayangan disajikan dalam bentuk 3 dimensi sehingga menambahkan objek yang diperagakan. Jadi media yang digunakan dapat memperjelas penyajian pesan dan media audiovisual berperan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media audiovisual tidak akan membosankan pada peserta didik dan hasilnya mudah digunakan.

## METODE

Metode peneliti dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016). Penelitian pengembangan *Research and Development* digunakan dalam penelitian ini, guna untuk menghasilkan produk. Menurut Sanjaya (2013) peneliti dan pengembangan ialah proses pengembangan dan validasi produk. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti dan pengembangan adalah sebuah penelitian yang akan menghasilkan produk baru dan berguna untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan". Pada pengembangan sebuah produk harus menggunakan model pengembangan yang dijadikan dasar dalam pelaksanaan pengembangan. Model dalam pengembangan ini harus secara prosedural sesuai dengan langkah-langkah yang sudah disepakati. Penelitian pengembangan media digital kartu genetik berbasis aplikasi capcut ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang tersusun dalam 5 tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2016)

Pada pemilihan model *ADDIE* ini harus sudah difikirkan secara matang, supaya pengembangan yang dilakukan tidak terjadi kendala serta dalam pelaksanaan pengembangan ini berjalan sesuai langkah-langkah yang disepakati. Penelitian memilih model *ADDIE* karena memiliki lima komponen yang saling berkaitan, terstruktur dan sistematis yang berarti tahapan pertama hingga akhir harus sistematis dan tidak secara acak. *ADDIE* bersifat lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya sehingga model ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Model *ADDIE* terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu: (a) Analisis, (b) Design, (c) Development, (d) Implementasi, (e) Evaluation.

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah di salah satu SDN Tenggong 2 di Kabupaten Tulungagung, alasan peneliti dilakukan dilokasi tersebut karena kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran sehari-hari. Peneliti mengembangkan *MEDIKAGEN* (Media digital kartu genetik) ini digunakan karena sangat penting bagi siswa agar bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian dilakukan pada anak kelas V SDN Tulungagung. Uji terbatas 6 siswa dan uji luas 25 siswa.



Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diuji cobakan untuk kegiatan pembelajaran, uji coba tersebut untuk mendapatkan informasi mengenai media yang akan dikembangkan, uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui media kartu genetik dengan pengembangan media kartu genetik berbasis aplikasi capcut pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas 5 SDN ini menarik. Untuk uji coba produk dilakukan dengan dua cara yaitu desain uji coba dan subjek uji coba.

Uji coba produk dilakukan setelah produk selesai dirancang telah direvisi maka dapat dilakukan uji coba produk diuji cobakan ke siswa kelas V SDN 2 Tenggong Kab. Tulungagung. Uji coba dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia khususnya pada pembelajaran IPA satu dengan menggunakan media digital kartu genetik layak tidaknya suatu produk.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, efektifitas produk yang telah dikembangkan. Pelaksanaan uji coba kevalidan dilakukan oleh beberapa ahli, dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta angket penilaian kepada validator untuk menilai layak tidaknya produk pengembangan serta memberi kritik dan saran perbaikan. Sedangkan uji keefektifan dari pemahaman siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran media digital kartu genetik serta memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Angket ini digunakan untuk respons dari guru dan peserta didik untuk uji keefektifan produk, apakah media pembelajaran sudah efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan uji coba kepraktisan dilihat dari minat siswa, tampilan media, dan penggunaan media. Uji coba ini dapat dilakukan dalam skala luas dan skala terbatas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Prosedur model pengembangan media kartu genetik yang digunakan ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*).

### **Analisis (tahap analisis)**

#### *Analisis Kinerja*

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara guru wali kelas V menyatakan masih ada permasalahan yang dialami oleh siswa kelas V pada materi organ pencernaan manusia. Permasalahan ini dapat terjadi karena siswa belum memahami materi organ pencernaan manusia. Kurangnya peran siswa disebabkan oleh proses belajar mengajar pada materi organ pencernaan manusia belum menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media berupa pengembangan media yaitu dengan pengembangan media digital kartu genetik materi sistem pencernaan manusia.

#### *Analisis Kebutuhan*

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap siswa SDN Tenggong 2 kab Tulungagung ditemukan bahwa 25 siswa kelas V membutuhkan media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Siswa kelas V membutuhkan media pembelajaran dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan siswa

### **Design (Rancangan)**

Pada tahap design ini peneliti mulai membuat prototype yang mencantumkan beberapa komponen yang akan dibutuhkan dalam media digital kartu genetik diantaranya yaitu peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi organ pencernaan manusia, merancang materi dan desain yang digunakan pada media digital kartu genetik.

### Development (Pengembangan)

Pada tahap ini meliputi pembuatan produk. Setelah itu melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan oleh 1 ahli validator media dan ahli materi IPA. Instrumen validasi berupa lembar angket validator media dan materi.

#### Pembuatan produk

Pembuatan produk media pembelajaran digital kartu genetik dibuat secara struktur berdasarkan *prototype*. Berikut dibawah ini contoh media pembelajaran digital kartu genetik.



Gambar 1 Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Terbatas

Hasil pembuatan pada aplikasi ispring kemudian dijadikan aplikasi website yang dijadikan aplikasi android tersebut dan divalidasi kepada validator media.

#### Kevalidan Produk

Data kevalidan media digital kartu genetik yang dikembangkan pada peneliti ini diperoleh dari Teknik pengambilan data yang dapat dilakukan dengan memberikan lembar angket validasi berupa angket penilaian produk kepada seorang ahli media dan ahli materi. Berikut tabel hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi

| Keterangan        | Persentase | Kriteria            |
|-------------------|------------|---------------------|
| Validasi Media    | 80%        | Valid               |
| Validasi Materi   | 85%        | Sangat Valid        |
| <b>Persentase</b> | <b>82%</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran dari validator dilakukan oleh Sutrisno Sahari, M.Pd. mendapatkan 80% yang berarti valid dan dapat digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh hasil 85% dengan berdasarkan kriteria validitas dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi media dan materi digital kartu genetik di dapatkan persentase 82,5 % berdasarkan kriteria validitas dinyatakan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, media digital kartu genetik bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

### Implementation (Implementasi)

Pada implementasi adalah tahapan dimana media pembelajaran yang sudah diproduksi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada kelas V SDN 2 Tenggong dengan jumlah siswa 6 sedangkan uji coba luas pada kelas V SDN 2 Tenggong dengan jumlah siswa 25. Dilakukan untuk melihat Tingkat kepraktisan dari media digital kartu genetik yang telah dikembangkan serta melihat minat belajar siswa saat menggunakan media dengan menggunakan 2 angket respon yang ditunjukkan kepada siswa dan guru.

#### Uji Coba Terbatas

##### Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa dan Guru

Tingkat kepraktisan media digital kartu genetik yang telah dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa dan respon guru. Kemudian dilakukan penyebaran lembar angket respon siswa dan respon guru. Berikut ini ini hasil rekapitulasi persentase kepraktisan respon siswa yang dilakukan secara terbatas.

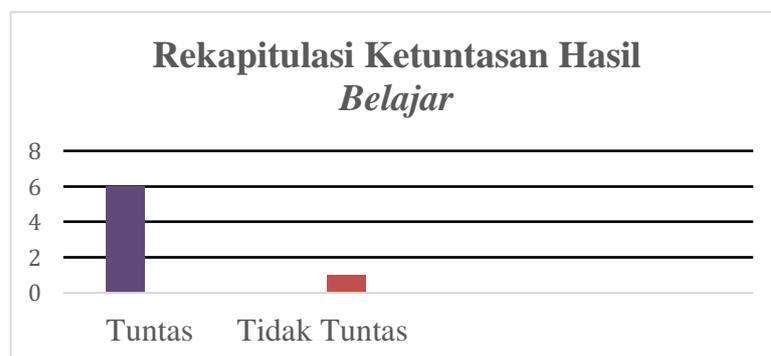


Gambar 2. Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil angket kepraktisan respon siswa diperoleh skor 97 % dan respon guru memperoleh skor 94% yang dikategorika sangat praktis. Kemudian hasil Rekapitulasi kepraktisan uji coba terbatas memperoleh rata-rata 95,5 % dengan demikian media pembelajaran Digital Kartu Genetik dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan.

#### Hasil keefektifan Media Digital Kartu Genetik Berdasarkan Hasil Belajar Siswa

Hasil uji keefektifan media digital kartu genetik dapat diperoleh dari siswa kelas V menggunakan soal yang memuat materi IPA organ-organ pencernaan manusia fungsinya. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3. Rekapitulasi Keefektifan Uji Coba Terbatas

Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa 6 siswa setelah menggunakan media digital kartu genetik dapat dinyatakan tuntas. Ketuntasan tersebut berpedoman pada kriteria ketuntasan minimal KKM sebesar  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai siswa sebanyak 91 sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital kartu genetik efektif untuk digunakan.

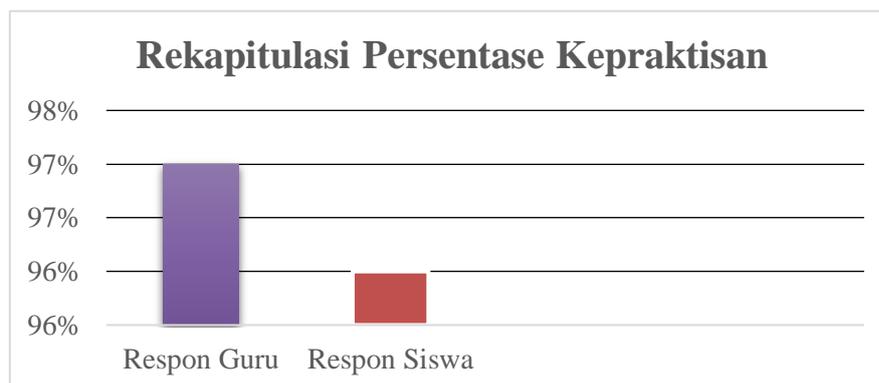
#### *Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas*

Uji terbatas dilakukan pada 6 siswa kelas V. Pada uji terbatas 6 siswa mendapat nilai di atas KKM 75 dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM setelah menggunakan media digital kartu genetik diperoleh hasil bahwa sebanyak 6 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan rata-rata 91%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum diberikan media dan sesudah diberikan media. Sesuai pedoman keefektifan media pembelajaran siswa dalam materi "Organ dan fungsi pencernaan manusia" dinyatakan efektif. Sedangkan sesuai dengan pedoman kepraktisan dalam media pembelajaran diperoleh hasil respon siswa sebesar 94% dan respon dari guru sebesar 97%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital kartu genetik sangat praktis atau layak digunakan.

#### *Uji Coba Luas*

##### Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa dan Guru

Tingkat kepraktisan media digital kartu genetik yang telah dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa. Kemudian dilakukan penyebaran lembar angket respon siswa. Berikut ini hasil rekapitulasi persentase kepraktisan respon siswa dan respon guru yang dilakukan secara terbatas.



**Gambar 4. Rekapitulasi Kepraktisan Uji Coba Luas**

Berdasarkan analisis angket kepraktisan terhadap pengembangan media digital kartu genetik diperoleh hasil 96% berarti media digital kartu genetik memenuhi kriteria praktis sehingga dapat digunakan. Pada rentang 76% - 100% berdasarkan Tabel 4 kriteria persentase respon guru dan siswa serta masuk kategori sangat praktis

#### *Hasil keefektifan Media Digital Kartu Genetik Berdasarkan Hasil Belajar Siswa*

Hasil uji keefektifan media digital kartu genetik dapat diperoleh dari siswa kelas V menggunakan soal yang memuat materi IPA organ-organ pencernaan manusia fungsinya. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat di Gambar 5.



Gambar 5. Rekapitulasi Keefektifan Uji Coba Luas

Berdasarkan Gambar 5 dapat dilihat bahwa 22 siswa setelah menggunakan media digital kartu genetik dapat dinyatakan tuntas dan terdapat 3 siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan tersebut berpedoman pada kriteria ketuntasan minimal KKM sebesar  $\geq 75$ . Dari hasil tersebut dapat dihitung rata-rata nilai siswa sebanyak 87 sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital kartu genetik efektif untuk digunakan.

#### Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas

Uji Luas dilakukan pada 25 siswa kelas V. Pada uji luas 22 siswa mendapat nilai di atas KKM 75 sedangkan 3 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM setelah menggunakan media digital kartu genetik diperoleh hasil bahwa sebanyak 22 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan rata-rata 87. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum diberikan media dan sesudah diberikan media. Sesuai pedoman keefektifan media pembelajaran siswa dalam materi "Organ dan fungsi pencernaan manusia" dinyatakan efektif. Sedangkan sesuai dengan pedoman kepraktisan dalam media pembelajaran diperoleh hasil respon siswa sebesar 96% dan respon dari guru sebesar 97%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media digital kartu genetik sangat praktis atau layak digunakan

#### **Evaluation (Evaluasi)**

##### *Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran*

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pengembangan. Hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi.

##### *Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran*

Analisis data dari respon media pembelajaran dapat diperoleh dari siswa dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

##### *Produk Akhir*

Produk akhir yaitu berupa "Pengembangan Media Digital Kartu Genetik (*MEDIKAGEN*) Pada Mata Pelajaran IPA Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V SDN 2 Tenggong Kab.Tulungagung" akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan yaitu Media digital kartu genetik dinyatakan valid setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan ahli materi mendapatkan skor sebesar 85%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 82,5% sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media digital kartu genetik sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Media digital kartu genetik dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket kepraktisan respon guru dan respon siswa dari hasil angket kepraktisan respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas dengan skor yang diperoleh respon siswa 94%, respon guru 97% sedangkan uji coba luas mendapatkan skor respon siswa 96% selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan siswa menghasilkan skor kepraktisan pada uji coba terbatas 95,5% dan uji coba luas 96,5%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media digital kartu genetik praktis. Media digital kartu genetik dapat dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai akhir belajar siswa. Setelah menggunakan media digital kartu genetik mendapatkan skor pada uji coba terbatas 91% dan uji coba luas 87% yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital kartu genetik efektif.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Sani, A. R. 2019. *Strategi belajar mengajar*. Depok:PT Raja Grafindo Persada.
- Maimunawati, Siti & Alif. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya Serang.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Depok: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-undang Dasar Republik Indonesia. 1945 Pasal 31 Ayat 1: *Sistem Pendidikan Nasional* (Online)



## **PENGEMBANGAN MEDIA CAPCUT MATERI ARTI LAMBANG PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS III SD NEGERI 1 BESUKI**

**RIFAN WAHYU RISNANTO<sup>1</sup>, BAGUS AMIRUL MUKMIN<sup>2</sup>, ILMAWATI FAHMI IMRON<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI, Indonesia

\*Email korespondensi: [Rifanwahyu@icloud.com](mailto:Rifanwahyu@icloud.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi yaitu sebanyak 69% siswa jenuh. Dikarenakan guru selalu menggunakan metode ceramah serta buku sebagai bahan ajar. Tujuan penelitian (1) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. Metode yang digunakan R&D (Research and Development) dengan subjek penelitian siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Media Capcut yang dikembangkan mendapatkan valid dengan skor 87,5%, praktis pada guru mendapatkan 96%, pada siswa mendapatkan 80% dan efektif mendapatkan 100%. Hal ini diuraikan dari kesimpulan tahap analisis data.

**Kata Kunci :** Media, Capcut, Arti Lambang Pacasila, Hasil belajar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjad bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan

cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang ditemukan di SDN 1 Besuki yaitu media yang digunakan guru masih minim. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku dan LKS. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mengalami kebosanan dan pembelajaran kurang menyenangkan. Penemuan ini diperkuat dengan angket kebutuhan yang disebar oleh peneliti menghasilkan 69% siswa siswa jenuh dengan media pembelajaran konvensional dan 31% lainnya sudah merasa cukup. Serta seluruh siswa 62% memilih media video animasi serta 38% memilih media yang nyata.

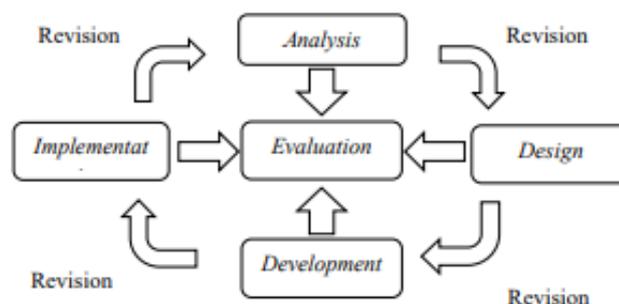
Oleh karena itu dilihat dari hasil wawancara dan hasil angket kebutuhan yang telah disebar, peneliti tertarik untuk pengembangan media capcut materi arti lambang pancasila untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas III SD.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (research and development). Menurut Sugiyono (2013:407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014:22) model penelitian ADDIE “merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”. Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ketahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap yang selanjutnya.

Model ini terdiri dari lima fase yaitu, Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation terhadap produk yang akan dikembangkan. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Menurut Cahyadi (2019:42)

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah di kelas III SDN Besuki 1 Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan kelas III masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang ada di dalam kelas, sehingga kurang menarik bagi siswa. Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas III SDN Besuki 1 dengan siswa berjumlah 15 anak. Subjek informasi yang diperoleh dari guru kelas III SDN Besuki 1 yang sekaligus sebagai guru kelas dan guru pembelajaran tematik.

Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diuji cobakan untuk mendapatkan nilai validitas dari ahli media dan materi dengan rincian penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media

| No              | Pernyataan tentang media yang dikembangkan                          | Skor |   |   |   |   |
|-----------------|---|------|---|---|---|---|
|                 |   | 0    | 1 | 2 | 4 | 5 |
| 1               | Media interaktif disusun menarik minat siswa untuk belajar          |      |   |   |   |   |
| 2               | Warna media dapat menarik perhatian siswa                           |      |   |   |   |   |
| 3               | Gaya Bahasa mudah dimengerti  |      |   |   |   |   |
| 4               | Media dapat dilihat jelas oleh siswa                                |      |   |   |   |   |
| 5               | Kesesuaian materi dalam media dapat dilihat dengan jelas            |      |   |   |   |   |
| 6               | Kemudahan mengoperasikan media                                      |      |   |   |   |   |
| 7               | Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa                       |      |   |   |   |   |
| 8               | Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi |      |   |   |   |   |
| 9               | Jenis dan ukuran huruf mudah dilihat                                |      |   |   |   |   |
| 10              | Media dapat digunakan individu atau kelompok                        |      |   |   |   |   |
| Jumlah Skor     |   |      |   |   |   |   |
| Total Skor      |   |      |   |   |   |   |
| Skor Maksimal   |   |      |   |   |   |   |
| Presentase Skor |   |      |   |   |   |   |

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

| No              | Pernyataan tentang media yang dikembangkan                              | Skor |   |   |   |   |
|-----------------|---|------|---|---|---|---|
|                 |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1               | Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar       |      |   |   |   |   |
| 2               | Materi pembelajaran sesuai dengan indikator                             |      |   |   |   |   |
| 3               | Kesesuaian indicator dengan kompetensi dasar                            |      |   |   |   |   |
| 4               | Pengembangan tujuan pembelajaran sesuai dengan indicator                |      |   |   |   |   |
| 5               | Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran                    |      |   |   |   |   |
| 6               | Pendekatan dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran           |      |   |   |   |   |
| 7               | Materi sesuai dengan perangkat pembelajaran                             |      |   |   |   |   |
| 8               | Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran                     |      |   |   |   |   |
| 9               | Materi yang terpapar dalam media sesuai dengan materi tingkat kelas III |      |   |   |   |   |
| Jumlah Skor     |   |      |   |   |   |   |
| Total Skor      |   |      |   |   |   |   |
| Skor maksimal   |   |      |   |   |   |   |
| Presentase Skor |   |      |   |   |   |   |

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Setelah diuji coba kevalidan produk diuji kepraktisan guru dan siswa dengan rincian berikut.

Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Guru

| No              | Pernyataan tentang media yang dikembangkan  | Skor |   |   |   |   |
|-----------------|---|------|---|---|---|---|
|                 |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1               | Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi                                     |      |   |   |   |   |
| 2               | Kemampuan media sebagai alat bantu dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran             |      |   |   |   |   |
| 3               | Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa   |      |   |   |   |   |
| 4               | Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa                                      |      |   |   |   |   |
| 5               | Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi/materi                                  |      |   |   |   |   |
| 6               | Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang pancasila |      |   |   |   |   |
| 7               | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa   |      |   |   |   |   |
| 8               | Kemampuan media dalam memicu kreativitas siswa  |      |   |   |   |   |
| 9               | Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang                                   |      |   |   |   |   |
| 10              | Kesesuaian media dengan dunia siswa   |      |   |   |   |   |
| Jumlah Skor     |   |      |   |   |   |   |
| Total Skor      |   |      |   |   |   |   |
| Skor Maksimal   |   |      |   |   |   |   |
| Presentase Skor |   |      |   |   |   |   |

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

| No. | Pertanyaan  | Banyak Siswa |   |   |   |   |
|-----|---|--------------|---|---|---|---|
|     |   | 1            | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1   | Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah   |              |   |   |   |   |
| 2   | Saya mengetahui petunjuk penggunaan media video capcut  |              |   |   |   |   |
| 3   | Tampilan pada media video capcut menarik  |              |   |   |   |   |
| 4   | Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa                                      |              |   |   |   |   |
| 5   | Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi atau materi                             |              |   |   |   |   |
| 6   | Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang Pancasila |              |   |   |   |   |
| 7   | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang   |              |   |   |   |   |
|     | Jumlah Skor   |              |   |   |   |   |
|     | Total Skor  |              |   |   |   |   |
|     | Skor Maksimal   |              |   |   |   |   |
|     | Presentase Skor   |              |   |   |   |   |

Setelah itu dilakukan uji keefektifan produk dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa dengan kisi-kisi berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal

| Kompetensi Dasar  | Indikator Pencapaian  | Indikator Kisi-Kisi Soal   | Butir Soal  |
|---|---|--|-------------|
| 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila | 3.1.1 Menjelaskan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”    | siswa dapat menjelaskan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar    | 1 dan 2     |
|   | 3.1.2 Memberi contoh arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” | siswa dapat memberi contoh arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan tepat | 3, 4, dan 5 |

## HASIL PENELITIAN

### a. Tahap Validitas

Berikut hasil validasi ahli media dengan validator Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media

| No              | Pernyataan tentang media yang dikembangkan                          | Skor |   |   |    |    |
|-----------------|---|------|---|---|----|----|
|                 |   | 0    | 1 | 2 | 4  | 5  |
| 1               | Media disusun menarik minat siswa untuk belajar                     |      |   |   | √  |    |
| 2               | Warna media dapat menarik perhatian siswa                           |      |   |   | √  |    |
| 3               | Gaya Bahasa mudah dimengerti  |      |   |   | √  |    |
| 4               | Media dapat dilihat jelas oleh siswa                                |      |   |   | √  |    |
| 5               | Kesesuaian materi dalam media dapat dilihat dengan jelas            |      |   |   | √  |    |
| 6               | Kemudahan mengoperasikan media                                      |      |   |   |    | √  |
| 7               | Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa                       |      |   |   | √  |    |
| 8               | Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi |      |   |   |    | √  |
| 9               | Jenis dan ukuran huruf mudah dilihat                                |      |   |   | √  |    |
| 10              | Media dapat digunakan individu atau kelompok                        |      |   |   | √  |    |
| Jumlah Skor     |   |      |   |   | 32 | 10 |
| Total Skor      |   | 42   |   |   |    |    |
| Skor Maksimal   |   | 50   |   |   |    |    |
| Presentase Skor |   | 84%  |   |   |    |    |

Dengan hasil 84% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori valid tetapi ada arahan perbaikan oleh validator yaitu dengan mengganti background agar lebih menarik.

Tabel 4.2 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah

| Sebelum | Sesudah | Bagian |
|---------|---------|--------|
|         |         | Awal   |
|         |         | Materi |
|         |         | Akhir  |

Berikut hasil validasi ahli materi dengan validator Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.

Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi

| NO                   | Pernyataan Tentang Materi yang Dikembangkan                         | SKOR |   |   |   |   |
|----------------------|---|------|---|---|---|---|
|                      |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.                   | Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar   |      |   |   |   | √ |
| 2.                   | Materi Pembelajaran sesuai dengan indikator                         |      |   |   |   | √ |
| 3.                   | Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar                        |      |   |   |   | √ |
| 4.                   | Pengembangan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator      |      |   |   |   | √ |
| 5.                   | Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran                |      |   |   |   | √ |
| 6.                   | Pendekatan dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran       |      |   |   | √ |   |
| 7.                   | Materi sesuai dengan perangkat pembelajaran                         |      |   |   | √ |   |
| 8.                   | Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran                 |      |   |   | √ |   |
| 9.                   | Materi yang terpaparkan dalam media sesuai dengan tingkat kelas III |      |   |   | √ |   |
| <b>JUMLAH SKOR</b>   |   | 41   |   |   |   |   |
| <b>SKOR MAKSIMAL</b> |   | 45   |   |   |   |   |
| <b>PRESENTASE</b>    |   | 92%  |   |   |   |   |

Dengan hasil 92% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori valid tanpa revisi. Setelah itu dilakukan penggabungan dengan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{84 + 91}{2} \times 100\% = 87,5\%$$

Sehingga, untuk tahap validasi media mendapatkan kriteria 87,5 dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan refrensi Akbar Sa'dun (2017) dan layak digunakan.

b. Uji Kepraktisan

Berikut hasil uji kepraktisan guru.

Tabel 4.4 Lembar Kepraktisan Guru

| No                     | Pernyataan tentang media yang dikembangkan  | Skor |   |   |   |    |
|------------------------|---|------|---|---|---|----|
|                        |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5  |
| 1                      | Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi                                     |      |   |   |   | √  |
| 2                      | Kemampuan media sebagai alat bantu dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran             |      |   |   |   | √  |
| 3                      | Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa   |      |   |   |   | √  |
| 4                      | Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa                                      |      |   |   | √ |    |
| 5                      | Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi/materi                                  |      |   |   |   | √  |
| 6                      | Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang pancasila |      |   |   |   | √  |
| 7                      | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa   |      |   |   |   | √  |
| 8                      | Kemampuan media dalam memicu kreativitas siswa  |      |   |   |   | √  |
| 9                      | Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang                                   |      |   |   | √ |    |
| 10                     | Kesesuaian media dengan dunia siswa   |      |   |   |   | √  |
| <b>Jumlah Skor</b>     |   |      |   |   | 8 | 40 |
| <b>Total Skor</b>      |   | 48   |   |   |   |    |
| <b>Skor Maksimal</b>   |   | 50   |   |   |   |    |
| <b>Presentase Skor</b> |   | 96%  |   |   |   |    |

Dengan hasil 96% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori praktis. Berikut hasil uji kepraktisan siswa.

Tabel 4.5 Angket Respon Kepraktisan Siswa

| No                     | Pertanyaan  | Banyak Siswa |   |   |    |     |
|------------------------|---|--------------|---|---|----|-----|
|                        |   | 1            | 2 | 3 | 4  | 5   |
| 1                      | Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah   |              |   |   |    | 15  |
| 2                      | Saya mengetahui petunjuk penggunaan media video capcut  |              |   |   |    | 15  |
| 3                      | Tampilan pada media video capcut menarik  |              |   |   | 4  | 11  |
| 4                      | Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa                                      |              |   |   | 3  | 12  |
| 5                      | Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi atau materi                             |              |   |   | 6  | 9   |
| 6                      | Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang Pancasila |              |   |   | 15 | 10  |
| 7                      | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang   |              |   |   | 8  | 7   |
| <b>Jumlah Skor</b>     |   |              |   |   | 26 | 395 |
| <b>Total Skor</b>      |   | 421          |   |   |    |     |
| <b>Skor Maksimal</b>   |   | 525          |   |   |    |     |
| <b>Presentase Skor</b> |   | 80%          |   |   |    |     |

Dengan hasil 80% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori praktis. Setelah itu dilakukan penggabungan dengan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{96 + 80}{2} \times 100\% = 88\%$$

Sehingga, untuk tahap kepraktisan media mendapatkan kriteria 88 dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan refrensi Akbar Sa'dun (2017) dan layak digunakan.

c. Uji Keefektifan

Tabel 4.6 Hasil Post Test Uji terbatas

| No | Nama   | Nilai Post Test |
|----|--------|-----------------|
| 1  | Faris  | 100             |
| 2  | Revano | 100             |
| 3  | Ninda  | 100             |

Berdasarkan data hasil uji keefektifan skala kecil media melalui post test bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 100 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada arti lambang Pancasila sangat efektif digunakan.

Tabel 4.7 Hasil Post Test Uji Luas

| No | Nama   | Nilai Post Test |
|----|--------|-----------------|
| 1  | Fina   | 100             |
| 2  | Rafi   | 100             |
| 3  | Icha   | 100             |
| 4  | Fathan | 100             |
| 5  | Sekar  | 100             |
| 6  | Azzaki | 100             |
| 7  | Nazila | 100             |
| 8  | Adit   | 100             |
| 9  | Alvis  | 100             |
| 10 | Riski  | 100             |
| 11 | Fahmi  | 100             |
| 12 | Putri  | 100             |

Berdasarkan data hasil uji keefektifan media skala besar melalui post test bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 100 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada arti lambang Pancasila sangat efektif digunakan.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini yaitu produk media Capcut valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aghni. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI.
- Akbar S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Klaten: Tahta Media Group.
- Fahyuni.E.F,. (2017). *Jenis - Jenis Media dalam Pembelajaran*.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis- Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hidayah, N. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A Match Pada Sub Pokok Bahasan Sel.
- Hanafy, M. S. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>



- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Putri, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasar.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Rajawali Press.
- Sadiman, Arief S. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada
- Sukmanasa, E (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V SD di Kota Bogor. *JPSD*. Vol.3, No.2
- Susanti. (2017). JENIS–JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.
- Uno, Hamzah B. Dan Mohamad, Nurdin. (2013). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Pt Fajar Interpratama Mandiri.



## **Penerapan Model Pembelajaran *Think, Pair, and Share* pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare**

**Angga Yuanisyak<sup>1</sup>, Ida Rahmawati<sup>1</sup>, Radhiesty Mega Putri<sup>2</sup>, Dwi Ari Budiretnani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Nisantara PGRI Kediri

<sup>2</sup>MTs Muhammadiyah 1 Pare

\*Email Korespondensi : [nggayuan20nisyak2002@gmail.com](mailto:nggayuan20nisyak2002@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPA yang bermakna diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Pare dengan menerapkan model pembelajaran *Think, Pair, and Share*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis and MC.Taggart dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX yang berjumlah 5 anak. Data motivasi belajar IPA peserta didik kelas IX dihimpun dari angket motivasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan model analisis deskriptif kuantitatif. Angket motivasi belajar disebar 3 kali, yaitu pra siklus, diakhir siklus pertama dan diakhir siklus kedua. Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi pra siklus rata rata motivasi belajar peserta didik kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Pare adalah 58,33% yang berarti berada pada kategori rendah. Rata rata motivasi belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Think, Pair, and Share* pasca siklus I sebesar 59,875 % yang berarti berada pada kategori rendah. Pada siklus II rata rata motivasi belajar IPA peserta didik kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Pare meningkat menjadi 61,33% yang berarti pada kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *think, pair, and share* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA peserta didik di kelas IX Muhammadiyah 1 Pare.

**Kata Kunci:** IPA, TPS, Motivasi

### **LATAR BELAKANG**

Dalam buku yang berjudul Pendidikan Karakter – Rekonstruksi Teoritik dan Praktik yang ditulis oleh Mu' in (2011) untuk Indonesia dengan mengutip salah satu filsuf Yunani Kuno, yaitu Plato menyebutkan bahwa jika kita bertanya apa tujuan dan manfaat pendidikan, pendidikan menjadikan orang menjadi lebih baik. Orang baik pasti berperilaku mulia. Secara umum, setiap orang menyatakan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi seseorang, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas yang dimiliki sekaligus hal ini menjadi hak setiap warga negara (Rahmatia & Ihwana, 2021). Menurut Wahyi dkk. (2023) kepribadian, sikap dan tindakan seseorang dapat terbentuk melalui pendidikan. Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan sistematis dan berlaku secara universal yang membahas mengenai gejala alam (Mahardika dkk., 2022). Di dalam melaksanakan pembelajaran, penting bagi seorang guru untuk menumbuhkan atau menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat merasakan kegembiraan dalam menuntut ilmu. Hal itu juga berlaku ketika hendak memberikan dorongan atau motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang memberikan kekuatan individu untuk melaksanakan suatu hal. Pandangan yang disampaikan oleh Rahmatia dan Ihwana (2021) bahwa motivasi merupakan kekuatan yang ada dalam diri manusia untuk melakukan sesuatu sehingga tujuan dapat dicapai. Menurut Hartini dan Warmi (2019), implikasi motivasi bagi peserta didik adalah kesadaran diri yang harus dibangkitkan dan dikembangkan secara terus menerus. Apabila motivasi belajar peserta didik bermasalah, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya, maka dari itu perlu untuk memperbaiki motivasi belajarnya terlebih dahulu (Gempita dkk., 2023). Dalam pembelajaran khususnya, yang menjadi fokus perhatian adalah bagaimana kemudian peserta didik dapat belajar dan menyerap informasi terkait materi pembelajaran dan hal esensial lainnya yang dapat menunjang pengetahuan dan kemampuannya. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan menggunakan atau melibatkan proses kognitif secara maksimal, sehingga dapat menyerap informasi dalam pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru pengampu mata pelajaran IPA MTs Muhammadiyah 1 Pare menyatakan bahwasanya model pembelajaran yang digunakan adalah ceramah. Model pembelajaran ceramah dipilih dan sering digunakan karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dilain sisi peserta didik yang diajar adalah 5 yang terdiri dari 4 siswa dan 1 siswi. Model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing masing, namun yang perlu menjadi catatan adalah bagaimana kemudian seorang guru mampu memilih model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar peserta didik kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare adalah 58,33% yang berarti berada pada kategori rendah. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

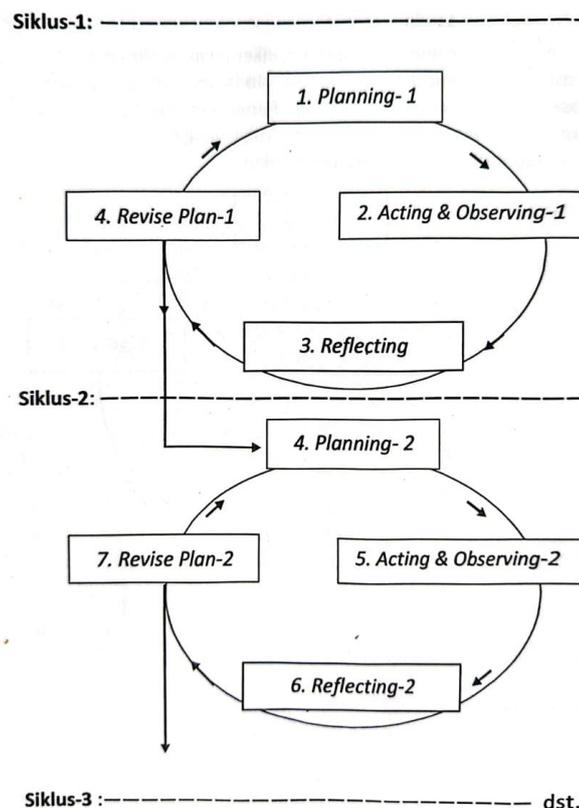
Salah satu usaha untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran tertentu untuk memberikan stimulus bagi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *think, pair, share*. Model ini termasuk model pembelajaran yang sederhana namun sangat bermanfaat. Model pembelajaran *think, pair, and share* memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan keaktifan peserta didik dan memberikan kesempatan untuk bertanya, meringkas gagasan orang lain. Model pembelajaran dikenal dengan waktu berfikir yang menjadi faktor kuat untuk peserta didik aktif dalam merespon pertanyaan teman maupun aktif bertanya. Model ini terdiri dari tiga tahapan yaitu *thinking* (berfikir), *pairing* (berpasangan) dan *sharing* (berbagi) (Hidayah & Anisa, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kamil dkk., (2021) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Think, Pair, and Share* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh Rahmatia dan Ihwana (2021) dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Think, Pair, and Share* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 2 Wangi Wangi Selatan. Penelitian yang dilakukan oleh Sumarsya dan Ahmad (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *think, pair, and share* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya intervensi tindakan kepada kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada materi

perkembangbiakan tumbuhan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Think, Pair, and Share*.

### METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart (1988) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX di MTs Muhammadiyah 1 Pare. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Think, Pair, and Share*. Model pembelajaran *think, pair, and share* memiliki tiga tahapan antara lain berfikir, berpasangan, dan bertukar gagasan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan empat langkah yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi atau evaluasi (*reflektion*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare Kabupaten Kediri dengan peserta didik berjumlah 5 anak. MTs Muhammadiyah 1 Pare terletak di Jl.Malabar No.15 Dusun Tawang, Desa Sumberbendo, Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan. Penyebaran angket pra siklus dilaksanakan pada 22 Desember 2023. Siklus pertama dilaksanakan pada 3 Januari 2024. Siklus kedua dilaksanakan pada 10 Januari 2023. Instrument yang digunakan adalah angket motivasi belajar, lembar observasi dan lembar soal. Hasil observasi dilanalis dengan analisis metode deskriptif kuantitatif, sehingga hasil analisis angket disuguhkan dalam bentuk presentase. Dalam penelitian tindakan kelas ini, satu siklus adalah satu kali pertemuan, sehingga satu materi dihabiskan dua kali pertemuan.



Gambar 1. Model Kemmis and MC.Taggart (1988)

Persentase dari hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik, dikategorikan sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Nilai Motivasi Peserta Didik

| No | Nilai    | Kategori     |
|----|----------|--------------|
| 1. | 1 – 29   | Tidak Aktif  |
| 2. | 20 – 59  | Rendah       |
| 3. | 60 – 75  | Sedang       |
| 4. | 76 – 85  | Aktif        |
| 5. | 86 - 100 | Sangat Aktif |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di dalam kelas harus senantiasa di tingkatkan untuk memberikan yang terbaik kepada peserta didik. Hal tersebut dapat dilaksanakan oleh guru yang memiliki motivasi tinggi (Astuti dkk., 2021). Perencanaan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom research action*. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart dengan menerapkan model pembelajaran *Think, Pair, and Share* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan tumbuhan di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare. Tindakan yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Masing masing siklus memiliki empat tahapan, antara lain perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan evaluasi (*evaluation*). Motivasi belajar peserta didik kelas IX MTs Muhammadiyah dihimpun dari angket motivasi yang disebar pada 22 Desember 2023 untuk mengungkap secara koperhensif motivasi belajar peserta didik sebelum melakukan intervensi kepada kelas yang dimaksud.

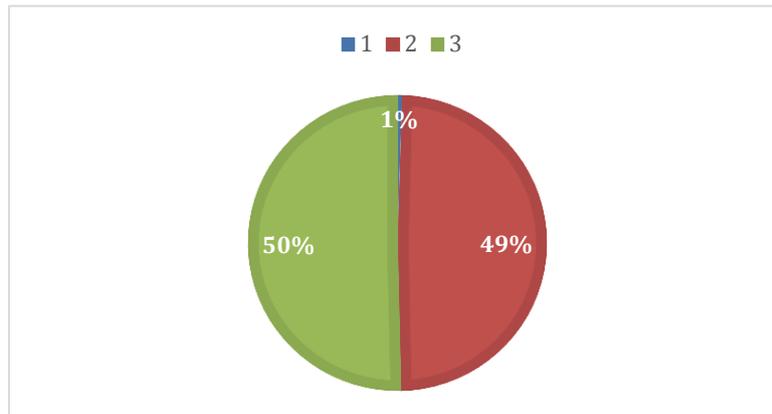
Motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik memberikan dorongan dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dari pihak luar dalam melaksanakan suatu tindakan. Motivasi ekstrinsik adalah keinginan yang timbul akibat pengaruh dari hal luar baik berupa ajakan, suruhan, bahkan paksaan yang berpengaruh terhadap tindakan individu untuk belajar.

Model pembelajaran *think, pair, and share* memiliki tiga tahapan yang harus dilalui oleh peneliti. Pertama adalah *thinking* (berfikir), yaitu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan lembar soal yang sudah disiapkan sesuai dengan informasi yang sudah dihimpun. Kedua *pairing* (berpasangan) yaitu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan sesuai dengan yang dia pilih untuk menjadi partner diskusi. Ketiga *sharing* (berbagi), tahap ini menjadi stimulus bagi peserta didik untuk bisa memahami perbedaan gagasan dari peserta didik yang lainnya sekaligus moment untuk melakukan tukar informasi dan pengetahuan.

Tabel 2. Hasil Rata rata Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| Siklus     | Rata rata | Kriteria |
|------------|-----------|----------|
| Pra Siklus | 58,33%    | Rendah   |
| I          | 59,875    | Rendah   |
| II         | 61,33     | Sedang   |

Dari Tabel 2 maka terlihat perubahan nilai rata rata motivasi belajar peserta didik berdasarkan angket motivasi belajar yang disebar pra siklus, siklus I, dan Siklus III. Perubahan yang terjadi tidak cukup signifikan yaitu pra siklus berada pada kategori rendah, siklus I ada peningkatan namun berada pada kategori rendah dan siklus II berada pada kategori sedang.



Gambar 2. Diagram Hasil Rata Rata Kenaikan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui adanya peningkatan yang tidak signifikan dari hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare. Pra Siklus, kemudian diakhir siklus satu terjadi perubahan sangat sedikit, kemudian di siklus II terjadi peningkatan yang cukup. Motivasi siswa sangat berkaitan dengan desain pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, oleh karena itu setiap guru harus menilai proses pembelajaran untuk membuat desain pembelajaran baru yang lebih baik (Primandiri & Santoso, 2015). Desain pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berbasis aktivitas dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Santoso et al., 2017).

## KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis and Taggart dengan menerapkan dua siklus yang dilaksanakan di kelas IX MTs Muhammadiyah 1 Pare dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Think, Pair, and Share* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, A., Wildan, W., & Bahtiar, B. 2021. Pengaruh Gaya Kepemimpinan Demokratis Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja Guru terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMP. *Schemata: Jurnal Pasca Sarjana IAIN Mataram*, 10(2), 181-198.
- Gempita, L. E., Alfiandra, A., & Murniati, S. R. 2023. Penerapan Model TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1816-1828.
- Hartini, T. S., & Warmi, A. 2020. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Hidayah, N., & Anisa, W. 2019. Peningkatan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Menggunakan Model Think Pair Share Berbantuan Alat Peraga Bahan Bekas. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 165.
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. 2021. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025-6033.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.



- Mahardika, H. C., Ismawati, R., & Rahayu, R. 2022. Penerapan LKPD berbantuan simulasi PhET untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik SMP. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 10(1), 61-70.
- Mu'in, Fatchul. 2011. *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik Urgensi Pendidikan Progresif dan Revitalisasi Peran Guru dan Orang Tua*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Primandiri, P. R., & Santoso, A. M. 2015. Evaluasi Perkuliahan Genetika untuk Calon Guru Biologi di Universitas Nusantara PGRI Kediri. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, 12 (1): 580- 584.
- Rahmatia, R., & Ihwana, L. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wangi-Wangi Selatan. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 22-28.
- Santoso, A. M., Amin, M., Sumitro, S. B., & Lukiati, B. 2017. Learning motivation of students during the implementation of lecturing based in silico approach. *International Journal of Research & Review*, 4(9), 6-9.
- Sumarsya, C. V., & Ahmad, S. 2020. Think Pair Share sebagai Model untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1374-1388.
- Wahyi, H., Turmuzi, M., Tyaningsih, R. Y., & Azmi, S. 2023. Pengaruh pendekatan problem posing terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 315-325.



## Pelaksanaan Asesmen Diagnostik Biomotor Kelincahan pada Siswa Fase B

**Febriyan Dwi Cahyono<sup>1\*</sup>, Bakri<sup>1</sup>, Puspodari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>MIN 1 Bojonegoro

<sup>2</sup>Universitas Nisantara PGRI Kediri

\* Email korespondensi: Febriyandwicahyono@gmail.com

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Asesmen diagnostik merupakan kegiatan pengukuran awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menempuh pembelajaran. Fase B dalam kurikulum merdeka merupakan siswa kelas tiga dan empat dalam sekolah dasar yang dimana rerata mereka masih dalam masa kanak-kanak akhir, yaitu usia sepuluh sampai dua belas tahun. Kelincahan sendiri merupakan aktivitas bergerak secara cepat dan berubah arah, jadi kemampuan biomotor ini tentunya perlu dikaji sedemikian rupa agar siswa memiliki kemampuan yang kompleks dalam segi gerak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan sampel penelitian siswa laki-laki sejumlah dua belas anak dan perempuan sejumlah enam belas anak. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *T Test* dan dianalisa dengan SPSS didapati bahwa rerata kelincahan anak laki-laki dan perempuan termasuk dalam kategori baik. Hasil ini tentunya perlu dipertahankan atau bahkan ditingkatkan dengan membuat sebuah metode pembelajaran yang sebaik mungkin dan sesuai dengan usia tumbuh kembang mereka.

**Kata Kunci:** Asesmen diagnostik, T Test, Kelincahan, Fase B

### PENDAHULUAN

Sekolah merupakan sarana belajar bagi siswa. Belajar dalam artian suatu kegiatan dimana siswa untuk memperoleh pengalaman dan hal baru untuk menunjang kehidupannya kelak di masa yang akan datang. Burhaein (2020) menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menjadi manusia dewasa melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Jadi jelas disini bahwa dalam proses pendidikan atau kegiatan pembelajaran di sekolah siswa akan dibekali berbagai macam hal untuk mengawal tumbuh kembangnya. Hanief (dalam Febriyan, 2018) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup. Tujuan utama dari proses pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran siswa. Dengan kemampuan kebugaran yang baik, diharapkan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik, sehingga menjadi siswa yang sehat dan berprestasi.

Rata-rata usia anak Indonesia menempuh pendidikan di sekolah dasar adalah 6 sampai 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahapan tumbuh kembang anak, anak usia sekolah berada pada dua tahap perkembangan, pertama masa kanak-kanak madya rentang usia enam sampai sembilan tahun, dan kedua masa kanak-kanak akhir di rentang usia sepuluh sampai dua belas tahun (Kemendikbud RI, 2013; Pramantik & Burhaein, 2019). Tentunya pendidikan

yang mereka lalui sejak masa anak usia sekolah menjadi sangat penting, dimana pada usia ini akan menjadi landasan dan pondasi awal mereka tumbuh menjadi dewasa. Dalam kategori kelas di jenjang sekolah dasar, kurikulum merdeka membagi menjadi tiga fase. Yang pertama yaitu fase A untuk kelas satu dan dua, fase B kelas tiga dan empat, dan fase C untuk kelas lima dan enam.

Kemampuan biomotor atau fisik tentunya menjadi perhatian dalam proses dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berbagai elemen fisik seperti daya tahan, kelincahan, kekuatan dan kecepatan menjadi beberapa elemen yang terfokuskan dalam tumbuh kembangnya. Anak-anak pada era sekarang memiliki kekurangan dalam aspek gerak, hal ini dapat dilihat dari status indeks gizi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya didapati bahwa terdapat empat siswa laki-laki dan empat siswa perempuan dari dua puluh enam siswa mengalami obesitas (Febriyan, 2020).

Selanjutnya, dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan asesmen kemampuan kelincahan siswa pada anak usia 10 tahun, atau pada fase B. Pemilihan kemampuan biomotor kelincahan dikarenakan bahwa, gerakan yang kompleks dari sebuah gerakan yang cepat dan berubah arah. Kelincahan menurut Frederick (2014) merupakan kemampuan fisik yang sangat berharga dalam berbagai bidang olahraga, khususnya pada olahraga yang memerlukan kemampuan fisik ketangkasan seperti dalam olahraga tim seperti sepak bola, bola basket, hoki, bola voli, dan rugby, pemain harus bereaksi cepat terhadap pola pergerakan rekannya dan bola. Sedangkan menurut Krolo (2020) menyatakan bahwa kelincahan reaktif dan kecepatan perubahan arah menjadi faktor penentu keberhasilan dalam sepak bola. Faktor latihan sendiri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap ketangkasan seseorang. Karena setiap cabang olahraga memerlukan tingkat ketangkasan yang berbeda-beda, maka latihan pembentukan ketangkasan dapat disesuaikan dengan kekhususan permainan atau aktivitas tersebut. Setiap pelatih atau guru harus memiliki pengetahuan tentang teknik latihan yang tepat untuk membantu atlet dalam meningkatkan kelincahan dan memotivasi atlet atau siswa tersebut (Nazarudin, Waridi, & Saad, 2017).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui Pendidikan Jasmani, diharapkan tumbuh kembang anak semakin baik sesuai tahapan usianya. Oleh karena itu, perlu diadakan sebuah penilaian atau asesmen diagnostik kelincahan siswa sebelum pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran di awal semester.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian survey yang dilakukan diawal waktu pembelajaran yaitu bulan Juli tahun 2023. Tempat penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bojonegoro dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes kelincahan *T Test* (Kemendikbud, 2023) dan analisis deskripsi data dengan menggunakan aplikasi SPSS dan dianalisis dalam tabel norma kategori Tabel Kebugaran Siswa Indonesia (TKSI) Kemendikbud (2023).

**Tabel 1. Tabel Norma Kelincahan T Test**

| Laki-laki           | Perempuan           | Kategori      |
|---------------------|---------------------|---------------|
| $\leq 00.11.84$     | $\leq 00.13.97$     | Baik Sekali   |
| 00.18.82 - 00.11.83 | 00.20.95 - 00.13.96 | Baik          |
| 00.24.83 - 00.18.83 | 00.26.96 - 00.20.96 | Sedang        |
| 00.30.84 - 00.24.84 | 00.32.95 - 00.26.95 | Kurang        |
| $\geq 00.30.83$     | $\geq 00.32.96$     | Kurang Sekali |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan tentang kemampuan biomotor kelincahan siswa laki-laki dan perempuan pada Fase B MIN 1 Bojonegoro yang akan ditampilkan dalam data deskriptif berikut ini :

**Tabel 2. Hasil Tes Kelincahan Siswa Putra**

| No | Nama | Hasil (detik) | Kategori    |
|----|------|---------------|-------------|
| 1  | ABAS | 16,44         | Baik        |
| 2  | ANP  | 13,83         | Baik        |
| 3  | BRA  | 12,78         | Baik        |
| 4  | FF   | 11,29         | Baik Sekali |
| 5  | HPZ  | 11,95         | Baik        |
| 6  | MYNR | 12,93         | Baik        |
| 7  | MYA  | 12,45         | Baik        |
| 8  | MI   | 12,45         | Baik        |
| 9  | MFK  | 13,23         | Baik        |
| 10 | MWVN | 13,26         | Baik        |
| 11 | SAAA | 13,02         | Baik        |
| 12 | ZI   | 14,66         | Baik        |

Berdasarkan hasil tes kelincahan dengan metode *T Test* pada tabel 2 didapati data bahwa dari dua belas siswa yang menjadi subjek penelitian kelompok laki-laki, didapati data bahwa sebanyak sebelas siswa tergolong dalam kategori baik dan satu siswa tergolong dalam kategori sangat baik. Selanjutnya akan disajikan data kelompok perempuan.

**Tabel 3. Hasil Tes Kelincahan Siswa Putri**

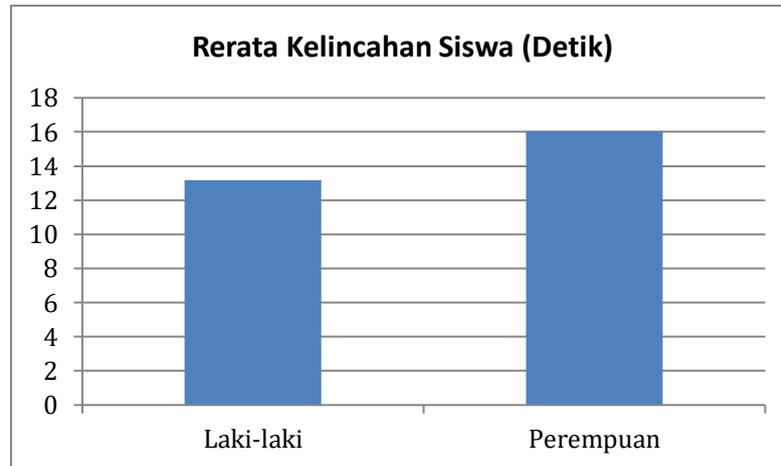
| No | Nama | Hasil (detik) | Kategori    |
|----|------|---------------|-------------|
| 1  | ABRP | 18,56         | Baik        |
| 2  | ABIP | 15,28         | Baik        |
| 3  | ANR  | 15,5          | Baik        |
| 4  | AZAC | 14,48         | Baik        |
| 5  | AA   | 15,12         | Baik        |
| 6  | ATQ  | 16,23         | Baik        |
| 7  | ASA  | 16,21         | Baik        |
| 8  | CAJ  | 16,57         | Baik        |
| 9  | FNM  | 17,12         | Baik        |
| 10 | HRPF | 14,34         | Baik        |
| 11 | IAA  | 18,1          | Baik        |
| 12 | KAAP | 15,91         | Baik        |
| 13 | NTT  | 12,1          | Baik Sekali |
| 14 | NDZ  | 18,02         | Baik        |
| 15 | RASY | 14,64         | Baik        |
| 16 | SKPA | 18,83         | Baik        |

Berdasarkan hasil tes kelincahan dengan metode *T Test* pada tabel 3 didapati data bahwa dari enam belas siswa yang menjadi subjek penelitian kelompok perempuan, didapati data bahwa sebanyak lima belas siswa tergolong dalam kategori baik dan satu siswa tergolong dalam kategori sangat baik. Untuk memperjelas data hasil penelitian, akan disajikan deskripsi data dan informasi dalam bentuk tabel.

**Tabel 4. Deskripsi Hasil Penelitian**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Laki-laki          | 12 | 11,29   | 16,44   | 13,19 | 1,33644        |
| Perempuan          | 16 | 12,10   | 18,83   | 16,06 | 1,79521        |
| Valid N (listwise) | 12 |         |         |       |                |

Dari tabel 4 deskripsi data menunjukkan bahwa nilai rerata kemampuan kelincahan siswa laki-laki pada fase B memiliki nilai 13,19 detik dan siswa perempuan sebesar 16,06 detik. Jadi kedua kelompok siswa laki-laki dan perempuan memiliki rerata dalam kategori sama, yaitu dalam kategori baik. Selanjutnya akan digambarkan dalam bentuk grafik hasil penelitian.

**Gambar 1 Rerata Hasil Kelincahan Siswa**

Kebugaran jasmani merupakan salah satu lingkup materi pembelajaran jasmani yang sekaligus sebagai ranah tujuan pembelajaran yang khas yang tidak dilakukan dan harus dipenuhi oleh mata pelajaran lain. Kebugaran jasmani merupakan unsur penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari siswa. Derajat kebugaran jasmani perlu diukur secara akurat dan terukur (TKSI Kemendikbud, 2023). Anak usia sekolah dasar sendiri mempunyai karakteristik yang berbeda dengan anak usia dini. Dimana mereka masih dalam fase suka bermain, suka bergerak, suka bekerja dalam kelompok, dan suka merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Mitchell, Montgomery, Holder, & Stuart, 2008; Phytanza & Burhaein, 2019).

Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan proses pembelajaran yang menghubungkan bermain dengan pelajaran, kemudian guru juga dapat mengajak anak untuk bergerak atau bergerak, anak juga diajarkan cara bekerja atau belajar dalam kelompok, dan guru memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Pemahaman anak merupakan awal keberhasilan dalam pendidikan. Dunia anak merupakan dunia bermain, ketika bermain maka anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi disekitarnya, bahwa bermain juga merupakan kebutuhan dan kebutuhan yang hakiki bagi anak sekolah dasar, melalui kegiatan bermain anak akan mampu mencapai tuntutan tersebut. dan kebutuhan pengembangan dimensi dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai-nilai, dan sikap hidup (Hurlock, 2001; Phytanza, Burhaein, Sukoco, & Ghautama, 2018). Selanjutnya Ani (2020) menyatakan bahwa perkembangan fisik merupakan pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Oleh karena itu dengan adanya asesmen awal ini, diharapkan guru mampu membuat metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan



tujuan. Khususnya dalam upaya menjaga dan mempertahankan dan meningkatkan kemampuan kelincahan biomotor anak.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah asesmen diagnostik awal perlu dilakukan untuk mengetahui proses selanjutnya dalam pembelajaran disetiap semester. Kemampuan anak diukur dengan metode yang pas dan sesuai disetiap fase usianya berdasarkan parameter yang telah ada.

### DAFTAR RUJUKAN

- Burhaein, E. 2020. Pembelajaran dalam Pandemi COVID-19: Mengapa Pendidikan Jasmani Adaptif Penting untuk Siswa Disabilitas di Sekolah Luar Biasa. In *Disrupsi Strategi Pembelajaran Olahraga: Serta Tantangan dalam Menghadapi New Normal selama masapandemi Covid-19* (pp. 187–196). Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Cahyono, F. D., Wiriawan, O., & Setijono, H. (2018). Pengaruh Latihan Traditional Push Up, Plyometric Push Up, Dan Incline Push Up Terhadap Kekuatan Otot Lengan, Power Otot Lengan, Dan Daya Tahan Otot Lengan. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 54-72. Doi: [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v4i1.12004](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i1.12004)
- Febriyan Dwi Cahyono, Nurul Hidayati dan Dimyati. 2020. Penilaian Status Gizi Anak Usia 9-10 Tahun Studi Pada Siswa Kelas Iii D Min I Bojonegoro. *SATRIA : Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 3(1), 14-17. Retrieved from <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/SATRIA/article/view/356>
- Frederick M. F. A. 2014. *Badminton: Specific Movement Agility Testing System* (Malaysia: Movement, Health & Exercise)
- Hurlock, E. B. 2001. *Developmental psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Kemendikbud RI. 2013. *Dokumen kurikulum 2013*.
- Kemendikbud RI. 2023. *Tabel Kebugaran Siswa Indonesia (TKSI)*
- Krolo, A., Gilic, B., Foretic, N., Pojskic, H., Hammami, R., Spasic, M., Uljevic, O., Versic, S., Sekulic, D. 2020. Agility testing in youth football (soccer) players: Evaluating reliability, validity, and correlates of newly developed testing protocols. *Int J Environ Res Public Health*. 17(1), 294. doi: 10.3390/ijerph17010294.
- Mitchell, M. G., Montgomery, H., Holder, M., & Stuart, D. 2008. Group investigation as a cooperative learning strategy: An integrated analysis of the literature. *Alberta Journal of Educational Research*, 54(4), 388–395.
- Nazarudin, M. N., Waridi, N., & Saad, I. 2017. Kesan latihan ketangkasan reaktif ke atas peningkatan komponen kecergasan berasaskan lakuan motor dalam kalangan pemain Ragbi (Novis). *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(4), 56-70.
- Phytanza, D. T. P., & Burhaein, E. 2019. Aquatic activities as play therapy children autism spectrum disorder. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 2(2), 64–71. <https://doi.org/10.33438/ijdsbs.652086>
- Phytanza, D. T. P., Burhaein, E., Sukoco, S., & Ghautama, S. W. 2018. Life Skill Dimension based on Unified Sports Soccer Program in Physical Education of Intellectual Disability. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 199–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.31461/ybpd.453865>



Pramantik, I. A. D., & Burhaein, E. 2019. Disabilities Sports & Health Science A Floor Time Approach to Improve Learning Outcomes of the Body Roll to the Side in Adaptive Physical Education Learning: Classroom Action Research Study on Two Cerebral Palsy Students. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 2(2), 45–53. <https://doi.org/10.33438/ijdsHS.652061>



## **Analisa Problematika Pendidikan Kewarganegaraan Ditinjau Berdasarkan Lunturnya Semangat Nasionalisme Masyarakat Dusun Banjarmelati Desa Tunjung Kecamatan Udanawu**

**Yuliana Wulandari\* , Irawan Hadi Wiranata**  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

\*Email Korespondensi: [yulinaawn@gmail.com](mailto:yulinaawn@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Pendidikan kewarganegaraan sebagai kurikulum yang dikembangkan untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik. Bukti kewarganegaraan yang baik adalah keteguhan dan keyakinan terhadap bangsa, hal ini terlihat dari nasionalisme dan kecintaan terhadap tanah air. Pendidikan Kewarganegaraan tidak cukup diajarkan dan diterapkan dalam lingkup pendidikan formal, namun diperlukan juga dalam pendidikan non-formal yang tidak kalah pentingnya, yakni dalam kehidupan bermasyarakat. Pemahaman mengenai Pendidikan Kewarganegaraan menjadi salah satu upaya upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan semangat nasionalisme pada lingkungan masyarakat. Pembentukan pemahaman akan pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk warga negara menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik studi kasus dan studi literatur yang mengulas dan membahas penelitian sebelumnya mengenai peran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya bela negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam mengatasi lunturnya nilai nasionalisme sangat berpengaruh sebagai jembatan masyarakat dalam memahami, mewujudkan, dan menerapkan sikap nasionalisme dalam kehidupan bernegara.

**Kata Kunci:** Pendidikan Kewarganegaraan, nasionalisme, masyarakat

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari pengetahuan, nilai dan keterampilan, serta menyangkut penerapan pengetahuan, nilai, dan keterampilan dalam situasi nyata melalui partisipasi aktif (Doganay, 2012). Konsekuensi dari Pendidikan Kewarganegaraan sebagai kurikulum yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik, yaitu warga negara yang mampu berperan serta dan memikul tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta memiliki nasionalisme yang tinggi (Nurgiansah & Rachman, 2022). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya mewujudkan warga negara yang memiliki sikap nasionalisme tidak jarang dalam pengimplementasiannya mengalami berbagai hambatan. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki pengaruh yang sangat penting guna membentuk generasi muda bangsa menjadi warga negara yang memiliki keteguhan, komitmen kebangsaan, berjiwa nasionalisme, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia (Rachman, Nurgiansyah, & Kabatiah, 2021).

Ikatan bersama yang merupakan jiwa dan semangat serta rasa cinta terhadap tanah air baik dalam dalam kebersamaan maupun dalam pengorbanan demi kepentingan bersama merupakan salah satu hal yang mendasari terwujudnya rasa nasionalisme (Suastika, 2013). Nasionalisme dan patriotisme selaras dengan sikap bela negara, karena semangat



nasionalisme berkaitan dengan kesadaran atau keyakinan warga negara terhadap bangsanya. Nasionalisme merupakan perasaan cinta dan keyakinan warga negara terhadap bangsa dan negara. Kandungan yang terdapat dalam semangat nasionalisme Indonesia yaitu kesadaran akan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang terdiri dari suku dan agama dan kesadaran warga negara Indonesia untuk menghilangkan segala bentuk kekuasaan kolonial, penjajahan, dan penindasan dari tanah air Indonesia. Penanaman dan pengembangan rasa nasionalisme menuntut Pendidikan Kewarganegaraan agar mampu mewujudkan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Upaya untuk meningkatkan nasionalisme dan kecintaan terhadap tanah air saat ini, khususnya pada masyarakat pedesaan, prioritas harus diberikan pada pandangan dan sikap berwawasan ke depan yang mendorong kemampuan untuk mempertimbangkan perkembangan di masa depan. Artinya, seseorang harus mengembangkan kesiapan menghadapi segala situasi baru yang belum terjadi dalam masyarakat atau kehidupan masyarakat.

Pemahaman mengenai sikap nasionalisme tidak terlepas dari sila ketiga Pancasila yaitu Persatuan Indonesia yang dalam kaitannya dimaksudkan sebagai satu sistem nilai dalam Pancasila sehingga kesatuannya bersifat organis. Kesatuan bersifat organis memiliki arti bahwa setiap sila dapat menjiwai dan meliputi serta dijiwai oleh sila-sila yang lain. Nilai-nilai kebangsaan selalu berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, karena penafsiran nilai-nilai tersebut memerlukan upaya masyarakat Indonesia sendiri untuk berperilaku yang bermuara pada nilai-nilai Pancasila dan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Rasa cinta tanah air merupakan salah satu karakter yang harus ditanamkan dan harus ada dalam diri setiap orang terutama masyarakat yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan bernegara sehingga dapat ikut serta melestarikan dan menjaga kebudayaan bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan bermasyarakat menjadi sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan kehidupan bernegara yang menjunjung tinggi nilai budaya persatuan dan kesatuan, guna mengantarkan masyarakat dalam memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya. Realistas yang dihadapi oleh warga negara dalam bermasyarakat menjelaskan bahwa masyarakat yang tentunya tidak hanya terdiri dari usia muda tentu harus memiliki visi intelektual, religius, berkeadaban, berkemanusiaan, serta cinta tanah air dan bangsanya. Komitmen sebagai upaya meneguhkan semangat persatuan dan kesatuan dengan semboyan negara, yakni "*Bhinneka Tunggal Ika*" yang diperlukan untuk menumbuhkan semangat pada masyarakat Indonesia. Semangat nasionalisme harus dilandaskan dengan kesamaan pandangan terhadap masa depan bersama yang akan dituju sebagai suatu bangsa sesuai dengan semangat nasionalisme dimasa lampau yang lebih dominan dengan rasa kebersamaan baik dimasa lalu, sekarang, maupun masa depan.

Tujuan penulisan erat kaitannya dengan permasalahan pada saat peneliti melakukan penelitian. Tujuan penelitian meliputi rumusan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian, yang merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai kendala dalam mewujudkan semangat nasionalisme pada masyarakat Dusun Banjarmelati Desa Tunjung. Sedangkan tujuan khusus pada penelitian ini dapat penulis uraikan sebagai berikut : 1) Untuk mengetahui problematika Pendidikan Kewarganegaraan pada masyarakat Dusun Banjarmelati Desa Tunjung, 2) Untuk mengetahui hubungan problematika Pendidikan Kewarganegaraan terhadap semangat nasionalisme, 3) Menekankan kembali semangat nasionalisme dan, 4) Agar masyarakat dapat bertindak bijaksana dalam menentukan sikap



agar jati diri yang sudah ada sejak awal berdirinya bangsa dapat mengakar dengan baik dan tidak luntur.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis studi kasus dan studi pustaka. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada lingkungan tertentu yang terjadi di lingkungan alam dan bertujuan untuk mempelajari dan memahami fenomena apa yang terjadi, mengapa dan bagaimana terjadinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif didasarkan pada penelitian yang sedang berjalan. mencakup studi komprehensif dan berbasis kasus atau beberapa kasus individual.

Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif merupakan suatu perencanaan pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan, dimana metode ini berupa penjelasan terhadap suatu masalah, peristiwa atau situasi tertentu yang didalamnya peneliti diberi tugas untuk mencari alternatif pemecahannya, yang kemudian dalam hal ini metode ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan mencari solusi baru terhadap suatu permasalahan. Metode studi kasus mendorong pada definisi masalah, penyelidikan, dan persuasi, dimana peneliti agar dapat mengidentifikasi apa yang diketahui dan apa yang perlu diketahui untuk memahami kasus dan mendefinisikan masalah yang diselidiki.

Metode penelitian studi pustaka merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan memahami dan meneliti teori-teori dari literatur yang berkaitan dengan tujuan dilakukannya penelitian tersebut. Sumber informasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mencari dan mengembangkannya dari berbagai sumber seperti buku, jurnal penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Bahan pustaka dari berbagai sumber kemudian dianalisis secara kritis dan harus komprehensif untuk mendukung usulan dan gagasan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini meliputi:

### **1. Observasi**

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian pada semua objek dengan menggunakan seluruh indera. Observasi dilakukan di Dusun Banjarmelati Desa Tunjung, Kecamatan Udanawu, Kabupaten Blitar pada tanggal 23 November 2023.

### **2. Wawancara**

Peneliti menggunakan metode wawancara yaitu pengumpulan informasi dan data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan yang kemudian juga untuk dijawab secara lisan. Kegiatan wawancara ini dilakukan peneliti terhadap Sekretaris Desa Tunjung dan beberapa tokoh masyarakat di Dusun Banjarmelati Desa Tunjung. Peneliti dalam melaksanakan wawancara menggunakan teknik komunikasi langsung yang berbentuk wawancara tak berstruktur.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan informasi melalui peninggalan-peninggalan tertulis seperti arsip, buku-buku yang memuat pendapat-pendapat berdasarkan teori, dan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Tahap analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Pengumpulan Data**

Peneliti mencatat keseluruhan informasi secara obyektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi lapangan dan wawancara. Pencatatan data diperlukan terhadap jenis data

yang berbeda dan bentuk data yang berbeda di lapangan serta melakukan pencatatan di lapangan.

#### 2. Reduksi Data

Peneliti pada tahap ini memilih fokus terhadap hal-hal yang sesuai dengan target peneliti. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang mengklasifikasikan informasi yang diperlukan dan menghilangkan informasi yang tidak perlu sehingga informasi yang direduksi tersebut memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil observasi dan wawancara sehingga memudahkan peneliti dalam mencari informasi yang diperlukan.

#### 3. Penyajian Data

Representasi data adalah kumpulan informasi terstruktur yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan.

#### 4. Pengambilan Simpulan

Peneliti berusaha mencari pola, model, hubungan, dan persamaan dari data yang kemudian akan dijadikan oleh peneliti dalam mengambil kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Terdapat tiga kompetensi inti dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yakni yang pertama adalah keterampilan dan kemampuan memahami pendidikan kewarganegaraan; kedua keterampilan dan kemampuan yang membentuk karakter warga negara yang meliputi pengakuan terhadap kesetaraan, toleransi, rasa memiliki, dan kepekaan terhadap permasalahan warga negara; Ketiga keterampilan ini mengungkapkan keterampilan kewarganegaraan, seperti kemampuan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan publik (Bria, 2020). Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan yang bermutu dan bertanggung jawab, membina warga negara yang baik yang mampu berpikir kritis, analitis, komprehensif, memecahkan permasalahan nyata kewarganegaraan, dan memelihara persatuan dan kesatuan bangsa untuk mewujudkan Indonesia yang sejahtera (Hamidi & Lutfi, 2010).

Manusia susila tidak dapat dan tidak boleh berjalan sendiri seperti halnya dalam perwujudan Pendidikan Kewarganegaraan. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan bagi perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat harus dilaksanakan dan dikolaborasikan dengan berbagai program aksi non pendidikan kewarganegaraan. Karena apabila tidak ada sinkronisasi antara kegiatan yang berdasar pada Pendidikan Kewarganegaraan dengan kegiatan lain, maka Pendidikan Kewarganegaraan yang hadir dalam lingkungan masyarakat selama ini tidak untuk membantu terciptanya warga negara baru lebih mampu dalam mengelola perubahan-perubahan sosial di masyarakat dan pembangunan bangsa tidak akan pernah berubah, sehingga bangsa ini hanya tinggal menunggu detik-detik kehancuran (Maksum, 2016).

Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan secara tekstual dan kontekstual merupakan dua cara memahami konsep yang memiliki keunggulan yang tidak sama dengan kehidupan bermasyarakat. Pembangunan suatu bangsa memerlukan pengetahuan tentang realitas sosial yang ada dan kemampuan mengevaluasi realitas sosial berdasarkan kriteria yang diambil berdasarkan sistem pemahaman. Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan warga negara untuk memahami sloka secara kontekstual tanpa menyimpang dari koridor nilai yang dikandungnya (Maksum, 2016).



### **Problematika Pendidikan Kewarganegaraan di Dusun Banjarmelati Desa Tunjung**

Permasalahan bangsa yang sampai saat ini belum terselesaikan dikarenakan sudah lunturnya semangat nasionalisme dan rasa cinta tanah air pada masyarakat Indonesia yang sudah tidak mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan bernegara. Tatanan kehidupan sosial masyarakat Indonesia seperti pada masyarakat Dusun Banjarmelati yang sosialis menjadi individualis diakibatkan oleh tergerusnya rasa kebersamaan dan nasionalisme akibat globalisasi yang membawa pengaruh sangat besar. Semangat nasionalisme pada masyarakat di era saat ini tidak dapat dipungkiri sedikit demi sedikit mulai terkikis. Salah satu contoh adanya tindakan masyarakat yang mulai menyepelekan pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

Meskipun hasil survei pada penelitian LSI menunjukkan perkembangan nasionalisme cukup positif pada tahun 2019, namun 33,6% warga yang tidak mengutamakan nasionalisme bukanlah angka yang kecil dan artinya nasionalisme yang termuat dalam salah satu nilai Pendidikan Kewarganegaraan masih berada dalam tantangan. Hasil dari observasi dan wawancara kepada masyarakat setempat menunjukkan adanya beberapa faktor yang menjadi problematika terhadap penerapan nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu:

#### **1. Masyarakat Belum Sepenuhnya Paham Terhadap Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Bernegara**

Masyarakat yang masih memiliki pandangan dan dengan cara berpikir bahwa Pendidikan Kewarganegaraan hanya diperlukan pada jenjang pendidikan formal saja. Dampak dari masih adanya pemikiran tersebut tentu menjadi faktor penghambat dalam menumbuhkan wawasan kebangsaan dan kesadaran nasional, sikap dan perilaku patriotik, serta semangat nasionalisme pada diri warga negara dan generasi bangsa.

#### **2. Kurangnya Dukungan dan Partisipasi Generasi Muda**

Kurangnya figur yang dapat dijadikan panutan merupakan hambatan umum dalam implementasi Pendidikan Kewarganegaraan di lingkungan masyarakat. Generasi muda tentu berpengaruh dalam pertahanan semangat nasionalisme dan rasa cinta kepada tanah air namun pemuda pemudi di Dusun Banjarmelati Desa Tunjung mayoritas melanjutkan pendidikan tinggi dan bekerja di luar daerah. Hal tersebut berdampak pada minimnya pemuda pemudi yang turut serta dalam kegiatan dalam lingkungan masyarakat karena banyaknya pemuda pemudi yang merantau, sehingga penguatan dan penerapan nilai-nilai dalam Pendidikan Kewarganegaraan yang seharusnya mendapat pendekatan dan dorongan dari generasi muda ini tidak tersampaikan dengan penuh kepada masyarakat.

#### **3. Belum Adanya Program atau Kegiatan Mengenai Pendidikan Kewarganegaraan yang Difokuskan di Dusun Banjarmelati**

Pemerintah Desa tentunya juga harus ikut dalam penerapan Pendidikan Kewarganegaraan pada masyarakatnya. Pemerintah Desa dalam hal ini perlu melakukan kegiatan atau membuat program sebagai salah satu komponen yang dapat mendukung terlaksananya Pendidikan Kewarganegaraan dalam lingkungan masyarakat.

Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan warga negara yang mampu berpartisipasi serta bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta memiliki semangat nasionalisme yang tinggi sehingga wajib bagi setiap warga negara mengenal, memahami, dan mengimplementasikan nilai yang terkandung di dalamnya. Sebagian masyarakat terutama yang berada di lingkungan pedesaan, saat ini yang terjadi adalah masyarakat masih menganggap Pendidikan Kewarganegaraan hanya sebagai salah satu simbol dalam pendidikan yang sama sekali tidak melekat dan tertanam di hati sehingga menjadi asing dan tidak dikenal dengan baik. Keadaan



seperti itu apabila terus dibiarkan tentu akan mengakibatkan warga negara Indonesia menjadi tidak peduli terhadap bangsa dan negaranya sendiri.

### **Dampak Problematika Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Lunturnya Semangat Nasionalisme**

Warga negara yang memiliki semangat nasionalisme dan patriotisme merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai wujud bela negara. Semangat nasionalisme atau wujud cinta terhadap tanah air menjadi salah satu nilai yang dapat diterapkan dalam melaksanakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Hubungan Pendidikan Kewarganegaraan terhadap upaya bela negara tentu memiliki keterkaitan yang erat. Hal tersebut disebabkan bahwa apabila warga negara tidak atau belum paham mengenai arti dan pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan terhadap kehidupan bernegara, maka tatanan negara yang diharapkan memiliki warga negara yang baik dan cerdas tentu tidak dapat terwujud sesuai dengan harapan yang sudah disusun oleh para pendiri bangsa.

Problematika Pendidikan Kewarganegaraan pada masyarakat Dusun Banjarmelati Desa Tunjung berdampak pada lunturnya semangat masyarakat setempat terhadap upaya bela negara. Generasi muda yang saat ini diharapkan memiliki wawasan luas terhadap pengertian dan penerapan Pendidikan Kewarganegaraan namun terkendala oleh tuntutan mereka yang berusia 17 sampai 25 tahun untuk melanjutkan pendidikan dan bekerja ke luar daerah. Sehingga pendekatan yang dapat diberikan melalui para generasi muda kepada masyarakat mengalami kendala yang tentu menyebabkan masalah lain yakni masyarakat yang kurang bahkan sama sekali tidak paham terkait arti pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan dalam upaya bela negara.

Kendala-kendala yang dialami oleh masyarakat tersebut tentu berdampak pada semangat nasionalisme atau perwujudan rasa cinta terhadap tanah air menjadi luntur. Warga negara khususnya para generasi penerus bangsa yang diharapkan memiliki peran penting dalam upaya bela negara melalui hal yang sederhana seperti ikut berpartisipasi dalam acara peringatan hari nasional dan mencintai budaya lokal justru peran dari mereka dapat tergolong kurang. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa kurangnya pemahaman terhadap Pendidikan Kewarganegaraan tentu memiliki dampak yang besar dalam upaya bela negara dan meneruskan perjuangan-perjuangan tokoh terdahulu yang berharap negara Indonesia mampu menjaga dan melanjutkan cita-cita para leluhur.

#### **Pentingnya Semangat Nasionalisme Di Lingkungan Masyarakat**

Nasionalisme terbukti harus diungkapkan dan ditanamkan di seluruh lapisan masyarakat, terutama pada kalangan Sumber Daya Manusia muda demi menjaga kedaulatan negara dan membawa Indonesia ke arah yang lebih baik. Persatuan dan kesatuan dapat terancam dan generasi mendatang akan apatis terhadap negaranya jika tidak segera diambil tindakan. Nasionalisme dalam pemahaman sebelumnya dibentuk untuk membangun kesadaran bersama guna membebaskan masyarakat dari penjajahan, maka di era sekarang nasionalisme harus dibangun untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang tidak hanya maju tetapi juga berdaulat. Masyarakat saat ini yang hidup di era baru atau era globalisasi, dimana kehidupannya jauh berbeda dengan masyarakat di masa lalu. Hal tersebut tentu menambah alasan pentingnya semangat nasionalisme terhadap bangsa dan negara agar cita-cita luhur dan pencapaian yang telah diperjuangkan dan didapat oleh para pejuang bangsa di masa lalu tidak hilang. Kemunculan nasionalisme terbukti dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam perjuangan meraih kemerdekaan dari genggaman penjajahan.



Acuan dan pengembangan materi yang termuat dalam Pendidikan Kewarganegaraan tentang penanaman nilai nasionalisme sangat berguna untuk mendongkrak bangsa Indonesia untuk memiliki warga negara yang baik dan cerdas. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting menegenai pemahaman negara, serta memberikan pengetahuan tentang bagaimana menjadi warga negara yang cinta terhadap tanah air (Rawantina, 2013). Penekanan dan pemahaman mengenai semangat nasionalisme dalam upaya mengatasi problematika Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan bermasyarakat memiliki misi pengembangan *smart and good citizen*. Pendidikan kewarganegaraan dalam konteks nasionalisme menekankan pada terbentuknya warga negara yang tidak hanya mengetahui hak dan kewajibannya saja, namun juga diharapkan membentuk warga negara yang mempunyai kesadaran lebih yaitu terbentuknya warga negara yang cerdas yang memiliki *civic intellegences, civiv responsibility, dan civic partisipasion* dalam sebuah kebijakan (Dana, Kumala, & Sunarsih, 2023).

Nilai-nilai dalam nasionalisme harus dilestarikan dan diwariskan kepada seluruh warga negara dan generasi penerus bangsa, karena berguna untuk menjaga kemerdekaan dan mewujudkan kemandirian bangsa untuk mensejajarkan pembangunan bangsa Indonesia dengan bangsa lain di dunia (Dana, Kumala, & Sunarsih, 2023). Nasionalisme memuat beberapa prinsip yang penting dalam kehidupan bernegara dengan negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau tersebar dari Sabang hingga Merauke, yaitu: kesatuan, kebangsaan, kesamaan, kepribadian, dan prestasi. Warga negara apabila memiliki semangat nasionalisme yang tinggi, maka resiko akan terjadinya ancaman terhadap keutuhan bangsa akan terhindarkan (Smith, 2003). Pemerintahan Orde Lama menjelaskan bahwa untuk pembangunan Indonesia ke arah yang lebih baik dengan mengedapankan kebudayaan lokal dan nasional serta sekeras mungkin menutup keran terhadap pengaruh kebudayaan asing diperlukan adanya semangat nasionalisme. Orde Baru menjelaskan bahwa nasionalisme disebarkan dan dibentuk dalam ajaran *top-down* dan tergolong digunakan untuk melegitimasi kekuasaan yang sifatnya militer.

Upaya Yang Dapat Dilakukan Dalam Mengatasi Problematika Pendidikan Kewarganegaraan Di Lingkungan Masyarakat

Pendidikan Kewarganegaraan selain mengajarkan tentang patriotisme, juga mengajarkan tentang rasa cinta terhadap tanah air atau yang biasa disebut dengan nasionalisme dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Nasionalisme penting digalakkan serta diajarkan tidak hanya di lingkup pendidikan formal tapi juga di pendidikan non-formal yaitu melalui dasar mencintai tanah air yang dilakukan oleh warga negara, sebagai upaya mempertahankan bangsa dan negara agar tetap menjadi negara yang utuh. Berikut penulis sampaikan beberapa upaya yang dapat digunakan sebagai bentuk mengatasi problematika Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan di masyarakat:

#### 1. Mewujudkan Sikap Kepahlawanan Dalam Sumpah Pemuda

Sikap kepahlawanan sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap warga negara, sehingga sikap kepahlawanan harus dipupuk dan dibiasakan sejak dini. Sikap para pahlawan yang terdapat dalam Sumpah Pemuda dapat dijadikan pedoman sebagai wujud rasa kebangsaan dan menumbuhkan sikap kepahlawanan. Seorang warga negara yang tidak memiliki sikap kepahlawanan akan menjadi penakut, pelit atau tidak mau berkorban, malas berusaha, egois (mementingkan diri sendiri) dan mudah putus asa (Sugiman, 2017). Sebagai warga negara yang baik dan cerdas, maka harus membiasakan diri untuk dapat memiliki sikap kepahlawanan mulai dari hal sederhana yakni dalam kehidupan di lingkungan masyarakat.



Sikap kepahlawanan dalam lingkungan masyarakat dapat diwujudkan dengan ikut serta dalam kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan.

## 2. Mewujudkan Sikap Cinta Tanah Air

Pahlwan terdahulu yang sudah berjuang mengusir penjajah tentunya didasari oleh rasa cinta tanah air. Sebagai warga negara yang baik dan cerdas, para masyarakat sudah seharusnya memiliki sikap cinta tanah air. Hal tersebut dikarenakan setelah negara merdeka, justru tantangan yang dihadapi akan semakin besar. Pelestarian budaya daerah dapat dijadikan upaya sebagai salah satu perwujudan terhadap rasa cinta tanah air. Budaya bangsa Indonesia yang beragam dan unik harus dijaga kelestariannya, karena menjaga kelestarian budaya bangsa berarti mencintai bangsa dan tanah air.

## 3. Membangun Semangat Nasionalisme

Cara yang dapat dilakukan untuk membangun kesadaran rakyat sebagai suatu bangsa serta memberi seperangkat dan program tindakan yakni dengan membangun semangat nasionalisme. Pembangunan Negara Kesatuan Republik Indonesia dapat didasarkan pada semangat nasionalisme warga negara. Nasionalisme adalah rasa semangat dimana seluruh kesetiaan seseorang ditujukan langsung kepada negara atas nama seluruh bangsa.

## 4. Pendekatan Melalui Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter tidak hanya terdapat dalam proses belajar mengajar pada materi di sekolah, namun juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Karena dalam pendidikan karakter berisi mengenai sikap kebangsaan dan nasionalisme sehingga masyarakat dapat menanamkan nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Anggapan masyarakat mengenai nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan dalam lingkungan sosial yang sudah tidak zaman lagi untuk dibicarakan dan dilaksanakan sehingga perwujudan nilai luhur karakter yang sulit diterapkan harus segera diatasi. Beberapa upaya yang sudah dijelaskan diatas dapat dijadikan jembatan masyarakat dalam upaya memahami hingga dapat menerapkan nilai-nilai yang termuat dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

## **KESIMPULAN**

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Kewarganegaraan memiliki arti yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia, terutama dalam menanamkan jiwa nasionalisme. Hal tersebut disebabkan adanya nilai-nilai Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat menjadi pedoman masyarakat dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya mewujudkan warga negara yang memiliki sikap nasionalisme tidak jarang dalam pengimplementasiannya mengalami berbagai hambatan. Beberapa hambatan yang dialami oleh masyarakat di Dusun Banjarmelati Desa Tunjung yaitu kurangnya pemahaman terhadap pentingnya penerapan Pendidikan Kewarganegaraan yang diakibatkan dari minimnya figur yang dapat dijadikan suritauladan.

Upaya untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai luhur yang terdapat dalam Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan agar jiwa nasionalisme pada warga negara Indonesia tidak hilang. Acuan dan pengembangan materi yang termuat dalam Pendidikan Kewarganegaraan tentang penanaman nilai nasionalisme sangat berguna untuk mendongkrak bangsa Indonesia untuk memiliki warga negara yang baik dan cerdas, sehingga penanaman pendidikan karakter yang mengacu pada Pendidikan Kewarganegaraan harus ditanamkan sejak dini. Pendidikan Kewarganegaraan yang memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan warga negara yang mampu berpartisipasi serta bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan



bernegara serta memiliki semangat nasionalisme yang tinggi sehingga wajib bagi setiap warga negara mengenal, memahami, dan mengimplementasikan nilai yang terkandung di dalamnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Bria, M. E. (2020). Penguatan semangat nasionalisme di daerah perbatasan melalui pendidikan kewarganegaraan berbasis kearifan lokal. In *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings* 1 (1).
- Dana, Y. A., Kumala, C. M., & Sunarsih, E. S. (2023). Pendidikan Nasionalisme bagi Generasi Muda untuk Membentuk Watak Masyarakat yang Bermartabat. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 2(4), 7-15.
- Doganay, A. (2012). *A curriculum framework for active democratic citizenship education*. In M. Print & D. Lange (Ed.), *School, curriculum and civic education for building democratic citizens* (hal. 19–39). Rotterdam, Boston, Taipei: Sense Publisher.
- Hamidi, J. & Lutfi, M. (2010). *Civic education; antara realitas politik dan implementasi hukumnya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maksum, H. (2016). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi Dalam Menumbuhkan Semangat Nasionalisme. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Nurgiansah, T. H., & Rachman, F. (2022). Nasionalisme Warga Muda Era Globalisasi: Pendidikan Kewarganegaraan di Perbatasan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 66-75.
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970-2984.
- Rawantina, N. I. I. (2013). Penanaman nilai nasionalisme dan patriotisme untuk mewujudkan pendidikan karakter pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas x sma negeri 4 sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 1(1), 39-54.
- Smith, A.D. 2003. *Nasionalisme: Teori, Ideologi, Sejarah*. Jakarta: Erlangga.
- Suastika, I. N. (2013). Nasionalisme dalam Perspektif Postmodernisme, Poststrukturalisme dan Postkolonialisme. *Media Komunikasi FPIPS*, 11(1), 30-44.
- Sugiman, A. M. R. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme dan Patriotisme melalui Materi Sikap Semangat Kebangsaan dan Patriotisme dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa dan Bernegara pada Pembelajaran PKn di SMAN 1 Pundong. *Academy of Education Journal*, 8(2), 174-199.



## Analisis Kebutuhan LKPD pada Materi Gaya Magnet untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3

Dela Ari Widianty\*, Farida Nurlaila Zunaidah, Kharisma Eka Putri

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [delaari99@gmail.com](mailto:delaari99@gmail.com)

Diterima:  
17 Januari 2024

Dipresentasikan:  
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa dan guru mengalami beberapa kesulitan dan hambatan yaitu guru belum mengembangkan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan guru kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Hambatan dan kesulitan yang dialami siswa yaitu, siswa hanya diminta untuk menghafal buku teks dan mendengarkan penjelasan guru. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan LKPD pada materi gaya magnet kelas IV SDN Gayam 3. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV, penyebaran angket dan memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik. Tempat pengamatan dilakukan di Kelas IV SDN Gayam 3 dengan jumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru diketahui bahwa guru belum menggunakan LKPD secara optimal pada pembelajaran IPA, selama ini LKPD yang digunakan oleh guru hanya terpaku pada teks materi dan soal-soal. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik diketahui bahwa siswa merasa kesulitan memahami materi gaya magnet dikarenakan guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah. Hasil *pre-test* terkait materi gaya magnet menunjukkan bahwa 20 siswa dari 28 siswa memperoleh nilai dibawah KKM ( $\leq 75$ ) dengan rata-rata nilai 60. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan LKPD yang dapat membantu proses pembelajaran dan menunjang pemahaman siswa terkait materi gaya magnet.

**Kata Kunci:** Analisis kebutuhan, LKPD, Materi gaya magnet

### PENDAHULUAN

Perangkat pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran (Trianto, 2011). Beberapa perangkat pembelajaran yang diperlukan pada saat proses pembelajaran diantaranya yaitu RPP, Silabus, LKS, buku dan alat evaluasi. Penyusunan perangkat merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kualitas perangkat yang digunakan juga menentukan kualitas pembelajaran. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas baik maka guru harus menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dengan matang.

Perangkat pembelajaran di sekolah sebaiknya dirancang dan dipersiapkan dengan baik serta memperhatikan kebutuhan pemahaman peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran di sekolah salah satunya dipengaruhi oleh perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi media yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Perangkat pembelajaran yang diterapkan tidak terlepas dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD bisa dirancang dan dikembangkan sendiri oleh pendidik sesuai dengan materi yang akan disampaikan sebagai penunjang dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu media pembelajaran berbentuk visual. LKPD adalah



panduan bagi peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah.

Sains dan matematika merupakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan hal-hal yang konkrit dan dapat diketahui, yang dapat diselidiki melalui eksperimen dan dapat dibuktikan (Putri, dkk, 2023). Proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar (SD) hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik dan memahami tentang alam secara sistematis (Awang, 2015). Hal ini akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam. Sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan tentang kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, dan prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung kepada peserta didik, sehingga perlu adanya LKPD yang lebih mengedepankan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Gayam 3 kelas IV, diketahui bahwa guru belum menggunakan LKPD secara optimal pada mata pelajaran IPA. Selama ini LKPD yang digunakan di sekolah masih terpaku pada teks materi, soal-soal, dan belum mengembangkan kegiatan siswa yang berkaitan langsung dengan lingkungan siswa. Guru juga belum mengembangkan LKPD yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPA sehingga LKPD yang digunakan bisa lebih kontekstual. Guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga pengalaman belajar siswa belum terkonsep dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata. Kendala lainnya yaitu kurangnya penguasaan guru terhadap LKPD yang ada sehingga tidak semua konten dapat terlaksana dengan baik.

Ditemukan masalah mengenai hasil belajar IPA yang belum tercapai dengan maksimal pada materi Gaya Magnet Tahun Ajaran 2023. Hal ini diketahui berdasarkan nilai hasil *pretest* untuk pemahaman awal siswa pada materi Magnet masih ada siswa yang mendapatkan nilai rendah. Dari 28 siswa ada 20 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dan 8 siswa memperoleh nilai diatas KKM. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran mata pelajaran IPA belum ada kegiatan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari – hari sehingga peserta didik hanya sekedar membaca dan menghafal.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, solusi yang dapat diambil yaitu dengan menggunakan LKPD pada pembelajaran IPA di kelas IV materi gaya magnet. LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sesuai untuk dijadikan alat bantu pendidik saat proses pembelajaran IPA. Dengan adanya LKPD siswa dapat memahami materi gaya magnet dengan mudah.

## **METODE**

Metode Penelitian yang digunakan dalam Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada 2 Juli 2023. Subjek dari Penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SDN Gayam 3. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, penyebaran angket dan *pre-test*. Pelaksanaan observasi dilaksanakan secara langsung dengan melakukan wawancara datang ke Sekolah mengamati proses Pembelajaran di kelas. Penyebaran angket dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada guru dan siswa dengan Jumlah pertanyaan yang berbeda. *Pre-test* diberikan kepada Siswa sebanyak 10 soal pada materi gaya magnet dengan jawaban singkat. Berikut tabel kisi-kisi wawancara, angket guru dan Siswa, soal *pre-test*.

**Tabel 1. Pertanyaan wawancara kepada guru**

| No. | Pertanyaan   |
|-----|--|
| 1   | Bagaimana hasil belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi gaya magnet?                          |
| 2   | Apakah ibu sudah maksimal dalam Menggunakan LKPD?  |
| 3   | Apakah LKPD yang ada sudah dapat meningkatkan hasil belajar Siswa?                               |
| 4   | Apakah LKPD yang ada saat ini sudah memenuhi kebutuhan ibu dalam mengajarkan materi gaya magnet? |
| 5   | Apakah soal yang ada dalam LKPD sudah berbentuk soal uraian untuk bahan diskusi?                 |

**Tabel 2. Pertanyaan wawancara kepada siswa**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1   | Pernahkah kamu melakukan praktikum pada Pembelajaran IPA?     |
| 2   | Jika pernah melakukan, praktikum apa yang sudah kamu lakukan? |
| 3   | Pernahkah kamu melakukan praktikum pada materi gaya magnet?   |
| 4   | Bagian mana yang menurut kamu sulit pada materi gaya magnet?  |
| 5   | Bagaimana perasaanmu saat mengikuti Pembelajaran IPA?         |

**Tabel 3. Pertanyaan angket siswa**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1   | Apakah kamu senang dengan Pembelajaran IPA?                                   |
| 2   | Apakah kamu memahami materi gaya magnet?                                      |
| 3   | Apakah kamu bisa menjelaskan pengertian gaya magnet?                          |
| 4   | Apakah kamu bisa menyebutkan manfaat gaya magnet di kehidupan sehari-hari?    |
| 5   | Apakah kamu membutuhkan LKPD pada proses Pembelajaran IPA materi gaya magnet? |

**Tabel 4. Pertanyaan angket guru**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1   | Apakah mampu menjelaskan materi gaya magnet dengan baik?                |
| 2   | Apakah sudah pernah membuat LKPD yang berisi kegiatan praktikum?        |
| 3   | Apakah Siswa antusias saat guru menjelaskan materi gaya magnet?         |
| 4   | Apakah Siswa dapat memahami materi dengan baik setelah penjelasan guru? |

**Tabel 5. Soal pre-test**

| No. | Soal  |
|-----|---|
| 1   | Apa yang kamu ketahui tentang magnet?   |
| 2   | Sebutkan sifat – sifat magnet!  |
| 3   | Jelaskan tentang kutub magnet!  |
| 4   | Apabila dua kutub magnet yang sama saling didekatkan, maka apa yang terjadi?      |
| 5   | Apabila dua kutub magnet yang berlainan saling didekatkan, maka apa yang terjadi? |
| 6   | Sebutkan benda yang dapat ditarik oleh magnet!                                    |
| 7   | Sebutkan benda yang tidak dapat ditarik oleh magnet!                              |
| 8   | Kutub utara magnet biasanya diberi warna?   |
| 9   | Kutub selatan magnet biasanya diberi warna?                                       |
| 10  | Sebutkan manfaat magnet dalam kehidupan sehari hari!                              |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, penyebaran angket dan *pre-test* diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil observasi di kelas IV SDN Gayam 3**

| No. | Topik   | Kondisi Real  |
|-----|---|---|
| 1   | Metode yang digunakan guru dalam proses Pembelajaran IPA materi gaya magnet | Guru hanya Menggunakan Metode ceramah pada Pembelajaran IPA gaya magnet   |
| 2   | Guru menggunakan LKPD pada Pembelajaran IPA materi gaya magnet              | Guru belum Menggunakan LKPD yang berisi kegiatan pengamatan dan percobaan pada materi gaya magnet. Lkpd yang digunakan hanya terpaku pada materi dan soal-soal. |
| 3   | Guru mengaitkan Pembelajaran dengan kehidupan nyata                         | Guru kurang mengaitkan Pembelajaran dengan kehidupan nyata, hanya menjelaskan materi yang sesuai dengan buku.   |

Dari hasil observasi yang dilakukan dengan mengamati guru saat melakukan pembelajaran di kelas IV Sdn Gayam 3 materi gaya magnet, diketahui bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran IPA materi gaya magnet. Untuk menunjang proses pembelajaran, guru menggunakan lkpd yang ada di buku guru dan buku siswa yang berisi materi dan soal-soal. Sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada materi gaya magnet belum berkaitan dengan kehidupan nyata atau kehidupan di sekitar Siswa.

Pembelajaran IPA hendaknya berorientasi pada aktivitas-aktivitas yang mendukung terjadinya pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur dalam kaitannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari di dalam sekolah maupun luar sekolah (Aristiadi & Putra, 2018). Dengan demikian pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta terciptanya pembelajaran yang aktif dan efektif.

**Tabel 7. Hasil wawancara pada wali kelas IV SDN Gayam 3**

| No. | Pertanyaan   | Jawaban   |
|-----|--|---|
| 1   | Bagaimana hasil belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi gaya magnet?                          | Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran IPA materi gaya magnet belum tercapai dengan maksimal   |
| 2   | Apakah ibu sudah maksimal dalam Menggunakan LKPD?  | Belum, saya hanya menggunakan LKPD yang ada di buku guru dan buku Siswa dan masih terpaku pada teks materi dan soal-soal.                               |
| 3   | Apakah LKPD yang ada sudah dapat meningkatkan hasil belajar Siswa?                               | Saya rasa belum, dikarenakan masih ada beberapa Siswa yang nilainya dibawah kkm.  |
| 4   | Apakah LKPD yang ada saat ini sudah memenuhi kebutuhan ibu dalam mengajarkan materi gaya magnet? | Saya rasa belum, dilihat dari Siswa yang belum paham dengan materi gaya magnet dan kegiatan dalam LKPD yang kurang dalam meningkatkan kreativitas Siswa |
| 5   | Apakah soal yang ada dalam LKPD sudah berbentuk soal uraian untuk bahan diskusi?                 | Soal hanya untuk refleksi Siswa, belum ada soal diskusi   |

**Tabel 8. Hasil wawancara pada siswa kelas IV SDN Gayam 3**

| No. | Pertanyaan  | Jawaban   |
|-----|---|---|
| 1   | Pernahkah kamu melakukan praktikum pada Pembelajaran IPA?     | Pernah  |
| 2   | Jika pernah melakukan, praktikum apa yang sudah kamu lakukan? | Menghitung massa benda                            |
| 3   | Pernahkan kamu melakukan praktikum pada materi gaya magnet?   | Belum   |
| 4   | Bagian mana yang menurut kamu sulit pada materi gaya magnet?  | Menyebutkan sifat-sifat magnet, pengertian magnet |
| 5   | Bagaimana perasaanmu saat mengikuti pembelajaran IPA?         | Senang  |

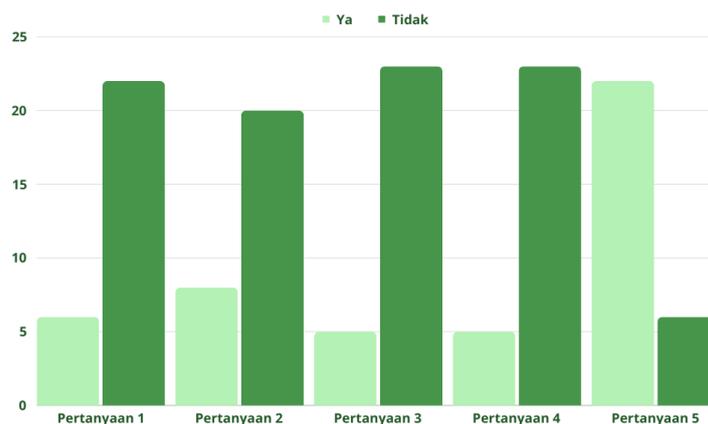
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Gayam 3, diketahui bahwa guru belum maksimal dalam menggunakan LKPD, dikarenakan guru hanya menggunakan LKPD yang ada pada buku guru dan buku siswa berisi materi dan soal-soal. LKPD yang ada belum sesuai dengan karakteristik Pembelajaran IPA, yaitu Pembelajaran yang menekankan pada pengalaman Siswa. Guru merasa proses Pembelajaran kurang optimal saat menggunakan LKPD yang ada, dikarenakan belum ada kegiatan praktikum pada LKPD. Sehingga siswa belum memahami materi gaya magnet dengan baik dan kurang meningkatkan kreativitas Siswa. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Siswa kelas IV, diketahui bahwa Siswa belum pernah melakukan kegiatan praktikum pada materi gaya magnet. Siswa merasa sulit saat menyebutkan sifat-sifat gaya magnet dan menjelaskan pengertian magnet.

Menurut Fahrie dalam Fannie & Rohati (2014) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang digunakan sebagai pedoman di dalam pembelajaran serta berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. LKPD memuat kegiatan yang berisi tahapan-tahapan yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam menemukan konsep. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), adanya LKPD dapat membantu pendidik dalam menyampaikan topik pembelajaran mengenai IPA.

Setelah dilakukan penyebaran angket terhadap Siswa diperoleh data seperti pada Gambar 1. Pertanyaan yang digunakan pada angket Siswa yaitu sebagai berikut :

**Tabel 9. Angket siswa**

| No. | Pertanyaan  |
|-----|---|
| 1   | Apakah kamu senang dengan Pembelajaran IPA?                                   |
| 2   | Apakah kamu memahami materi gaya magnet?                                      |
| 3   | Apakah kamu bisa menjelaskan pengertian gaya magnet?                          |
| 4   | Apakah kamu bisa menyebutkan sifat-sifat gaya magnet?                         |
| 5   | Apakah kamu membutuhkan LKPD pada proses Pembelajaran IPA materi gaya magnet? |



**Gambar 1. Grafik hasil jawaban angket Siswa kelas IV SDN Gayam 3**

Komponen yang digunakan untuk analisis kebutuhan guru yaitu:

**Tabel 10. Hasil Angket guru**

| No. | Pertanyaan  | Jawaban |       |
|-----|---|---------|-------|
|     |   | Ya      | Tidak |
| 1   | Apakah mampu menjelaskan materi gaya magnet dengan baik?                | ✓       |       |
| 2   | Apakah sudah pernah membuat LKPD yang berisi kegiatan praktikum?        |         | ✓     |
| 3   | Apakah Siswa antusias saat guru menjelaskan materi gaya magnet?         |         | ✓     |
| 4   | Apakah Siswa dapat memahami materi dengan baik setelah penjelasan guru? |         | ✓     |

Berdasarkan hasil angket siswa yang sesuai dengan gambar satu, diketahui bahwa terdapat 22 dari 28 siswa yang kurang antusias dan senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan materi gaya magnet. Dari keseluruhan siswa diperoleh 22 siswa yang setuju jika dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD sebagai perangkat pembelajaran pada materi gaya magnet. Sedangkan dari hasil angket guru, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan LKPD yang berisi kegiatan praktikum.

**Tabel 11. Hasil *pre-test* Siswa**

| No | Nama Siswa | Nilai |
|----|------------|-------|
| 1  | AA         | 60    |
| 2  | AAP        | 60    |
| 3  | ACO        | 55    |
| 4  | AAF        | 70    |
| 5  | BPH        | 60    |
| 6  | BTBS       | 70    |
| 7  | BSC        | 90    |
| 8  | CAKS       | 70    |
| 9  | FAN        | 30    |
| 10 | GRCV       | 55    |
| 11 | HF         | 35    |
| 12 | MAZJ       | 60    |
| 13 | MDP        | 65    |
| 14 | MFYH       | 50    |
| 15 | MBSA       | 20    |
| 16 | MNAS       | 70    |
| 17 | MNR        | 75    |
| 18 | MBOP       | 80    |
| 19 | MZNN       | 100   |
| 20 | NDAS       | 90    |
| 21 | RAK        | 100   |
| 22 | RSYQ       | 30    |
| 23 | RPM        | 50    |
| 24 | RCW        | 40    |
| 25 | SMA        | 40    |
| 26 | SDP        | 90    |
| 27 | SAD        | 40    |
| 28 | YAC        | 45    |

Berdasarkan hasil *pretest* yang digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi gaya magnet, diperoleh hasil bahwa 20 dari 28 siswa memperoleh nilai dibawah KKM ( $\leq 75$ ) dengan rata rata nilai 60. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terkait materi gaya magnet kurang.



Berdasarkan hasil analisis kebutuhan LKPD yang ditujukan kepada guru, diketahui bahwa guru membutuhkan LKPD untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi gaya magnet. LKPD yang dibutuhkan guru yaitu berisi kegiatan praktikum yang dalam kegiatannya berkaitan dengan kehidupan disekitar atau nyata sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang ada disekitar mereka. Akan tetapi hasil dari analisis kebutuhan ini hanya dapat digunakan sebagai rujukan penelitian dengan topik yang sama yaitu LKPD materi gaya magnet kelas IV.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Gayam 3 dengan melakukan observasi, wawancara, angket guru dan siswa, dan *pretest*. Didapatkan hasil bahwa siswa dan guru kelas IV membutuhkan adanya LKPD yang berisi kegiatan praktikum berkaitan dengan kehidupan nyata atau lingkungan disekitar siswa khususnya pada materi gaya magnet sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aristiadi, H., & Putra, R. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep. *Bioedusiana*, 3(2), 77–84. <https://doi.org/10.34289/277886>
- Awang, Imanuel Sairo. 2015. *Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar*. Vox Edukasi Vol 6, No 2 Nopember 2015.
- Fannie, R. D., & Rohati. 2014. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Poe (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII Sma. *Jurnal Samantika*, 8(1), 96–109.
- Fahrie. 2012. *Lembar Kerja Siswa (LKS)*. (Online). (<http://fahrie13.blogspot.com/2012/06/lembar-kerja-siswa-lks.html>). Diakses 28 Juni 2023.
- Putri, K. E., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. 2023. Developing an Integrated Mathematics and Science Module with Merdeka Curriculum for Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/3681>
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4. Jakarta: Kencana.



## Pengembangan Permainan *EGPORT (EGRANG PORTABLE)* sebagai Tujuan Penjas di Sekolah Dasar

Mila Farikha\*, Irwan Setiawan, Wing Prasetya Kurniawan

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [milafarikha18@gmail.com](mailto:milafarikha18@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Panelitian ini dilatar belakangi hasil observasi dari beberapa Sekolah Dasar dimana Siswa- siswi sudah merasa bosan saat mata pelajaran penjas serta menjadikan minat anak ketika jam pembelajaran penjas juga berkurang. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan permainan *egport* bagi siswa SD dan siswa MI? Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* prosedur penelitian ini mengacu pada sugiyono yang melewati 9 tahap yaitu mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produl, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba materi. Subjek uji coba kepada 96 siswa dari 5 sekolah dasar SDN WONOSARI, SDN BESUK 2, SDN BULUPASAR, SDN SIDOMULYO, MI SUBULUL MUTADIN. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner (angket). Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) terciptanya produkpermainan *egport* bagi siswa sekolah dasar di kabupaten kediri, (2) permainan *egport* sudah teruji kevalidannya dengan validasi ahli materi 100%, validasi ahli media 100% dikategorikan "layak". Pada uji coba skala kecil di SDN WONOSARI 1 91, 3 % dikategorikan "layak", di SDN BESUK 2 89,1% dikategorikan "layak" selanjutnya uji coba skala besar SDN SIDOMULYO 2 88,0% dikategorikan "layak" SDN BULUPASAR 87,5% dikategorikan "layak" MI SUBULUL MUTADIN 91,2% dikategorikan "layak". Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa permainan *egport* yang dikembangkan layak digunakan.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Permainan Egport

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dianggap sangat penting dan melibatkan interaksi antara siswa dan guru. Interaksi ini terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam keluarga, orang tua berperan sebagai pendidik, sedangkan di sekolah, guru telah dipersiapkan secara formal. Interaksi pendidikan juga dapat terjadi di masyarakat dengan berbagai tingkat formalitas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menetapkan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Agar dapat menjalani aktivitas sehari-hari dengan baik, kondisi jasmani yang baik dan sehat sangat diperlukan. Namun, kesehatan jasmani setiap individu dapat bervariasi. Bagi siswa, kondisi kesehatan yang baik memudahkan pemahaman terhadap pembelajaran dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan kelompok, khususnya dalam pendidikan jasmani. Meskipun demikian, seringkali siswa merasa bosan saat berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, menganggap pembelajaran pendidikan jasmani sebagai sesuatu yang membosankan. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu memiliki kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, guru

dapat membuat pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menarik bagi siswa. Hal ini penting agar siswa tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam proses pembelajaran (Kinesti, et al., 2021).

Capaian Pembelajaran (CP) dalam pendidikan jasmani merupakan kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. CP mencakup sejumlah kompetensi dan materi yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi. Pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan melalui berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik, disesuaikan dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dalam ranah psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik, dengan penekanan pada kualitas kebugaran jasmani dan perbendaharaan gerak. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dijalankan di sekolah secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik, yang dapat menghargai manfaat aktivitas jasmani dalam meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, permainan tradisional dianggap relevan sebagai mata pelajaran di sekolah (Fauzi, Octaviani, & Yukha, 2022).

Permainan rakyat atau olahraga tradisional mencerminkan kekayaan warisan budaya dan kearifan lokal masyarakat Indonesia. Seperti nilai budaya lainnya, permainan rakyat, khususnya permainan tradisional, mengalami berbagai transformasi nilai sepanjang sejarah kehidupan masyarakat yang mempraktikkannya. Laksono (2006) mendefinisikan olahraga tradisional sebagai kegiatan yang memenuhi dua kriteria, yakni sebagai bentuk olahraga dan sekaligus mempertahankan unsur tradisional. Unsur tradisional ini melibatkan keberadaan tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi dan keterkaitannya dengan aspek-aspek budaya yang bersifat tradisional dalam skala yang lebih luas pada suatu bangsa.

Peneliti melakukan observasi terhadap lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, yaitu SDN Wonosari 1, MI Semen Kecamatan Pagu, SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2. Pemilihan sekolah didasarkan pada kriteria seperti memiliki satu guru penjas setara, jumlah siswa 15-20, dan posisi jabatan guru penjas yang serupa. Observasi difokuskan pada pertanyaan-pertanyaan mengenai materi penjas dan olahraga tradisional, yang nantinya akan dijawab oleh guru PJOK di setiap sekolah yang diamati.

Penelitian dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2023 terhadap lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, yaitu SDN Wonosari I, MI Semen Kecamatan Ngasem, SDN Besuk 2 Kecamatan Gurah, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2. Guru penjas di SDN Wonosari 1 dan MI Semen menerapkan proses pembelajaran dengan memberikan materi terlebih dahulu, dilanjutkan dengan praktik di luar kelas dan pemanasan sebelum olahraga. Di SDN Besuk 2, kendala muncul akibat kurangnya sarana dan prasarana. Namun, di SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2, proses pembelajaran mengikuti RPP dan dilaksanakan di dalam dan luar kelas.

Minat belajar siswa terhadap pelajaran penjas di semua sekolah, yaitu SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2, terbilang tinggi dan siswa antusias terhadap mata pelajaran tersebut. Materi yang diajarkan meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, manipulatif, bola besar, bola kecil, dan cabang olahraga lainnya.

Penilaian oleh guru penjas berbeda di setiap sekolah. Di SDN Wonosari 1, penilaian dilakukan melalui buku modul dan praktik langsung oleh siswa. Di MI Semen dan SDN Besuk 2, penilaian melibatkan aspek sikap, kognitif, psikomotor, afektif, dan jasmani. Sedangkan di



SDN Bulupasar dan SDN Sidomulyo 2, penilaian terfokus pada pengetahuan, keterampilan, keseriusan, ketepatan gerakan, dan hasil gerakan dari materi penjas.

Tujuan pembelajaran penjas di setiap sekolah berfokus pada pengembangan kesehatan, perkembangan motorik, pengetahuan, penalaran, nilai-nilai, dan pembiasaan pola hidup sehat. Guru penjas di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2 juga menghadapi kendala dan mencoba metode pembelajaran yang relevan dengan siswa, seperti metode ceramah, pengenalan lingkup luar, pendekatan permainan taktik, dan variasi penyampaian materi.

Penggunaan olahraga tradisional di setiap sekolah bervariasi. Beberapa sekolah masih menjalankan permainan tradisional seperti egrang, gobak sodor, kasti, balap bakiak, balap batok, balap karung, dan boi-boi an. Sistem penilaian dan kebutuhan siswa juga berbeda di setiap sekolah, namun sarana dan prasarana di beberapa sekolah masih belum mencukupi.

Guru penjas di SDN Wonosari 1, MI Semen, SDN Besuk 2, SDN Bulupasar, dan SDN Sidomulyo 2 berperan dalam mengatasi keterbatasan alat dengan kreativitas dan modifikasi, serta mengajak siswa untuk membuat sendiri alat yang dibutuhkan. Sementara itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti Egport (Egrang Portabel), dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap olahraga tradisional.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Egrang" diartikan sebagai perangkat yang digunakan dalam bermain jagkungan. (KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)) Permainan tradisional ini memiliki tujuan mengisi waktu luang dengan manfaat yang meliputi menciptakan kegembiraan, peningkatan kualitas kebugaran, peningkatan kemampuan motorik, dan kesempatan untuk bersosialisasi. Bermain egrang diakui dapat meningkatkan ketangkasan, keseimbangan, dan ketekunan. Panjang egrang disesuaikan dengan usia peserta, yaitu 1,5 cm untuk anak usia 6-12 tahun, dan 2,5 cm untuk mereka yang berusia 13 tahun ke atas. Dalam permainan egrang, peserta melakukan langkah-langkahnya dengan menaiki papan pijakan yang diletakkan di bagian bawah bambu. Untuk anak usia 6-12 tahun, papan pijakan memiliki tinggi 50 cm, lebar sekitar 15-20 cm, dan panjang pijakan sekitar 7,5 cm. Sedangkan untuk peserta usia 13 tahun ke atas, papan pijakan memiliki lebar sekitar 20 cm dan panjang sekitar 10 cm.

Permainan egrang melibatkan aktivitas berjalan dan berlari setelah peserta berhasil menaiki egrang. Biasanya, permainan ini dilakukan untuk mengisi waktu luang, kadang-kadang dilombakan, atau sekadar sebagai bentuk bermain bersama yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman-teman.

Pengembangan model permainan, khususnya modifikasi permainan, menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran materi permainan tradisional. Modifikasi permainan bertujuan menciptakan produk baru dengan sarana, prasarana, dan aturan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Hal ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan motivasi tinggi bagi siswa.

## **METODE**

Metode penelitian berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, sampel, prosedur pengumpulan data dan analisis data serta ditulis dalam bentuk paragraf (Arikunto, 2013). Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti merupakan bentuk penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono (2018). Sugiyono

menjelaskan bahwa metode penelitian R&D digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Di sisi lain, Borg & Gall (1989) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang diterapkan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Dengan kata lain, pendekatan R&D ini sangat relevan untuk mengevaluasi dan memverifikasi berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan merujuk pada definisi para ahli tersebut, dapat disarikan bahwa metode R&D adalah suatu pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru dengan tingkat efektivitas yang tinggi dalam suatu konteks tertentu.

Penelitian ini akan dilaksanakan di lima Sekolah Dasar yang terletak di Kabupaten Kediri. SDN 1 Wonosari, MI Semen, SDN Sidomulyo 2, Miftahul Mubtadiin Islamiyah, dan SDN Besuk 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner dan validasi instrumen. Analisis data Rumus perhitungan kelayakan menurut (Sugiyono, 2018), adalah sebagai berikut:

$$Rumus = \frac{SH}{SK}$$

Keterangan:

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya diuntuk dalam bentuk presentase dan dikalikan 100%. Setelah diperoleh presentasi dengan cara tersebut, kemudian kelayakan alat dikategorikan menjadi empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala berikut:

**Tabel 1. Skor**

| Skor Persentase | Kategori Kelayakan       |
|-----------------|--------------------------|
| <40%            | Tidak baik/Tidak Layak   |
| 40% - 55%       | Kurang Baik/Kurang Layak |
| 56% - 75%       | Cukup Baik/Cukup Layak   |
| 76% - 100%      | Baik/Layak               |

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian, yaitu (1) Sangat tidak setuju/Sangat tidak layak. (2) Tidak sesuai/tidak layak, (3) Sesuai/Layak, (4) Sangat sesuai/Sangat Layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validasi Ahli Media

Pengembangan alat permainan Egrang Portabel ini mendapatkan validasi dari para ahli di bidangnya, termasuk ahli media dan ahli materi permainan tradisional. Sebagai validator, Bapak Muhammad Nurkholis, seorang dosen dari Universitas Nusantara PGRI Kediri, turut berperan sebagai ahli materi dengan pengalaman mengajar mata kuliah permainan tradisional.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

| No | Penilaian        | Skor Hitung | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|----|------------------|-------------|---------------|------------|----------|
| 1  | Aspek Sarpras    | 24          | 24            | 100%       | Layak    |
| 3  | Aspek Penggunaan | 20          | 20            | 100%       | Layak    |
|    | Skor Total       | 44          | 44            | 100%       | Layak    |

### Validasi Ahli Materi

Validator dalam pengembangan ini adalah Bapak Nur Ahmad Muharram, seorang ahli materi yang juga menjadi pengajar di SDN Wonosari 1.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

| No         | Aspek Penilaian | Skor Hitung | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|------------|-----------------|-------------|---------------|------------|----------|
| 1          | Desain Alat     | 24          | 24            | 100%       | Layak    |
| 2          | Materi          | 24          | 24            | 100%       | Layak    |
| Skor Total |                 | 48          | 48            | 100%       | Layak    |

### Desain Model Hasil Uji Terbatas

Produk Egrang Portabel akan mendapatkan penilaian, saran, dan kritik terkait kualitas materi dan media. Ahli materi dan ahli media sudah memberi penilaian terhadap kualitas Egrang Portabel.

#### *Produk Awal*

Tampilan egrang masih menggunakan bahan bambu dan belum ada perubahan



Gambar 1 Egrang dari Bambu



Gambar 2 Egrang Konvensional



### *Pengujian Model Perluasan*

Penilaian produk alat Egrang Portabel dilakukan setelah menerima, saran, dan kritik terkait kualitas materi dan media. Tujuannya adalah untuk membuat Egrang Portabel semakin menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan senang saat bermain. Berdasarkan masukan dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa bagian agar produk terlihat lebih menarik bagi siswa ketika digunakan.

### **Validasi Model**

#### *Deskripsi Hasil Uji Validasi*

Proses awal pengembangan alat permainan Egrang Portabel dirancang dan dihasilkan sebagai produk awal yang bertujuan menjadi alat bantu dalam pembelajaran untuk semua siswa dalam proses yang akan datang. Pengembangan ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan dengan melibatkan beberapa tahapan perencanaan produksi dan evaluasi. Selanjutnya, produk diperkaya dengan bantuan seorang yang memiliki pemahaman mendalam tentang permainan tradisional.

Setelah menghasilkan produk awal, evaluasi dilakukan oleh para ahli melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa. Tahap penelitian mencakup uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang berharga pasca-revisi produk. Penelitian ini melibatkan satu tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan produk siap diujicobakan.

Dalam proses validasi ahli materi, peneliti menerima saran dan masukan dari ahli materi untuk memperbaiki produk. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Kualitas "Egrang Portabel" dinilai sebagai "Baik/Layak" berdasarkan penilaian dari kedua ahli, yakni ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba skala kecil dan skala besar.

#### *Pengujian Ahli Materi*

Hasil uji angket dari ahli materi menunjukkan tingkat relevansi sebesar 100%, menandakan bahwa materi yang terkandung dalam pengembangan permainan Egrang Portabel sangat cocok untuk digunakan sebagai media alat pembelajaran.

#### *Pengujian Ahli Media*

Hasil uji angket dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%, mengindikasikan bahwa dalam pengembangan permainan Egrang Portabel ini dapat dianggap sebagai media alat pembelajaran yang sangat layak.

#### *Pengujian Responden*

Hasil uji responden terkait pengembangan permainan Egrang Portabel menunjukkan bahwa penilaian aspek kelayakan mencapai 85%, yang dapat dikategorikan sebagai layak dan layak diujicobakan pada tahap selanjutnya.

#### *Uji Coba Skala Besar*

Hasil uji angket dari siswa terkait penelitian pengembangan permainan Egrang Portabel menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85%, sehingga dapat dikategorikan sebagai layak.

### Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

1. Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa selama bermain Egrang Portabel.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh secara menyeluruh.
3. Meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional.
4. Meningkatkan minat siswa dalam berolahraga.
5. Mempermudah pembelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

### PEMBAHASAN

Dalam permainan tradisional memiliki manfaat yang dapat menstimulasi motorik kasar yaitu seperti melatih kekuatan tangan dan kaki, melatih kelincihan, ketepatan, kecepatan, meningkatkan koordinasi mata, tangan, dan kaki serta meningkatkan keseimbangan tubuh (Machmud et al., 2021). Manfaat permainan tradisional dalam menstimulasikan motorik kasar tersebut dalam prosesnya ditanamkan kepada melalui permainan yang menyenangkan tanpa membatasi gerak seseorang untuk bermain. Dalam permainan egrang banyak hal yang melibatkan aktifitas fisik sehingga dapat menstimulasikan motorik kasar seseorang dan unsur terpenting yang dibutuhkan seperti halnya komponen kekuatan, kecepatan, dan koordinasi (Irawan & Prastiwi, 2022). Kekuatan sangat dibutuhkan dalam permainan egrang agar bisa berdiri di atas pijakan egrang dan ketika memegang tongkat untuk berjalan dimana otot tangan dan tungkai kaki yang digunakan untuk bermain.

### Spesifikasi Model

Segi materi yang dinilai dalam uji coba disesuaikan dengan alat permainan Egrang Portabel, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat signifikan bagi proses pembelajaran di masa yang akan datang. Hasil penilaian uji coba individu dari segi materi adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran dapat diidentifikasi melalui konsistensi hasil uji coba yang sejalan dengan pencapaian pembelajaran.
2. Materi yang terdapat dalam riset pengembangan permainan Egrang Portabel ini disusun dengan jelas untuk mempermudah pemahaman siswa.
3. Antusiasme siswa terhadap permainan Egrang menjadi indikator positif terhadap penerimaan dan partisipasi mereka.
4. Kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran menjadi aspek kritis yang diperhitungkan.
5. Hubungan materi dengan pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa di dalam konteks permainan tradisional ditekankan.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil telah dilakukan pada dua sekolah, yaitu SDN Wonosari 1 dan SDN Besuk 2. Berikut adalah gambaran kondisi saat uji coba kelompok kecil secara keseluruhan:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No                | Nama Sekolah   | Skor yang diperoleh | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|-------------------|----------------|---------------------|---------------|------------|----------|
| 1                 | SDN Wonosari 1 | 307                 | 336           | 91,3%      | Layak    |
| 2                 | SDN Besuk 2    | 385                 | 432           | 89,1%      | Layak    |
| <b>Skor Total</b> |                | 692                 | 768           | 90,1%      | Layak    |



Hasil dari angket yang diisi oleh responden atau siswa mengenai pengembangan Egrang Portabel menunjukkan bahwa penilaian aspek kelayakan mencapai 90,1%. Menurut persepsi responden, angka ini dikategorikan sebagai "Baik/Layak," yang mengindikasikan bahwa media ini dinilai layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya.

### Uji Coba Skala Besar

Uji coba pada skala besar telah dilakukan di lima sekolah dasar di Kabupaten Kediri, melibatkan keseluruhan siswa sebanyak 96 siswa. Berikut adalah gambaran kondisi uji coba lapangan:

1. Pada awal penjelasan mengenai Egrang Portabel, siswa tampak antusias. Ini terlihat dari jumlah pertanyaan yang banyak mengenai permainan tradisional tersebut.
2. Ketika memulai permainan, siswa terlihat penuh semangat. Meskipun demikian, beberapa dari mereka masih bertanya karena belum sepenuhnya menguasai cara bermain Egrang dengan baik.
3. Proses pengisian angket berjalan lancar dan tanpa hambatan. Pada awalnya, setelah pembagian angket, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang cara mengisi angket. Berikut adalah hasil uji coba skala besar:

**Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

| No         | Nama Sekolah    | Skor yang diperoleh | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|------------|-----------------|---------------------|---------------|------------|----------|
| 1          | SDN Wonosari 1  | 307                 | 336           | 91,3%      | Layak    |
| 2          | SDN Besuk 2     | 385                 | 432           | 89,1%      | Layak    |
| 3          | SDN Sidomulyo 2 | 507                 | 576           | 88,0%      | Layak    |
| 4          | SDN Bulupasar   | 420                 | 480           | 87,5%      | Layak    |
| 5          | MI Semen        | 438                 | 480           | 91,2%      | Layak    |
| Skor Total |                 | 2.057               | 2.304         | 89,2%      | Layak    |

Hasil uji angket dari siswa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 89,2%, yang dapat dikategorikan sebagai layak. Angka ini mencerminkan persepsi positif siswa terhadap aspek-aspek yang dievaluasi dan mendukung kelanjutan penggunaan Egrang Portabel sebagai bagian dari media pembelajaran.

### Keunggulan dan Kelemahan Model

Setelah dilakukan eksperimen pada skala kecil dan skala besar, dapat diuraikan kelebihan dan kekurangan dari Egrang Portabel. Berikut adalah poin-poin kelebihan dan kekurangan dari egrang portable tersebut:

#### *Keunggulan*

1. Egrang Portabel berhasil meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bermain Egrang dapat membantu pengembangan keterampilan motorik siswa, termasuk gerak lokomotor dan non-lokomotor.
3. Egrang Portabel mendukung interaksi dan kolaborasi sosial antar siswa, memperkuat aspek sosial dalam pembelajaran.
4. Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik selama proses penjelasan maupun selama permainan berlangsung.
5. Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan nilai tambah dan keterkiniannya dalam konteks permainan tradisional.

### *Kelemahan*

1. Egrang Portabel mungkin memiliki keterbatasan jumlah siswa yang dapat berpartisipasi secara bersamaan, tergantung pada ketersediaan perangkat.
2. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Egrang Portabel, yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain mereka.
3. Guru dan fasilitator perlu mendapatkan pelatihan tambahan untuk memahami sepenuhnya potensi Egrang Portabel dan mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran.
4. Egrang Portabel mungkin memerlukan perawatan dan pemeliharaan yang rutin untuk memastikan keandalannya dan daya tahan perangkat.
5. Keberhasilan pembelajaran dengan Egrang Portabel dapat terkait dengan tingkat ketergantungan pada teknologi, yang perlu dipertimbangkan dalam konteks penggunaannya

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

#### *Faktor Pendukung*

Dalam pengembangan Egrang Portabel, dukungan dari pemerintah, sekolah, dan komunitas lokal sangat penting. Partisipasi aktif dan antusiasme siswa terhadap permainan Egrang juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Pentingnya pelatihan yang teratur bagi guru dan fasilitator untuk memahami penggunaan Egrang Portabel juga tidak bisa diabaikan. Selain itu, ketersediaan infrastruktur pendukung, seperti perangkat keras dan konektivitas internet, menjadi faktor penunjang yang dapat memastikan kelancaran implementasi.

#### *Faktor Penghambat*

Di sisi lain, keterbatasan anggaran bisa menjadi hambatan serius, mempengaruhi pengadaan, pemeliharaan, dan pengembangan Egrang Portabel. Ketergantungan pada teknologi membawa risiko gangguan teknis atau kekurangan daya yang mungkin mempengaruhi ketersediaan Egrang Portabel. Kurangnya keterlibatan aktif dari guru dalam pengembangan dan implementasi dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Selain itu, tingkat penerimaan masyarakat terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan keterbatasan ketersediaan perangkat Egrang Portabel untuk melibatkan seluruh siswa dapat menjadi faktor penghambat.

### **KESIMPULAN**

Hasil dari peneliti “pengembangan permainan *egport (Egrang Portabel)*” dikategorikan layak digunakan sebagai alat pembelajaran penjas. Hasil ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi 100% dan hasil penilaian ahli media juga 100% serta berdasarkan uji coba 89,2%.

Pada penelitian “pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)*” ini terdapat beberapa implikasi teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Permainan *egport (Egrang Portable)* dapat menarik siswa sekolah dasar
2. Permainan *egport (Egrang Portable)* dapat memotivasi guru dan mengembangkan alat olahraga dalam proses pembelajaran
3. Pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)* dapat menunjang keaktifan dan kreatifitas anak dalam permainan tradisional.



Penelitian pengembangan permainan *egport (Egrang Portable)* ini sudah dikategorikan layak dan sudah divalidasi oleh pakar ahli materi dan ahli media yang memeberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, pengembangan permaianan *egport (Egrang Portable)* bagi anak sekolah dasar ini tentunya memeiliki kekurangan dan kelebihan seperti kekurangan yang ada pada sapras. Oleh karena itu sapras permaianan *egport* dapat digunakan sebaik mungkin
2. Sebagaai mahasiswa penjas yang nantinya akan menjadi seorang guru olahraga juga harus dapat berinovasi karena hal tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif
3. Seseorang mahasiswa tidak perlu takut berinovasi, mengembangkan suatu hal yang baru karena siapa tau dengan apa yang dikembangkan dapat mendukung majunya proses belajar mengajar

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. London: Longmann.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauzi, A. R., Octaviani, D., & Yukha, E. M. (2022). Inventarisasi Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Nilai Karakter pada Anak SD/MI. *JIPMI: Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- KBBI. (t.thn.). *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. Dipetik Januari Sabtu, 6, 2024, dari <https://kbbi.web.id/egrang>.
- Kinesti, R. D., Taqiya, N., Nurfiani, S., Pionika, R. V., Rohyatun, Praharsini, A., et al. (2021). Melestarikan Kesenian Tradisional melalui Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Karakter Anak MI /SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 288-299.
- Laksono, B. (2006). *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Tangerang: Cerdas Jaya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



## Dampak Sosial dan Ekonomi Masyarakat Desa Grogol Akibat Pembangunan Bandara Kediri sebagai Pembelajaran Sosial

Muhammad Nanang Ramadhan<sup>\*</sup>, Diana Rista, Kelvin Uumbu Saga Bodu, Rizal Dominic,  
Yunita Dwi Pristiani

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [ramadhanchah@gmail.com](mailto:ramadhanchah@gmail.com)

Diterima:  
17 Januari 2024

Dipresentasikan:  
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Kebijakan pembangunan bandara internasional di suatu daerah secara umum ditujukan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan pemerataan pembangunan. Kebijakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, terutama masyarakat sekitar yang terkena dampak pembangunan. Kecamatan Grogol, Tarokan, dan Banyakan merupakan lokasi yang terkena dampak dalam realisasi kebijakan pembangunan bandara internasional. Keberhasilan pembangunan tidak terlepas dari peran serta pemerintah, swasta dan masyarakat. Berbagai upaya telah dilakukan pihak swasta yang bekerja sama dengan pemerintah untuk memperoleh dukungan masyarakat dalam merealisasikan kebijakan pembangunan tersebut. Namun pada kenyataannya memberikan dampak positif dan negatif dalam masyarakat. Studi kasus ini dimaksudkan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa Bandara Internasional Dhaha Kediri merupakan bandara yang dibangun oleh pihak swasta serta mengetahui dampak sosial dan ekonomi yang terjadi akibat pembangunan bandara sebagai pembelajaran sosial.

**Kata Kunci :** Bandara, Pihak Swasta, Dampak Sosial, Dampak Ekonomi

### PENDAHULUAN

Menurut Tjokrowinoto, pembangunan (*development*) adalah upaya secara sadar dan melembaga untuk mewujudkan keinginan yang baik. Sebagai Upaya yang sadar dan melembaga, pembangunan tidak boleh tidak, akan bermuatan nilai, dalam arti menyangkut proses pencapaian nilai yang dianut suatu bangsa secara meningkat (Wiratmoko, 2014) Pembangunan merupakan suatu teori di bawah payung teori perubahan sosial. Secara tidak lama, Pembangunan sebagai suatu teori berubah menjadi suatu pendekatan dan ideologi, bahkan menjadi suatu paradigma dalam perubahan sosial. Di satu sisi, pembangunan adalah sebuah teori, sedangkan di sisi lain pembangunan merupakan Suatu ideologi masa Orde Baru bahkan dijadikan sebagai nama kabinet selama pemerintahan Presiden Soeharto (Munir, 2020).

Pihak swasta tidak kalah mengenai Pembangunan. Pembangunan Bandara Internasional Dhoho Kediri, merupakan proyek bandara pertama di Indonesia yang dibangun dengan pembiayaan swasta murni oleh konglomerat pemilik emiten rokok Gudang Garam Susilo Wonowidjojo. Rencana pembangunan bandara ini tanpa menggunakan APBN, serta akan beroperasi pada 2024. Bandara Kediri yang dibiayai oleh Gudang Garam dan dibangun oleh PT Wijaya Karya Bangunan Gedung Tbk. (WEGE). Proyek ini nantinya akan memiliki panjang runway atau landas pacu berukuran 3.300 x 60 meter, apron commercial berukuran 548 x 141 meter, apron VIP berukuran 221 x 97 meter, 4 taxiway, dan lahan parkir seluas

37.108 meter persegi (Kusumo, 2023).

Peristiwa pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri menimbulkan perubahan, dampak sosial dan konflik. Tujuan studi kasus ini berdasarkan atas beberapa alasan akademik: Pertama, mengetahui pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri merupakan bandar udara pertama yang dibangun oleh pihak swasta. Kedua, mengetahui kemungkinan adanya perubahan Masyarakat yang cukup signifikan, khususnya masyarakat Desa Grogol. Ketiga, fenomena penataan ruang sosial ekonomi dalam pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri sangat dipengaruhi oleh kepentingan modal kapitalis, sehingga masyarakat kehilangan hak atas tanahnya.

Berdasarkan alasan akademik tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu bagian untuk mengubah realitas sosial, seperti yang pernah diungkapkan oleh Fakih (2009) bahwa tugas utama teori sosial bukan memberi makna terhadap realitas sosial, melainkan mempunyai tugas untuk mengubah realitas sosial yang dianggap mengalami masalah sosial. Berdasarkan perspektif teori kritis, ilmu sosial bukanlah sekedar dimanfaatkan untuk mengangkat kepentingan golongan lemah dan tertindas, namun teori sosial semestinya berperan penuh dalam proses pembangkitan kesadaran kritis sosial, baik yang menindas bahkan yang tertindas, terhadap sistem dan struktur sosial yang tidak adil. Artinya, teori sosial harus mengabdikan pada proses transformasi (Munir, 2020).

## **METODE**

Pembuatan artikel ilmiah ini, penulis menggunakan metode kualitatif melalui observasi/ wawancara dan studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan yaitu dengan cara mengumpulkan data dengan membaca dan menelaah literatur yang telah dikemukakan oleh peneliti lain yang berhubungan dengan topik dan masalah yang berhubungan erat dengan permasalahan yang dikemukakan. Beberapa jenis literatur yang digunakan terdiri atas buku-buku atau jurnal mengenai teori konflik, bandara, ekonomi, teori sosial, serta sumber lain yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

Teknik pengumpulan data dengan melakukan analisis lanjutan terhadap hasil data yang telah ditemukan sebelumnya dengan menggunakan teori dan metode sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah yang telah ditemukan. Studi kasus kemudian dilakukan melalui wawancara kepada informan di Desa Grogol, Kabupaten Kediri pada tanggal 23 November 2023.

Penarikan simpulan diperoleh dari hasil merujuk pada rumusan masalah, tujuan penulisan, dan analisis. Simpulan juga memperhatikan penyajian data dari pembahasan yang ditarik pada pokok-pokok pembahasan dalam artikel ini serta didukung dengan saran sebagai bahan acuan dan rekomendasi selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Bandara Internasional Dhaha Kediri**

Pembangunan bandara di Kabupaten Kediri adalah mega proyek dari PT Gudang Garam, Tbk yang bekerja sama dengan PT Surya Dhoho Investama, dengan PT Angkasa Pura I sebagai perusahaan konstruktif proyek pembangunan bandara. Proyek ini menggelontorkan dana hampir seluruhnya dari PT Gudang Garam. Perlu diketahui, proyek ini merupakan proyek pembangunan bandara internasional sipil di Indonesia yang dananya berasal dari swasta.



Pembangunan Bandara Internasional Dhoho Kediri, merupakan proyek bandara pertama di Indonesia yang dibangun dengan pembiayaan swasta murni oleh konglomerat pemilik emiten rokok Gudang Garam Susilo Wonowidjojo. Rencana Pembangunan bandara ini tanpa menggunakan APBN, serta akan beroperasi pada 2024. Bandara Kediri yang dibiayai oleh Gudang Garam dan dibangun oleh PT Wijaya Karya Bangunan Gedung Tbk. (WEGE).

Proyek pembangunan Bandara Internasional Dhoho Kediri telah memakan lahan yang sangat luas, mencapai 317 hektare. Lahan seluas itu melibatkan tiga kecamatan diantaranya Kecamatan Grogol, Tarokan, dan Banyakan. Luasnya diperkirakan mencapai 18.000 meter persegi. (Sarti, 2023) Proyek ini nantinya akan memiliki panjang runway atau landas pacu berukuran 3.300 x 60 meter, apron commercial berukuran 548 x 141 meter, apron VIP berukuran 221 x 97 meter, 4 taxiway, dan lahan parkir seluas 37.108 meter persegi (Kusumo, 2023).

### **Konflik Yang Terjadi Akibat Pembangunan Bandara**

#### *Konflik Pembebasan Lahan*

Warga pemilik lahan yang terdampak mengajukan gugatan kepada PT Gudang Garam Tbk. Enam belas keluarga warga Desa Grogol menggugat PT Gudang Garam Tbk. di Kantor Pertanahan Kabupaten Kediri. Hal itu disebabkan sebagaimana usulan bahwa harga tanah tidak sesuai harapan warga. Namun, tidak ada pihak yang menemukan titik terang. Warga menilai proses pembebasan lahan proyek bandara Dhaha masih belum jelas. Sebagian warga masih bersikukuh tidak membebaskan lahannya tidak membawa gugatan tersebut ke pengadilan, tetapi juga tidak ingin menyerahkan lahannya.

Salah satu warga lagi juga turut protes mengenai pembebasan lahan tersebut. Hal itu disebabkan salah satu warga tersebut memiliki luas lahan mencapai 5.180 meter persegi. Kabarnya dari pihak perusahaan hanya membayar ganti rugi sekitar Rp1,2 juta per meter persegi nya, sementara itu dia ingin dihargai dengan Rp3 juta per meter persegi atau sesuai dengan kisaran pasar pada waktu itu (Sarti, 2023). Warga lainnya juga menggugat terkait dengan harga penawaran dari perusahaan belum layak. Sebab mereka harus mengorbankan tempat tinggal dan mata pencahariannya.

#### *Konflik Masyarakat Pro dan Kontra*

Dengan adanya konflik di masyarakat Grogol, membuat hubungan emosional antar anggota yang menjadi kelompoknya meningkat. Keterikatan emosional individu dengan individu lainnya dipengaruhi oleh perasaan yang sama. Adanya ancaman dari luar. (Sopanudin, 2016) Bagi Masyarakat pro, mereka merasa senang, karena akan mendapat ganti rugi yang banyak. Namun hal ini terjadi pada kelompok masyarakat yang kontra terhadap Pembangunan Bandara Dhaha Mereka merasa senasib dan sepenanggungan bahwa selama ini mereka hidup menggantungkan seutuhnya pada lahan pertanian yang mereka garap baik lahan sendiri atau lahan sewa. Ketika terjadi alih fungsi lahan mereka pun menolak untuk dijadikan pembangunan bandara.

### **Dampak yang Timbul Akibat Pembangunan Bandara**

#### *Dampak Sosial Pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri Bagi Masyarakat Kediri* Dampak Positif

Kehadiran bandara Internasional Dhaha Kediri berdampak pada perubahan persepsi masyarakat terhadap pendidikan. Harga tanah di Kabupaten Kediri mengalami kenaikan.

Awalnya hanya sekedar lahan kosong, namun kini menjadi lahan yang sangat berharga. Kawasan kecil di sekitar kawasan Grogol, Tarokan, Banyakan menjadi incaran utama investor untuk membeli tanah di kawasan tersebut sebagai kawasan industri. Hal ini mengubah persepsi masyarakat bahwa tanah di daerah Grogol, Tarokan, dan Banyakan yang terdampak bandara bisa berharga tinggi dan meningkatkan pendapatan. Ketika pendapatan masyarakat meningkat, tingkat pendidikan mereka juga meningkat. Menurut narasumber, ada banyak alasan sebagai peningkatan pendidikan akibat pembangunan bandara.

#### 1. Perubahan Persepsi Masyarakat Terhadap Pendidikan Anak

Masyarakat Purworejo mempunyai pendidikan yang beragam, tidak bisa dikatakan tinggi dan rendah. Sejak gencarnya akan dibangun sebuah bandara, warga desa Grogol sudah menyadari pentingnya pendidikan. Pentingnya Pendidikan, mulai disadari, dan anak-anak mulai didorong oleh orang tuanya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh narasumber: “Banyak orang tua yang sadar akan pentingnya pendidikan anaknya. Karena pasti yang akan diterima bekerja di bandara, orang-orang yang berpendidikan tinggi.” Banyak yang mengikuti les terutama les Bahasa asing. Narasumber juga berpendapat bahwa pendidikan saat ini sangatlah penting dan akan menjadi sumber pendapatan penting dalam kehidupan masyarakat.

Pada tahun-tahun mendatang wilayah Kabupaten Kediri akan lebih berkembang, ramai dan beragam. Hal ini akan mempengaruhi perubahan tingkat pendidikan pada masyarakat Kabupaten Purworejo khususnya Desa Grogol, Tarokan, dan Banyakan. Pasca dibangunnya Bandara Internasional Dhaha Kediri berubah pikiran untuk maju dan demi kemajuan generasi. (Nurkholidah & Pratiwi).

#### 2. Peningkatan Sumber Daya Manusia Masyarakat

Perkembangan membawa kemajuan kecil dalam pengetahuan dan pendidikan bagi mereka yang tidak mengetahuinya sebelumnya. (Nurkholidah & Pratiwi). Dengan adanya perkembangan tersebut membuat berkembangnya juga sumber daya manusia. Selain itu, jika kita melihat dampak sosial dari pembangunan infrastruktur bandara, maka dapat berdampak langsung pada perubahan sosial.

Tidak hanya infrastruktur, Bupati Kediri Hanindhito Himawan Pramana, berpendapat bahwa Pemkab Kediri juga memikirkan sumber daya manusia (SDM) terkait kehadiran bandara di Kabupaten Kediri. Dengan kata lain, kami memperluas kesempatan kerja dengan mendorong penduduk lokal melalui pelatihan dan pendidikan di bandara.

Pemerintah Kabupaten Kediri sedang menyusun rencana ketenagakerjaan. Harapan dari pelatihan dan Pendidikan ketenagakerjaan tersebut, akan banyak tenaga ahli yang siap bekerja di bandara baru yang telah direncanakan.

“Selain menyiapkan infrastruktur atau alternatif dan jalan tol, kita (Pemkab Kediri) harus menyiapkan sumber daya manusianya,” kata anggota DPRD itu kepada Mas Dhito, Senin (30/1/2023). (Today, 2023) Mas Dhito mengatakan, penyiapan sumber daya manusia yang mumpuni akan disesuaikan dengan jumlah masyarakat lokal yang akan bekerja dalam bandara baru tersebut.

#### Dampak Negatif

Dampak pembangunan bandara terhadap lingkungan sosial Masyarakat internasional Dhaha Kediri mempunyai pengaruh negatif yang besar terhadap Masyarakat.

### 1. Rawan Kriminalitas

Kehadiran Bandara Internasional Dhaha Kediri akan mempengaruhi penambahan penduduk di kawasan bandara, terutama Desa Grogol, Tarokan, Banyakan yang terkena dampak penambahan penduduk terutama dari luar sehingga rawan kriminalitas. Akibat kehadiran pekerja bandara. Hal penting lainnya bahwa Kehadiran bandara memberikan dampak buruk bagi warga tinggal di daerah yang terkena dampak, menjadikannya tempat yang rawan terhadap budaya baru, penipuan, pencurian, dll. dan kejahatan Terdapat sejumlah dampak negatif sosial dan lingkungan di kawasan sekitar bandara.

Rawanya kriminalitas sebagai dampak bagi masyarakat dalam hal ini terlihat dari banyaknya dampak negatif yang terjadi, antara lain warung makan di kawasan yang terkena dampak penipuan pekerja bandara, dan rentannya masyarakat terhadap kejahatan, pencurian, dan lain-lain. Banyak penjual yang ditipu oleh para pekerja, terutama bagi penjual makanan.

### 2. Hilangnya Mata Pencaharian

Adanya pembebasan lahan akibat Pembangunan bandara dapat menyebabkan mata pencaharian pemilik tanah hilang. Terutama bagi seorang petani. Hal itu dikarenakan beralih kepemilikan tanah yang biasa dijadikan modal untuk mencari uang untuk mencukupi kehidupan sehari-hari, dengan adanya pembebasan lahan ini juga akan mengakibatkan turunnya pendapatan bahkan di wilayah tertentu juga akan mengakibatkan kemiskinan.

Dengan berlangsungnya proses pembebasan lahan ini sering terjadinya konflik antara pemilik dengan pembeli walaupun nantinya lahan yang dibebaskan akan dijadikan sarana umum. Konflik yang terjadi antara pemilik dan pembeli bisa menjadi hambatan yang akan dilakukannya pembebasan ditempat lain. Tanah memang bernilai ekonomis juga sebagai fungsi sosial. Maka dari itulah tanah dikorbankan untuk Pembangunan infrastruktur untuk fungsi sosial (Arum, 2021).

### *Dampak Ekonomi Masyarakat akibat pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri* Dampak Positif

Pembangunan sering kali dilakukan untuk meningkatkan standar hidup, yang diukur dengan tingkat pendapatan dan pertumbuhan produktivitas. Bandar udara merupakan pusat kegiatan dan tempat terjadinya perubahan dan perkembangan pada wilayah disekitarnya (Kasarda dan Lindsay, 2011). Masyarakat adalah suatu realitas di mana proses-proses interaktif terjadi.

Ini bersifat sosial dan merupakan pola interaksi. Hubungan antara ekonomi dan masyarakat melibatkan proses dan pola pengaruh atau timbal balik. Masyarakat terus berubah sebagai respons terhadap kondisi lingkungan, dan perubahan berbeda terjadi pada kelompok sosial yang berbeda.

Kehadiran bandara Internasional Dhaha Kediri memberikan dampak yang signifikan terhadap pendapatan masyarakat Desa Grogol. Hasilnya, kita dapat melihat bahwa variasi pendapatan rumah tangga semakin meningkat. Masih ada sebagian masyarakat yang berada pada tingkat pendapatan pertama sebelum dibangunnya bandara. Tren ini dipengaruhi oleh masyarakat yang menangkap peluang bisnis saat ini. Menurut studi kasus, beberapa faktor yang mendorong pertumbuhan pendapatan ekonomi meliputi:

#### 1. Luasnya Pekerjaan

Kehadiran Pembangunan bandara memberikan lapangan kerja baru bagi warga kami yang aktif dan kreatif serta peningkatan pendapatan. Sementara itu, warga yang memiliki



sedikit tenaga dan kreativitas dalam mengelola keadaan tidak akan merasakan dampaknya terhadap pendapatan mereka.

Budaya modern menginspirasi pikiran terbuka untuk memanfaatkan peluang di sekitar kita. Alasan peningkatan pendapatan karena masyarakat mampu memanfaatkan peluang usaha. Pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri akan mengurangi pengangguran di wilayah Grogol, Banyaka, dan Tarokan. Khusus di area dekat bandara, Anda bisa melakukan pekerjaan kasar, mengemudi, pekerjaan toko makanan, tur/penyewaan, pengisian bahan bakar elpiji, dll. selama pembangunan pesawat, dimungkinkan untuk memiliki pekerjaan penuh waktu dengan penghasilan bulanan. pelanggan dan lain-lain. Dalam perspektif makroekonomi, indikator pendapatan per kapita merupakan ukuran kesejahteraan manusia yang dapat menjelaskan kesejahteraan dan kesejahteraan masyarakat.

## 2. Potensi Wisata Meningkat

Menurut Arsyad (1999), pembangunan ekonomi daerah adalah proses dimana pemerintah dan masyarakat mengelola sumber daya yang ada dan menciptakan model kolaborasi antara pemerintah daerah dan sektornya, khususnya untuk menciptakan lapangan kerja baru dan mendorong berkembangnya kegiatan ekonomi di wilayah tersebut. Oleh karena itu, kehadiran pembangunan bandara menciptakan beberapa tempat wisata baru di yang mampu menarik wisatawan. Kunjungan wisata dapat mempengaruhi perekonomian masyarakat sekitar.

Sejak adanya pembangunan bandara, di wilayah Purworejo semakin banyak bermunculan tempat wisata yang bertujuan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Meningkatnya sebaran tempat wisata di Desa Grogol menunjukkan berkembangnya kreativitas masyarakat Desa Grogol.

### Dampak Negatif

Pembangunan Bandara Internasional Dhaha Kediri juga memberikan dampak negatif terhadap perekonomian warga sekitar.

#### 1. Meningkatnya Pengeluaran

Pembangunan Bandara Internasional mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat serta pengeluaran dengan meningkatkan pendapatan masyarakat yang terkena dampak. Karena banyaknya uang yang dikeluarkan masyarakat untuk kebutuhan tersier seperti pendidikan, membeli mobil, membangun tempat tinggal, membangun usaha, dan lain-lain.

Harga tanah sudah tinggi sejak bandara YIA dibangun. Menurut Sumarwan (2004) sifat manusia pada umumnya tidak stabil dan berubah dengan cepat untuk menghadapi perubahan dunia. Berdasarkan narasumber dapat disimpulkan bahwa perubahan kehidupan yang terjadi pada Masyarakat dipengaruhi oleh meningkatnya biaya kehidupan akibat pembangunan bandara yakni pembayaran. Pembayaran tersebut digunakan dalam bentuk pembayaran Pendidikan.

Untuk meningkatkan tingkat pendidikan anak sehingga mereka dapat memperoleh keterampilan seperti bekerja di bandara, memulai usaha, membangun rumah/tingkat hunian dan menaikkan pajak properti. membayar Selain itu, biaya meningkat karena kenaikan upah bagi pekerja yang seharusnya dibayar setara dengan pekerja bandara.

## KESIMPULAN

Bandara Internasional Dhaha Kediri dibangun oleh PT Gudang Garam Tbk. terletak di Desa Grogol, Kecamatan Grogol, Kediri. Berdasarkan rumusan masalah yang dianalisis dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Bandara Internasional Dhaha Kediri berdampak bagi masyarakat khususnya desa Grogol. Khususnya untuk Desa Hasil penelitian menunjukkan peluang usaha di daerah Pembangunan bandara termasuk dalam kategori tinggi. Masyarakat sekitar hendaknya memanfaatkan situasi saat ini, masyarakat Desa Grogol mayoritas tahu akan dibangunnya proyek ini, namun hanya sedikit dari mereka yang bisa berfikir kritis, mengenai dampak dibangunnya bandara di Kediri tersebut, terutama dalam bidang ekonomi. Sejauh ini, masyarakat memiliki anggapan statis terhadap hidup mereka sehingga belum ada niatan untuk memajukan perekonomian secara signifikan

## DAFTAR RUJUKAN

- Arum, A. S. (2021). Dampak Pembebasan Lahan Terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat (Studi Kasus Desa Bulusari Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri). *Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri*.
- Fakih, Mansur Fakih. (2009). Gerakan Sosial Aktivisme Gemkara-BP3KB dan pengaruhnya Dalam Mewujudkan Kabupaten Batu Bara (Skripsi) Medan, Universitas Sumatera Utara Medan.
- Kusumo, G. (2023, Juli 18). *Bandara Konglomerat Gudang Garam Beroperasi 2024, Bakal Diresmikan Jokowi?* Retrieved from <https://ekonomi.bisnis.com/read/20230718/98/1676023/bandara-konglomerat-gudang-garam-beroperasi-2024-bakal-diresmikan-jokowi>
- Munir, M. A. (2020). Rasionalitas Sosial-Ekonomi Masyarakat Muslim Glagah: Studi Kasus New Yogyakarta International Airport Di Kulon Progo, DI Yogyakarta. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam, 5(1)*.
- Nurkholidah, A. F., & Pratiwi, P. H. (n.d.). Dampak Sosial Ekonomi Pembangunan Bandara Internasional Yogyakarta Bagi Masyarakat Purworejo. *Dimensia – Jurnal Kajian Sosiologi Vol 9 No 1*.
- Sarti, R. I. (2023, November 13). *Jawapos*. Retrieved from <https://www.jawapos.com/infrastruktur/013277657/sejumlah-fakta-di-balik-pembangunan-bandara-dhoho-kediri-yang-menelan-biaya-triliunan-siap-beroperasi-tahun-2024?page=2>
- Sopanudin, A. (2016). Konflik Lahan Pertanian Dalam Pembangunan Bandara Internasional Kulon Progo. *E-Societas*.
- Sumarwan, U. (2004). Perilaku konsumen: Teori dan penerapannya dalam pemasaran. *Bogor: Ghalia Indonesia, 75, 15*.
- Today, R. L. (2023, Januari 30). *Songsong Operasional Bandara, Mas Dhito Persiapkan SDM Mumpuni*. Retrieved from <https://lenteratoday.com/songsong-operasional-bandara-mas-dhito-persiapkan-sdm-mumpuni/>
- Wiratmoko, D. (2014). Globalisasi: Menindas dan Memiskinkan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 6(1), 931-939*.



## Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar 6 dalam Meningkatkan Kompetensi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

**Nova Tya Tri Ivanka, Jatmiko**

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [novatya27@gmail.com](mailto:novatya27@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Salah satu aspek krusial yang perlu diperhatikan adalah kompetensi numerasi, yang menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika. Untuk memastikan bahwa siswa memiliki dasar yang kuat dalam numerasi. Seseorang tidak secara otomatis mengembangkan kemampuan numerisasi hanya dengan memiliki pengetahuan matematika semata. SD Katolik Frateran 2 menghadapi tantangan serius dalam hal jumlah tenaga pendidik yang terbatas. Dengan hanya 6 guru yang tersedia, sekolah dasar ini mengalami kendala dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Keterbatasan ini menjadi hambatan signifikan dalam memenuhi kebutuhan pendidikan para siswa. Berdasarkan hasil observasi tim kampus mengajar dan berdasarkan hasil pretest AKM dapat disimpulkan bahwa keterampilan numerasi dikelas 5 masih kurang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peran mahasiswa kampus mengajar 6 dalam meningkatkan nilai numerasi AKM siswa kelas 5. dengan fokus pada bagaimana kontribusi mereka dapat meningkatkan nilai numerasi di SD Katolik Frateran 2 dengan program kerja refleksi soal AKM. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, karena data-data yang diperoleh cenderung bersifat numerik/angka. Berdasarkan hasil pengabdian kepada siswa di SDK Frateran 2 dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa tentang numerasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rerata nilai pretest 45 setelah dilaksanakan serangkaian program numerasi oleh tim kampus mengajar angkatan 6 SDK Frateran 2 rerata nilai post test naik menjadi 68,5. Saran program kerja lanjutan yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Sehingga siswa lebih semangat lagi dalam belajar.

**Kata Kunci:** Kompetensi Numerasi, Kampus Mengajar 6, Mahasiswa

### PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan dasar bagi siswa. Salah satu aspek krusial yang perlu diperhatikan adalah kompetensi numerasi, yang menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika. Untuk memastikan bahwa siswa memiliki dasar yang kuat dalam numerasi. Seseorang tidak secara otomatis mengembangkan kemampuan numerisasi hanya dengan memiliki pengetahuan matematika semata. Numerisasi melibatkan lebih dari sekadar pemahaman konsep matematika melainkan juga melibatkan keterampilan kritis dalam menerapkan kaidah dan konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Situasi kehidupan nyata seringkali tidak teratur, dengan masalah yang tidak dapat diprediksi, memiliki berbagai solusi, atau bahkan mungkin tidak memiliki solusi yang pasti. Pemecahan masalah numerasi dalam konteks ini tidak hanya berkutat pada aspek matematis, tetapi juga terkait dengan pertimbangan faktor non matematis, menuntut pemikiran analitis dan kebijaksanaan dalam menghadapi kompleksitas dunia nyata. Dengan demikian, kemampuan numerisasi melibatkan penerapan matematika di tengah-tengah ketidakpastian dan tantangan, serta



pemahaman yang mendalam terhadap konteks nonmatematis yang turut mempengaruhi keputusan dan solusi numerik. Kampus Mengajar 6 di sekolah dasar telah menjadi inovasi yang menarik dan efektif (Dantes & Handayani, 2021).

Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia memiliki salah satu kebijakan yaitu merdeka belajar kampus mengajar (MBKM) dimana salah satu programnya yaitu kampus mengajar. Kampus Mengajar merupakan program Kemendikbudristek yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan sesuai bakat dan minatnya dengan terjun langsung ke dunia kerja. Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), menjelaskan tujuan diperkenalkannya kampus mengajar ini terutama untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi serta beradaptasi dengan teknologi. Berdasarkan hasil assesmen Nasional pertama tahun 2021 menunjukkan Kompetensi dasar literasi dan numerasi siswa Indonesia di jenjang pendidikan dasar dan menengah belum mencapai standar minimal (Postel & Hidayati, 2023).

SD Katolik Frateran 2 menghadapi tantangan serius dalam hal jumlah tenaga pendidik yang terbatas. Dengan hanya 6 guru yang tersedia, sekolah dasar ini mengalami kendala dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Keterbatasan ini menjadi hambatan signifikan dalam memenuhi kebutuhan pendidikan para siswa. 6 guru ini terdiri dari 6 wali kelas dimana setiap wali kelas sekaligus juga menjadi guru PJOK, guru agama, dan guru bahasa inggris. Terdapat sejumlah siswa di tingkat kelas rendah yang menghadapi kesulitan dalam membaca, sementara di tingkat kelas tinggi, mereka juga kurang fasih dalam keterampilan membaca. Selain itu, kemampuan numerasi dasar, termasuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, masih tergolong minim baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Hal ini tentu saja sangat perlu diperhatikan oleh tim kampus mengajar 6 bersama dengan para guru dan orangtua. Selama penugasan tim kampus mengajar 6 membuat berbagai program numerasi sesuai kebutuhan siswa siswi yang berdasar dari hasil observasi dan wawancara terhadap wali kelas.

Berdasarkan hasil observasi tim kampus mengajar dan berdasarkan hasil pretest AKM dapat disimpulkan bahwa keterampilan numerasi dikelas 5 masih kurang. Dengan demikian tim kampus mengajar membuat program kerja yaitu refleksi soal AKM guna untuk memfasilitasi kelas 5 agar lebih matang untuk mengerjakan soal AKM di posttest nanti. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi kembali cara penyelesaian siswa dalam menyelesaikan soal cerita numerasi. Refleksi menurut Suharsimi dalam (muthadin, 2020) yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peran mahasiswa kampus mengajar 6 dalam meningkatkan nilai numerasi AKM siswa kelas 5. dengan fokus pada bagaimana kontribusi mereka dapat meningkatkan nilai numerasi di SD Katolik Frateran 2 dengan program kerja refleksi soal AKM. Tujuan utama adalah untuk mengetahui dengan detail bagaimana interaksi antara mahasiswa dan peserta didik dapat memberikan peningkatan nilai numerasi dan dampak positif terhadap kemampuan numerasi mereka.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, karena data-data yang diperoleh cenderung bersifat numerik/ angka. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka atau bilangan (Abdullah, 2015). Teknik penelitian menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel



bebas terhadap variabel terikat. Metode eksperimen menggunakan desain one-group pretest-posttest design atau menggunakan tes awal sebelum memberikan tindakan kemudian menggunakan tes akhir. Langkah awal yaitu memberikan tes awal kepada siswa kemudian menjalankan program kerja refleksi soal AKM yang terakhir yaitu memberikan tes. Penelitian ini bertempat di SD Katolik Frateran 2 dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas V SD. Refleksi soal AKM merupakan variabel bebas dalam penelitian dan nilai numerasi adalah variabel terikat. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif menurut (Sugiyono, 2019) yaitu statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan obyek yang diteliti melalui data yang diperoleh, tanpa adanya analisis dan kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan N-Gain untuk menghitung hasil pretest dan posttest dengan bantuan Microsoft Excel. Jika terjadi peningkatan hasil tes sebelum dan sesudah diberikan program kerja refleksi soal AKM dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai numerasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Persiapan**

#### *Observasi dan wawancara guru kelas*

Pada minggu pertama penugasan tim kampus mengajar angkatan 6 melaksanakan observasi di SD Katolik Frateran 2. Selain observasi tim kampus mengajar angkatan 6 juga melakukan wawancara pada guru kelas yang bertujuan untuk mengetahui kondisi dan apa saja yang dibutuhkan siswa siswi SD Katolik Frateran yang kedepannya akan kami buat program kerja sesuai kondisi. Observasi dan wawancara yang dilakukan mendapat sambutan hangat dari seluruh pihak sekolah.

#### *Membuat Program Kerja*

Setelah observasi tim kampus mengajar angkatan 6 membuat program kerja sesuai hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas. Ada 23 program kerja yang dibuat untuk kelas 1 sampai dengan kelas 6. Salah satu program kerja yang dibuat untuk meningkatkan numerasi dengan kelas 5 adalah program kerja refleksi soal AKM dan math puzzle.

#### *Persiapan Pre Test dan Post Test*

Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum mahasiswa terlibat secara intensif dalam tugas-tugas akademis, bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat kemampuan dan pengetahuan para siswa terkait literasi dan numerasi. Dengan melakukan pretest, kita dapat mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian khusus, memetakan tingkat pemahaman siswa, serta merancang strategi pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi dan numerasi mereka. Sedangkan Post-test dilakukan setelah kegiatan pengajaran tim kampus mengajar 6 selesai dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejauh mana perkembangan literasi dan numerasi siswa setelah melibatkan mereka dalam tugas-tugas pengajaran oleh tim kampus mengajar 6. Proses ini memberikan gambaran holistik tentang dampak kegiatan pengajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada pelaksanaan pre-test tim kampus mengajar memandu secara langsung berjalannya pre-test. Pre-test dilaksanakan melalui aplikasi motivasi dan aplikasi AKM siswa. Pada pelaksanaan pre-test tim kampus mengajar membagi pelaksanaan pre-test menjadi

dua sesi, dikarenakan terbatasnya jumlah chrome book sekolah. Selanjutnya dari hasil pre test numerasi tim kampus mengajar mengavaluasi kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa pada pre-test sehingga tim kampus mengajar membuat program kerja yaitu refleksi soal AKM, dimana program tersebut membahas dan mengupas bagaimana cara mengerjakan soal cerita numerasi pada pre-test AKM. Program kerja ini bertujuan untuk nantinya pada saat pos-test siswa kelas 5 sudah paham cara untuk menyelesaikan soal tersebut. Program kerja tersebut dilaksanakan satu minggu sekali.

### Tahap Evaluasi

Setelah berjalannya kegiatan pengabdian di sekolah. Pada awal bulan november dilaksanakanlah kegiatan post-test. Pada post test kami membagi menjadi dua sesi, dikarenakan terbatasnya jumlah chrome book sekolah. Berikut adalah hasil pretest dan post tes AKM.

**Tabel 1. Hasil pretest dan posttest numerasi AKM**

| Nama                  | Nilai pre-test | Nilai post-test | N-Gain Score |
|-----------------------|----------------|-----------------|--------------|
| Oktavian Putra.T      | 30             | 60              | 0,54         |
| Rafael Alvaro         | 45             | 55              | 0,25         |
| Alessandro Danisworo  | 75             | 85              | 1            |
| Gissela Margaretha    | 55             | 55              | 0            |
| Ni Wayan              | 60             | 80              | 0,8          |
| Immanuel Samuel       | 50             | 55              | 0,14         |
| Maria Nismara.S       | 30             | 60              | 0,54         |
| Anisa Desita Sari     | 45             | 70              | 0,62         |
| Jessica Cahya         | 45             | 75              | 0,75         |
| Stevanus Satrya       | 40             | 70              | 0,67         |
| Veryza Arby           | 30             | 80              | 0,91         |
| Dendis Archer .P      | 60             | 70              | 0,4          |
| Marsya Arun.V         | 30             | 60              | 0,54         |
| Sarah Qirana          | 55             | 60              | 0,17         |
| Abigail Kariniasari P | 60             | 80              | 0,8          |
| Kenzie Risky          | 60             | 75              | 0,6          |
| Chatarina Zafanya     | 35             | 70              | 0,7          |
| Immanuel Yua          | 30             | 65              | 0,64         |
| Josepina Setia.A      | 35             | 80              | 0,9          |
| Panca Wijaya.P        | 30             | 65              | 0,64         |

**Tabel 2. Rangkuman Nilai Siswa**

| Aspek                    | Nilai |
|--------------------------|-------|
| Nilai Maksimum Pre-Test  | 75    |
| Nilai Minimum Pre-Test   | 30    |
| Nilai Maksimum Post-Test | 85    |
| Nilai Minimum Post-Test  | 55    |
| Rerata pre-test          | 45    |
| Rerata post-test         | 68,5  |
| Rerata N-Gain            | 0,58  |

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa adanya peningkatan pemahaman para siswa dari yang semula rerata nilai pretest 45 setelah dilaksanakan serangkaian program numerasi oleh tim kampus mengajar

angkatan 6 SDK Frateran 2 rerata nilai post test naik menjadi 68,5. Besar peningkatan nilai siswa dapat dilihat dari rerata N-Gainnya yaitu 0,58, hal ini dapat disimpulkan bahwa serangkaian program kampus mengajar 6 SDK Frateran 2 dapat meningkatkan nilai siswa. Hal ini merujuk pada kriteria N-Gain yang dikemukakan oleh Meltzer, sebagai berikut terlihat pada tabel 3.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

**Tabel 3. Kriteria N-Gain**

| Rentang nilai | Kategori |
|---------------|----------|
| 0,7 – 1,00    | Tinggi   |
| 0,31 – 0,69   | Sedang   |
| 0 – 0,3       | Rendah   |

Berdasarkan perbandingan persentase nilai tes Pretest dan Postes AKM Kelas yang sudah dilaksanakan oleh siswa kelas 5 dapat diambil kesimpulan bahwa selama mahasiswa melaksanakan penugasan di SDK Frateran II memberikan dampak positif pada kenaikan nilai siswa. Dibuktikan dengan hasil nilai Numerasi Postes AKM Kelas 5 mengalami peningkatan dengan rerata nilai pretest 45 setelah dilaksanakan serangkaian program numerasi oleh tim kampus mengajar angkatan 6 SDK Frateran 2 rerata nilai post test naik menjadi 68,5. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Fani & Tranggono (2023) dan Pratiwi & Tranggono (2023) bahwa program kampus mengajar dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa, selain itu penelitian Wulan & Samosir (2022) memberikan hasil bahwa program kampus mengajar dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan numerasi siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada siswa di SDK Frateran 2 dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa tentang numerasi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rerata nilai pretest 45 setelah dilaksanakan serangkaian program numerasi oleh tim kampus mengajar angkatan 6 SDK Frateran 2 rerata nilai post test naik menjadi 68,5. Saran program kerja lanjutan yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Sehingga siswa lebih semangat lagi dalam belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. R. (2015). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Dantes, N., & Handayani, N. N. L. (2021). Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model Blanded Learning Pada Siswa Kelas V Sd Kota Singaraja. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 269–283.
- Fani, M., & Tranggono, D. (2023). Eksistensi Program Kampus Mengajar Angkatan 4 dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN Karang Nangkah 1. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 115–124. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.127>
- Muhtadin, A. (2020). Defragmenting Struktur Berpikir Melalui Refleksi untuk Memperbaiki Kesalahan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 25-34.



- Postel, MY, & Hidayati, C. (2023, Juni). Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi Di SDN Sukolilo 250, Surabaya, Jawa Timur. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Manajemen dan Ekonomi*, 2 (1): 189-201.
- Pratiwi, A. E., & Tranggono, D. (2023). Program Kampus Mengajar Angkatan 4 Sebagai Usaha Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi SDN Batonaong 1, Arosbaya. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 164–170. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.138>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Bandung*: ALFABETA
- Wulan, E. P. S., & Samosir, S. E. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan IV Di SMP Swasta Darma Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12085–12090. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10377>



## **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV SDN Gayam 3**

**Fira Afilia Firnanda<sup>\*</sup>, Farida Nurlaila Zunaidah, Kharisma Eka Putri**

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [fira.afilia23@gmail.com](mailto:fira.afilia23@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran peserta didik bertujuan untuk memberikan semangat belajar dan pengalaman yang lebih nyata bagi peserta didik. Namun, pengembangan media pembelajaran yang kurang menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dalam memahami materi yang dijelaskan guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi, dan *pretest*. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan wawancara, angket analisis kebutuhan siswa, dan soal *pretest*. Teknik analisis data menggunakan cara triangulasi data dengan melakukan observasi secara langsung dan mendeskripsikan temuan yang diperoleh melalui hasil wawancara serta hasil *pretest* dengan mengaitkan teori yang digunakan dalam penelitian ini, data tersebut dideskripsikan secara terperinci. Hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa 1) siswa membutuhkan media terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan, 2) siswa membutuhkan media yang kreatif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Bagian-bagian tumbuhan

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran atau pelatihan. Pendidikan adalah upaya sadar seseorang dalam memperbanyak pengetahuan dan membentuk karakter diri suatu bangsa. Dengan demikian, manusia membutuhkan suatu proses pengajaran atau pelatihan di bawah bimbingan seseorang melalui pendidikan agar dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan sebagai penentu dari sumber daya manusia yang berkualitas untuk menentukan keberadaannya di masa depan (Marini & Silalahi, 2022). Pendidikan formal yang harus ditempuh selain adanya pendidikan keluarga berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dengan begitu, peserta didik bisa mengembangkan potensi diri dan cara berpikir kritis agar bisa menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berilmu, kreatif, inovatif, dan mandiri.

Pandemi Covid-19 yang pernah dilanda Indonesia selama dua tahun telah menjadi tantangan bagi bangsa khususnya Indonesia terutama dalam bidang pendidikan (Alimuddin, 2023). Pembelajaran daring yang telah terlaksana sebagai solusi awal adanya pandemi menyebabkan pencapaian literasi dan numerasi peserta didik menurun. Akhirnya, kurikulum

merdeka sebagai alternatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi diterapkan. Kurikulum ini mengajak peserta didik untuk lebih leluasa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya secara optimal (Daga, 2021). Pada tingkat sekolah dasar sendiri dibagi 3 fase, yaitu fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B kelas 3 dan 4, dan fase C kelas 5 dan 6. Pada kurikulum merdeka, tersedia buku untuk masing-masing mata pelajaran tidak seperti kurikulum 2013 yang menggunakan tema karena setiap mata pelajaran berdiri sendiri. Namun ada 2 mata pelajaran yang dijadikan satu yaitu IPAS. Mata pelajaran ini menggabungkan antara kajian IPA dan IPS (Budiwati et al., 2023). Pendidikan atau pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi sarana bagi siswa lewat mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Arum et al., 2023). Terutama pada mata pelajaran IPA-nya harus bisa membantu peserta didik membangun keterampilan mereka untuk memahami lingkungan secara ilmiah sehingga bisa menjawab tantangan atau masalah dalam kehidupan.

Menurut Daga (2021), guru sebagai pengajar dan juga berperan sebagai pendidik dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan. Hal yang membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah media pembelajaran. Media ini sangat penting dalam menyampaikan pesan sehingga bisa menarik perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada usia rata-rata 7-12 tahun yang masuk dalam tahap operasional konkret artinya mampu berpikir logis namun dengan bantuan benda nyata atau konkret (Ardhani et al., 2021). Hal ini menjelaskan bahwa ketika peserta didik dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami hal yang dipelajari.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran IPA sangat penting (Mualifi et al., 2022). Secara umum, media pembelajaran yang dibuat dan didesain oleh tenaga pendidik masih konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa, contohnya saja dalam pembelajaran IPA. Saat pembelajaran IPA, dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik harus lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa semakin beragam jenisnya, tidak hanya bisa dalam bentuk gambar namun juga bisa dipadukan dengan permainan yang menarik.

Namun pada kenyataannya hasil observasi diperoleh saat pembelajaran IPA, siswa tidak fokus dalam memahami penjelasan guru yang dibuktikan dengan hasil pretest siswa kelas IV. Perolehan yang didapat yaitu nilai siswa diatas KKM hanya mencapai 20% dari total 10 siswa.

Dari permasalahan diatas, para pendidik harus mampu mengembangkan media yang inovatif dan menarik untuk mewujudkan proses pembelajaran IPA yang aktif, inovatif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan. Peserta didik juga membutuhkan media yang interaktif agar mereka fokus pada penjelasan dari guru. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang bisa memicu fokus dan semangat belajar peserta didik.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, *pretest*. Instrumen data yang digunakan adalah pertanyaan wawancara (Tabel 1), angket analisis kebutuhan (Tabel 2), dan soal *pretest* (Tabel 3).

**Tabel 1. Pertanyaan Wawancara**

| No | Pertanyaan  |
|----|---|
| 1. | Apakah guru menggunakan media saat memberikan materi?   |
| 2. | Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan sudah ada ?  |
| 3. | Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi Apa media yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan? |
| 4. | Apakah media tersebut berbasis offline/online?  |
| 5. | Bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut?   |
| 6. | Apakah siswa memahami materi yang disampaikan melalui media itu?  |
| 7. | Bagaimana hasil belajar siswa berdasarkan Ulangan harian materi tumbuhan yang telah dilaksanakan setelah penggunaan media tersebut ?      |
| 8. | Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk materi ciri-ciri tumbuhan?  |

**Tabel 2. Angket Siswa**

| Pertanyaan   | Jawaban |       |
|--|---------|-------|
|  | Ya      | Tidak |
| 1. Apakah gurumu pernah menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar materi tumbuhan? |         |       |
| 2. Apakah kamu kesulitan dengan materi tumbuhan yang diajari oleh gurumu?                            |         |       |
| 3. Apakah kamu pernah mempelajari materi tumbuhan?   |         |       |
| 4. Apakah ada materi yang kamu anggap sulit?   |         |       |
| 5. Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi tumbuhan?             |         |       |

**Tabel 3. Soal Pretest**

| No  | Indikator  | Bentuk Instrumen | Nomer Soal | Bobot soal |
|-----|--|------------------|------------|------------|
| 1.  | Tempat tumbuhan membuat makanan, yaitu ...   | Uraian           | 1          | 10         |
| 2.  | Bagian tumbuhan untuk menyerap air dan nutrisi dari tanah adalah ...   | Uraian           | 2          | 10         |
| 3.  | Ada 2 jenis akar tumbuhan , yaitu ... dan ...  | Uraian           | 3          | 10         |
| 4.  | Contoh tumbuhan yang menyimpan cadangan makannanya di akar adalah ...  | Uraian           | 4          | 10         |
| 5.  | Zat hijau daun pada tumbuhan disebut juga ...  | Uraian           | 5          | 10         |
| 6.  | Bunga ada 2 jenis, ada bunga sempurna dan bunga ...  | Uraian           | 6          | 10         |
| 7.  | Alat perkembangbiakan pada tumbuhan yaitu ... dan ...  | Uraian           | 7          | 10         |
| 8.  | Peristiwa ketika serbuk sari menempel di kepala putik disebut ...  | Uraian           | 8          | 10         |
| 9.  | Contoh serangga di sekitarmu yang biasanya membantu dalam proses penyerbukan tumbuhan adalah ...             | Uraian           | 9          | 10         |
| 10. | Cara perkembangbiakan tumbuhan dengan memotong bagian tumbuhan lalu menancapkan pada media tanam disebut ... | Uraian           | 10         | 10         |

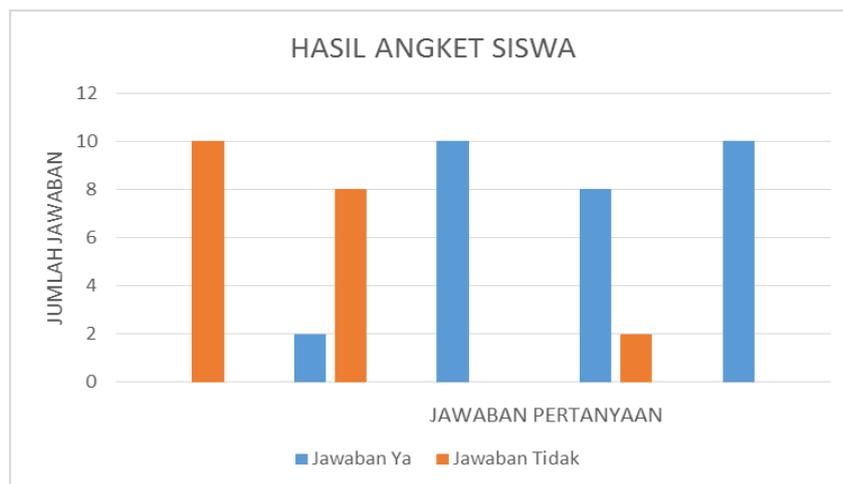
Penelitian ini dilakukan di SDN Gayam 3, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV di SDN Gayam 3. Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan secara *purposive*, yaitu subjek penelitian ditentukan sendiri dengan memilih salah

satu kelas yang memiliki materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju. Teknik analisis data yang digunakan melalui tahapan berikut ini, 1) pengumpulan data, data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan soal pretest; 2) Reduksi data, data disederhanakan, digolongkan, dan dipilih mana yang penting dan tidak penting digunakan; 3) *Display data* atau penyajian data, dilakukan dengan menyusun data secara sistematis agar mudah dipahami; 4) Verifikasi atau kesimpulan, tahap dimana data yang sudah disajikan tadi dicari makna pada data tersebut dengan cara mencari hubungan, persamaan, perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang ada (Faiz, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pertama yaitu pengumpulan data dilakukan observasi dengan membagikan angket kebutuhan kepada siswa. siswa diberi 5 poin pertanyaan seperti yang tertera pada tabel 1. Sedangkan pedoman wawancara guru diberikan 8 poin pertanyaan seperti tabel 2. Soal pretest yang diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal dengan jumlah siswa 10, untuk soalnya tertera pada tabel 3.

Pada tahap kedua, yaitu tahap reduksi data, data disederhanakan dan dipilih mana yang penting untuk digunakan. Data yang diperoleh adalah data jawaban dari angket siswa dan hasil wawancara dari guru. Lalu data dari soal pretest yang dibagikan dibuat persentase berupa grafik diagram lingkaran dengan perbandingan di atas dan di bawah KKM yaitu  $\geq 75$ . Pada tahap ketiga, dilakukan penyajian data yang disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Hal ini dilakukan untuk memahami data secara sistematis.



Gambar 1. Hasil Angket Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa di kelas IV SDN Gayam 3, ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dari materi bagian tumbuhan, 8 dari 10 siswa kelas tersebut kesulitan dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan, padahal semua siswa pernah mempelajari materi tumbuhan, 8 siswa ada beberapa materi yang sulit dipahami, dan semua siswa membutuhkan media pembelajaran.

Hal ini didukung oleh pendapat Marini & Silalahi (2022) bahwa demi tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu memberikan pengalaman

secara langsung kepada siswa agar belajar lebih bermakna, interaktif, memberi motivasi, dan siswa mampu berpartisipasi aktif agar lebih mengembangkan bakat, minat, psikologis, kreatifitas, dan kemandirian siswa.

**Tabel 4. Hasil Wawancara Guru**

| No | Pertanyaan  | Jawaban                                   |
|----|---|---|
| 1. | Apakah guru menggunakan media saat memberikan materi?   | Iya                                       |
| 2. | Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan sudah ada ?  | Masih Belum                               |
| 3. | Apakah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi Apa media yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran materi tumbuhan? | Berdasarkan Buku Panduan Dan Dari Youtube |
| 4. | Apakah media tersebut berbasis offline/online?  | Offline                                   |
| 5. | Bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut?   | Dilakukan Secara Berkelompok              |
| 6. | Apakah siswa memahami materi yang disampaikan melalui media itu?  | Ada Yang Paham, Ada Juga Yang Tidak       |
| 7. | Bagaimana hasil belajar siswa berdasarkan Ulangan harian materi tumbuhan yang telah dilaksanakan setelah penggunaan media tersebut ?      | Rata-Rata Masih Belum Meningkatkan        |
| 8. | Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk materi ciri-ciri tumbuhan?  | Iya Perlu                                 |

Berdasarkan hasil dari wawancara guru. Hasil ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengajarkan IPA kepada siswa kelas IV. Pada hasil penyebaran wawancara guru yang ditujukan pada wali kelas IV diperoleh bahwa mata pelajaran IPA dengan materi bagian-bagian tumbuhan membutuhkan media yang lebih membuat siswa aktif di kelas. Salah satu faktor yang mungkin mempengaruhi kesulitan siswa dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan adalah tidak fokusnya siswa ketika guru menjelaskan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan gambar yang ada pada buku pelajaran dan juga video dari youtube sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajarannya. Solusi untuk permasalahan ini adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti monopoli. Permainan monopoli ini menjadikan pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan menjadi menyenangkan. Siswa yang tadinya tidak fokus dalam pembelajaran menjadi fokus dan interaktif dengan memainkan monopoli ini sambil belajar bagian-bagian tumbuhan.

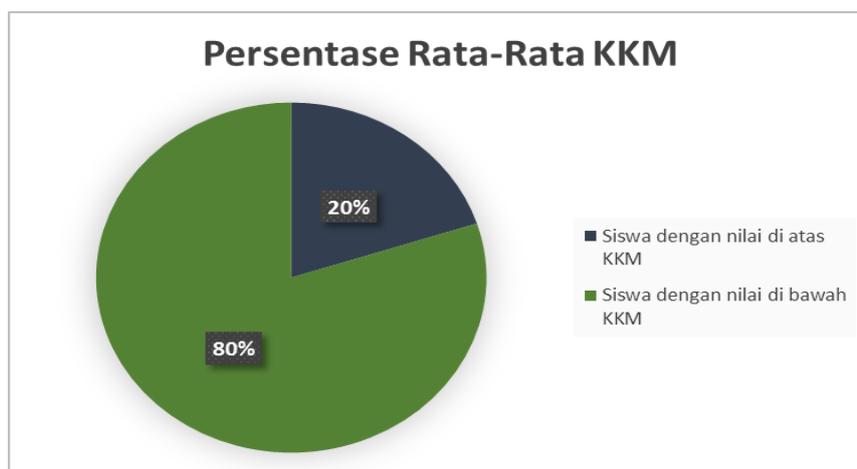
Hal ini juga diperkuat oleh pendapat ahli bahwa keunggulan terdapat di media pembelajaran monopoli ini yaitu bisa menghibur, siswa menjadi aktif belajar, bisa memberikan umpan balik langsung, mungkin bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari pada setiap konsepnya, menarik, serta mudah dibuat dan diperbanyak (Bua & Annisa, 2019).

Berdasarkan hasil soal *pretest* siswa terhadap KKM yaitu  $\geq 75$ , diperoleh persentase 20 % siswa mendapat nilai di atas KKM, dan 80 % siswa mendapat nilai di bawah KKM. Siswa suka menggunakan media yang membuat dia fokus dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan seperti permainan monopoli. Hal itu bisa terlihat dari hasil *pretest* yang dilakukan pada tanggal 25 Mei 2023 di kelas IV SDN Gayam 3 dengan ketentuan nilai KKM yaitu 75. Ada 8 peserta didik yang nilainya di bawah KKM dengan nilai terendah adalah 35 dari 10 soal. Sedangkan 2 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM dengan nilai tertinggi adalah 90. Di SDN Gayam 3, meskipun mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.

Namun pelaksanaan pembelajarannya sendiri-sendiri tiap mata pelajarannya. Namun tetap saja, suasana kelas terlihat pasif dan media yang digunakan guru hanya menggunakan media gambar dari buku paket serta youtube.

**Tabel 5. Hasil Soal Pretest**

| NO  | NAMA SISWA | NILAI |
|-----|------------|-------|
| 1.  | A          | 45    |
| 2.  | B          | 70    |
| 3.  | C          | 90    |
| 4.  | D          | 40    |
| 5.  | E          | 40    |
| 6.  | F          | 60    |
| 7.  | G          | 35    |
| 8.  | H          | 45    |
| 9.  | I          | 90    |
| 10. | J          | 40    |

**Gambar 2. Hasil Pretest Siswa terhadap Rata-rata KKM**

Hal ini juga didukung oleh penelitian Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih. Pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA kelas IV SD dengan tema materi sumber energi yang dikembangkan ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Persentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik 92% jadi, rata - rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori “sangat layak” sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Ardhani et al., 2021).

Pada tahap keempat yaitu verifikasi data. Dalam hal ini penggunaan permainan monopoli dapat menjadi sebagai solusi yang baik dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi bagian-bagian tumbuhan karena memiliki kelebihan sebagai berikut.



1. Penyampaian materi tumbuhan dengan menggunakan bentuk yang menarik berupa media visual sehingga dapat menciptakan semangat belajar siswa dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Media permainan monopoli edukasi IPA dapat digunakan dimanapun dan praktis dibawa kemanapun karena mudah dilipat.
3. Permainan monopoli edukasi ini menyediakan tantangan yang menarik berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengasah pikiran tentunya masih berkaitan dengan materi yang juga disediakan.
4. Tidak memerlukan banyak waktu dalam menyampaikan aturan dalam permainan monopoli karena cukup mudah (Rahaju & Hartono, 2017).

### KESIMPULAN

Dalam pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3, penggunaan media permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif. Permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran itu adalah siswa tidak bisa fokus dalam memahami materi dari guru karena penggunaan media yang kurang. Penggunaan media monopoli ini menjadi solusi karena kebutuhan siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa bisa fokus dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan pula.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, J. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR IMPLEMENTATION OF KURIKULUM MERDEKA IN ELEMENTARY*. 4(02), 67–75.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar*. 05(02), 1790–1804.
- Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 92–100.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Faiz, A. (2022). Pemanfaatan Pojok Baca Dalam Menanamkan Minat Baca Siswa Kelas 3 Di Sdn 1 Semplo. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 58–66. <https://doi.org/10.33222/jlp.v7i1.1714>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman*. 01, 159–167.
- Mualifi, A. W., Putri, K. E., & Wenda, D. D. N. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS VIDEO (MOVID) PADA MATERI SIKLUS AIR DAN DAMPAKNYA PADA PERISTIWA DI BUMI SERTA KELANGSUNGAN MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13–22.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i2.1977>



## Pencak Silat Sebagai Warisan Budaya Nusantara dalam Bidang Pendidikan

**Abrar Robing Pujiono\***, M. Hafizd Anshori, Pandhu Prasta Ardhana, Wahyu Nur Rohman  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: abrarrobing@gmail.com

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang telah ada sejak zaman dahulu. Pencak silat memiliki nilai-nilai luhur dan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia, baik secara fisik maupun mental. Pencak silat telah menyebar ke seluruh Nusantara dan telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui oleh dunia internasional. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam pencak silat antara lain kejujuran, kesabaran, keteguhan hati, kedisiplinan, kerja keras, dan persaudaraan. Nilai-nilai tersebut dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek, seperti fisik, mental, dan sosial. Manfaat pencak silat bagi kehidupan manusia antara lain meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh, meningkatkan keterampilan bela diri, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan karakter positif. Pencak silat perlu dilestarikan dan dikembangkan agar dapat terus bermanfaat bagi generasi mendatang. Salah satu upaya untuk melestarikan dan mengembangkan pencak silat adalah melalui pendidikan. Pendidikan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan pencak silat kepada generasi muda. Melalui pendidikan, generasi muda dapat mempelajari nilai-nilai luhur dan manfaat pencak silat. Selain itu, pendidikan juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pencak silat agar lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman.

**Kata kunci:** pencak silat, seni bela diri, olahraga tradisional, nilai-nilai luhur, manfaat kesehatan

### Pendahuluan

Sebagai mana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Nomor 32, bahwa "Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya". Selain itu, Pasal 28 I ayat 3 Undang-Undang Dasar Tahun 1945 telah menyatakan bahwa identitas budaya dan hak masyarakat tradisional harus dihormati sesuai dengan perkembangan zaman dan peradaban. Negara harus memajukan kebudayaan untuk memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya (Santyaningtyas et al., 2019). Kebudayaan dapat dikatakan merupakan suatu sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol. Individu-individu dengan pengetahuan dan pengalamannya dapat mendefinisikan, mengekspre sikan perasaan-perasaan dan membuat penilaian selama proses waktu perkembangan kebudayaan. Kebudayaan merupakan suatu aspek yang wajib untuk dikembangkan, terutama generasi muda agar keberlanjutan terus terjaga (Sugito., Allsabab, 2019). Hal ini merupakan suatu pola makna-makna yang ditransmisikan secara historis terkandung dalam bentuk- bentuk simbolik sehingga manusia dapat saling berkomunikasi, memantapkan, dan mengembangkan pengetahuan mereka mengenai dan bersikap terhadap kehidupan. Simbol-simbol kebudayaan itu memengaruhi kehidupan sosial sebagai hubungan satu arah dalam memberi informasi, pengaruh dan membentuk kebudayaan secara sosial dan normatif (Mardotillah et al., 2020). Berbagai



kekayaan budaya yang ada merambah juga sampai ke dunia olahraga seperti sepak takraw, dan pencak silat serta olahraga tradisional yang begitu banyak ragamnya, dan hal tersebut merupakan warisan budaya nusantara yang tidak ternilai harganya (Nasta et al., 2021).

Pencak silat salah satunya warisan budaya Indonesia yang patut dilestarikan karena pendidikan yang ditanamkan melalui pencak silat dapat membentuk karakter bangsa yang tangguh, kuat, dan berbudi luhur dan berkembang menjadi watak identitas bangsa Indonesia (Arisandi et al., 2022). Implementasi terhadap nilai-nilai kearifan lokal dapat dikembangkan melalui ajaran pencak silat yang bertujuan untuk membentuk nilai karakter yang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia (Arisandi et al., 2022). Pencak silat berkembang sejalan dengan sejarah perkembangan masyarakat, peranan pencak silat ini cukup penting dalam meningkatkan sikap, mental dan kualitas generasi muda. Pelaksanaan pembelajaran pencak silat bukan bersifat teoretis saja, namun melibatkan fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial (Moh. Nurkholis & Wasis Himawanto, 2021). Banyak manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran pencak silat, seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif berkembang sejalan dengan diberikan latihan-latihan konsep pencak silat, proses berpikir cepat dalam menghadapi permasalahan yang segera dipecahkan dan pengambilan keputusan secara tepat dan akurat. Kemampuan afektif berkembang sejalan dengan diberikan latihan-latihan yang mengarah pada sikap sportivitas, saling menghargai/menghormati sesama teman latihan-tanding, disiplin, rendah hati sesuai dengan falsafah pencak silat dan masih banyak lagi sikap yang lainnya. Sedangkan kemampuan psikomotor berkembang sejalan dengan diberikannya latihan-latihan yang mengarah dengan aktivitas jasmani, seperti pembelajaran pencak silat yang dinamis, menantang dan menyenangkan (Allsabab et al., 2023). Beberapa nilai positif yang diperoleh dalam pencak silat antara lain: percaya diri, melatih ketahanan mental, mengembangkan kewaspadaan diri, jiwa kesatria, serta disiplin dan keuletan yang lebih tinggi (Syaifullah & Doewes, 2020). Menanamkan nilai-nilai yang ada dalam pencak silat juga merupakan bagian dari pelestarian nilai-nilai budaya bangsa yang selama ini dijunjung tinggi oleh masyarakat sejak jaman dulu sampai sekarang. Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) sebagai induk organisasi pencak silat Indonesia dalam rangka memajukan prestasi, selalu mengadakan kompetisi atau pertandingan pada tingkat usia dini hingga dewasa dan memilih generasi atlet yang berprestasi.

Pendidikan menjadi pilar tegaknya suatu bangsa, melalui pendidikan bangsa akan tegak mampu menjaga martabat yang disebabkan oleh persoalan budaya dan karakter yang saat ini menjadai sorotan tajam Masyarakat (Civilization et al., 2021). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai peneguh karakter kebangsaan dengan mengaktualisasikan nilai kearifan lokal yang mampu menanamkan karakter kebangsaan, sehingga rasa cinta terhadap budaya dan negara semakin kuat (Totok, 2018). Salah satu cara Pendidikan Kewarganegaraan dalam mencapai tujuan dengan memanfaatkan suatu identitas bangsa yang ditopang oleh kebudayaan daerahnya masing-masing, sehingga dapat membentuk karakter masyarakat melalui kearifan lokal yang ada pada setiap daerah (Arisandi et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, sebagai bagian dari kearifan local, pelestarian budaya senipencak silat berdampak terhadap pembentukan kesehatan mental, jasmani, penguatan spiritual dan pembentukan karakter peserta didik (Pariaman et al., 2023). Sejalan dengan penelitian, memaparkan pencak silat bagian dari seni bela diri semakin populer untuk tujuan seperti bela diri, disiplin mental, kebugaran fisik, dan olahraga (Pariaman et al., 2023). Selain manfaat pencak silat sama dengan olahraga fisik lainnya yang rawan cedera.

Seperti pada penelitian terdahulu yang di lakukan oleh (Pariaman et al., 2023), yang berjudul “Pencak Silat sebagai Warisan Budaya: Identitas Lokal Seni Silat Ulu Ambek di Pariaman, Sumatera Barat” Pentingnya pelestarian Pencak Silat sebagai warisan budaya lokal di masyarakat Pariaman terletak pada nilai-nilai historis, identitas budaya, dan keberlanjutan tradisi tersebut. Pelestarian seni bela diri ini dapat mempertahankan akar budaya lokal serta menjadi sumber inspirasi bagi generasi mendatang untuk menjaga warisan mereka. Penelitian juga menunjukkan adanya kesadaran akan nilai-nilai budaya dan tradisi serta upaya untuk menjaga keberlanjutan praktik Pencak Silat di masyarakat Pariaman melalui pembelajaran kepada laki-laki sejak dini hingga menjadi pemimpin masa depan dalam identitas lokal masyarakat Pariaman.

Penelitian ini berdasarkan fenomena masa kini dengan permasalahan yang sedang banyak terjadi di zaman sekarang, banyak bidang pendidikan menjadikan pencak silat sebagai salah satu pembentukan karakter serta pelestarian budaya bangsa Indonesia sebagai bentuk cinta terhadap bangsa, bagaimana pengembangan pencak silat dalam bidang pendidikan yang sekarang banyak dilakukan di berbagai jenjang pendidikan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan, mengeksplorasi peluang yang dihadapi Pencak Silat dalam bidang pendidikan. Penelitian juga diharapkan mampu menjadikan gambaran tentang melestarikan dan mengembangkan Pencak Silat sebagai bagian penting dari identitas budaya dalam bidang pendidikan (Pariaman et al., 2023).

## **METODE**

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif untuk mengimplementasikan pencak silat sebagai warisan budaya nusantara dalam bidang pendidikan di UNP Kediri, waktu penelitian dilakukan pada hari senin sampai jumat. Metode yang digunakan meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan ahli dan praktisi Pencak Silat, serta studi dokumentasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung praktik Pencak Silat dan wawancara mendalam dengan berbagai pemangku kepentingan. Tahap pengelolaan data melibatkan transkripsi wawancara dan organisasi data berdasarkan tema atau topik yang muncul. Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema utama, yang kemudian diinterpretasikan dan disimpulkan sesuai tujuan penelitian. Penelitian ini berpotensi memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran Pencak Silat sebagai warisan budaya nusantara dalam bidang pendidikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada angket di Tabel 1 terdapat 5 kategori dalam pembentukan karakter di bidang pendidikan dengan aktifitas pencak silat; tangguh, tanggap, tanggon, taqwa, trengginas, diharapkan dengan adanya angket ini karakter partisipan pencak silat di UNP Kediri dapat diketahui dan dikembangkan saat pembelajaran, adapun penjelasan dari 5 kategori tersebut:

1. Tangguh: dalam kategori ini mengacu pada personality setiap partisipan yang hadir, dengan adanya uji ini diharapkan mampu membentuk karakter yang baik bagi diri sendiri. Sella et al., (2023) menyatakan tangguh: suatu konstalasi karakteristik kepribadian yang membuat individu menjadi lebih kuat, tahan, dan optimis dalam menghadapi stres dan mengurangi efek negatif yang dihadapi.
2. Tanggap: dalam kategori ini melihat dari sikap sosial dan pengendalian diri/cara memperlakukan seseorang maupun lingkungan.

3. Tanggon; dalam kategori ini karakter bermakna mental yang membaja, memiliki fisik dalam arti luas, bisa mengemban tugas – tugas di berbagai medan dan situasi di berbagai keadaan.
4. Taqwa; inti dari nilai karakter taqwa adalah rasa iman terhadap agama yang dianut, dengan adanya ini dapat mampu menjadikan karakter yang baik bagi segala aspek dalam kehidupan,
5. Trengginas: dalam penilain karakter ini merujuk pada karakteristik individu yang aktif, terampil, kreatif, tangkas, dan mampu bekerja keras dalam menyelesaikan tugas.

**Tabel 1. Deskripsi Variabel Penelitian**

| No | Nilai karakter    | Sub indikator  | Pernyataan   |
|----|-------------------|--|--|
| 1  | <b>Tangguh</b>    | Memiliki jiwa yang pantang menyerah dan sungguh mengembangkan kemampuannya   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. sanggup mengembangkan kemampuannya</li><li>2. Menjawab tantangan dalam setiap kesulitan</li><li>3. Tahan uji dalam menghadapi tantangan dalam menanggulangi setiap kesulitan</li><li>4. Memiliki jiwa pantang menyerah</li><li>5. Memiliki jiwa yang kuat</li></ol> |
| 2  | <b>Tanggap</b>    | Kreatif, cerdas, peka dan cermat dalam mengatasi persoalan dan dapat memanfaatkan peluang dan bertanggung jawab                    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. memiliki sikap disiplin dalam segala hal</li><li>2. dapat bertanggung jawab atas segala yang dilakukannya</li><li>3. dapat membina hubungan baik dengan oranglain</li><li>4. dapat mengelola emosi</li><li>5. dapat memotivasi diri</li></ol>                       |
| 3  | <b>Tanggon</b>    | tahan uji dalam menghadapi godaan dan cobaan, berdisiplin dan tanggung jawab serta mentaati norma-norma hukum, social, dan agama). | <ol style="list-style-type: none"><li>1. memiliki sikap disiplin dalam segala hal</li><li>2. dapat bertanggung jawab atas segala yang dilakukannya</li></ol>   |
| 4  | <b>Taqwa</b>      | Rasa keterikatan kepada kaidah-kaidah, nilai-nilai dan cita-cita agama dan moral   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. mentaati peraturan di temoat latihan</li><li>2. Berdo'a sebelum dan sesudah melaksan kegiatan pendidikan pencak silat</li><li>3. Menegakan kebenaran, kejujuran dan keadilan</li></ol>  |
| 5  | <b>Trengginas</b> | Kelincahan, kegesitan, dan keterampilan yang dinamis, enerjik, korektif, efisien, dan efektif dalam mengejar kemajuan              | <ol style="list-style-type: none"><li>1. dapat dengan lincah, gesit dan enerjik menirukan setiap gerakan dalam pencak silat</li><li>2. dapat mengejar kemajuan pembelajaran dengan enerjik dan gesit</li></ol>   |

Dari penjelasan penilaian karakter di atas dapat disimpulkan menjadikan pribadi yang baik untuk diri sendiri, lingkungan, maupun sosial,

## KESIMPULAN

Pentingnya pelestarian Pencak Silat sebagai warisan budaya nusantara di dalam bidang pendidikan, identitas budaya, dan keberlanjutan tradisi tersebut. Pelestarian seni bela diri ini dapat mempertahankan akar budaya nusantara serta menjadi sumber pemebentukan karakter bagi pendidikan. Penelitian juga menunjukkan adanya kesadaran akan nilai-nilai budaya dan tradisi serta upaya untuk menjaga keberlanjutan praktik Pencak Silat di dalam bidang pendidikan melalui pembelajaran. Secara spesifik penelitian menganalisis filosofi seni bela diri dalam pendidikan yang terdiri dari dimensi bersalaman, bertarung dan kepemimpinan. Seni bela diri ini juga merupakan bagian dari Tradisi budaya Nusantara yang perlu dilestarikan. Dalam pedidikan yang masih memegang teguh nilai-nilai



kearifan lokal serta menjunjung tinggi persaudaraan antar sesama manusia, Seni Bela Diri dalam pendidikan memiliki unsur-unsur tujuan pembentukan karakter dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian juga menunjuk karakter dalam setiap partisipasi yang hadir dalam penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui hasil dari latihan pencak silat dalam bidang pendidikan untuk melestarikan budaya nusantara dan pembentukan karakter dalam bidang pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allsabah, M. A. H., Putra, R. P., & Sugito. (2023). Body mass index and physical fitness level of elementary school students. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(3), 215–229. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4\(3\).13775](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4(3).13775)
- Arisandi, N. P., Halimah, L., Heryani, H., Hidayah, Y., & Sujastika, I. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter pada Kesenian Pencak Silat. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 1(5), 921–938. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjas>
- Civilization, I., TEMA 19, & Domenico, E. (2021). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI BUDAYA RELIGIUS DI MTS PONDOK PESANTREN AL-QUR'AN HARSALLAKUM KOTA BENGKULU SKRIPSI*. 6.
- Mardotillah, M., Hendro, A., Soemarwoto, R., & Raksanagara, A. (2020). Peran Masjid Lautze 2 Bandung dalam Dakwah dan Budaya. *Khazanah Theologia*, 2(1), 9–22. <https://doi.org/10.15575/kt.v2i1.8188>
- Moh. Nurkholis, & Wasis Himawanto. (2021). Studi Fenomenologi Olahraga Pencak Silat Dengan Tari Bujang Ganong Pada Perkumpulan Reyog Singo Mudho Terate Kabupaten Pacitan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 291–295. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1556>
- Nasta, T., Nurkholis, M., & Allsabah, M. A. H. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Indonesian Journal of Kinanthropology (IJOK)*, 1(1), 29–35.
- Pariaman, A., Barat, S., Ilham, W., Musa, N. M., Amin, R. M., & Kunci, K. (2023). *Pencak Silat sebagai Warisan Budaya: Identitas Lokal Seni Silat Ulu Ambek di Pariaman, Sumatera Barat*. 37–54. <https://doi.org/10.47766/almabhats.v8i1.1046>
- Santyaningtyas, A. C., Tektona, I., Kong, H., & Hardy, J. (2019). Melindungi Hak Masyarakat Adat di Indonesia Pada Penyalahgunaan Ekspresi Budaya Tradisional di Indonesia. *Jurnal Heritage*, 7(1). <https://doi.org/10.35891/heritage.v7i1.1571>
- Sella, G., Pengaruh, T. S., Tangguh, K., Profesionalisme, T., Kepribadian, P., Dan, T., & Silalahi, G. S. T. (2023). *TERHADAP PROFESIONALISME POLRI DI SATLANTAS POLRESTABES MEDAN TESIS Oleh PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN*.
- Sugito., Allsabah, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*.
- Syaifullah, R., & Doewes, R. I. (2020). Pencak silat talent test development. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6). <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080607>
- Totok, T. (2018). Aktualisasi Nilai-Nilai kearifan lokal Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Peneguh Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(November), 1–20. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/4314/6112>



## Sertifikat Tanah Sebagai Alat Politik: Perjanjian yang Dilanggar dan Kesenjangan Pekerjaan di Desa Sepawon

**Gilang Ardi Kurniawan\***, Vebriyan Riski Wijayanti, Aisyahrul Ramadhani, Linda Finatalia, Yunita Dwi Pristiani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [gilangadi828@gmail.com](mailto:gilangadi828@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis: (1) Status kepemilikan tanah di Desa Sepawon saat ini, (2) Proses terjadinya politisasi sertifikat tanah di Desa Sepawon, (3) Kondisi masyarakat Desa Sepawon saat ini. Permasalahan yang dihadapi di Desa Sepawon ini adalah masalah kepemilikan sertifikat tanah yang masih bersangkutan dengan pabrik. Menanggapi permasalahan tersebut bagi penulis sangatlah menarik untuk diteliti. Desain penelitian yang dipilih adalah kualitatif dengan pengambilan data menggunakan Teknik observasi langsung dan dokumentasi hasil kegiatan wawancara di Desa Sepawon. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan mengolah data secara kajian teoritis dan empiris berdasarkan hasil observasi langsung kemudian disimpulkan dan dideskripsikan secara narasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, status kepemilikan tanah di Desa Sepawon saat ini yaitu masyarakatnya tidak memiliki sertifikat tanah kecuali warga yang tinggal di Dusun Petung Ombo. *Kedua*, proses terjadinya politisasi sertifikat tanah di Desa Sepawon yaitu intimidasi sejarah PKI yang dimanfaatkan oleh pabrik untuk mendapatkan sertifikat tanah dari masyarakat Desa Sepawon telah menyebabkan pengangguran yang signifikan di daerah tersebut, karena janji pabrik memberikan pekerjaan tidak dipenuhi, justru menyewakan tanah yang seharusnya menjadi sumber mata pencaharian bagi warga. *Ketiga*, Kondisi masyarakat Desa Sepawon saat ini yaitu sampai sekarang masyarakat masih memperjuangkan sertifikat tanahnya.

**Kata Kunci:** Desa Sepawon, Sertifikat tanah, Kondisi Masyarakat

### PENDAHULUAN

Desa Sepawon merupakan desa yang terletak di kecamatan Plosoklaten, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Di desa tersebut terdapat sebuah permasalahan, yaitu Sebagian besar warga desanya tidak mempunyai sertifikat tanah. Indonesia merupakan negara dengan suku bangsa yang majemuk. Sebagai bangsa yang besar seperti jumlah penduduk yang sangat banyak, kekayaan alam yang melimpah, wilayah yang sangat luas, serta kekayaan budaya dan bahasa yang sangat beragam, Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dan sekaligus juga memiliki permasalahan yang besar pula (Ramadhan, et al., 2020). Sebagian besar warga di desa ini tidak memiliki dokumen formal yang menegaskan hak kepemilikan atas tanah tempat tinggal mereka. Menurut pendapat Wigjodipuro, tanah mempunyai nilai yang sangat penting, karena adanya sifat dan faktanya. Berdasarkan sifatnya, karena tanah bersifat tetap, tidak berubah, sehingga tanah mempunyai nilai investasi yang cukup menjanjikan bagi sebagian besar masyarakat, hal ini disebabkan kecenderungan harga atau nilai jual tanah yang terus meningkat. Berdasarkan faktanya, yaitu bahwa tanah merupakan tempat tinggal persekutuan atau masyarakat hukum adat,

tanah sebagai tempat kehidupan dan penghidupan, tanah juga sebagai tempat penguburan anggota warga persekutuan, tanah juga sebagai tempat perlindungan. Karena sifat dan fakta dari tanah yang sedemikian penting itulah, tanah merupakan suatu aset yang paling banyak dicari dan dibutuhkan, karena tanah yang kelak dibangun sebagai rumah tinggal merupakan salah satu kebutuhan primer, yaitu kebutuhan akan “*papan*” atau kebutuhan akan tempat tinggal (Wahanisa, *et al.*, 2010). Hal ini menciptakan ketidakpastian hukum dan ketidakjelasan status kepemilikan tanah, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak serius terhadap kehidupan masyarakat. Tanpa sertifikat tanah, penduduk setempat mungkin menghadapi berbagai kendala, termasuk sulitnya mengakses layanan keuangan, kesulitan dalam melakukan transaksi jual-beli tanah, serta risiko terjadinya konflik kepemilikan tanah. Selain itu, tidak memiliki sertifikat juga dapat menjadi alat politik, di mana pihak tertentu dapat memanfaatkannya untuk keuntungan pribadi, seperti dalam perjanjian yang dilanggar dan janji pekerjaan yang tidak terealisasi. Oleh karena itu, permasalahan tidak memiliki sertifikat tanah di Desa Sepawon bukan hanya merupakan masalah administratif, tetapi juga memiliki dampak sosial dan politik yang signifikan bagi masyarakat setempat. Menurut Irawan dan Yuliani (2017), kepemilikan tanah haruslah jelas yang dibuktikan dengan sebuah sertifikat kepemilikan tanah yang sah secara hukum yang disebut sertifikat tanah. Sertifikat tanah sangat diperlukan dalam rangka tertib administrasi pertanahan untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dalam pensertifikatan tanah dan dalam rangka mendekatkan pelaksanaan tugas dan fungsi, BPN Kabupaten Kampar melaksanakan amanat BPN RI berdasarkan peraturan Kepala BPN nomor 18 Tahun 2009 kepada masyarakat dikembangkan pelayanan pertanahan yang disebut Larasita (Layanan Rakyat Untuk Sertifikasi Tanah).

Penelitian wawancara ini bertujuan untuk mendalami tentang masalah penindasan dan perampasan hak-hak Masyarakat di Desa Sepawon dengan fokus pada perjanjian yang dilanggar. Melalui pengumpulan data melalui wawancara, penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi yang mendalam mengenai bagaimana pihak-pihak tertentu, terutama dari pabrik dan BUMN, memanfaatkan status PKI pada masa lalu untuk mencap atau menulisi rumah-rumah sebagai PKI, menciptakan ketidakpastian pemilikan tanah, dan menjanjikan pekerjaan sebagai imbalan. Tujuan pertama penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara rinci praktik ini dan menyajikan pemahaman mendalam mengenai dampak politiknya terhadap struktur kepemilikan tanah di Desa Sepawon. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kesenjangan pekerjaan yang timbul sebagai dampak dari manipulasi politik terhadap sertifikat tanah. Dengan mengumpulkan pandangan dan pengalaman langsung dari masyarakat Desa Sepawon melalui wawancara, penelitian ini berusaha memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana perjanjian yang dilanggar dan manipulasi sertifikat tanah telah membentuk dinamika ketenagakerjaan di tingkat lokal. Tujuan keseluruhan penelitian ini adalah untuk menyumbangkan pemahaman yang lebih baik tentang interaksi kompleks antara politik, kepemilikan tanah, dan kesenjangan pekerjaan dalam konteks spesifik Desa Sepawon di Kecamatan Plosoklaten, Kabupaten Kediri.

Hasil penelitian Kurniawan *et al.*, (2023) mendeskripsikan bahwa pada era pemerintahan Soeharto, kebijakan pemberantasan Partai Komunis Indonesia (PKI) menjadi salah satu babak kelam dalam sejarah Indonesia. Namun, di balik upaya tersebut, muncul kisah-kisah polemik terkait penyalahgunaan kekuasaan oleh pihak-pihak tertentu, terutama dari pihak pabrik atau BUMN. Salah satu dampaknya terealisasi dalam praktik menjudge warga sebagai anggota PKI tanpa dasar yang jelas. Pihak-pihak industri dan BUMN

tampaknya memanfaatkan situasi ini untuk keuntungan pribadi, dengan menakut-nakuti warga dan menuntut surat kepemilikan tanah sebagai bentuk 'perlindungan'. Janji pekerjaan sebagai karyawan di pabrik menjadi umpan bagi warga, namun terdapat pro dan kontra terkait tindakan ini. Yang kontra, sayangnya, tidak mendapatkan perlindungan yang sama dari pemerintah. Seiring berjalannya waktu, masyarakat yang terlibat dalam praktik ini kini menghadapi konsekuensi yang serius. Tanpa sertifikat tanah yang sah, warga menjadi rentan terhadap manipulasi politik. Beberapa individu berjanji untuk membantu mendapatkan sertifikat, namun kenyataannya, janji tersebut terbukti hampa. Tanah yang seharusnya menjadi hak milik warga malah berada dalam ketidakpastian, menggambarkan sebuah kekacauan administratif yang terus meruncing. Situasi semakin rumit ketika kita melibatkan wilayah seperti Petung Ombo yang memiliki sertifikat karena dimiliki oleh pihak swasta. Hal ini menciptakan jurang yang nyata antara tanah milik masyarakat dan yang dimiliki oleh entitas swasta. Pihak pabrik enggan mengakui klaim warga atas tanah tersebut, mengakibatkan kebuntuan hukum yang merugikan masyarakat setempat. Perjanjian yang seharusnya melindungi warga justru dilanggar, dan lahan-lahan yang seharusnya diurus bersama malah disewakan, meninggalkan warga tanpa pekerjaan yang dijanjikan. Keberanian untuk menanam tanah atau membuka kebun pun dibatasi, menciptakan lingkungan yang tak hanya merampas pekerjaan, tetapi juga hak-hak dasar masyarakat untuk mengelola sumber daya alam lokal.

## **METODE**

Karya tulis ilmiah ini dibuat dengan menggunakan desain kualitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dikuatkan dengan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, dimana hasil observasi dan wawancara langsung penelitian akan diuraikan hasil pengamatan dalam narasi terkait permasalahan di desa Sepawon. Hasil penelitian dijabarkan secara deskriptif kualitatif dengan menganalisis hasil dengan kajian teori pendukung yang relevan dikuatkan dengan observasi dan wawancara langsung pelaksanaan kegiatan penelitian. Subyek yang menjadi responden penelitian adalah warga usia dewasa dengan beberapa warga yang berada di desa Sepawon, kecamatan Plosoklaten, kabupaten Kediri, provinsi Jawa Timur. Penelitian diambil pada bulan November tahun 2023.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Status Kepemilikan Tanah di Desa Sepawon saat ini**

Desa Sepawon merupakan desa yang terletak di kecamatan Plosoklaten, kabupaten Kediri, provinsi Jawa Timur. Sebagian masyarakat di desa Sepawon tidak memiliki sertifikat kecuali dusun Petung Ombo. Awalnya semua masyarakat di desa itu memiliki sertifikat. Sertifikat berasal dari bahasa Inggris "*certificate*" yang berarti ijazah atau Surat Keterangan yang dibuat oleh Pejabat tertentu. Dengan pemberian surat keterangan berarti pejabat yang bersangkutan telah memberikan status tentang keadaan seseorang. Istilah "Sertifikat Tanah" dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai surat keterangan tanda bukti pemegang hak atas tanah dan berlaku sebagai alat pembuktian yang kuat (Permadi, 2016). Pada suatu hari, ada sebuah pabrik yang mengiming-imingi pekerjaan untuk memperoleh sertifikat tanah dari masyarakat. Dengan taktik menuduh mereka sebagai PKI pada era pemerintahan Soeharto, masyarakat terpaksa menyerahkan sertifikat. Namun, pabrik tidak memenuhi janji dan malah menyewakan tanah tersebut. Daerah Petung Ombo adalah sebuah Wilayah milik swasta, dan saat pihak pabrik hendak meminta sertifikat tanahnya, warga Petung Ombo

serentak untuk melawan dan tetap memperjuangkan sertifikatnya, dan sehingga masyarakat dapat menanamkan tanah-tanahnya atau memanfaatkan tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman, seperti jagung, nanas dll. Jadi dari situ warga petung Ombo menjadi lebih berkembang sampai sekarang, dan lurahnya juga dari dusun Petung Ombo tersebut, sehingga mungkin bangunan atau jalannya lebih diutamakan dari pada dusun lainnya yang notabennya sudah di bawah kepemilikan pabrik. Dari itu sebagian masyarakat merasa dirugikan lalu mereka ada yang memberontak untuk meminta sertifikat itu dikembalikan, namun tidak semudah itu pihak pabrik menyerahkan sertifikatnya. Dan masyarakat pun tidak tinggal diam mereka terus berupaya untuk memperjuangkan sertifikat tanah tersebut. Lalu pada suatu hari masyarakat inisiatif untuk mengumpulkan dana untuk mendatangkan aktivis Munir supaya dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, akan tetapi tetap saja masalah itu belum selesai sampai sekarang.

Kisah perjuangan masyarakat Desa Sepawon, khususnya di dusun Petung Ombo, menunjukkan ketidakadilan dan perlawanan mereka terhadap eksploitasi tanah oleh sebuah pabrik. Meskipun upaya awal untuk mendapatkan sertifikat tanah berujung pada pengkhianatan dan penyewaan tanah oleh pabrik tersebut, masyarakat tidak menyerah dan terus berjuang. Dengan adanya kepemimpinan dari dusun Petung Ombo dan dukungan masyarakat, khususnya dalam menghadapi taktik menuduh mereka sebagai PKI pada era pemerintahan Soeharto, warga Desa Sepawon tetap bersatu. Pergulatan mereka untuk mempertahankan hak atas tanahnya membawa dampak positif pada perkembangan dusun Petung Ombo, yang menjadi lebih maju daripada dusun-dusun lainnya. Namun, konflik belum berakhir, dan pihak pabrik masih enggan mengembalikan sertifikat tanah kepada masyarakat. Upaya untuk melibatkan aktivis Munir menunjukkan keseriusan masyarakat dalam menyelesaikan masalah ini secara adil. Aktivis Munir dapat memberikan suara yang kuat dan dukungan yang diperlukan untuk menghadapi kebijakan pabrik yang tidak adil.

Meskipun demikian, sulit untuk menyelesaikan konflik tanah yang kompleks dan terus berlanjut. Masyarakat tetap terus bersatu, menggalang dukungan, dan mengumpulkan bukti yang kuat untuk menegakkan hak mereka. Pemberontakan dan perjuangan mereka tidak hanya untuk memperoleh sertifikat tanah, tetapi juga untuk mendapatkan keadilan dan menghentikan eksploitasi yang merugikan. Dengan adanya dukungan dari aktivis Munir dan upaya terus-menerus masyarakat, semoga suatu hari nanti mereka dapat meraih kemenangan dan mendapatkan kembali hak-hak tanah mereka. Perjuangan ini tidak hanya akan memberikan keadilan kepada Desa Sepawon, tetapi juga dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat lain yang menghadapi situasi serupa.

### **Proses Terjadinya Politisasi Sertifikat Tanah di Desa Sepawon**

Pada suatu hari ada sebuah pabrik yang ingin meminta sertifikat tersebut dengan menjanjikan akan dijamin pekerjaannya, awalnya masyarakat menolak untuk menyerahkan sertifikatnya, dan pihak pabrik pun tidak putus asa, lalu mereka menggunakan cara lain, dan sehubungan masalah tersebut terjadi saat pemerintahan presiden Soeharto yang gencar-gencarnya dengan pembantaian PKI, jadi pihak pabrik memanfaatkan hal tersebut untuk menakut-nakuti masyarakat dengan cara menuduh kalau warga tersebut adalah golongan PKI, dan karena adanya trauma dan takut akan kejadian itu masyarakat menjadi mau menyerahkan sertifikat tersebut, dengan persetujuan awal yaitu dijamin pekerjaannya. Akan tetapi untuk sekarang masyarakat itu banyak yang tidak mempunyai pekerjaan dan sudah jelas pihak pabrik mengingkari perjanjian itu. Pihak pabrik malah menyewakan tanah yang seharusnya bisa dikelola masyarakat dan bisa di buat lahan pekerjaan. Menurut Subekti



“perjanjian adalah suatu perhubungan hukum antara dua orang atau lebih, berdasarkan mana pihak yang satu berhak menuntut sesuatu dari pihak lain, dan pihak yang lain tersebut berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu” (Subekti, 1987:1).

Menurut informan bapak Kasun, sebagian besar mata pencaharian di Desa Sepawon adalah peternakan sapi perah, dan ada juga sebagian yang masih bekerja di lahan perkebunan milik pabrik, ada juga yang mempunyai usaha sendiri. Namun yang di sayangkan ada beberapa masyarakat yang tidak mempunyai pekerjaan karena akibat dari janji yang diingkari oleh pihak pabrik itu. Yang awalnya masyarakat akan diberi pekerjaan tapi kenyataan tidak, ada beberapa masyarakat yang tidak mempunyai pekerjaan pasti.

Di Desa Sepawon, mata pencaharian sebagian besar penduduk didominasi oleh peternakan sapi perah. Hal ini mencerminkan keberagaman mata pencaharian di masyarakat, di mana sebagian penduduk memiliki usaha peternakan yang menopang kehidupan mereka. Selain itu, sebagian masyarakat juga terlibat dalam pekerjaan di lahan perkebunan milik pabrik. Namun, keberagaman ini juga menyoroti adanya ketergantungan sebagian penduduk pada pabrik sebagai salah satu sumber pekerjaan utama. Sayangnya, janji-janji dari pihak pabrik yang mengiming-imingi pekerjaan ternyata tidak terealisasi sepenuhnya. Beberapa masyarakat mengalami ketidakadilan ketika janji pekerjaan yang dijanjikan oleh pabrik tidak ditepati. Akibatnya, ada sejumlah warga yang tidak memiliki pekerjaan tetap dan terpaksa menghadapi ketidakpastian ekonomi. Situasi ini menciptakan kesenjangan sosial di Desa Sepawon, di mana sebagian masyarakat yang seharusnya mendapatkan pekerjaan terpaksa menghadapi keterbatasan sumber daya. Kondisi ini menunjukkan pentingnya mendukung diversifikasi mata pencaharian di desa untuk mengurangi ketergantungan pada satu sektor tertentu. Selain itu, perlunya perlindungan hukum untuk masyarakat yang telah dirugikan akibat janji-janji palsu dari pihak industri. Melalui upaya bersama dan pemikiran strategis, masyarakat Desa Sepawon dapat berusaha mencari solusi jangka panjang untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial mereka.

### **Kondisi Masyarakat Desa Sepawon saat ini**

Sebagian besar masyarakat desa sepawon tidak memiliki sertifikat tanah, kecuali di dusun sepawon, awalnya semua masyarakat di desa itu memiliki sertifikat. Tapi pada suatu hari ada sebuah pabrik yang ingin meminta sertifikat tersebut dengan di iming-imingi akan dijamin pekerjaannya, awalnya masyarakat menolak untuk menyerahkan sertifikatnya, dan pihak pabrik pun tidak putus asa, lalu mereka menggunakan cara lain, dan sehubungan masalah tersebut terjadi saat pemerintahan presiden Soeharto yang gencar-gencarnya dengan pembantaian PKI, jadi pihak pabrik memanfaatkan hal tersebut untuk menakut-nakuti masyarakat dengan cara menuduh kalau warga tersebut adalah golongan PKI, dan karena adanya trauma dan takut akan kejadian itu masyarakat menjadi mau menyerahkan sertifikat tersebut, dengan persetujuan awal yaitu dijamin pekerjaannya. Akan tetapi untuk sekarang masyarakat itu banyak yang tidak mempunyai pekerjaan dan sudah jelas pihak pabrik mengingkari perjanjian itu. Pihak pabrik malah menyewakan tanah yang seharusnya bisa di kelola masyarakat dan bisa di buat lahan pekerjaan. Dari itu sebagian masyarakat merasa dirugikan lalu mereka ada yang memberontak untuk meminta sertifikat itu dikembalikan, namun tidak semudah itu pihak pabrik menyerahkan sertifikatnya. Dan masyarakat pun tidak tinggal diam mereka terus berupaya untuk memperjuangkan sertifikat tanah tersebut. Lalu pada suatu hari masyarakat inisiatif untuk mengumpulkan dana untuk



mendatangkan aktivis Munir supaya dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, akan tetapi tetap saja masalah itu belum selesai sampai sekarang.

#### *Ketidakpastian kepemilikan tanah*

Tanah yang tidak memiliki sertifikat menciptakan ketidakpastian hukum terkait kepemilikan. Kondisi ini dapat membuka peluang bagi timbulnya konflik dan penyalahgunaan tanah. Ketidakjelasan status kepemilikan tersebut menciptakan ketidakamanan bagi pemilik tanah dan masyarakat sekitar. Tanpa sertifikat, sulit untuk mengukur dan menjamin hak-hak properti, sehingga masyarakat menjadi rentan terhadap klaim tanah yang tidak sah.

Dampak lain dari ketidakpastian kepemilikan tanah adalah kesulitan dalam transaksi jual beli. Tanah yang tidak bersertifikat seringkali sulit untuk dipasarkan, karena calon pembeli cenderung enggan berinvestasi pada properti yang tidak memiliki legalitas yang jelas. Keterbatasan akses ke informasi mengenai status kepemilikan tanah juga dapat memperlambat proses jual beli, menyebabkan penundaan dan ketidakpastian bagi pihak-pihak yang terlibat. Selain itu, tanah tanpa sertifikat juga dapat menjadi sumber perselisihan di antara warga. Tidak adanya bukti resmi mengenai kepemilikan tanah dapat menjadi pemicu konflik antar tetangga atau pihak-pihak terkait. Hal ini dapat merugikan kedua belah pihak dan mengganggu kedamaian serta keharmonisan lingkungan sekitar.

Pentingnya sertifikat tanah juga terlihat dalam konteks pembangunan dan perencanaan kota. Tanah yang tidak bersertifikat dapat menjadi hambatan bagi pemerintah dalam melakukan perencanaan tata ruang dan pembangunan. Ketidakjelasan status kepemilikan dapat menghambat investasi dalam infrastruktur dan fasilitas umum, karena pihak terkait mungkin enggan berinvestasi tanpa kepastian hukum yang memadai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketidakpastian kepemilikan tanah tanpa sertifikat memberikan dampak negatif terhadap aspek hukum, ekonomi, dan sosial masyarakat. Untuk menciptakan lingkungan yang stabil dan berkelanjutan, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya memiliki sertifikat tanah serta memperbaiki sistem administrasi kepemilikan tanah secara menyeluruh.

#### *Kekacauan Politik dan Pengaruh*

Pemanfaatan masalah tanah untuk kepentingan politik seringkali menjadi sumber kekacauan dalam ranah politik dan berpotensi menghasilkan dampak yang meresahkan dalam masyarakat. Manipulasi isu tanah oleh pemimpin atau partai politik dapat mengakibatkan ketidakstabilan sosial yang signifikan. Dalam konteks ini, janji-janji yang dilontarkan terkait dengan pemberian sertifikat tanah sering kali tidak dipenuhi, memberikan ruang bagi kekecewaan masyarakat dan meruntuhkan kepercayaan terhadap pemimpin atau partai politik yang bersangkutan. Salah satu konsekuensi yang muncul dari praktik pemanfaatan politik terhadap masalah tanah adalah terjadinya disonansi antara janji dan realitas pelaksanaannya. Ketika janji bantuan sertifikat tidak dipenuhi, masyarakat menjadi korban dari janji politik yang tidak dapat diandalkan. Kekecewaan ini tidak hanya merusak hubungan antara pemimpin dan masyarakat, tetapi juga menciptakan ketidakpastian di tengah-tengah masyarakat yang dapat melahirkan sentimen ketidakpercayaan yang mendalam.

Dampak negatif tidak hanya terasa dalam ranah politik dan sosial, melainkan juga meluas ke sektor ekonomi. Ketika tanah dimanfaatkan untuk kepentingan politik tanpa memberikan manfaat riil bagi kesejahteraan masyarakat, dampak ekonominya pun menjadi



nyata. Warga yang kehilangan sumber penghidupan karena tanah mereka disewakan tanpa pertimbangan yang bijak menghadapi tantangan ekonomi yang signifikan. Selain itu, permasalahan semakin kompleks ketika larangan menanam tanah kosong diberlakukan sebagai dampak dari manipulasi politik terhadap isu tanah. Masyarakat yang sebelumnya bergantung pada tanah tersebut sebagai sumber penghidupan mengalami kesulitan yang lebih besar untuk mencari solusi alternatif. Larangan tersebut bukan hanya menjadi kendala ekonomi, tetapi juga menjadi bentuk ketidakadilan yang semakin memperkeruh situasi di tingkat lokal.

Keseluruhan, pemanfaatan masalah tanah untuk kepentingan politik membawa konsekuensi serius yang merambah ke berbagai aspek kehidupan masyarakat. Ketidakstabilan sosial, kehilangan kepercayaan publik, dampak ekonomi negatif, dan hambatan dalam pemenuhan kebutuhan hidup lokal adalah beberapa dari banyak dampak yang dapat timbul dari praktik ini.

#### *Dampak pada Ekonomi*

Sewa tanah kepada pihak ketiga tanpa pemanfaatan untuk kesejahteraan masyarakat memiliki dampak signifikan pada aspek ekonomi lokal. Praktik ini dapat mengakibatkan warga kehilangan sumber penghidupan mereka, karena tanah yang seharusnya digunakan untuk kegiatan produktif justru disewakan tanpa memberikan manfaat langsung kepada komunitas setempat.

Dampak kedua terjadi dalam bentuk larangan menanam tanah kosong oleh warga yang sebelumnya menggantungkan hidup dari aktivitas pertanian atau kegiatan lainnya. Larangan ini dapat menciptakan ketidakpastian ekonomi dan mempersempit opsi mata pencaharian masyarakat, mengingat tanah yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk keperluan produktif kini terbatas oleh perjanjian sewa kepada pihak ketiga. Selain itu, merugikan warga secara ekonomi juga berarti potensi pengurangan daya beli di tingkat lokal. Jika pendapatan warga menurun akibat kebijakan sewa tanah yang tidak menguntungkan mereka, maka hal ini dapat mempengaruhi permintaan barang dan jasa di pasar lokal, menciptakan tekanan tambahan pada perekonomian setempat.

Dampak negatif pada ekonomi juga dapat tercermin dalam ketidaksetaraan distribusi kekayaan. Apabila keuntungan dari penyewaan tanah secara besar-besaran mengalir ke pihak ketiga tanpa memberikan manfaat yang setara kepada masyarakat, kesenjangan ekonomi dapat semakin membesar, menciptakan ketidakstabilan sosial dan ekonomi dalam jangka panjang. Secara keseluruhan, dampak pada ekonomi akibat sewa tanah tanpa memanfaatkannya untuk kesejahteraan masyarakat melibatkan kerugian langsung pada tingkat individual hingga potensi gangguan pada stabilitas ekonomi lokal secara keseluruhan.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan kepemilikan tanah di Desa Sepawon, Kediri, Jawa Timur, memiliki tiga dampak utama, yaitu: Ketidakpastian kepemilikan tanah, Kekacauan politik dan pengaruh. Dampak pada ekonomi masyarakat. Ketidakpastian kepemilikan tanah menimbulkan ketidakamanan bagi pemilik tanah dan masyarakat sekitar, kesulitan dalam transaksi jual beli, serta menjadi sumber perselisihan di antara warga. Kekacauan politik dan pengaruh yang disebabkan oleh pemanfaatan masalah tanah untuk kepentingan politik dapat mengakibatkan ketidakstabilan sosial, kehilangan kepercayaan publik, dampak ekonomi negatif, dan



hambatan dalam pemenuhan kebutuhan hidup lokal. Sewa tanah kepada pihak ketiga tanpa pemanfaatan untuk kesejahteraan masyarakat dapat mengakibatkan warga kehilangan sumber penghidupan mereka, larangan menanam tanah oleh warga, serta ketidaksetaraan distribusi kekayaan.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Irawan, R., & Yuliani, F. (2017). evaluasi program layanan rakyat untuk sertifikasi tanah (Larasita) di Kabupaten Kampar (Doctoral dissertation, Riau University).
- Permadi, I. (2016). Perlindungan hukum terhadap pembeli tanah bersertifikat ganda dengan cara itikad baik demi kepastian hukum. *Yustisia Jurnal Hukum*, 5(2), 448-467.
- Ramadhan, I., Suratman, S., & Pristiani, Y. D. (2020). *Indonesia Adalah Kita* (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Subekti, R. 1984. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermasa.
- Wahanisa, R., Suhadi, S., & Fibrianti, N. (2010). Sosialisasi Pentingnya Kepemilikan Sertifikat Tanah Sebagai Bukti Penguasaan Hak Milik Atas Tanah Berdasar PP No. 24 Tahun 1997 Tentang Pendaftaran Tanah Di Desa Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. *Jurnal Abdimas*, 14(2).



## **Pelaksanaan Assesmen Evaluasi Analisis Kompetensi Keterampilan (Gerak Dasar Lokomotor) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN 2 Tiripan**

**Arrizal Bayu Pratama\***, Puspodari, Wasis Himawanto  
Magister Keguruan Olahraga Universitas Nusantara PGRI Kediri

\* Email korespondensi: [pratamarizalbayu@gmail.com](mailto:pratamarizalbayu@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### **ABSTRAK**

Evaluasi analisis merupakan kegiatan penilaian/ pengukuran kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah sebuah materi dalam sebuah mata pelajaran yang telah di berikan. Pembelajaran PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di semua sekolah di tingkat sekolah dasar. Ketrampilan merupakan salah kompetensi yang harus di kuasai oleh siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran PJOK. Ketrampilan sendiri terdiri dari banyak materi salah satunya adalah gerak Lokomotor, gerak lokomotor adalah gerak yang di sertai dengan adanya perpindahan tempat dan terdiri dari jalan, lari, lompat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan sampel penelitian sejumlah 7 siswa kelas 2 yang terdiri dari 3 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan dan menggunakan nilai ambang batas/KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mengukur tuntas dan tidak tuntas siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode nilai ambang batas /KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di dapati bahwa ada rata rata siswa termasuk dalam kategori Tuntas. Hasil ini tentunya perlu dipertahankan atau bahkan ditingkatkan dengan membuat sebuah metode pembelajaran yang sebaik mungkin/ Pengayaan dan untuk yang belum melampui nilai ambang batas sebaiknya di adakan Remedial

**Kata Kunci :** Evaluasi analisis, Pembelajaran PJOK, Kompetensi Ketrampilan, Gerak Lokomotor, KKM

### **PENDAHULUAN**

Sekolah adalah tempat atau salah satu sarana belajar bagi siswa. Nurlina, dkk (2022) belajar adalah perubahan yang relatif permanendalam perilaku atau pontensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang di perkuat. Belajar juga merupakan hal untuk memperoleh sesuatu yang baru yang belum pernah di dapatkan sebelumnya. Belajar sendiri terdapat 3 aspek yang dominan harus di kuasai oleh siswa yang terdiri dari kompetensi sikap (afektif), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Menurut Muhajir & Hariyani (2022) Pendidikan jasmani adalah suatu Proses pembelajaran yang di desain untuk mengembangkan ketrampilan motorik dan pola gerak, meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan yang di landasi pengetahuan dan perilaku hidup aktif serta sikap positif melalui kegiatan jasmani. Tujuan utama dari proses pendidikan jasmani selain untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa juga bergua untuk menambah wawasan/ pengetahuan terkait dengan pendiikan jasmani. Dengan banyak ilmu pengetahuan yang di dapat tentang pendidikan jasmani, diharapkan siswa dapat menerapkan dalam sebuah materi ketrampilan dalam pembelajaran, sehingga menjadi suatu rangkaian gerak yang baik, meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.

Menurut Sriwahyuniati (2017) pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan Berbagai

ketrampilan gerak yang optimal. Belajar motorik juga merupakan dari tahapan-tahapan belajar gerak untuk bisa mencapai ke dalam gerak yang sempurna. Belajar motorik terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap *asosiatif*, tahap *kognitif* dan tahap *otomatisasi*.

Menurut Muhajir & Hariyani (2022) Pola gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*), selain gerak dasar non lokomotor dan gerak dasar manipulatif. Muhajir & Hariyani (2022) mengatakan bahwa pola gerak dasar lokomotor di artikan sebagai gerakan atau ketrampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, di buktikan dengan adanya perpindahan tubuh (*traveling*) dari satu titik ke titik yang lain. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa gerak jalan, gerak lari, gerak melompat termasuk juga masuk kedalam kategori gerak lokomotor. Dalam sebuah pembelajaran PJOK gerak dasar berjalan terdapat banyak variasi dan berlari juga terdapat banyak variasi sehingga dapat di kembangkan di jadikan sebuah materi ajar untuk peserta didik.

Dalam suatu pembelajaran terdapat suatu pemberian materi dan terdapat juga alat untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah di kuasai oleh peserta didik yang bernama penilaian. Yang nantinya kumpulkan data data dari siswa untuk di jadikan bahan evaluasi. Nurlina A, dkk (2022) mengatakan bahwa salah satu cara memperbaiki proses pendidikan yang paling efektif ialah dengan mengadakan evaluasi tes belajar. Sementara Menurut Sugiyono (2016) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari semua responden atau sumber data lain terkumpul, jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah melakukan evaluasi/ penilaian dapat dilakukan analisis data atau pengumpulan, pengelolaan serta untuk menentukan langkah selanjutnya dalam sebuah pembelajar

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui evaluasi analisis kompetensi ketrampilan adalah cara untuk mengetahui seberapa besar atau seberapa dalam materi yang sudah di pahami oleh siswa kompetensi ketrampilan gerak dasar lokomotor sebelum melanjutkan pembelajaran ke materi pembelajaran selanjutnya.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian survey yang dilakukan diakhir semester 2 yaitu bulan Desember tahun 2023. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Tiripan dengan jumlah 7 siswa yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi analisis kompetensi Ketrampilan dengan rubrik penilaian praktik dan di analisis dalam tabel norma Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai siswa tuntas apa tidak.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Praktik

| ASPEK YANG DINILAI             | SKOR/ NILAI  |   |  |   |
|--------------------------------|--|---|--|---|
|                                | 4  | 3   | 2  | 1   |
| A Berjalan lurus kebelakang    | Semua gerakan berjalan lurus ke belakang di lakukan dengan benar sesuai contoh   | Sebagian besar gerakan berjalan lurus ke belakang di lakukan dengan sesuai contoh   | Sebagian kecil gerakan berjalan lurus ke belakang di lakukan sesuai contoh   | Belum ada gerakan berjalan lurus ke belakang yang benar   |
| B Berlari melewati bilah bambu | Semua gerakan Berlari melewati bilah bambu di lakukan dengan benar sesuai contoh | Sebagian besar gerakan Berlari melewati bilah bambu di lakukan dengan sesuai contoh | Sebagian kecil gerakan Berlari melewati bilah bambu di lakukan sesuai contoh | Belum ada gerakan Berlari melewati bilah bambu yang benar |

|   |                     |   |  |   |  |
|---|---------------------|---|--|---|--|
| C | Lari berpasangan    | Semua gerakan Lari berpasangan di lakukan dengan benar sesuai contoh    | Sebagian besar gerakan Lari berpasangan di lakukan dengan sesuai contoh    | Sebagian kecil gerakan Lari berpasangan di lakukan sesuai contoh    | Belum ada gerakan Lari berpasangan yang benar    |
| D | Lari engklek        | Semua gerakan Lari engklek di lakukan dengan benar sesuai contoh        | Sebagian besar gerakan Lari engklek di lakukan dengan sesuai contoh        | Sebagian kecil gerakan Lari engklek di lakukan sesuai contoh        | Belum ada gerakan Lari engklek yang benar        |
| E | Melompati Ban bekas | Semua gerakan Melompati Ban bekas di lakukan dengan benar sesuai contoh | Sebagian besar gerakan Melompati Ban bekas di lakukan dengan sesuai contoh | Sebagian kecil gerakan Melompati Ban bekas di lakukan sesuai contoh | Belum ada gerakan Melompati Ban bekas yang benar |

$$\text{NILAI} : \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total skor Maksimum}} \times 100$$

**Tabel 2. Tabel Norma KKM**

| Laki-laki | Kategori     |
|-----------|--------------|
| ≤ 75      | Tuntas       |
| 75 ≤      | Tidak Tuntas |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan evaluasi analisis kompetensi ketrampilan siswa, yang akan ditampilkan dalam data deskriptif berikut ini :

**Tabel 3. Hasil Tes Analisis Ketrampilan**

| No | Nama      | Aspek yang di nilai |   |   |   |   | Skor | Hasil (Nilai) | Kategori |
|----|-----------|---------------------|---|---|---|---|------|---------------|----------|
|    |           | A                   | B | C | D | E |      |               |          |
| 1  | Ahmad R   | 4                   | 4 | 4 | 3 | 3 | 18   | 90            | Tuntas   |
| 2  | Arya G    | 4                   | 3 | 4 | 2 | 4 | 17   | 85            | Tuntas   |
| 3  | Diyah A   | 3                   | 3 | 4 | 3 | 3 | 16   | 80            | Tuntas   |
| 4  | Farida N  | 4                   | 4 | 4 | 4 | 4 | 20   | 100           | Tuntas   |
| 5  | Janetta T | 4                   | 3 | 3 | 3 | 4 | 17   | 85            | Tuntas   |
| 6  | M Damar   | 3                   | 2 | 3 | 3 | 3 | 15   | 75            | Tuntas   |
| 7  | Reyfan F  | 4                   | 3 | 4 | 3 | 3 | 17   | 85            | Tuntas   |

Berdasarkan hasil nilai Kompetensi ketrampilan dengan metode tes mempraktikan gerak dasar lokomotor pada tabel 3 didapati data bahwa sebanyak 7 siswa atau semua siswa tergolong masuk ke dalam kategori tuntas di lihat dari nilai yang di peroleh semua siswa di lihat dari tabel nilai hasil tes ketrampilan diatas dan semua siswa mendapatkan nilai yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

**Tabel 4. Hasil Tes Analisis Ketrampilan**

|               | Jumlah siswa | Nilai minimal | Nilai maksimal | Rata-rata |
|---------------|--------------|---------------|----------------|-----------|
| Siswa kelas 2 | 7            | 75            | 100            | 85,7      |



Berdasarkan hasil tes Analisis Kompetensi ketrampilan dengan metode tes mempraktikkan gerak dasar lokomotor pada tabel 4 di dapati data bahwa ada 7 siswa yang menjadi subjek penelitian, didapati data bahwa sebanyak 7 siswa atau semua siswa tergolong dalam kategori tuntas di ukur dengan nilai rata rata karena berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Gerak lokomotor merupakan tahapan awal dalam sebuah pembelajaran PJOK yang terdiri dari jalan, lari, lompat dan masih ada lainnya. gerak lokomotor merupakan salah satu materi PJOK yang khas yang di lakukan karena merupakan gerak dasar utama untuk menuju ke sebuah gerakan pada permainan olahraga. Gerak dasar lari juga memiliki banyak variasi dan bisa di gunakan untuk sebuah materi pembelajaran dengan melihat tingkat ke amanan dari gerak tersebut.

Pemahaman anak merupakan salah satu aspek dalam menentukan langkah pemberian materi selanjutnya. Oleh karena itu dengan adanya evaluasi analisis kompetensi ketrampilan ini, diharapkan guru dapat menentukan langkah selanjutnya untuk memberikan pengayaan atau perluasan terkait materi tersebut dengan tingkat kesulitan yang tinggi sebelum melanjutkan ke materi selanjut. Serta materi gerak lokomotor juga berguna dalam upaya menjaga dan mempertahankan dan meningkatkan kemampuan biomotor anak.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah penilaian evaluasi analisis perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak materi yang sudah di pahami oleh siswa dan untuk bekal menuju proses selanjutnya untuk menuju ke materi pembelajaran berikutnya. Kemampuan anak diukur dengan metode yang pas dan sesuai dengan materi yang telah di berikan guru kepada siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sriwahyuniati, F. (2017). Belajar Motorik. Yogyakarta: UNY Press.  
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132256205/penelitian/BELAJAR%20MOTORIK%20revisi.pdf>
- Muhajir dan Umi Hariyani (2022). Buku panduan Guru PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.  
<https://static.buku.kemendikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PJOK-BG-KLS-II-Baru.pdf>
- Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuah, Siti Suharmi Simamora, Toni (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Rantauprapat : Windina Bhakti Persada Bandung.  
<https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/528027-buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran-62f6322b.pdf>
- Sugiyono (2016). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta



## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Numerasi untuk Siswa Kelas 5 SDN Gedangsewu 1

Martalia Nur'Aida\*, Erwin Putera Permana, Ilmawati Fahmi Imron

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [martaida046@gmail.com](mailto:martaida046@gmail.com)

Diterima:  
17 Januari 2024

Dipresentasikan:  
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Keterampilan numerasi pada siswa kelas 5 SD Negeri Gedangsewu 1 masih kurang bermakna dan *out of context* bagi siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami representasi dan model visual saat mengembangkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yaitu guru tidak menerapkan pembelajaran literasi numerasi, kurangnya pemahaman guru terhadap pentingnya pembelajaran literasi numerasi, terbatasnya media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran terutama matematika, rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa ditandai dengan kurangnya pengetahuan siswa tentang materi, dan, siswa mengalami kesukaran ketika menyelesaikan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran literasi numerasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Gedangsewu 1 Pare dengan melakukan observasi, tes, dan wawancara kepada siswa dan guru kelas 5 dengan perolehan data tingkat kemampuan literasi numerasi siswa masih rendah dalam persentase nilai dibawah rata-rata yaitu 68,5% dan 31,5% diatas rata-rata, guru hanya melakukan pembelajaran secara konvensional dan tidak ada penggunaan media dalam pembelajaran literasi numerasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dapat diketahui bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran literasi numerasi sebagai penunjang pembelajaran.

**Kata Kunci** : analisis, media pembelajaran, numerasi, kelas 5.

### PENDAHULUAN

Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep berhitung dan bilangan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut dapat dicapai melalui munculnya rasa nyaman dengan angka dan kemampuan menggunakan keterampilan matematika secara efektif dan efisien. Menurut Perdana & Suswandari dalam (Ifrida et al., 2023), literasi numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan daya nalarnya untuk menelaah dan mengartikan suatu pernyataan. Kemampuan literasi menurut (Rahmasari et al., 2022) didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menelaah dan memahami informasi serta memahami pernyataan-pernyataan yang disampaikan dalam suatu bacaan. Pada sisi lain, menurut Traffer's dalam (Mahmudah, 2019), numerasi merujuk pada kemampuan mengelola angka dan data. Dari dua definisi tersebut, numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika. Konsep matematika pada numerasi dapat berwujud simbol maupun bilangan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. (Hendrawati et al., 2020) mendefinisikan literasi numerasi sebagai kemampuan berpikir seseorang untuk menganalisis dan memahami pernyataan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari

Mullis dan Martin dalam (Mahmudah, 2019) menyatakan bahwa TIMMS mengembangkan domain isi dan kognitif dalam penilaian matematika untuk kelas 4 yang



mencakup (bilangan, bentuk geometri, pengukuran, dan penyajian data) serta kelas 8 yang mencakup (bilangan, aljabar, geometri, data, dan peluang). Menurut Purpura dalam (Hadiawati, 2022) literasi numerasi terdiri dari beberapa komponen: berhitung, hubungan numerasi, dan operasi. Pada pandangan Han, dkk (Mahmudah, 2019), literasi numerasi mencakup pengetahuan dan keterampilan seperti: (a) menggunakan angka dan simbol matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, (b) menganalisis informasi yang tersedia untuk membuat keputusan. Menggunakan angka dan simbol matematika dapat diintegrasikan dalam masalah sehari-hari seperti menghitung berapa total belanjaan yang dibeli ibu di pasar. Menganalisis informasi untuk membuat keputusan dapat dilakukan oleh siswa pada saat soal penalaran. Matematika dan numerasi memiliki perbedaan utama dalam hal pemanfaatan pengetahuan dan keterampilan. Meskipun pembelajaran matematika tidak selalu menghasilkan numerasi, namun pengetahuan matematika yang diperoleh melalui pembelajaran dalam kurikulum sangat diperlukan untuk melaksanakan numerasi.

## **METODE**

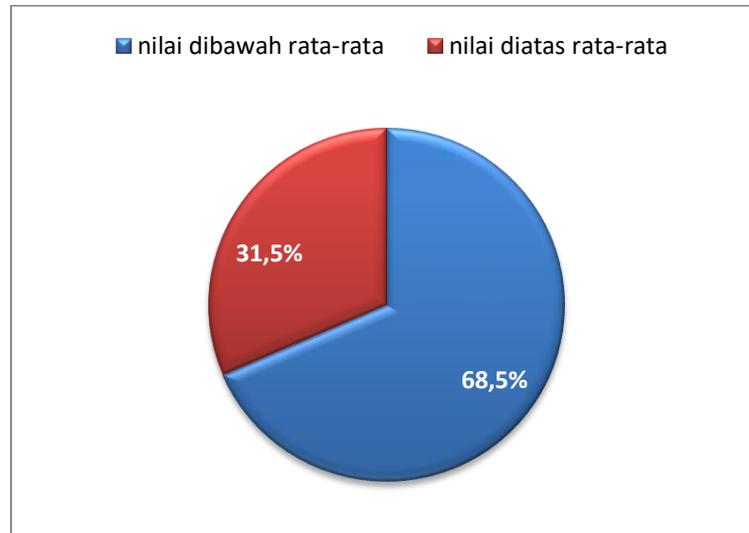
Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada bulan juni hingga desember 2023. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas lima di SD Negeri Gedangsewu 1. Data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa dan guru kelas 5A-5B. Prosedur pengumpulan data meliputi observasi, tes formatif, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk menganalisis kondisi lingkungan sekolah, analisis kebutuhan siswa, dan materi. Wawancara ditujukan untuk guru kelas 5A-5B dan siswa kelas 5 yang dilakukan secara lisan dengan penyampaian sesuai prosedur wawancara yang telah dibuat oleh peneliti. Tes formatif diberikan untuk seluruh siswa kelas 5 guna mengetahui kemampuan literasi numerasi yang dimiliki siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Data-data yang telah diperoleh dalam penelitian ini akan digunakan untuk rujukan pengembangan media pembelajaran numerasi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa kelas 5.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Observasi dibagi menjadi dua macam yaitu observasi awal dan observasi lanjutan. Observasi awal dilakukan untuk menganalisis secara umum dari sekolah meliputi lingkungan sekolah, ruang kelas 5A dan 5B, fasilitas sekolah secara umum, dan sarana prasarana penunjang pembelajaran kelas 5A dan 5B. Observasi lanjutan dilakukan setelah observasi awal selesai dan mendapatkan data awal yang cukup valid. Observasi lanjutan memiliki titik fokus yaitu pada siswa-siswi kelas 5A dan 5B yang merupakan subjek penelitian. Observasi lanjutan ini menjadi acuan untuk tahapan penelitian selanjutnya. Observasi lanjutan berupa analisis kebutuhan siswa berupa analisis materi, analisis kebutuhan siswa, dan analisis karakteristik siswa. Tahap kedua setelah adanya observasi lanjutan dilakukan tes formatif pada siswa-siswi kelas 5A-5B. Tes formatif adalah kunci utama pada penelitian ini dikarenakan hasil dari tes formatif dapat diketahui seberapa besar kemampuan numerasi siswa dan kebutuhan media pembelajaran numerasi (Rafiqoh, 2020).

Berdasarkan hasil observasi terdapat indikasi bahwa siswa menunjukkan rata-rata hasil belajar yang masih rendah terutama dalam pemahaman konsep matematika, aplikasi, dan penalaran matematika. Dengan adanya hasil observasi tersebut, maka dilakukan pengambilan data awal berupa tes formatif guna mengetahui persentase tingkat kemampuan numerasi siswa. Hasil dari pengambilan data awal tersebut dapat dinyatakan bahwa tingkat kemampuan literasi numerasi siswa masih rendah dalam persentase nilai dibawah rata-rata

yaitu 68,5% dan 31,5% diatas rata-rata. Jumlah siswa kelas 5 adalah 54 siswa dengan penempatan kelas A sebanyak 27 siswa dan B sebanyak 27 siswa. Tes formatif berupa latihan soal sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa. Latihan soal diberikan sebanyak 3 kali selama 6 hari sehingga didapatkan akumulasi data 37 anak yang memiliki nilai dibawah rata-rata. Persentase hasil nilai rata-rata siswa pada tes formatif disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Persentase Rata-Rata Nilai Siswa

Tahap ketiga yaitu wawancara yang ditujukan pada guru kelas 5A dan 5B. Wawancara ini dilakukan setelah tes formatif selesai. Wawancara dilakukan secara lisan dan sesuai dengan prosedur wawancara yaitu sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuh pertanyaan yang berkaitan dengan program literasi numerasi sekolah, pembelajaran numerasi kelas 5A dan 5B, fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran numerasi kelas 5, media pembelajaran matematika atau numerasi, dan kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran numerasi atau matematika. Hasil dari wawancara ini digunakan sebagai salah satu acuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran numerasi kelas 5 di SDN Gedangsewu 1.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas V di SDN Gedangsewu 1 didapatkan data terkait situasi pembelajaran matematika yang dilakukan bahwa guru hanya memberikan soal prosedural dan jarang memberikan soal literasi numerasi. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak terbiasa dan kesulitan dalam memecahkan permasalahan yang ada pada soal literasi numerasi. Selain itu, hasil wawancara juga mendapatkan data bahwa terdapat beberapa siswa yang belum mahir dalam menguasai materi dasar matematika yaitu penyelesaian masalah dalam menghitung jarak pada denah dan skala sehingga diperlukan sebuah analisis detail sebagai upaya mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam memecahkan permasalahan literasi numerasi. Berdasarkan hasil pengumpulan data, kelas V SDN Gedangsewu 1 membutuhkan media yang dapat menunjang pemahaman numerasi dengan materi denah dan skala. Hal ini diperkuat dengan penjelasan tentang media memberikan kemudahan dalam memahami materi numerasi (Muallif & Palupi, 2023).

Berdasarkan informasi yang terhimpun, SDN Gedangsewu 1 membutuhkan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep numerasi, terutama dalam konteks denah dan skala. Pemahaman ini diperkuat oleh kesadaran bahwa



penggunaan alat bantu pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi numerasi. Sehingga diperlukan usaha yang lebih rinci dan analitis untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan masalah literasi numerasi pada pembelajaran matematika di kelas V.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Gedangsewu 1, diperoleh kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran numerasi dengan materi denah dan skala yang dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan numerasi, penunjang pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa-siswi kelas V.

### DAFTAR RUJUKAN

- Hadiawati, N. M. 2022. *Literasi Numerasi Menggunakan Quizizz Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran*. Jember: Universitas Jember. [https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI\\_NURHAMI\\_DA.pdf?sequence=1](https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/110265/SKRIPSI_NURHAMI_DA.pdf?sequence=1)
- Hendrawati, N. E., Mutaqqin, N., & Susanti, E. 2020. Etnomatematika: Literasi Numerasi Berdasarkan Bahasa pada Suku Kowai Kabupaten Kaimana. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami)*, 239–243. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/948>
- Ifrida, F., Huda, M., Joko Prayitno, H., Purnomo, E., & Sujalwo. 2023. Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.94>
- Mahmudah, N. H. 2019. *Pengembangan Wallchart Numerasi di Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/45945>
- Muallif, M. H., & Palupi, E. L. W. (2023). Pengembangan E-Book Numerasi Materi Statistika Kelas X SMA. *MATHEdunesa*, 12(3), 1061-1079.
- Rahmasari, U. D., Nugraha, A., & Lidinillah, D. A. M. 2022. Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Kemampuan Mengembangkan Soal Tes Berbasis Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1105–1112. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.12345>
- Rafiqoh, S. (2020). Arah Kecenderungan dan Isu Dalam Pembelajaran Matematika Sesuai Pembelajaran Abad 21 Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 58-73.



## Pengaruh Latihan *Drill Wall Pass* terhadap Teknik *Passing* Bawah Permainan Bola Voli untuk Atlet Putri *Club Joyoboyo Kediri*

Tegar Adi Surya Prayoga<sup>\*</sup>, Rizki Suci Noviana

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [tegaradisrypryg@gmail.com](mailto:tegaradisrypryg@gmail.com)

Diterima:  
17 Januari 2024

Dipresentasikan:  
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak latihan *drill wall pass* terhadap perbaikan teknik *passing* bawah pada atlet putri club Joyoboyo Kediri dalam permainan bola voli. Tiga pertanyaan penelitian diajukan: (1) Bagaimana *drill wall pass* memengaruhi keterampilan *passing* bawah atlet putri tersebut? (2) Apakah metode *drill wall pass* dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar atlet? (3) Bisakah metode ini secara signifikan meningkatkan kemampuan teknik dasar atlet? Metode eksperimental digunakan dalam penelitian ini, fokus pada pembelajaran atlet putri club Joyoboyo Kediri dengan mengidentifikasi variabel bebas dan terikat. Instrumen yang digunakan adalah tes yang dimodifikasi, khususnya *drill wall passing*. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari latihan *drill wall pass* terhadap kemampuan *passing* bawah atlet putri club Joyoboyo Kediri, dengan peningkatan rata-rata sebesar 3,95%. Perbandingan rata-rata dan pre-test menunjukkan peningkatan sebesar 18,61%, mengindikasikan efektivitas metode *drill wall pass* dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar.

**Kata Kunci:** Latihan, *wall drill pass*, *passing* bawah, bola voli

### PENDAHULUAN

Olahraga saat ini telah menjadi aktivitas umum yang banyak diadopsi oleh masyarakat. Hampir setiap hari, kita menyaksikan dan terlibat dalam berbagai kegiatan olahraga. Keberagaman aktivitas tersebut mencerminkan betapa pentingnya olahraga untuk kesehatan fisik dan mental. Fakta menunjukkan bahwa ada empat tujuan dasar mengapa manusia saat ini terlibat dalam kegiatan olahraga: rekreasi, pengembangan dalam olahraga itu sendiri, pencapaian tingkat kebugaran jasmani, dan upaya meraih prestasi (Rawe, 2018). Seperti cabang olahraga lainnya, dalam permainan bola voli terdapat teknik dasar yang melibatkan cara bermain bola secara efisien dan sesuai dengan peraturan untuk mencapai hasil optimal (Widiawati, 2021).

Persiapan fisik menjadi aspek krusial dalam mencapai prestasi maksimal dalam bola voli, karena kemampuan fisik yang memadai mendukung pencapaian teknik, taktik, dan aspek mental pemain. Kondisi fisik yang diperlukan melibatkan kekuatan, kecepatan, kelentukan, kelincahan, daya tahan, daya ledak, koordinasi, keseimbangan, ketepatan, dan reaksi (Mulyadi, 2019). Bola voli, sebagai permainan tim, menuntut kerjasama yang baik dari para pemain. Untuk mencapai kerjasama yang optimal, setiap pemain diharapkan memiliki keterampilan teknik dasar, seperti *passing* (*passing*), servis, *spike*, dan bendungan (Yodi & Mardela, 2019). *Passing*, sebagai salah satu elemen teknik dasar, digunakan untuk menerima servis, mengoper bola kepada teman setim, menyelamatkan bola, serta merespons serangan dari lawan (Mangindaan, 2023). Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada keterampilan melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli,



dengan asumsi bahwa passing bawah merupakan langkah awal penting dalam menyusun pola serangan dan melakukan pertahanan.

Club Joyoboyo Kediri, sebagai tim bola voli di Kota Kediri, telah eksis dalam waktu yang cukup lama namun sempat mengalami vakum karena kekurangan jumlah atlet. Baru dalam kurun waktu sekitar 5 tahun terakhir ini, Club Joyoboyo Kediri kembali aktif berkontribusi dalam dunia bola voli di Kediri. Saat ini, terdapat 22 atlet putri dengan rentang usia antara 15 hingga 19 tahun yang aktif berlatih di Club Joyoboyo. Tim ini dilatih oleh Mas Agil dan Pak Welly. Meskipun sering meraih juara dalam kejuaraan atau turnamen yang diikuti, Club Joyoboyo Kediri sering mengandalkan pemain tambahan atau pemain dari luar Club Joyoboyo karena kemampuan atlet internalnya yang tidak merata. Prestasi Club Joyoboyo Kediri dalam olahraga bola voli diakui cukup baik, meskipun masih banyak menggunakan pemain dari luar Club. Hal ini terlihat dari berbagai prestasi yang telah diraih, serta beberapa atlet dari Club Joyoboyo yang dipanggil untuk mengikuti Training Center (TC) guna mewakili Kota Kediri dan Kabupaten Kediri, serta persiapan untuk mengikuti Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) yang diselenggarakan setiap 2 tahun.

Walaupun telah meraih prestasi baik secara tim maupun individu, atlet putri Club Joyoboyo Kediri masih memiliki kelemahan pada teknik dasar passing bawah, sehingga seringkali sulit untuk memberikan umpan yang akurat kepada smasher. Kelemahan ini disebabkan terutama oleh fokus latihan tim yang lebih condong ke permainan langsung daripada peningkatan teknik dasar, termasuk teknik dasar passing bawah. Karena kurangnya latihan pada teknik dasar passing bawah dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam pertandingan, penelitian ini bertujuan untuk mengintroduksi latihan Drill Wall Passing dan mengevaluasi sejauh mana tingkat ketepatan passing dapat ditingkatkan melalui latihan ini. Drill Wall Passing adalah latihan passing yang melibatkan memantulkan bola ke dinding atau tembok secara berulang-ulang.

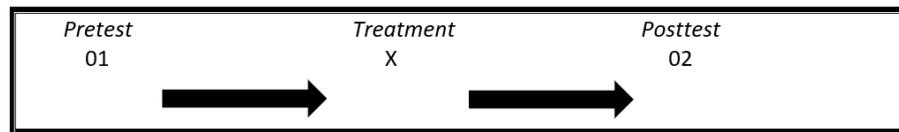
Berdasar pada penjelasan permasalahan yang dikaji, maka peneliti berkeinginan untuk menyumbangkan sedikit pemikiran dengan mengadakan penelitian ilmiah untuk mencari dan mengetahui seberapa besar pengaruh peningkatan *passing* bawah bola voli dari latihan *Drill Wall Passing*. Maka penelitian ini diberikan judul "Pengaruh Latihan *Drill Wall Pass* Terhadap Teknik *Passing* Bawah Permainan Bola Voli Untuk Atlet Putri Club Joyoboyo Kediri.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode eksperimental kuantitatif, dipilih karena data yang dikumpulkan memiliki bentuk angka dan memerlukan analisis statistik. Pengumpulan data dilakukan langsung di lapangan dengan melakukan tes terhadap keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli. Metode kuantitatif, sesuai dengan namanya, menekankan penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, hingga penyajian hasil. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen, yang merupakan suatu cara untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor dengan mengontrol atau mengeliminasi faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil. Eksperimen selalu dilakukan untuk melihat efek dari suatu perlakuan.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen riset, merupakan pendekatan kuantitatif yang sangat komprehensif, memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat. Desain eksperimen yang diterapkan adalah desain kelompok tunggal dengan *pretest* dan *posttest*. Desain ini dipilih karena jumlah subjek terbatas, dan bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat peningkatan keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli setelah melalui latihan drill wall pass. Dalam

konteks ini, satu kelompok subjek penelitian mengikuti tes awal (*pretest*) untuk menilai kondisi awal sebelum menerima perlakuan (01). Setelah itu, kelompok tersebut menjalani perlakuan (X). Setelah perlakuan selesai, subjek penelitian kembali diuji (*posttest*) untuk menilai dampak dari perlakuan yang diberikan (02). Desain eksperimen yang diterapkan adalah *Pretest Posttest One Group* dengan pola desain eksperimen sebagai berikut.



Gambar 1. Rancangan eksperimen

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak latihan *Drill Wall Pass* terhadap kemampuan *passing* bawah pada atlet putri Club Joyoboyo Kediri. Temuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

| Uji Normalitas        | PRE-TEST PASSING BAWAH BOLA VOLI | POST-TEST PASSING BAWAH BOLA VOLI |
|-----------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| Kolmogorov-Smirnov Z  | 0,225                            | 0,200                             |
| Asymp. Sig (2-tailed) | 0,829                            | 0,833                             |

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variances Passing Bawah

| Levene Statistic | Df1 | Df2 | Sig.  |
|------------------|-----|-----|-------|
| 0,551            | 1   | 40  | 0,462 |

Tabel 3. Uji Tes Berdasarkan Hasil Pre-Test dan Post-Test Passing Bawah

|                                      | t      | Sig. (2-tailed) | Mean Difference |
|--------------------------------------|--------|-----------------|-----------------|
| Pre-Test dan Post-Test Passing bawah | -7,547 | 0,003           | -25,190         |

Tabel 4. Presentase Peningkatan

| Mean Difference | Mean Pre-test | Peningkatan (%) |
|-----------------|---------------|-----------------|
| 3,95            | 21,24         | 18,61%          |

Berdasarkan analisis uji tes yang dilakukan maka dapat diketahui beberapa hal untuk mengambil Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 7,547, melebihi nilai t tabel (2,080), dengan nilai p (0,003) < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan passing bawah atlet sebelum dan setelah dilakukan latihan Drill Wall Pass. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa latihan Drill Wall Pass dapat meningkatkan kemampuan passing bawah atlet. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata, yaitu sebesar 3,95, yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah dilakukan latihan.

Selanjutnya, berdasarkan perbandingan hasil perbedaan rata-rata dan mean pre-test, presentase peningkatan kemampuan passing bawah atlet putri Club Joyoboyo Kediri dapat diukur, yakni meningkat sebesar 18,61%. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman bahwa latihan Drill Wall Pass dapat efektif meningkatkan kemampuan passing bawah atlet. Implikasi dari temuan ini adalah memberikan saran kepada pelatih bola voli untuk mempertimbangkan penggunaan metode Drill Wall Pass sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan passing bawah atlet.

Namun, tetap penting untuk mengintegrasikan variasi-variasi latihan guna menjaga keberagaman dan menghindari kebosanan dalam proses pelatihan.

Erat hubungannya peningkatan teknik dengan metode latihan *Drill Wall Pass* menyatakan bahwa dengan latihan yang terus menerus, hubungan antara rangsang dan jawaban menjadi otomatis (Wijaya et al., 2024). Sesuai dengan teori ini, dalam latihan *passing* bawah pun ternyata teori ini benar, bahwa kemampuan teknik dasar *passing* bawah permainan bola voli yang diberikan melalui *Drill Wall Pass*, mampu merangsang atlet untuk terus menerus bergerak dan melakukan latihan *passing* bawah. Hasilnya kemampuan *passing* bawah bola voli atlet putri club Joyoboyo Kediri mengalami peningkatan sebesar 18,61% dari sebelumnya (Haromain et al., 2022).

## KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan dampak positif dan signifikan dari latihan *drill wall pass* terhadap teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli untuk atlet putri Club Joyoboyo Kediri. Analisis tersebut mencakup perbedaan rata-rata sebesar 3,95, mengindikasikan peningkatan yang signifikan setelah sesi latihan. Selain itu, perbandingan hasil perbedaan rata-rata dan mean pre-test menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 18,61%, menegaskan bahwa latihan *drill wall pass* memberikan dampak positif yang substansial terhadap keterampilan teknik *passing* bawah atlet putri Club Joyoboyo Kediri..

## DAFTAR RUJUKAN

- Haromain, I., Wiriawan, O., Arief, N. A., Hidayat, T., Wibowo, S., Siantoro, G., & Wahyudi, A. R. (2022). Pengaruh Latihan Plyometric Barrier Hops, Front Cone Hops, Jump To Box, dan Depth Jumps terhadap Peningkatan Power, Kekuatan, dan Kecepatan Siswa Ekstrakurikuler. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.
- Mangindaan, J. J. (2023). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan KEMAMPUAN PASING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SMA NEGERI 1 AMURANG THE INFLUENCE OF EXERCISE TEACHING STYLE ON UPPER PASSING ABILITY IN VOLLEYBALL AT STUDENTS OF SMA NEGERI 1 AMULANG* *Jurnal Ilmiah STOK Bina* . 11, 152–159.
- Mulyadi, D. Y. N. (2019). MENINGKATKAN HASIL PENELITIAN PASSING BAWAH BOLAVOLI DENGAN MODIFIKASI BOLA (Penelitian Tindakan Kelas V SDN Palasari). *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(2), 11. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v2i2.2477>
- Rawe, A. S. (2018). Analisis Manajemen Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Olahraga di Kabupaten Ende. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.26858/sportive.v1i2.5622>
- Widiawati, D. N. T. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli Dengan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Vidio Pembelajaran Pada Siswa Kelas 7 D SMP Negeri 3 Abiansemal Tahun Pelajaran 2020/2021. *Widyadari*, 22(2), 711–723. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5576124>
- Wijaya, W. A., Wahyudi, U., & Fitriady, G. (2024). Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Passing Menggunakan Metode Drill pada Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola. *JASSI*, 3(1), 273–282.
- Yodi, R., & Mardela, R. (2019). Daya Ledak Otot Tungkai Dan Otot Lengan Berhubungan Terhadap Kemampuan Smash Bolavoli Rahma. *Jurnal Patriot*, 1(3), 26–39.